

	IR-1	Vordergrund	Mittelgrund	Hintergrund
Raumdefinition	Reverb Time	gemäß geladener IR s	gemäß geladener IR s	gemäß geladener IR s
	Convolution Start	0.000 s	0.000 s	0.000 s
	Convolution Length	Full = 6 s	Full = 6 s	Full = 6 s
	RT 60	0.9 s	0.9 s	0.9 s
	Ratio	1.0	1.0	1.0
	Density (Dichte)	1.00	1.00	1.00
	Reso (Resonance)	1.00	1.00	1.00
	Decorrelation	0 %	0 %	0 %
	ER Buildup	40 ms	40 ms	40 ms
	ER TR - X	0 ms	0 ms	0 ms
Wet Properties	Lautstärke ER	- 5 db	- 2.5 db	0 db
	Predelay ER	50 ms	25 ms	0 ms
	Lautstärke Tail	- 6 db	- 3 db	0 db
	Predelay Tail	0 ms	0 ms	0 ms

	IR-1	Default	
Raumdefinition	Reverb Time		Original-Verzögerungszeit
	Convolution Start	0 s	zur Beseitigung von unerwünschtem Predelay der Impulse Responses
	Convolution Length	6 s	zum Abschneiden von Impulse Responses für einen Gated Reverb – immer auf die volle Länge von 6 s setzen!
	RT 60 (Reverb Time 60 db)		Zeitraum, in dem der Schalldruckpegel nach Schallsignalende um 60 db abfällt
	Ratio	1.00	Absorptionsrate (Niedrigerer Wert = mehr Absorption) – wird auf die Reverb Time angewandt!
	Size	1.00	Raumgröße (Zeit zwischen den Reflektionen)
	Density (Dichte)	1.00	Je höher der Wert, desto glatter der Hall, je geringer desto „körniger“
	Reso (Resonance)	1.00	Verstärkt oder vermindert die Resonanzen des Original-Halls
	Decorrelation	0 %	größerer Wert vergrößert den Geräumigkeitseindruck durch Verschieben der Stereosignale
	Latency	je nach IR	Anzeige der Verzögerung des PlugIns – das nominelle Predelay!
	Dry	0 ms	Hiermit kann das Ausgangssignal (dry signal) verschoben werden
	ER Buildup	0 ms	Attackgestaltung der ER: 0 ms = abruptes vs. allmähliches Einsetzen bei 150 ms
	ER TR - X	0 ms	Verschiebt den Übergangspunkt von ER zu Tail (-Reflections)
Wet Properties	Dry / Wet	100 % Wet	bei 100% : Original Impulse Responses
	Direct	off	Ausschalten (nur anschalten, wenn das Ausgangssignal den Klang nicht beeinflussen soll)
	ER An / Aus	on	
	Lautstärke ER	0 db	
	Predelay ER	0 ms	0 bis 500 ms
	Tail An / Aus	on	
	Lautstärke Tail	0 db	
	Predelay Tail	0 ms	-100 bis 500 ms (Tail kann in die ERs geschoben werden) – addiert sich zur Latency!

