

# Klanghelm DC8C 3



## Содержание

Установка	3
Верхняя панель/пресеты	4
Верхние параметры	5
Параметры внизу, слева	6
Параметры внизу, справа	7
Параметры Лёгкого режима	8
Описание лёгких режимов	9
Советы и рекомендации	10
Глобальные установки	11
Авторы	12

Стр 4

Стр 5



Стр 6

Стр 7

## Установка

### WINDOWS:

#### PLUGINS (64-bit VST, VST3, AAX)

- Скачайте и распакуйте установщик.
- Запустите DC8C3-installer.exe и следуйте инструкциям.
- Если вы используете VST-хост, укажите папку с VST плагинами во время установки.

#### Диагностика:

Если вы получаете сообщение об ошибке до или во время процесса установки, это скорее всего, связано с ложным срабатыванием вашего антивируса. В этом случае либо добавьте DC8C3-installer.exe в свой белый список или временно отключите сканирование во время процесса установки.

### APPLE MACOS:

#### PLUGINS (64-bit AU, VST, VST3, AAX)

- Скачайте и распакуйте установщик
- Откройте DC8C3.dmg, запустите DC8C3-installer.pkg и следуйте инструкциям.

#### Диагностика:

- в случае, если вы получаете сообщение о том, что программа установки не может быть запущена, поскольку она „not downloaded from App Store“, выполните следующие действия:
- Следуйте в System Preferences -> Security & Privacy
- В окне Security & Privacy, на вкладке General, нажмите на значок блокировки, в левом нижнем углу, чтобы иметь возможность вносить изменения.
- в секции «Allow applications downloaded from:», выберите «Anywhere».
- Установите DC8C3 снова.

## Верхняя панель и пресеты

Нажмите на логотип чтобы открыть меню глобальных установок (стр.13)

Переключатель между Лёгким и Экспертным режимами

Меню пресетов

К след. пресету

К предыдущ. пресету

Оверсемплинг в реальном времени и автономном режиме

Размер

Индикатор: VU/Пик

Базовый уровень для индикатора VU и сатурации.

Для изменения, используйте колесо мыши или двигайте мышью.

Вы также можете ввести значение с клавиатуры.

Переключатель двух состояний A и B. Чтобы скопировать одно состояние в другое, откройте меню пресетов и выберите "copy A to B" или "copy B to A". Состояния сохраняются с сессией.

Копирует текущее состояние плагина в буфер обмена. Вы можете использовать "paste from clipboard" в другом экземпляре плагина, чтобы применить к нему эти настройки, или вы можете вставить их в текстовый документ, чтобы поделиться ими с другими пользователями.

Нажмите „paste from clipboard“ чтобы применить здесь скопированные настройки.

Категории заводских настроек.

LOAD

SAVE

COPY TO CLIPBOARD

PASTE FROM CLIPBOARD

COPY A->B

PRESETS

DRUMS

BASS

GUITARS

KEYS

VOCAL

MASTERING

STYLE

USER

Загрузка пресета с диска

FROM FILE...

RESET TO DEFAULT

К установкам по умолчанию

SAVE TO FILE

SAVE AS DEFAULT

Сохранить текущие установки как установки по умолчанию которые будут загружаться при открытии плагина.

Местонахождение пользовательских пресетов.

macOS: /Users/<username>/Library/Klanghelm/DC8C3/UserPresets/

Windows: C:/Users/<username>/AppData/Roaming/Klanghelm/DC8C3/UserPresets/

Сохранить пресет на диске. Для того чтобы он был доступен в категории USER, сохраните его в папку UserPresets.

**Примечание:** Параметры SIZE, OS, CAL, METER и AGC исключены из заводских настроек. Пресет DEFAULT включает в себя эти параметры. В глобальных настройках есть опция, отвечающая за загрузку вышеупомянутых параметров с пользовательскими настройками и состояниями A/B. См. стр. 11.



## Верхние параметры

Включить **Автоматическую компенсацию потери уровня сигнала (AGC)**:

Компенсация равна разнице среднеквадратичных значений входного и компрессированного сигналов. Она пересчитывается всякий раз при изменении параметров влияющих на вых. уровень. Это значение сохраняется с проектом. При использовании автоматизации, данный режим рекомендуется отключить во избежание нежелательных результатов.

Замечания:

- При включенной AGC и быстром перемещении параметров, влияющих на величину компрессии, может произойти заметное изменение выходного сигнала, т.к. на вычисление новой компенсации необходимо какое-то время.
- Когда AGC включена, вы все ещё можете точно подогнать OUTPUT.
- При выключении AGC, регулятор OUTPUT устанавливается на выходной уровень, рассчитанный с помощью AGC, плюс ваша настройка, чтобы избежать скачков громкости.
- При включении AGC регулятор OUTPUT сбрасывается на 0, чтобы избежать скачков громкости.
- Регулятор OUTPUT также сбрасывается на 0, когда вы меняете пресеты и AGC включён.

Сатурация. 3 типа:  
Тёмный: выключена  
Оранжевый: лёгкая  
Красный: сильная

Использовать  
внешний вход.

Проверить сиг-  
нал на внешнем  
входе.

Частота среза ФВЧ  
(Гц) на внешнем  
входе.

Увеличить крутиз-  
ну ФВЧ с 6 на  
12дБ/окт.

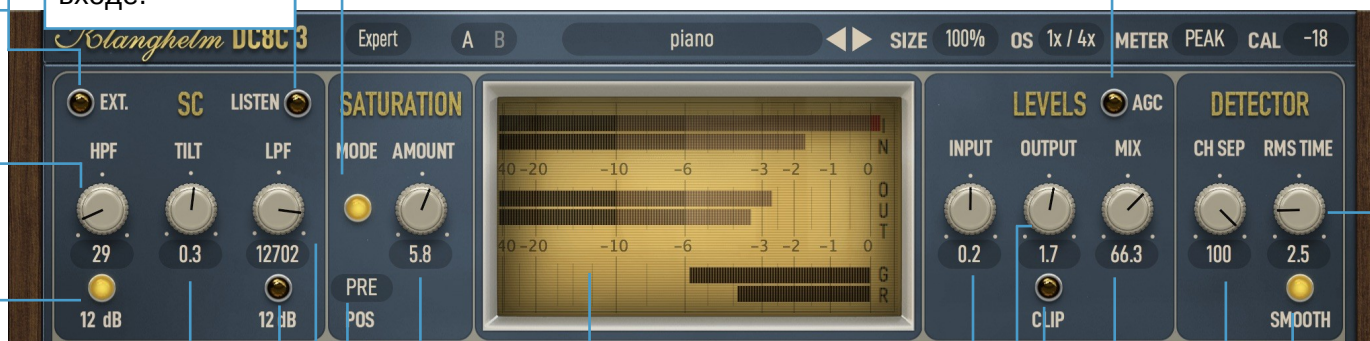
Баланс между НЧ и ВЧ на внешнем  
входе в дБ.

Негативные - больше низких.

Позитивные - больше высоких.

Увеличить крутизну ФНЧ с 6 на  
12дБ/окт.

Частота среза ФНЧ (Гц) на внеш. входе.



Время RMS в мсек.  
0 - пиковый компрессор.

Уровень  
сатурации.

Нажмите на  
индикатор  
чтобы вклю-  
чить обход.

Нахождение са-  
туратора: до,  
после компрес-  
сора, только на  
внешнем входе.

Ур-нь прямого сигнала.

Вых. уровень в дБ.  
Смотри так же AGC.

Включить мягкое огра-  
ничение вых. сигнала.

Баланс в %:  
0% - прямой сигнал  
100% - обработанный

Если включено, время восстанов-  
ления детектора и фактическое  
время восстановления компрес-  
сии зависят друг от друга. Это  
даёт более плавное восстанов-  
ление.

Разделение каналов в  
детекторе:  
0% - объединены,  
100% - независимы.

## Параметры внизу, слева

Влияние выбранной кривой компрессии:  
0%: Hard-knee кривая  
100%: только выбранная кривая

Тип кривой компрессии:  
SOFT → очень мягкое колено  
NOSE → подчеркивает область вокруг порога, становится мягче на более высоких уровнях  
SPIKE → острая, агрессивная кривая

Порог в дБ

Определяет (в %), часть компрессированного сигнала подаваемого обратно в детектор. Таким образом, у вас может быть Feedforward (при 0%) или Feedback (при 100%) компрессор и всё между ними.

Определяет, насколько гладко DC8C3 меняет уровень подавления, в %.  
При 0 % (выкл.) сглаживание не происходит. При 100 % изменение уровня подавления будет очень медленными.



Диапазон в дБ. Ограничивает максимальный уровень компрессии до этого значения.

Отношение компрессии x:1

Включает режим отрицательного Отношения для выраженной и очевидной компрессии. Больше подходит для компрессии как эффекта, чем для управления динамикой.

Основные режимы работы:  
NORMAL → универсальная компрессия  
CLEAN → идеально чистая компрессия без генерации гармоник  
SMASH → сверхбыстрая компрессия, почти как ограничение  
LIMIT → если ATTACK, ATTACK PROG DEP, GR SMOOTH и RMS TIME установлены на 0, DC8C3 становится лимитером.

## Параметры внизу, справа





## Параметры Лёгкого режима

Включить Автоматическую компенсацию потери уровня сигнала (AGC):

Компенсация равна разнице среднеквадратичных значений входного и компрессированного сигналов. Она пересчитывается всякий раз при изменении параметров влияющих на вых. уровень. Это значение сохраняется с проектом. При использовании автоматизации, данный режим рекомендуется отключить во избежание нежелательных результатов.

Замечания:

- При включенной AGC и быстром перемещении параметров, влияющих на величину компрессии, может произойти заметное изменение выходного сигнала, т.к. на вычисление новой компенсации необходимо какое-то время.
- Когда AGC включена, вы все ещё можете точно регулировать OUTPUT.
- При выключении AGC, регулятор OUTPUT устанавливается на выходной уровень, рассчитанный с помощью AGC, плюс ваша настройка, чтобы избежать скачков громкости.
- При включении AGC регулятор OUTPUT сбрасывается на 0, чтобы избежать скачков громкости.
- Регулятор OUTPUT также сбрасывается на 0, когда вы меняете пресеты и AGC включён.

Уровень сатурации

Использовать  
внешний вход

Частота среза ФВЧ  
(Гц) на внешнем  
входе.

Порог в дБ

Отношение компрессии x:1

Выбрать Лёгкий  
режим. См. стр. 9

Время срабатыва-  
ния в мсек.

Вых. уровень в дБ.

Когда горит,  
левый/правый ка-  
налы работают не-  
зависимо.

Баланс в %:  
0% - прямой сигнал  
100% - обработан-  
ный

Время восстано-  
вления в мсек.

ПРИМЕЧАНИЕ: при переключении режимов время срабатывания и восстановления не изменяется. Однако положение контроллеров может измениться, поскольку каждый лёгкий режим имеет свои собственные диапазоны этих времён.



## Описание лёгких режимов

### Четыре Лёгких режима

Чтобы получить представление о различном характере компрессии каждого режима, установите все параметры в значение по умолчанию (дважды щёлкните на каждой ручке). Затем снижайте Threshold до тех пор, пока не получите подавление примерно на 4-5 дБ. Переключайтесь между режимами. Различия в характере должны быть теперь очевидны.

ПРИМЕЧАНИЕ 1: При переключении режимов время срабатывания и восстановления не изменяется. Однако положение контроллеров может измениться, поскольку каждый лёгкий режим имеет свои собственные диапазоны этих времён.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: В отличие от более ранних версий DC8C3, теперь вы можете переключаться в экспертный режим без изменения звука. EXPERT больше не является пятым режимом, а просто предлагает вам больше контроля над лёгким режимом из которого вы переключились. Однако, если вы внесёте изменения в экспертном режиме, а затем переключитесь обратно в Лёгкий, то это отменит все изменения, внесенные в экспертном режиме, чтобы оставить выбранный Лёгкий режим без изменений. Имейте в виду, что элементы управления Лёгким режимом функционируют как макро контроллеры т. е. регулируют несколько параметров одновременно. Например, Attack также может определять зависимость от входного сигнала. Поэтому, если вы хотите выполнить более глубокую настройку, переключившись в режим EXPERT, то лучше в нём и остаться.

### SMOOTH

Самый медленный из 4 лёгких режимов. Незаметная компрессия, плавное усиление/выравнивание.

Подходит для работы на шинах, вокале, струнных, синтезаторных пэдах.

### PUNCH

Установил и забыл. Мощная, натуральная компрессия. Отличная рабочая лошадка. Универсальный компрессор на каждый канал. Так же отлично подойдёт для шины с ударными.

### SNAP

Компрессор VCA типа. Это машина для выделения атак сигнала. Подавления примерно на -2 дБ уже может быть достаточно, чтобы оживить барабаны.

Также подходит для подчеркивания атак гитары/бас-гитары. Будьте осторожны с ручкой OUTPUT: различия между атаками и остальной частью сигнала могут быть огромными.

### CRUSH

Противоположность режиму SMOOTH. Множество артефактов компрессии (искажений). Вы можете использовать его, чтобы полностью разрушить динамику и/или неправильно использовать DC8C3 в качестве устройства искажения. Очень быстрые времена Attack/Release, аналогичные характеристикам FET компрессора. CRUSH основан на режиме работы SMASH, если открыть EXPERT.

## Советы и рекомендации

Начните с пресетов. Они должны быть хорошими отправными точками для ваших собственных исследований различных вариантов компрессии, которые вы можете получить от DC8C3.

DC8C3 способен выполнять очень чистую компрессию даже при очень быстрых настройках (в CLEAN режиме). При большом подавлении, время от времени, будут проходить (появляться) транзиенты. Это можно компенсировать, увеличив RELEASE и / или HOLD.

Когда CLEAN COMP выключен, вы можете достичь истинного, нулевого срабатывания, т.е. при желании атаки могут быть полностью уничтожены. Если вы хотите истинную атаку 0.0 мс, вы также должны установить RMS, PRE-ATTACK и GR-SMOOTH в 0.

Режим LIMIT не предназначен для замены вашего любимого мастеринг лимитера. Скорее это аналоговый ограничитель. Лучше всего его использовать в сочетании с мягким ограничением на выходе (чтобы его активировать, нажмите на светодиод под OUTPUT). Если вы установите ATTACK, PRE ATT, PROG DEP (attack) и GR SMOOTH на 0, DC8C3 будет работать как лимитер без пред. задержки. Вы можете ещё больше снизить искажения, выбрав DETECTOR SMOOTH и S-RELEASE CURVE.

## Глобальные установки

CREDITS	GLOBAL SETTINGS
<b>KLANGHELM</b>	knob-mode <span>vertical</span>
model: DC8C3	mouse-drag sensitivity
version: 3.3.0	<input type="checkbox"/> enable tooltips
DSP: Tony Frenzel	Recall when switching user presets and A/B states:
GUI: Tony Frenzel	<input checked="" type="checkbox"/> SIZE <input type="checkbox"/> OS <input checked="" type="checkbox"/> CAL <input type="checkbox"/> AGC
	<input checked="" type="checkbox"/> equal OS settings for Realtime and Offline
	<input type="checkbox"/> disable dynamic latency reporting
	<input type="checkbox"/> use OpenGL GUI rendering (experimental) requires closing/reopening the GUI. Can improve GUI performance. Make sure that you have the latest OpenGL drivers installed, if you use this option.
	<span>save</span>

Тип движения мыши для перемещении ручек на графическом интерфейсе.

Чувствительность движения мыши при перемещении ручек.

Всплывающая подсказка, при наведении мыши на элемент управления.

Используйте эту опции, чтобы определить, вызываются ли размер граф. интерфейса, параметры оверсемплинга, настройки калибровки и AGC с помощью A/B состояний и пресетов.

Если хост не поддерживает компенсацию разных времён задержки плагина в реальном времени и автономном режиме, вы можете использовать эту опцию, при этом задержка в реальном времени и во время автономной работы станет одинаковой. Если вы хотите использовать различные задержки, а хост не принимает эти изменения при переходе в автономный режим, вам необходимо отключить отчеты о задержках (см. ниже).

Если хост не поддерживает различные задержки для обработки в реальном времени и в автономном режиме, вы можете полностью отключить отчеты о задержках, чтобы все было синхронизировано. В этом случае заявленная задержка плагина устанавливается на фиксированные 128 семплов независимо от настроек ОС.

Включить OpenGL рендеринг интерфейса.

Ссылка на вебсайт Klanghelm

[www.klanghelm.com](http://www.klanghelm.com)

Нажмите чтобы сохранить установки и выйти из меню. Установки хранятся в: macOS: /Users/<username>/Library/Klanghelm/DC8C3/settings.xml  
Windows: C:/Users/<username>/AppData/Roaming/Klanghelm/DC8C3/settings.xml Если возникнут проблемы, просто удалите этот файл, и глобальные настройки, по умолчанию, восстановятся.

## **Авторы**

Кодирование и интерфейс: Tony Frenzel

Руководство пользователя: Tony Frenzel

Особая благодарность всем бета-тестерам.

VST and VST3 торговые марки Steinberg Media Technologies GmbH.

Audio Unit торговая марка Apple, Inc.

AAx торговая марка Avid, Inc.