SUBLOCK

O GRAVE NO LUGAR.

KICK E 808 SOMANDO.

Ducking com curva e correção de fase nota por nota.

Um guia prático para decidir pelo som.



VST3 / AU / AAX

MACOS + WINDOWS

SOMBINÁRIO MUSIC

GUIA

SEU CAMINHO ATÉ O GRAVE.

Comece pela instalação. Depois conheça a interface, entenda as duas metades do plugin — o duck e o alinhamento de fase — e ajuste tudo escutando a mix, não o solo.

COMECE POR AQUI

Instalação e formatos 3
Licença, trial e ativação 4

CONHEÇA A INTERFACE

Modo compacto 5
Painel ADVANCED 6

ENTENDA O PLUGIN

As duas metades 7
Align e os três alvos 8

DÊ FORMA AO DUCK

Depth, Shape e Trigger 9
As dezesseis curvas 10

LEIA O QUE ACONTECE

Cabeçalho: nota, ângulo e ganho 11
O osciloscópio 12

TRABALHE POR BANDA

Multibanda e fase linear 13
Sense: o que dispara o duck 14

AJUSTE FINO

Align Setup 15
Output, Mix e latência 16

EXPERIMENTE

Presets, A/B e automação 17
Receitas 18

CONSULTE

Controles principais 20
Align, Sense e Multibanda 21

ANTES DE SAIR

Dúvidas e diagnóstico 22
Checklist final 23

01

INSTALE O QUE SUA DAW USA.

SubLock é um plugin de efeito para macOS e Windows. Na instalação, você escolhe os formatos que deseja usar.

FORMATO	MACOS	WINDOWS	USO
VST3	Sim	Sim	DAWs compatíveis com VST3
AU	Sim	Não	DAWs compatíveis com Audio Units
AAX	Sim	Sim	Pro Tools compatível com AAX

01 **FECHE A DAW**

Salve o trabalho e feche a DAW antes de instalar ou atualizar.

02 **EXECUTE O INSTALADOR**

Use o instalador do seu sistema e marque os formatos aceitos pelas suas DAWs. Você pode instalar mais de um no mesmo computador.

03 **INSIRA NO CANAL DO GRAVE**

SubLock trabalha na pista do baixo ou do 808 — não na pista do kick. É o grave que ele move.

04 **MANDE O KICK PELO SIDECHAIN**

Roteie o kick para a entrada de sidechain do plugin. Sem esse envio, o SubLock não tem contra o que alinhar nem o que escutar para disparar o duck.

SE ELE NÃO APARECER

Confirme o formato escolhido e solicite uma nova varredura de plugins na DAW. Se a versão antiga ainda estiver carregada, feche e reabra a DAW após a atualização.

02

UMA LICENÇA.
ATÉ 3 COMPUTADORES.

Sua licença é vitalícia para o SubLock e permite instalar e ativar o produto em até três computadores diferentes.

VITALÍCIA	3	ONLINE
LICENÇA DO PRODUTO	COMPUTADORES	PARA ATIVAR

01 **TENHA O NÚMERO EM MÃOS**
Você recebe o número da licença após adquirir o produto. Guarde essa informação para ativar suas instalações.

02 **MANTENHA A CONEXÃO ATIVA**
A ativação requer conexão com a internet. Confira a conexão antes de iniciar o registro.

03 **ABRA O SUBLOCK E ATIVE**
Ao abrir o plugin na DAW, utilize o campo de ativação que aparece na interface. Informe o número recebido e conclua seguindo as indicações exibidas.

04 **REPITA NAS OUTRAS MÁQUINAS**
Use sua licença para ativar as demais instalações, respeitando o limite de três computadores diferentes.

PERÍODO DE AVALIAÇÃO

Antes de ativar, o SubLock funciona por tempo limitado. O rodapé do painel ADVANCED mostra quantos dias restam. Durante a avaliação o áudio é o mesmo da versão registrada.
Tenha o número da licença e os dados da compra disponíveis ao procurar o atendimento da Sombinário sobre ativação ou limite de computadores.

03

O ESSENCIAL
SEMPRE POR PERTO.

Uma instância nova abre compacta. Você já tem a leitura da nota, o alinhamento, o duck e a multibanda em uma tela.



FIG 01 / Modo compacto. Os valores mostrados são ilustrativos; não representam os padrões de fábrica.

01 **CABEÇALHO**
A nota detectada, o ângulo aplicado e quanto de grave foi recuperado.

02 **MULTIBANDA**
Quanto do duck cada banda recebe, com crossovers ajustáveis.

03 **ALIGN**
O quanto da correção de fase entra e com que objetivo.

04 **DUCK**
A profundidade, a curva, o que dispara e em que divisão.

04

ABRA O ADVANCED.
AJUSTE O RESTO.

Clique em ADVANCED para revelar Align Setup, Sense, Duck Setup e Output. Os controles principais continuam acessíveis.



FIG 02 / Painel avançado. O rodapé mostra os dias restantes quando o plugin está em avaliação.

01 **ALIGN SETUP**

Define como o ângulo é decidido: em que banda medir, por quanto tempo, com que confiança mínima e com que suavização.

02 **SENSE**

Define o que o plugin escuta do sidechain para detectar o kick e para disparar o duck.

03 **DUCK SETUP E OUTPUT**

Escolhe como o duck é gerado e fecha o caminho com mistura, nível e lookahead.

> FECHAR O PAINEL NÃO DESLIGA NADA
>
> Recolher ADVANCED apenas oculta os controles. Os valores e o áudio continuam ativos. O plugin lembra o tamanho da janela e o estado do painel por instância, inclusive ao restaurar a sessão salva.

05

DOIS PROBLEMAS.
UM PLUGIN SÓ.

Quando o kick e o 808 brigam, quase sempre há duas coisas acontecendo ao mesmo tempo — e abaixar o volume só resolve uma delas.

O PROBLEMA DE TEMPO

OS DOIS NO MESMO INSTANTE

Kick e 808 ocupam a mesma região de frequência no mesmo momento. O resultado é um grave embolado, que soma energia sem ganhar definição.

A resposta é o DUCK: abrir espaço no tempo, abaixando o grave no instante da batida e devolvendo logo em seguida.

O PROBLEMA DE FASE

AS ONDAS SE CANCELANDO

Mesmo com espaço no tempo, as duas ondas podem chegar em fases opostas. Aí elas se subtraem: você tem dois sons graves na sessão e menos grave na mix do que tinha com um só.

A resposta é o ALIGN: girar a fase do grave, nota por nota, até que ele some com o kick em vez de cancelar.

POR QUE NOTA POR NOTA

O ângulo certo depende da frequência. Um 808 que toca D1 e depois F1 precisa de correções diferentes para somar com o mesmo kick. Um ajuste fixo acerta uma nota e erra a seguinte. Por isso o SubLock detecta a nota a cada batida e recalcula o ângulo.

COMECE PELO ALIGN

Com DEPTH em 0% você ouve apenas o estágio de fase. Ajuste o ALIGN primeiro, confirme o ganho de grave e só então abra o DUCK. Misturar os dois ajustes de uma vez esconde qual deles está trabalhando.

06

TRÊS ALVOS.
TRÊS GRAVES DIFERENTES.

PHASE decide quanto da correção entra, de 0 a 100%. TARGET decide para onde ela aponta.



ALVO 01

REINFORCE

Põe o 808 em fase com o kick. A energia dos dois passa a cair no mesmo instante e o ouvido escuta um corpo só: grave mais curto, colado e controlado. É o que mais soma no sub.

Use quando o grave precisa ser compacto e o kick precisa ser sentido junto com ele.

ALVO 02

NEUTRAL

Põe os dois em quadratura: não somam nem cancelam. O kick fica com o ataque e o 808 continua soando no espaço que sobra. O grave dura mais e costuma soar maior.

Costuma ser o melhor ponto de partida em trap e em qualquer música onde o 808 é o protagonista.

ALVO 03

AVOID

Põe o grave fora do caminho do kick. É o oposto do Reinforce: serve quando o kick precisa aparecer e o 808 deve recuar sem sumir.

Útil em trechos onde a linha de grave é densa e o kick precisa cortar por cima dela.

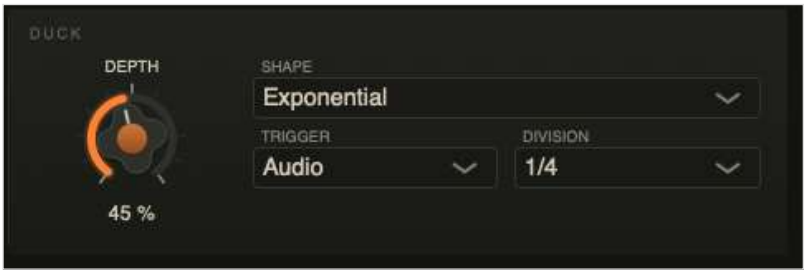
PHASE NÃO É UM VOLUME

Em 100% o ângulo calculado é aplicado por inteiro. Em valores menores ele entra em parte — útil quando o Reinforce fecha demais o médio do 808. Entre 50 e 70% você pega boa parte do ganho de grave mantendo o caráter da fonte.

07

QUANTO ABAIXAR.
E EM QUE RITMO.

O duck do SubLock é desenhado por curva, não por tempo de ataque e release. Você escolhe a forma e o plugin a aplica a cada batida.



DEPTH

Define o quanto o grave abaixa no fundo da curva. Em 0% o duck não atua e você ouve apenas o alinhamento de fase. Em 100% a curva é aplicada integralmente.

SHAPE

Escolhe a curva entre as dezesseis disponíveis, mostradas como botões logo abaixo do osciloscópio. A curva aparece desenhada sobre a forma de onda, então você vê onde ela morde.

TRIGGER

AUDIO dispara pelo sidechain: o duck acontece quando o kick realmente chega. SYNC dispara pela grade do host, na divisão escolhida, mesmo sem sidechain. MIDI dispara por nota recebida.

DIVISION

Define o período da curva quando o disparo é pela grade, de 1/32 a 1/1. Em 1/4 a 120 BPM, cada ciclo dura meio segundo.

> SYNC NÃO PRECISA DE KICK
>
> Em SYNC o plugin desenha o duck pelo andamento do host, o que serve para criar o movimento mesmo em trechos sem kick. O alinhamento de fase, porém, continua precisando do sidechain: sem ele não existe contra o que alinhar.

08

DEZESSEIS CURVAS.
UMA DECISÃO DE GROOVE.

Clique em uma curva para aplicá-la. A escolha muda o caráter rítmico do grave tanto quanto a profundidade.



FIG 03 / As dezesseis curvas, na ordem em que aparecem.

EXPONENTIAL
Queda imediata e retorno acelerando. O clássico.

LOGARITHMIC
Retorno mais lento no começo, mais rápido no fim.

SHOULDER
Joelho suave: menos óbvio em material denso.

SAW DOWN
Cai ao longo do tempo. Puxa para trás.

TRIANGLE
Simétrica: desce e sobe no mesmo ritmo.

SOFT
Versão discreta do exponencial, para glue.

DOUBLE
Duas mordidas por ciclo. Semicolcheia implícita.

TRANCE GATE
Gate rítmico. Vira efeito, não correção.

HOLD
Segura o fundo antes de devolver o grave.

RAMP
Subida reta, previsível, boa para automação.

SAW UP
Cresce até a próxima batida. Empurra para frente.

NOTCH
Mordida curta e estreita, quase um corte.

STEP
Degraus. Movimento marcado, sem rampa.

LONG TAIL
Retorno longo: o grave volta devagar.

BREATHE
Respiração larga, boa em partes abertas.

SUB LOCK
A curva da casa: mordida rápida e sustentação firme.

09

A NOTA. O ÂNGULO.
O GRAVE RECUPERADO.

O cabeçalho é o painel de instrumentos do SubLock. Ele mostra o que o plugin detectou, o que ele fez e o quanto isso rendeu.



FIG 04 / A leitura acompanha cada nota do baixo.

NOTE

A nota detectada no grave, com a frequência em hertz. É sobre essa frequência que o ângulo é calculado. Se a nota mostrada estiver errada, o ângulo também estará — confira a banda do Sense e o PITCH no painel avançado.

ANGLE

O ângulo que está sendo aplicado neste instante, em graus. O mostrador ao lado desenha o mesmo valor. Valores perto de 180° significam quase uma inversão de polaridade: é um resultado legítimo quando o 808 chega em contrafase com o kick.

RECOVERED

Quanto de grave o alinhamento ganhou em relação a deixar o baixo como estava, em dB. **Este é o número que diz se o plugin está valendo a pena naquela passagem.** Se ele vive perto de zero, o seu material talvez já esteja alinhado — ou o Sense não está escutando o kick.

> UM NÚMERO VALE MAIS QUE UM DESENHO
>
> Para julgar o alinhamento, use RECOVERED e os seus ouvidos, não a coincidência visual das ondas. A página seguinte explica por quê.

10

VEJA O QUE ENTRA.
E O QUE SAI.

O osciloscópio mostra três sinais sobrepostos e a curva do duck desenhada por cima deles.

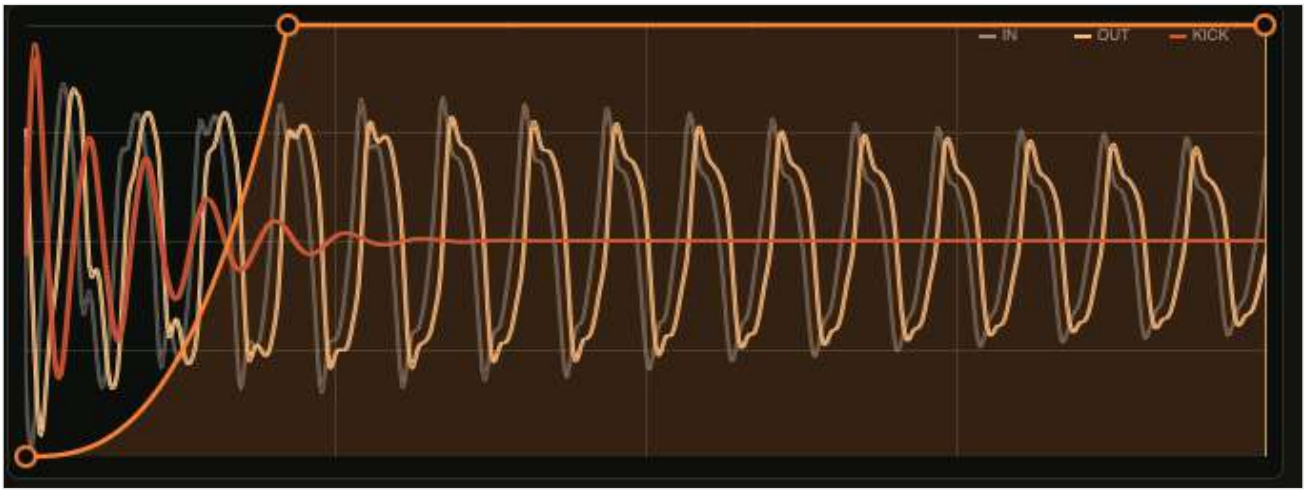


FIG 05 / IN, OUT e KICK, com a curva do duck por cima.

IN, OUT E KICK

IN é o grave que entra no duck. **OUT** é o que sai do plugin: a diferença entre os dois é a mordida da curva, e ver a onda menor dentro da maior é a confirmação de que o duck está agindo. **KICK** é o sidechain como o Sense o escuta, na banda em que o plugin trabalha.

AS ONDAS NÃO PRECISAM COINCIDIR

Um kick costuma viver perto de 50 Hz e as notas de um 808 vão de 30 a 60 Hz. São frequências diferentes, com períodos diferentes: os dois traços nunca ficam travados ciclo a ciclo. Em algumas notas os picos coincidem, em outras aparecem opostos — e isso acontece com o alinhamento funcionando perfeitamente.

O osciloscópio serve para ver o duck mordendo, a curva encaixando no tempo e o kick chegando. Para julgar fase, use RECOVERED e o A/B contra o bypass.

> O TESTE QUE VALE
>
> Compare o trecho com e sem o plugin, com o volume compensado, ouvindo a mix e não o 808 em solo. Se o grave aparece melhor na mix, o ajuste está certo — mesmo que o desenho pareça estranho em uma nota ou outra.

11

TRÊS BANDAS. UM DUCK SÓ.

A multibanda não cria três compressores. Ela decide quanto do mesmo duck chega a cada faixa do grave.



FIG 06 / Crossovers, inclinação e a dose por banda.

FULL E NO DUCK

Cada banda vai de NO DUCK, onde ela não é tocada, até FULL, onde recebe o duck inteiro. O valor em dB ao lado do gráfico mostra a redução acontecendo ao vivo.

OS CROSSOVERS

Os dois pontos de corte definem onde começa o médio e onde começa o agudo. Arraste no gráfico ou use os campos.

SLOPE

12, 24 ou 48 dB por oitava. Inclinações maiores separam mais, com mais deslocamento de fase entre as bandas.

LINEAR PHASE

Faz o corte entre as bandas sem deslocamento de fase, ao custo de latência adicional. Use quando o próprio divisor estiver mudando o caráter do grave. Com todas as bandas em FULL o divisor fica fora do caminho e a latência extra não é cobrada.

ESCUTA POR BANDA

O botão ao lado de cada knob entrega só aquela banda na saída, já com o duck dela aplicado. Serve para confirmar o que cada faixa está contribuindo antes de decidir a dose — e para achar o ponto de corte certo ouvindo, e não pelo desenho do gráfico.

> COM TUDO EM FULL O DUCK É DE BANDA CHEIA
>
> Essa é a condição de fábrica e o ponto de partida correto: o grave inteiro recebe a mesma curva. Baixar uma banda só faz sentido quando você quer, por exemplo, abaixar o sub e preservar o corpo.

12

O QUE O PLUGIN ESCUTA DO KICK.

Sense é a janela pela qual o SubLock olha o sidechain. Ela decide quando o duck dispara e o que o solver usa para calcular o ângulo.



FIG 07 / Sense, Duck Setup e Output no painel avançado.

HP E LP

Delimitam a faixa do sidechain que será escutada. O padrão de 20 a 250 Hz cobre o corpo da maioria dos kicks. Suba o HP se um rumble estiver disparando o duck; baixe o LP se o clique do kick estiver mandando mais que o corpo.

SENS

Define quão fácil é disparar. Valores altos pegam batidas fracas e fantasmas; valores baixos respondem só ao que é claramente um kick.

PITCH

Escolhe como a nota do grave é determinada. Em Auto o plugin detecta pelo áudio. Se a sua linha de 808 vem de um instrumento MIDI, a nota recebida é a informação mais confiável que existe.

SC LISTEN

O botão no rodapé entrega na saída exatamente o que o Sense está escutando. Use por alguns segundos para confirmar que o kick chega limpo e que nada mais está entrando na janela.

> AJUSTE A BANDA PELO KICK, NÃO PELO GOSTO
>
> Com SC LISTEN ligado, mexa no HP e no LP até sobrar o corpo do kick e sumir o resto. É esse sinal que decide cada ângulo calculado pelo plugin.

13

COMO ELE DECIDE O ÂNGULO.

Os controles de Align Setup mudam o método, não o resultado desejado. Na dúvida, mantenha os valores de fábrica.



FIG 08 / Align Setup, com os valores de fábrica.

MODE

Auto calcula o ângulo a cada batida. Manual aplica um ângulo fixo que você escolhe. Off desliga o estágio de fase e deixa passar o sinal intacto.

BAND

A faixa em que o solver mede, abaixo da frequência escolhida. Não divide o áudio: o grave inteiro continua sendo rotacionado.

WINDOW

Por quanto tempo depois do ataque o plugin mede antes de responder. Janelas maiores dão médias mais estáveis e respondem um pouco mais tarde dentro da nota.

MIN CONF

A confiança mínima para aceitar uma medição. Abaixo disso o plugin mantém o ângulo anterior em vez de arriscar um valor ruim.

GLIDE

O tempo de transição entre um ângulo e o próximo. Suaviza a troca de nota e evita cliques.

DELAY

Um deslocamento fino de tempo do grave, em milissegundos, para quando a fonte já chega adiantada ou atrasada em relação ao kick.

14

NÍVEL, MISTURA E LATÊNCIA.

O último bloco fecha o caminho: quanto do processado entra, em que nível, e com quanta antecedência o duck abre.

MIX

Mistura o sinal original com o caminho processado. Em 0% você ouve o grave como entrou; em 100%, apenas o resultado do SubLock. Valores intermediários servem para dosar a correção de fase sem abrir mão do caráter original.

TRIM

Compensa o nível da saída. Use para comparar com o bypass no mesmo volume — um grave que ficou apenas mais alto sempre parece melhor, e essa é a armadilha mais comum ao julgar um plugin de grave.

LOOKAHEAD

Define quanto tempo antes do kick o duck começa a abrir. Com 40 ms o grave já está recuando quando a batida chega, o que soa mais natural que um corte no instante exato. Mexer nesse controle não aumenta a latência do plugin.

A LATÊNCIA DO SUBLOCK

SubLock é um plugin de mixagem. Ele informa cerca de **125 ms** à DAW, que compensa automaticamente na reprodução, e esse valor não muda quando você mexe nos knobs. **Não é indicado para monitorar durante a gravação.** A fase linear da multibanda, quando ativa, acrescenta a sua própria latência.

DE ONDE VEM ESSE TEMPO

Uma parte é a transformada que permite girar a fase sem alterar o timbre. A outra é o tempo que o plugin segura a nota até ter o ângulo dela pronto — é isso que faz a correção valer já no ataque, e não só no sustain.

> BYPASS COM LATÊNCIA CASADA
>
> O botão BYPASS do plugin e o bypass da DAW mantêm a mesma latência, então o A/B não desloca a faixa no tempo. Com o alinhamento desligado, o sinal sai exatamente como entrou.

15

COMPARE. GUARDE.
VOLTE QUANDO PRECISAR.



FIG 09 / Bypass, A/B, Copy, presets, Save e Undo/Redo.

A/B E COPY

A e B guardam duas configurações completas durante o trabalho. Ajuste uma versão, alterne para a outra e compare. COPY leva a configuração atual para o outro slot, para você partir do mesmo ponto.

PRESETS

O campo central mostra o preset carregado. SAVE grava o estado atual. Os presets de fábrica são pontos de partida por tipo de material, não resultados prontos: o nível da sua gravação muda o que você vai ouvir.

UNDO E REDO

As duas setas desfazem e refazem ajustes dentro da instância, inclusive trocas de preset e de curva.

AUTOMAÇÃO

Os parâmetros de áudio podem ser automatizados pela DAW. DEPTH e PHASE são os dois que mais rendem em automação: abrir o duck só no refrão, ou aliviar a correção de fase numa virada, costuma resolver mais que mexer na mix inteira.

> COMPENSE O VOLUME ANTES DE DECIDIR
>
> Ao comparar duas versões, iguale o nível com TRIM. Sem isso a versão mais alta ganha quase sempre, e a escolha deixa de ser sobre o grave.

16

COMECE PELO SOM.
AJUSTE PELO CONTEXTO.

São pontos de partida, não presets universais. O nível e o caráter da sua gravação mudam o resultado.

01 / TRAP E 808

GRAVE LONGO E DOMINANTE

Para o 808 sustentar a música sem brigar com o kick.

Align: Phase 100% / Target Neutral
Duck: Depth 35% / Shape Exponential / Trigger Audio
Sense: HP 20 Hz / LP 250 Hz / Sens 50%
Multibanda: todas em FULL

Neutral deixa o kick com o ataque e o 808 com o sustain. Se o kick sumir, aumente o Depth antes de mexer no alvo.

02 / KICK E 808 COLADOS

UM CORPO SÓ

Para quando o grave precisa soar compacto e controlado.

Align: Phase 100% / Target Reinforce
Duck: Depth 20% / Shape Soft
Output: Trim compensando o ganho de grave

Reinforce soma o sub e encurta a sensação de cauda. Se o médio do 808 fechar demais, baixe Phase para 50 ou 70%.

17

QUANDO O DUCK VIRA GROOVE.

03 / SIDECHAIN CLÁSSICO

BOMBEANDO NA GRADE

Para o movimento rítmico de house e techno, com ou sem kick no sidechain.

Duck: Depth 70% / Shape Exponential
Trigger: Sync / Division 1/4
Align: Target Neutral ou Off

Em Sync o duck segue o andamento do host. Troque a divisão para 1/8 se a música pedir mais pulso.

04 / EFEITO

GATE RÍTMICO

Para transformar uma nota longa em um padrão.

Duck: Depth 100% / Shape Trance Gate
Trigger: Sync / Division 1/16
Multibanda: Low em FULL, Mid e High em NO DUCK

Deixando médio e agudo fora do duck, o gate age só no sub e o corpo da nota continua inteiro.

UM AJUSTE DE CADA VEZ

Mude um controle, escute o trecho inteiro e só então mude o próximo. Ajustar três coisas ao mesmo tempo é a forma mais rápida de não saber qual delas ajudou.

18

CONTROLES PRINCIPAIS.

CONTROLE	FAIXA / OPÇÕES	INICIAL
Phase	0 a 100%	100%
Target	Reinforce / Neutral / Avoid	Reinforce
Depth	0 a 100%	—
Shape	16 curvas	Exponential
Trigger	Audio / Sync / MIDI	Audio
Division	1/32 a 1/1	1/4
Mix	0 a 100%	100%
Trim	ganho de saída, em dB	0.0 dB
Lookahead	0 a 120 ms	40 ms
Bypass	Off / On	Off

O LOOKAHEAD NÃO CUSTA LATÊNCIA

A latência informada à DAW é constante, em torno de 125 ms a 48 kHz, e não muda com a posição do Lookahead nem com os demais knobs. Só a fase linear da multibanda acrescenta tempo.

19

ALIGN, SENSE E MULTIBANDA.

CONTROLE	FAIXA / OPÇÕES	INICIAL
Align Mode	Auto / Manual / Off	Auto
Band	40 a 300 Hz	250 Hz
Window	10 a 120 ms	40 ms
Min Conf	0 a 100%	25%
Glide	transição entre ângulos	8.0 ms
Delay	deslocamento fino do grave	0.0 ms
Sense Pitch	Auto / MIDI	Auto
Sense HP	10 a 120 Hz	20 Hz
Sense LP	60 a 400 Hz	250 Hz
Sens	0 a 100%	50%
Crossover grave	ponto entre low e mid	90 Hz
Crossover agudo	ponto entre mid e high	500 Hz
Slope	12 / 24 / 48 dB por oitava	12
Low, Mid, High	NO DUCK a FULL	FULL
Linear Phase	Off / On	Off

NA DÚVIDA, NÃO MEXA AQUI

Os valores de fábrica desta página foram escolhidos ouvindo material real. Eles mudam o método de medição, não o objetivo: quem decide o resultado são PHASE, TARGET e DEPTH, na página anterior. Comece por lá.

20

ANTES DE MUDAR A MIX INTEIRA.

O PLUGIN NÃO APARECE NA DAW.

Confira se o instalador incluiu o formato aceito pela sua DAW. Feche e reabra o programa e solicite uma nova varredura. No Windows, AU não está disponível.

O ÂNGULO FICA PARADO EM ZERO.

O kick provavelmente não está chegando no sidechain. Confirme o roteamento e use SC LISTEN para ouvir o que o Sense recebe.

A NOTA MOSTRADA ESTÁ ERRADA.

Ajuste a banda do Sense e confira o PITCH. Em linhas de 808 que vêm de MIDI, a nota recebida é mais confiável que a detecção por áudio.

RECOVERED VIVE PERTO DE ZERO.

Pode não haver nada a corrigir naquela passagem, o que é um bom sinal. Confira também se o Sense está pegando o corpo do kick e não apenas o clique.

NO OSCILOSCÓPIO AS ONDAS PARECEM INVERTIDAS.

Kick e 808 são frequências diferentes e não travam ciclo a ciclo. Isso não indica erro. Julgue pelo RECOVERED e pelo A/B com o volume compensado.

O REINFORCE FECHOU O SOM.

Ângulos perto de 180° mudam o caráter do 808 inteiro. Baixe PHASE para 50 ou 70%, ou troque para Neutral.

A FAIXA SAIU DO LUGAR NO TEMPO.

Confirme que a compensação de latência da DAW está ativa na pista. O SubLock informa a latência corretamente e mantém o mesmo valor em bypass.

O DUCK NÃO ACONTECE.

Verifique DEPTH acima de 0%, o Trigger escolhido e, em Audio, se o sidechain está chegando. Em Sync, confirme que o host está tocando.

21

AGORA, ESCUTE A MÚSICA.

O melhor ajuste é o que ajuda a intenção da faixa e continua funcionando quando você tira o foco do plugin.

01 **O VOLUME ESTÁ COMPENSADO?**
Compare processado e bypass sem premiar automaticamente o que ficou mais alto.

02 **O GRAVE FUNCIONA NA MIX?**
Confira dentro do arranjo, não em solo. E escute em pelo menos um sistema pequeno.

03 **O DUCK TEM UM PAPEL?**
Se a curva não está ajudando o groove, feche o Depth e deixe só o alinhamento trabalhando.

04 **A SESSÃO ESTÁ SALVA?**
Guarde seus ajustes na DAW e salve presets quando quiser reutilizar uma configuração.

SUBLOCK

Manual do usuário em português / Versão 1.0

Sombinário Music

As imagens mostram a interface em uso. As receitas são sugestões iniciais, não resultados garantidos para qualquer gravação. Os nomes dos controles foram mantidos como aparecem no plugin.