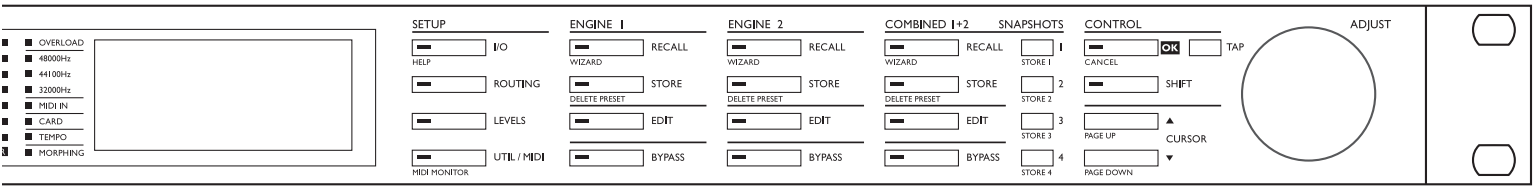
Anexo al M3000

Para Post Producciones y trabajo sobre películas



t.c. electronic | *M3000*

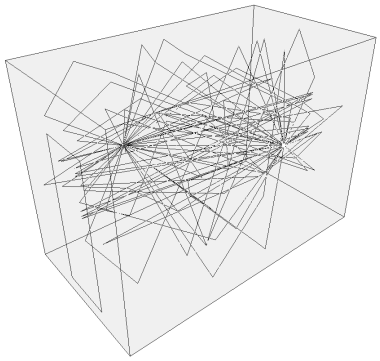
REVERB DE POST PRODUCCION Y PELICULAS

VSS™FP y VSS™SR

En el M3000 original se usaban los patrones de reflexión inicial del poderoso procesador VSS™3 específicamente para permitir la simulación de espectaculares espacios acústicos encaminados a las aplicaciones musicales convencionales. Debido al control sobre las reflexiones iniciales terminamos con una reverb que sonaba - perfecta - un éxito sin parangón.

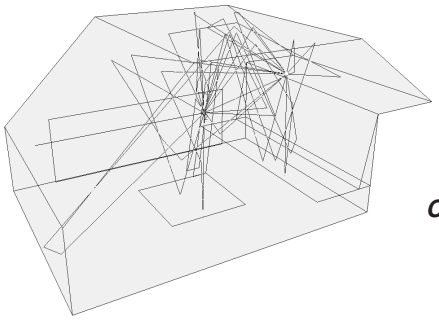
Con los algoritmos VSS™FP y VSS™SR para películas y post producción nuestro enfoque principal ha sido conseguir espacios acústicos que tengan un sonido totalmente realista, sin importar lo duro, picado o chirriante que esto sea a veces.
Con las unidades de reverb standard a veces resultaba una tarea tediosa y poco gratificante en las post producciones hacer coincidir el sonido de la sala con la imagen de la película.
Una vez más, esto es porque el objetivo primordial de las unidades de reverb era permitir la creación de reverbs con un excelente sonido dirigido a la producción musical. Estas unidades estaban enfocadas al campo difuso de la reverb en vez de a la parte más importante en este caso que son las reflexiones iniciales que realmente definen el sonido de la sala.

Para los nuevos presets VSS™FP y VSS™SR del M3000 se han realizado pruebas, análisis y mediciones en modelos tridimensionales de distintos espacios acústicos, para llegar a conseguir un conocimiento pleno de las reflexiones en distintas salas con distintos amueblamientos. Los resultados se han usado para recrear todas estas reflexiones con los patrones de reflexiones iniciales.
Para que se haga una idea de la complejidad del comportamiento del sonido en su fase inicial, y por qué esto no puede ser ignorado, échele un vistazo a las ilustraciones siguientes.



Baño

Este trazado de un baño es un ejemplo de una sala muy pequeña con superficies planas y duras. Las líneas representan las reflexiones realizadas por la fuente sonora, y el punto que está separado de la fuente representa la posición del oyente.



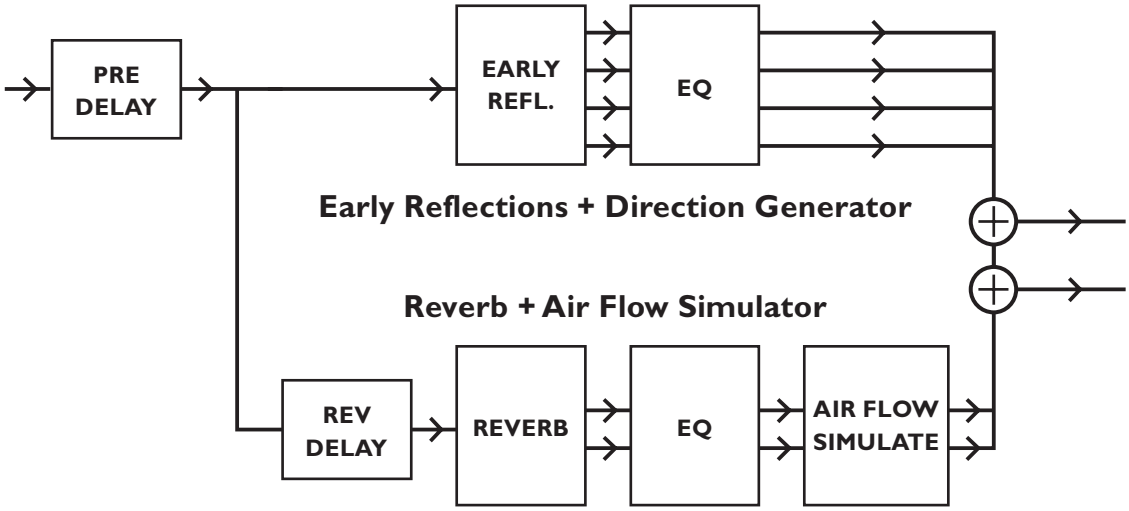
Coche

Un coche es un ejemplo de una sala de mínimas dimensiones con superficies tanto suaves como duras, y distancias extremadamente cortas entre fuente y oyente. El sonido de este tipo de sala ha sido muy difícil de reproducir con fidelidad hasta hoy. Gracias al uso del VSS™FP en el M3000 se pueden conseguir ahora con suma facilidad simulaciones de salas pequeñas con la máxima calidad.

Sáqueles partido a los 300 nuevos presets para post producción y trabajo con películas.

VSS™FP - PELICULAS Y POST PRODUCCION

VSS-FP Stereo



El diagrama de arriba le resume una reverb VSS-FP stereo con un generador de reflexiones iniciales y un generador de reverb stereo en paralelo.

Para más detalles, vea la ilustración del manual de instrucciones.

VSS™FP - PELICULAS Y POST PRODUCCION

VSS™FP

El algoritmo de reverb VSS-FP (Películas y Post-Producción) es una versión especial del VSS-3, que incorpora tipos de reflexiones iniciales específicos para su uso con películas de cine, p.e. los de Coche, Baño y Salas de conferencias.

Reverb VSS™FP

Decay

(.01 - 20s) Tiempo de decaimiento de la reverb. Asociado habitualmente con el tiempo que tarda la cola de la reverb en decaer 60dB. Este es el decaimiento master global para los cuatro parámetros de decaimiento de banda (localizados en la sección REVERB de abajo) que son múltiplos de este tiempo de reverb base.

Hi Color (disponible en el modo simple)

Ajusta el balance espectral en las frecuencias más agudas. Esto es realmente una forma muy sencilla de ajustar una selección compleja de frecuencias.

Lo Color (disponible en el modo simple)

Ajusta el balance espectral en las frecuencias más graves. Una forma muy sencilla de ajustar una selección compleja de frecuencias.

Position (disponible en el modo simple)

Cambia la distancia desde el oyente a la fuente.
Las características de la sala serán preservadas, solo será modificada la distacia percibida.
Nota: Para conseguir el efecto deseado, no utilice una mezcla húmeda al 100%, incluya un poco de señal seca.

Early Lev

(-100dB - 0dB) Nivel de salida de las reflexiones iniciales. Cuando esto se desconecta totalmente Early Lev, el efecto de reverb estará formado totalmente por la cola de la reverb.

Rev Lev

(-100dB - 0dB) Nivel de salida de la cola de reverberación. Cuando baja al mínimo el valor de Rev Lev, el efecto estará formado únicamente por las reflexiones iniciales.

Rev Delay

(0 - 200ms) Un retardo en la cola de la reverb. Añade un tiempo adicional entre las reflexiones iniciales y la aparición de la "cola" de la reverberación.

Pre Delay

(0 - 100ms) Un retardo situado en la entrada del algoritmo. Ajusta la cantidad de tiempo que pasará tras el sonido seco hasta que comiencen las reflexiones iniciales.

Mix

(0% - 100%) Mezcla húmedo/seco. Puede estar bloqueada al 100% en el menú I/O (entrada/salida).

Out Level

(-100dB - 0dB) Nivel de salida global de la reverb.
Esto se usa principalmente cuando los dos motores se usan en el modo en serie, o se usan en el modo combinado.

Expert mode

Pulse OK para acceder a los parámetros adicionales siguientes.
Nota: Hi Color, Lo Color y Position no estarán disponibles en este modo experto.

Reflexiones iniciales

Early Type

(Varios tipos)
Elija el tipo que mejor se adecúe a su material o que mejor represente el efecto que esté buscando.

Early Size

(Small, Medium, Large - pequeño, mediano, grande)
Modifica el tamaño del parámetro Early Type.
Nota: Algunas de las reflexiones iniciales solo tienen un tamaño.

Early Pos

Aquí puede elegir entre un ajuste Cercano o Distante.
Esto le permite cambiar la distancia entre la posición del oyente y la fuente en el patrón de reflexiones iniciales.
Tenga en cuenta que algunos de los tipos de reflexiones iniciales solo tienen una posición disponible.

Early Bal

(-100dB R, Centro, -100dB L)Balance izquierda/derecha de las reflexiones iniciales. Le permite descentrar las reflexiones iniciales con respecto a la posición central normal.

Hi Color

Ajusta el balance espectral en las frecuencias más agudas. Esto es realmente una forma muy sencilla de ajustar una selección compleja de frecuencias.

Low Cut
(20Hz - 400Hz) Este filtro ajustable elimina las frecuencias graves de las reflexiones iniciales.

Cola de reverberación

Rev Type
(Smooth, Natural, Alive - suave, natural, directo) Ajuste este parámetro con Early Lev totalmente abajo y Rev Lev arriba del todo. Modifique el tipo para ver el sonido que tiene cada uno.

Rev Width
Con este parámetro puede cambiar la anchura de la cola de reverb. El ajuste Mono es en el que las colas izquierda y derecha de la reverb son totalmente idénticas, la opción Center se abren un poco en el medio, Stereo es la imagen stereo normal y Wide hace que queden por fuera de la imagen stereo.
Nota: Los valores RevTypes: Fast Wd y Alive Wd solo tienen una anchura (extremadamente amplio).

Diffuse
(±50) Este parámetro le da una difusión mayor o menor que la que fue pensada originalmente por el diseñador para este algoritmo para un tiempo de decaimiento dado. Para el máximo rendimiento la difusión se ajusta automáticamente por detrás de las escenas en cuanto cambia los tiempos de decaimiento. Este parámetro le da un control añadido para variar la difusión con respecto a este ajuste automático.

Rev Bal
(-100dB R, center, -100dB L) Balance izquierda/derecha de la cola de reverberación. Le permite descentrar la cola de reverb con respecto a la posición central normal.

Hi Cut
(20-20kHz) Suprime el extremo agudo a la vez que se introduce en la cola de reverberación. Se usa junto con Hi Soften y Hi Decay para "oscurecer" una sala.

Hi Soften
(+/-50) Esto es un filtro especial usado para "suavizar" las frecuencias agudas de la cola de reverberación. Esto no es un sencillo filtro de corte de agudos sino un complejo grupo de filtros que funcionan juntos para suprimir esas frecuencias que hacen que una reverb tenga un sonido "brillante" o picado. Este parámetro está escalado/enlazado con los parámetros Hi Cut y Hi Decay.

Hi Decay
(.1 - 2.5) Factor multiplicador para las frecuencias que están por encima de la frecuencia de separación de agudos o Hi Xover. Ejemplo: Si el parámetro de decaimiento principal es fijado a 2.0 seg y el parámetro Hi Decay se ajusta a 1.5, las frecuencias por encima de la separación de agudos decaerán en 3.0 seg. De forma opuesta, si este parámetro se ajusta a 0.5, el tiempo de decaimiento por encima del punto de separación será de 1 seg.

Hi Xover
(1kHz - 20kHz) Ajusta la frecuencia en la cual se producirá la transición entre frecuencias medias y frecuencias agudas.

Mid Decay
(.1 - 2.5) El factor multiplicador de control de porcentaje para las frecuencias medias. Este parámetro normalmente es ajustado a 1.0 ya que es el parámetro principal ajustado por el parámetro de decaimiento principal. Este control de decaimiento de rango medio normalmente se suele omitir pero, sin embargo, los técnicos de TC pensaron que podría usar este parámetro como una herramienta de ajuste preciso para "retocar" un preset y hacer que sonase exactamente como quiera sin tener que ajustar el parámetro de decamiento principal.

Mid Xover
(200Hz - 2kHz) Ajusta la frecuencia en la cual tendrá lugar la transición entre las frecuencias medio-graves y medias.

Lo mid Decay
(.1 - 2.5) Factor multiplicador para las frecuencias medio-graves.

Lo Xover
(20Hz - 500Hz) Ajusta la frecuencia en la cual tendrá lugar la transición entre las frecuencias graves y medio-graves.

Lo Decay
(.1 - 2.5) Factor multiplicador para las frecuencias graves.

Lo Damp Freq
(20Hz - 200Hz) Ajusta la frecuencia de corte de graves para el siguiente parámetro, Lo Damp. Use estos dos parámetro para apartar cualquier frecuencia grave que no le interese y que esté entrando en el procesador de cola de reverberación.

Lo Damp
(-18dB - 0dB) Ajusta la cantidad de corte en dBs. Se usa junto con el parámetro anterior, Lo Damp Freq.

Modulación

La modulación de la reverb y la modulación de espacio actúan en la cola de la reverb y le dan la capacidad de retocar la cola de distintas formas.
Para aislar y escuchar solo la cola debería desactivar Early level; ajuste la mezcla al 100% y después aumente a tope el parámetro Depth (profundidad).
Pruebe a modificar el tipo de modulación y escuche su efecto sobre la cola. Tenga en cuenta que usando una modulación intensiva sobre la cola puede que obtenga un efecto de desafinación sobre el material fuente. En ese caso reduzca los valores de Width (anchura) y Depth (profundidad).

Modulación de reverb

Type

(Off, Smooth 1, Smooth 2, Perc, Wow, Vintage, Wild)
Ajusta el tipo de modulación.

Rate

(-100, default, +100) Le permite aplicar un desfase en la velocidad del LFO con respecto al valor por defecto asignado de fábrica para cada tipo.

Width

(0% - 200%) Ajusta la anchura de la modulación.

Modulación de espacio

Este grupo de parámetros ajusta la forma en la que el sonido se mueve por la sala.

Type

(Off, Normal, Fast, Slow, MidFreq, Sync).

Rate

(-100, default, +100) Le permite aplicar un desfase en la velocidad del LFO con respecto al valor por defecto asignado de fábrica para cada tipo.

Width

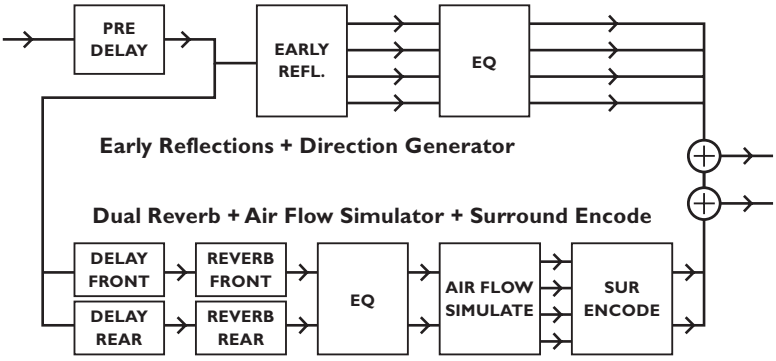
(0% - 100%) Ajusta la anchura de la modulación.

Depth

(-50, default, +50) Le permite aplicar un desfase a la cantidad de modulación de espacio con respecto al valor de fábrica por omisión.

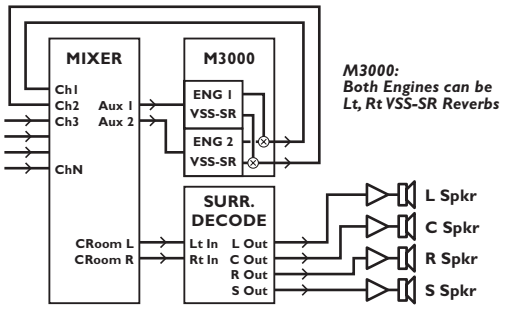
VSS™SR - SURROUND

VSS-SR Surround



En la parte superior del generador de reflexiones iniciales, cada motor puede procesar dos sistemas de reverb completamente independientes, lo que permite que el operador ajuste tiempos de retardo y de decaimiento distintos en los canales frontal y posterior.

Montaje M3000 y descodificador surround.



Un motor del M3000 o ambos pueden funcionar con algoritmos VSS-SR surround. Cuando se realiza una monitorización del sonido a través de un ProLogic™ u otro descodificador surround 4:2:4, se generan entornos surround realistas. Los algoritmos VSS-SR son totalmente compatibles con mono y stereo.

VSS™SR - SURROUND

VSS-SR (Surround)

El algoritmo VSS-SR (Surround) es un simulador de espacio realmente único con nuevas funciones para la producción de sonido surround. El campo difuso de la simulación es convertido en una composición frontal/trasero con parámetros de nivel, decaimiento y pre-retardo para la parte frontal y la trasera.
La salida compuesta del simulador es compatible con una reproducción tanto mono, como stereo o surround.
Cuando se usa para la producción de sonido surround no es necesario un descodificador surround, pero la monitorización debería ser realizada a través de un sistema descodificador compatible con Dolby SR.

Front Decay

(0.01 - 20) Cambia el tiempo de decaimiento en la información mono de la señal.

Rear Decay

(0.01 - 20) Cambia el tiempo de decaimiento en la información stereo de la señal.

Front Level

(-10dB - 0dB) Modifica el nivel de la información frontal/central de la señal.

Rear Level

(-10dB - 0dB) Modifica el nivel de la información trasera/surround de la señal.

Early Lev

(-100dB - 0dB) Nivel de salida de las reflexiones iniciales.
Cuando esto se desconecta totalmente Early Lev, el efecto de reverb estará formado totalmente por la cola de la reverb.

Hi Color (disponible en el modo simple)

Ajusta el balance espectral en las frecuencias más agudas.
Esto es realmente una forma muy sencilla de ajustar una selección compleja de frecuencias.

Lo Color (disponible en el modo simple)

Ajusta el balance espectral en las frecuencias más graves.
Una forma muy simple de ajustar una selección múltiple de frecuencias.

Front Delay

(0 - 200ms) Cambia el tiempo de retardo pasado a la reverb de la información frontal/central de la señal.

Rear Delay

(0 - 200ms) Cambia el tiempo de retardo alimentado a la reverb de la información trasera/surround de la señal.

Pre Delay

(0 - 100ms) Un retardo situado en la entrada del algoritmo.
Ajusta la cantidad de tiempo que pasará tras el sonido seco hasta que comiencen las reflexiones iniciales.

Mix

(0% - 100%) Mezcla seco/húmedo. Puede ser bloqueada al 100% en el menú I/O (entrada/salida).

Out Level

(-100dB - 0dB) Nivel de salida global de la reverb.
Esto se usa principalmente cuando los dos motores se usan en el modo en serie, o se usan en el modo combinado.

Expert mode

Pulse OK para acceder a los parámetros adicionales siguientes.
Nota: Hi Color, Lo Color y Position no estarán disponibles en este modo experto.

Reflexiones iniciales

Early Type

(Varios tipos) Elija el tipo que mejor se adecúe a su material o que mejor represente el efecto que esté buscando.

Early Size

(Small, Medium, Large - pequeño, mediano, grande)
Modifica el tamaño del parámetro Early Type.
Nota: Algunas de las reflexiones iniciales solo tienen un tamaño.

Early Pos

Aquí puede elegir entre un ajuste Cercano o Distante.
Esto le permite cambiar la distancia entre la posición del oyente y la fuente en el patrón de reflexiones iniciales.
Tenga en cuenta que algunos de los tipos de reflexiones iniciales solo tienen una posición disponible.

Early Bal

(-100dB R, Centro, -100dB L)Balance izquierda/derecha de las reflexiones iniciales. Le permite descentrar las reflexiones iniciales con respecto a la posición central normal.

Hi Color
(±50) Ajusta el balance espectral del parámetro Early Type. El parámetro Hi Color realmente es un parámetro de corte de agudos avanzado. El valor por defecto de este parámetro está personalizado para cada uno de los tipos de reflexiones iniciales.

Lo Cut
(20Hz - 400Hz) Este filtro ajustable elimina las frecuencias graves de las reflexiones iniciales.

Cola de reverberación

Rev Type
(Smooth, Natural, Alive- suave, natural, directo) Ajuste este parámetro con Early Lev totalmente abajo y Rev Lev arriba del todo. Modifique el tipo para ver el sonido que tiene cada uno.

Rev Depth
Con este parámetro puede cambiar la anchura de la cola de reverb.

Diffuse
(±50) Este parámetro le da una difusión mayor o menor que la que fue pensada originalmente por el diseñador para este algoritmo para un tiempo de decaimiento dado. Para el máximo rendimiento la difusión se ajusta automáticamente por detrás de las escenas en cuanto cambia los tiempos de decaimiento. Este parámetro le da un control añadido para variar la difusión con respecto a este ajuste automático.

Hi Cut
(20 - 20kHz) Suprime el extremo agudo a la vez que se introduce en la cola de reverberación. Se usa junto con Hi Soften y Hi Decay para "oscurecer" una sala.

Hi Soften
(+/-50) Esto es un filtro especial usado para "suavizar" las frecuencias agudas de la cola de reverberación. Esto no es un sencillo filtro de corte de agudos sino un complejo grupo de filtros que funcionan juntos para suprimir esas frecuencias que hacen que una reverb tenga un sonido "brillante" o picado. Este parámetro está escalado/enlazado con los parámetros Hi Cut y Hi Decay.

Hi Decay
(.1 - 2.5) Factor multiplicador para las frecuencias que están por encima de la frecuencia de separación de agudos o Hi Xover. Ejemplo: Si el parámetro de decaimiento principal es fijado a 2.0 seg y el parámetro Hi Decay se ajusta a 1.5, las frecuencias por encima de la separación de agudos decaerán en 3.0 seg. De forma opuesta, si este parámetro se ajusta a 0.5, el tiempo de decaimiento por encima del punto de separación será de 1 seg.

Hi Xover
(1kHz - 20kHz) Ajusta la frecuencia en la cual se producirá la transición entre frecuencias medias y frecuencias agudas.

Mid Decay
(.1 - 2.5) El factor multiplicador de control de porcentaje para las frecuencias medias. Este parámetro normalmente es ajustado a 1.0 ya que es el parámetro principal ajustado por el parámetro de decaimiento principal. Este control de decaimiento de rango medio normalmente se suele omitir pero, sin embargo, los técnicos de TC pensaron que podría usar este parámetro como una herramienta de ajuste preciso para "retocar" un preset y hacer que sonase exactamente como quiera sin tener que ajustar el parámetro de decamiento principal.

Mid Xover
(200Hz - 2kHz) Ajusta la frecuencia en la cual tendrá lugar la transición entre las frecuencias medio-graves y medias.

Lo mid Decay
(.1 - 2.5) Factor multiplicador para las frecuencias medio-graves.

Lo Xover
(20Hz - 500Hz) Ajusta la frecuencia en la cual tendrá lugar la transición entre las frecuencias graves y medio-graves.

Lo Decay
(.1 - 2.5) Factor multiplicador para las frecuencias graves.

Lo Damp Freq
(20Hz - 200Hz) Ajusta la frecuencia de corte de graves para el siguiente parámetro, Lo Damp. Use estos dos parámetro para apartar cualquier frecuencia grave que no le interese y que esté entrando en el procesador de cola de reverberación.

Lo Damp
(-18dB - 0dB) Ajusta la cantidad de corte en dBs. Se usa junto con el parámetro anterior, Lo Damp Freq.

VSS™SR - SURROUND

Modulación de reverberación

Type

(Off, Smooth 1, Smooth 2, Perc, Wow, Vintage, Wild)
Ajusta el tipo de modulación.

Rate

(-100, default, +100) Le permite aplicar un desfase en la velocidad del LFO con respecto al valor por defecto asignado de fábrica para cada tipo.

Width

(0% - 200%) Ajusta la anchura de la modulación.

Modulación de espacio

Este grupo de parámetros ajusta la forma en la que el sonido se mueve por la sala.

Type

(Off, Normal, Fast, Slow, MidFreq, Sync).

Rate

(-100, default, +100) Le permite aplicar un desfase en la velocidad del LFO con respecto al valor por defecto asignado de fábrica para cada tipo.

Width

(0% - 100%) Ajusta la anchura de la modulación.

Depth

(-50, default, +50) Le permite aplicar un desfase a la cantidad de modulación de espacio con respecto al valor de fábrica por omisión.

VSS 3 - CAMBIOS

Cambios en el algoritmo de reverb VSS-3

Hemos mejorado el algoritmo VSS-3 con algunos patrones extra de reflexiones iniciales (Club en tamaños pequeño, medio y grande) y tipos de reverberación (Fast Wd y Fast St).
Estas adiciones han sido realizadas para permitir que el VSS-3 consiga unos presets de reverbs muy pequeñas y potentes que hasta ahora eran muy difíciles de conseguir.

Se han incluido 14 nuevos presets y han sido colocados en los lugares que originalmente ocupaban presets de post-producción (#212 a 225). Estos presets de post-producción han sido incorporados en la colección de presets de post-producción (#250 y siguientes); vea los listados siguientes para más información.

Preset	Nº original	Nuevo nº
Living Room	212	267
Store Room	213	347
Small Stairway	214	329
Wide Garage	215	305
Big Stairway	216	330
Speaker In A Room	217	460
Parking Garage Talk	218	389
Parking Garage Ugly	219	390
Parking Garage Small	220	352
Parking Garage	221	391
Forest	222	446
Big City	223	437
Mountains	224	459
Jungle	225	452

Nuevos presets en las posiciones 212-225:

Nº	Nombre
212	Real Drum Booth
213	Small Wood Chamber
214	Vintage Snare Room 1
215	Vintage Snare Room 2
216	Studio Drum Ambience
217	Acoustic Space
218	Snare Booth Bright
219	Hard Drum Space
220	Dance Snare
221	Modulated Perc
222	Dark Snare Chamber
223	Tiny Booth
224	Small Space
225	Clear Space

LISTADO DE PRESETS

Listado de presets de algoritmos VSS-FP y VSS-SR
El propósito de los 250 presets de fábrica de motor único y 50 combinados es darle una amplia gama de puntos de arranque para su trabajo. Por lo general, es más rápido escoger un preset que tenga un nombre aproximado de lo que quiere y después realizar ajustes a partir de él, que partir completamente de cero.

Todos los presets del M3000 han sido diseñados por expertos profesionales en los campos de la post-producción y el trabajo con películas de las principales empresas de EE.UU. y Europa. Pensamos que es la colección más amplia de presets específicos para la post-producción y películas disponible hasta la fecha.
El punto clave en la reverb para post-producción y películas es que han de sonar naturales y realistas. Esto no implica necesariamente que tengan un sonido suave y delicado - como pasa habitualmente en las aplicaciones musicales - sino que ha de ser creible y ha de adaptarse a las secuencias y escenas.
Hemos colocado 300 presets en varios bloques distintos para su uso en diferentes aplicaciones.
Aquí abajo tiene un listado de los presets con una breve descripción de cada uno de los bloques de aplicaciones.

Presets de reverb ultra pequeñas (Indoor Mini)
Presets #251 al 259.
Una selección de ajustes de reverb muy pequeñas y con un sonido potente. La característica de estos presets es que están constituidos casi por completo de patrones de reflexiones iniciales, dado que la cola de reverb en estos pequeños espacios es prácticamente inexistente.

Nº	Nombre
251	Closet With Clothes
252	Walk In Closet
253	Too Small Mens Room
254	Phonebooth Tight
255	Phonebooth
256	Claustrophobia
257	Under A Blanket
258	Near The Wall
259	Meat Locker

Salas y espacios pequeños (Indoor Small)
Presets #260 al 289.
Una selección de pequeños espacios extremadamente naturales y realistas. Aquí están representadas algunas habitaciones domésticas como cocinas y comedores, y espacios más públicos como oficinas.
P.e. pruebe el preset 266 que es un preset que simula un pequeño comedor amueblado.

Nº	Nombre
260	A Small Room
261	The 2nd Bedroom
262	Drapes And Curtains
263	Dense Centered Room
264	Room Conversation
265	Chamber
266	Furnished Room
267	Living Room
268	Real Living Room
269	Dining Room
270	Corridor
271	Small Bathroom
272	Bathroom Blue
273	In The Kitchen
274	Interior Kitchen
275	Kitchen
276	ConfRoom Damped
277	Shrinks Office
278	Reception Area
279	Wooden Office
280	Store Room
281	Live VO Booth
282	Recording Booth
283	Studio Small
284	Standard Dialogue
285	Dialog 1
286	Open Mics
287	Close Breathing
288	Semifurnished Qntec
289	Small Foley Blue

LISTADO DE PRESETS

Salas y espacios de tamaño medio (Indoor Medium)
Presets #290 al #319.
Habitaciones y otros espacios son la parte predominante de este bloque de presets, aunque también hay representados algunas salas de lugares públicos.

Nº	Nombre
290	Furnished Room
291	Unfurnished Room
292	Locker Room
293	Livingroom Blue
294	Wood Floor
295	Natural Wood Room
296	Livingroom
297	Room With A View
298	Hallway
299	Basement 1
300	Furnished Basement
301	Wine Cellar
302	Toilet Stall
303	In The Shower
304	Bathroom Stall
305	Wide Garage
306	Right Side Garage
307	Conference Room
308	Glass Office
309	Large Office
310	Office
311	Empty Classroom
312	Classroom
313	Back Of The Glass
314	Watch-Tower Inside
315	Dialog 2
316	Dialog 3
317	Dialog 4
318	In The Air Vent
319	Kellars Cell Blue

Salas y espacios de gran tamaño (Indoor XL)
Presets #320 al #369.
Esta sección cubre una amplia gama de presets que van desde los grandes salones de una casa a grandes recintos públicos cerrados.

Nº	Nombre
320	Big Room
321	Empty Corridor
322	Plasterwalls
323	Centered Hallway
324	What A Basement
325	Basement 2
326	Basement Large
327	Empty Basement
328	Empty Stairwell
329	Small Stairway
330	Big Stairway
331	Home Garage
332	Modern Kitchen
333	Big Toilet
334	What A Toilet
335	Public Mens Room
336	Empty Store
337	Empty Nightclub
338	Storage Room
339	Recital Room
340	Hotel Lobby
341	Band Practice Room
342	Down The Hall
343	Factory
344	Dance Studio
345	Empty Restaurant
346	Tijuana Cantina
347	Store Room
348	Louvre Pyramid Hall
349	Pentagon Corridor
350	Airport PA
351	Grand Ballroom
352	Parking Garage Small
353	Garage
354	Mine Corridor
355	Mine Chamber

LISTADO DE PRESETS

Continuación

356	Tight+Natural
357	Tight+Smooth
358	Scoring Stage 1
359	Scoring Stage 2
360	Scoring Stage 3
361	Dialog 5
362	Dialog 6
363	Dialog 7
364	Party Chit Chat
365	Large+Stage Blue
366	Down The Hatch
367	In The Sewer
368	Scissorhands Parlor
369	In The Room

Las salas y espacios más grandes (Indoor XXL)
Presets #370 al 399.
Los espacios cerrados más grandes nunca imaginados. Aquí se incluyen solo lugares públicos, como p.e. estaciones de tren y grandes garages.

Nº	Nombre
370	Elevator Shaft
371	Big Stairwell
372	Large Lockerroom
373	Empty Auditorium
374	AES Show Lobby
375	Brill Building Lobby
376	Boston Garden Hall
377	Warehouse Blue
378	Soft Warehouse
379	Long Swimming Pool
380	Swim Distant
381	Empty Indoor Pool
382	Frankfurt Hbf
383	Budapest WestRailwSt
384	LaGuardia Terminal
385	Subway Platform 1
386	Subway Platform 2
387	Subway Tunnel
388	Parking Distant
389	Parking Garage Talk
390	Parking Garage Ugly
391	Parking Garage

Continuación

392	Indoor Parking Lot
393	Public Toilet
394	The Abbey
395	Medium Church
396	Concrete Maze
397	Dark Tunnel
398	Back There
399	Really Smooth Hall

Coches
Presets #400 al 409.
Estos ajustes de reverb simulan uno de los espacios más difíciles de conseguir. Los coches con su habitáculo extremadamente pequeño y su mezcla entre superficies blandas y duras hace que sea muy dificil simular la realidad: Todo el mundo sabe cómo es el sonido en el interior de un coche !!!

Nº	Nombre
400	Beetle Interior
401	Limo Interior
402	BMW Limo
403	Car Frontseat Dialog
404	Car Front 2 Backseat
405	Van Interior
406	A Van
407	Inside truck
408	Car Interior Blue
409	Cardoor At Midnight

LISTADO DE PRESETS

Espacios exteriores de tamaño medio (Outdoor Medium)
Presets #410 al 415.
Estos presets se ocupan de los exteriores. Aquí tiene algunas reverbs de tamaño medio para aplicaciones de exterior.

Nº	Nombre
410	Courtyard
411	Market
412	Alley
413	HarlemStreetAtNight
414	Stone Garden
415	Boat Trip In Venice

Presets de grandes espacios exteriores (Outdoor XL)
Presets #416 al 429.
Típicos grandes espacios exteriores, como patios interiores y la reverb que hay entre edificios de una calle.

Nº	Nombre
416	Backyard
417	Backyard Qntec Wide
418	On The Street
419	Street
420	Dog In The Alley
421	Alleyway
422	Between Skyscrapers
423	Between Buildings 1
424	Between Buildings 2
425	Under The Bridge
426	Dock
427	Long Cave
428	Backyard Qntc
429	Racetrack PA

Ajustes de exteriores muy grandes (Outdoor XXL)
Los presets #430 al #439 le dan una selección de enormes espacios exteriores como los de grandes pabellones o canchas vacías.

Nº	Nombre
430	Slap Alley
431	City Foot Chase
432	Empty Arena XXL
433	Racquetball Court
434	Wide Jail court
435	Across The Plaza
436	Large Citypark
437	Big City
438	Down The Tunnel
439	Jump Off Thee Bridge

Presets de espacios naturales (Nature)
Presets #440 al 459.
Un bloque de reverbs de espacios naturales concretos.

Nº	Nombre
440	Green Forest
441	Forest In Winter
442	Forest In Autumn
443	Forest On The Hill
444	Forest Reverb 1
445	Forest Reverb 2
446	Forest
447	In The Valley
448	Valley In Winter
449	Deep Valley
450	Back Canyon
451	Distance In Jungle
452	Jungle
453	Alpine Athmosphere
454	Stoneriver In Vitosa
455	Stone-Quarry
456	Cave Corridor
457	Cave-Dwelling
458	Rocks At See
459	Mountains

LISTADO DE PRESETS

Ajustes de efectos de reverb

Presets #460 al 469.
Un pequeño bloque de ajustes de reverbs especiales que no pueden entrar en ninguna de las categorías de aplicaciones reales. Estos presets pueden ser usados para efectos especiales.

Nº	Nombre
460	Speaker In A Room
461	Stinger 1
462	Stinger 2
463	Stinger 3
464	What Dreams May Go
465	Clausto-Phonebooth
466	Enhancer Verb 2
467	Dialog+Music Slap
468	Enhancer Stereo
469	Watch Them Scatter

Presets del algoritmo VSS-SR (Surround)

El especial algoritmo VSS-SR le ofrece una amplia variedad de posibilidades de crear reverbs nunca vistas hasta ahora. Tiene control sobre el tiempo de decaimiento frontal y trasero, y cuando la señal es enviada a través de un descodificador de sonido surround esto crea salas tridimensionales muy realistas.

Nº	Nombre
470	Dining Room SR
471	Real Living Room SR
472	Kitchen SR
473	Unfurnished Room SR
474	Room With A View SR
475	Hallway SR
476	Basement SR
477	Claustrophobia SR
478	Meat Locker SR
479	Live VO Booth SR
480	Large Office SR
481	LouvrePyramidHall SR
482	Museum SR
483	Railwaystation 1 SR
484	Railwaystation 2 SR
485	LaGuardiaTerminal SR
486	Empty Arena XXL SR
487	Swimmingpool SR
488	Between Buildings SR
489	Cemetery SR
490	Street SR
491	Stadium Rear SR
492	Alpine Athmosph SR
493	Rocks At The Sea SR
494	Jungle SR
495	Forest SR
496	Canyon SR
497	Arboretum SR
498	Mine Corridor SR
499	Mine Chamber SR
500	Cave Long SR

LISTADO DE PRESETS

Presets de reverbs combinadas

Presets #51 al 100.

El banco de presets combinados ofrece una amplia variedad de sugerencias para sacarle todo el partido a la estructura de doble motor del M3000. Puede conseguir una gran cantidad de efectos de reverb verdaderamente únicos. La división por categorías no es tan estricta como con los presets sencillos debido a que han sido diseñados para muchas aplicaciones distintas.

Tenga en cuenta que los presets #96 al #100 han sido creados a partir del algoritmo VSS-Surround.

Nº	Nombre
51	Machine Room Tiny
52	Submarine Very small
53	Submarine Small
54	De-S Wood Chamber 1
55	Stairway Wood 1
56	Wood Hall 1
57	Wood Hall 2
58	Court 1
59	Court 2
60	Submarine Big
61	De-S Wood Chamber 2
62	Stairway Wood 2
63	Elevator on 3th
64	Elevator on 5th
65	Elevator on 9th
66	Castle Normal
67	Machine Room Large 1
68	Machine Room Large 2
69	Machine Room Large 3
70	Submarine Corridor
71	Castle Big
72	In The Louvre
73	Glass Church
74	Hybrid Cathedral
75	Skating Ring
76	Stereo Church
77	Stereo Expo Hall
78	Harbor
79	Hippodrome
80	Deep Forest
81	Very Deep forest
82	Valley In Colorado
83	Boating On Amazonas
84	Deep Jungle
85	Night On Lochness

Continuación

86	In The Pipe 1
87	In The Pipe 2
88	Computer Voice 1
89	Computer Voice 2
90	Computer Voice 3
91	Computer in Space 1
92	Computer in Space 2
93	Reverb for Isato
94	Pantheon
95	Sewage System
96	Military Base SR
97	POW Camp SR
98	Football Ground SR
99	Seaside SR
100	Large Cave SR