

# Klanghelm SDRR





## Содержание

|                        |   |
|------------------------|---|
| Установка              | 3 |
| Верхняя панель/пресеты | 4 |
| Основные контроллеры   | 5 |
| Отдельные контроллеры  | 6 |
| Режим TUBE             | 6 |
| Режим DIGI             | 6 |
| Режим FUZZ             | 7 |
| Режим DESK             | 7 |
| Глобальные установки   | 8 |
| Авторы                 | 9 |

Стр. 4

Стр. 5



Стр. 6-7

## Установка

### WINDOWS:

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

- Скачайте и распакуйте установщик.
- Запустите SDRR2-installer.exe и следуйте инструкциям.

#### 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 SDRR2-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 SDRR2.dmg, запустите SDRR2-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 SDRR2 снова.

## Верхняя панель/пресеты

**Верхняя панель:**

- Лого-тип:** Нажмите на лого-тип чтобы открыть меню глобальных установок (стр.13)
- МЕНЮ ПРЕСЕТОВ:** Меню пресетов
- К след. пресету** / **К пред. пресету**
- РАЗМЕР:** Размер
- Оверсемплинг:** OFF: выключен, ON: на основе IIR фильтра, ON+: на основе FIR фильтра
- Уровень:** Задаёт базовый уровень не только для VU индикатора, но и для всего тракта сигнала. Нажмите, чтобы ввести значение. Или, нажмите на "CAL" и двигайте мыш. Или наведите указатель мыши на "CAL" и используйте колесо мыши.

**Панель параметров:** A B PRESETS DEFAULT SIZE 100% HQ ON CAL -18

**Меню пресетов:**

- load** / **save** → **Загрузка пресета с диска**
- from file...** → **К установкам по умолчанию**
- reset to default** → **К установкам по умолчанию**
- save to file** / **save as default** → **Сохранить пресет на диске. Для того чтобы он был доступен в категории USER, сохраните его в папку UserPresets.**
- Сохранить текущие установки как установки по умолчанию которые будут загружаться при открытии плагина.**
- copy to clipboard** / **paste from clipboard** → **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.**
- copy A->B** → **Нажмите „paste from clipboard“ чтобы применить здесь скопированные настройки.**
- 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.**
- Категории заводских настроек.**

**Пресеты:** Drums, Bass, Guitars, Keys, Vocals, Master, Style, USER

**Местонахождение пользовательских пресетов:**

- macOS: /Users/<username>/Library/Klanghelm/SDRR2/UserPresets/
- Windows: C:/Users/<username>/AppData/Roaming/Klanghelm/SDRR2/UserPresets/

**Примечание:** Параметр SIZE исключён из заводских настроек. Состояния DEFAULT и A/B включают SIZE. Пресеты включают в себя SIZE. В глобальных настройках есть опция, отвечающая за загрузку SIZE с пользовательскими пресетами и A/B состояниями. См. стр. 8.

## Основные контроллеры

Чувствительность: для оптимальной работы плагина, уровень входного сигнала должен находится около 0дБ, когда VU индикатор установлен на INPUT.

Баланс между прямым и обработанным сигналами.

Величина дрейфа в тракте сигнала. Перетаскивайте мышь или щёлкните, чтобы ввести значение. Alt+ЛКМ: вернуться к значению по умолчанию.

Нажмите на индикатор чтобы включить обход.

Режим VU индикатора: Вход, Выход и Среднеквадратичная разница между выходным и входным сигналами.

DRIVE:  
Уровень сатурации.

Выходной уровень в дБ.

Автоматическая компенсация потери уровня сигнала (AGC): Компенсация равна разнице среднеквадратичных значений входного и выходного 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. Когда AGC включена, вы всё ещё можете точно регулировать OUTPUT.

SDRR может применять до 3-х каскадов, которые расположены по разному в каждом режиме. Это смесь параллельной и последовательной обработки. В режиме DESK каскады соединены трансформаторами, что добавляет их особую сатурацию. При включении только одного каскада, SDRR обеспечивает наиболее прозрачный результат, в то время как все 3 будут звучать более окрашено и сложно, но не обязательно более искаженно.

Конфигурация каналов:  
MONO, STEREO, DUAL MONO.

Выбор основного режима сатурации.

ПЕРЕКРЁСТНЫЕ ПОМЕХИ:  
MED - приятные, едва заметные перекрестные помехи между стереоканалами.  
HIGH - сигнал помех проходит через дополнительный сатуратор и становится более очевидным.







## Режим TUBE

Морфинг между двумя различными моделями ламповых пред. усилителей.  
WARM: округлое, теплое и "древесное" звучание, идеальный "утеплитель". Закругляет атаки и добавляет лёгкую компрессию.  
SIZZLE: передаёт тепло ламп сохраняя изначальные атаки сигнала. Способствует гармоническим эффектам.

Баланс между чётными и нечётными гармониками.



Диапазон наиболее подверженный сатурации:  
LF: фокус на низких частотах (очень прозрачно на ВЧ, "Ум-м" на НЧ).  
Среднее положение: Нейтрально.  
HF: фокус на высоких частотах (похоже на эффект ленты или мягкий ди-эссер), при более высоких значениях применяется полочный ВЧ фильтр.

Задаёт общую динамическую характеристику сатурации от быстрой, агрессивной до более мягкой, медленной динамики. Кроме того, чем медленнее динамический отклик, тем полнее звук.



## Режим DIGI

Морфинг между двумя динамическими формирователями волн.  
4: синтезирует только первые четыре гармоники для лёгкого гармонического насыщения.  
INF: генерируются все гармоники, более распространенный характер сатурации.

Когда горит, уменьшение битности сопровождается снижением частоты дискретизации.

Баланс между чётными и нечётными гармониками.

Количество битов.



Диапазон наиболее подверженный сатурации:  
LF: фокус на низких частотах (очень прозрачно на ВЧ, "Ум-м" на НЧ).  
Среднее положение: Нейтрально.  
HF: фокус на высоких частотах (похоже на эффект ленты или мягкий ди-эссер), при более высоких значениях применяется полочный ВЧ фильтр.

Задаёт общую динамическую характеристику сатурации от быстрой, агрессивной до более мягкой, медленной динамики. Кроме того, чем медленнее динамический отклик, тем полнее звук.



## Режим FUZZ

Морфинг между двумя различными германиевыми моделями, чрезвычайно модифицированными, чтобы сделать их пригодными для микширования и даже мастеринга.  
GATED: вдохновленный слегка ломаным звуком винтажной fuzz педали.  
SMOOTH: очень плавное и тёплое звучание, подчёркивает свойства устройств на германиевых транзисторах.

Уровень чётных гармоник.



Диапазон наиболее подверженный сатурации:  
LF: фокус на низких частотах (очень прозрачно на ВЧ, "Ум-м" на НЧ).  
Среднее положение: Нейтрально.  
HF: фокус на высоких частотах (похоже на эффект ленты или мягкий ди-эссер), при более высоких значениях применяется полочный ВЧ фильтр.

Задаёт общую динамическую характеристику сатурации от быстрой, агрессивной до более мягкой, медленной динамики. Кроме того, чем медленнее характеристика, тем полнее звук. Может использоваться для смягчения звука, если CHARACTER установлен на GATED.



## Режим DESK

Время срабатывания:  
Тёмн: медленное  
Оранже: среднее  
Красн: быстрое

Индикатор подавления.  
1/2 яркости: 10 дБ  
Полная яркость: 20 дБ

Время восстановления:  
Тёмный: медленное  
Оранжевый: среднее  
Красный: быстрое

RMS компрессор, тип VCA, с зависящими от сигнала срабатыванием и восстановлением.  
Поворот по часовой стрелке увеличивает компрессию.

Усиление атак. При 0, эффекта нет.



Полочный НЧ фильтр.  
При подавлении, работает как сверхмягкий ФВЧ, в сочетании с однополюсным полочным НЧ фильтром.  
При повышении, с включённым LED, выполняет басовый трюк знаменитого пассивного эквалайзера, усиливая и ослабляя одновременно, чтобы обеспечить огромный, но плотный низ.  
Подавление, с включённым LED, даёт слегка резонансный, обрезной фильтр.

При повышении работает как широкий, пассивный ламповый эквалайзер. При подавлении, действует как сверхмягкий полочный ВЧ фильтр. Чем больше вы давите, тем ниже становится частота среза, что делает его идеальным для очистки верха. Когда LED включён, управление ВЧ происходит аналогично знаменитому 1073 эквалайзеру с изменённой частотой среза, но с тем же подъёмом. Подавление с включённым LED, дополнительно усиливает средние частоты.

## Глобальные установки

| CREDITS  | GLOBAL SETTINGS   |
|--|---|
| <b>KLANGHELM</b>   | knob-mode <span>vertical</span>   |
| model: SDRR2   | mouse-drag sensitivity  |
| version: 2.3.0   | <input type="checkbox"/> recall SIZE when loading user presets  |
| DSP: Tony Frenzel  | <input checked="" type="checkbox"/> show & edit values  |
| GUI: Tony Frenzel  | <input type="checkbox"/> enable tooltips  |
|  | <input type="checkbox"/> use OpenGL GUI rendering (experimental)<br>requires closing/reopening the GUI. Can improve GUI performance. Make sure that you have the latest OpenGL drivers installed, if you use this option. |
| <a href="http://www.klanghelm.com">www.klanghelm.com</a> |   |

Тип движения мыши для перемещения ручек на графическом интерфейсе.

Чувствительность движения мыши при перемещении ручек.

Устанавливать размер графического интерфейса при загрузке USER пресетов.

Отображает поле под каждой ручкой, в котором вы можете просмотреть и редактировать значение.

Всплывающая подсказка, при наведении мыши на элемент управления.

Включить OpenGL рендеринг интерфейса.

Ссылка на вебсайт Klanghelm.

Нажмите чтобы сохранить установки и выйти из меню. Установки хранятся в:  
macOS: /Users/<username>/Library/Klanghelm/SDRR2/settings.xml  
Windows: C:/Users/<username>/AppData/Roaming/Klanghelm/SDRR2/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.