VCA PUNCH

COMPRESSÃO DE BUS.
COM O GRAVE NO LUGAR.

Thrust de 3 dB por oitava. Saturação medida de um transformador real.
Um guia prático para decidir pelo som.



VST3 / AU / AAX

MACOS + WINDOWS

SOMBINÁRIO MUSIC

GUIA

DO PRIMEIRO INSERT AO AJUSTE FINAL.

Comece pela instalação. Depois ajuste o detector, a curva e o tempo, nessa ordem. A cor e o nível entram no fim, quando a compressão já estiver funcionando.

COMECE POR AQUI

Instalação e formatos 3
Licença e ativação 4

O DETECTOR

Thrust 7
Crest 8

SAÍDA E COR

Makeup e o botão A 11
THD: o transformador 12
Mix, Output e oversampling 13

EXPERIMENTE

Receitas de bus 16
Receitas de cor e paralelo 17

CONHEÇA A INTERFACE

O painel 5
Barra de ferramentas 6

A CURVA E O TEMPO

Threshold, Ratio e Knee 9
Attack, Release e Auto Release 10

LEIA O QUE ESTÁ ACONTECENDO

O VU e a fonte 14
O osciloscópio de redução 15

CONSULTE

Parâmetros 18
Dúvidas e diagnóstico 19
Checklist final 20

01

INSTALE O QUE SUA DAW USA.

VCA Punch é um compressor de bus 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 o plugin.

02

EXECUTE O INSTALADOR

Use o instalador do seu sistema. No Mac, selecione VST3, AU e/ou AAX. No Windows, selecione VST3 e/ou AAX.

03

ESCOLHA OS FORMATOS

Marque os formatos aceitos pelas suas DAWs. Você pode instalar mais de um no mesmo computador.

04

ABRA A DAW E INSIRA NUM BUS

Reabra a DAW e aguarde a leitura dos plugins. Procure VCA Punch na lista de dinâmica e insira em um bus ou na saída de um grupo.

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 VCA Punch e permite instalar e ativar o produto em até três computadores diferentes.

Vitalícia	3	14 dias
LICENÇA DO PRODUTO	COMPUTADORES	PERÍODO DE TESTE

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 VCA PUNCH**

Ao abrir o plugin na DAW, utilize o campo de ativação que aparece na interface. Antes da ativação, o rodapé mostra os dias restantes do período de teste.

04 **DIGITE SUA LICENÇA E CONCLUA**

Informe o número recebido, confira o conteúdo e conclua a ativação seguindo as indicações exibidas no plugin.

05 **REPITA NAS OUTRAS MÁQUINAS**

Use sua licença para ativar as demais instalações, respeitando o limite de três computadores diferentes.

> AJUDA COM O REGISTRO
>
> Tenha o número da licença e os dados da compra disponíveis. Use o canal de atendimento da SomBinário informado na sua compra para orientações sobre ativação ou limite de computadores.

03

TUDO À VISTA.
NADA ESCONDIDO.

Não existe painel avançado nem aba secundária. O painel é uma coisa só, lida de cima para baixo: ferramentas, medição e os quatro grupos de controle.



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

01 **BARRA DE FERRAMENTAS**

Bypass, comparação A/B, presets, oversampling e histórico.

02 **DECK DE MEDIÇÃO**

VU de ponteiro à esquerda, osciloscópio de redução à direita.

03 **QUATRO SEÇÕES**

Sidechain, Curve, Ballistics e Output, na ordem em que o sinal passa.

04 **JANELA REDIMENSIONÁVEL**

Arraste o canto inferior direito, de 75% a 175%. O tamanho fica guardado.

04

COMPARE, SALVE, VOLTE ATRÁS.



FIG 02 / A barra ocupa a faixa superior do painel. O nome do preset fica no centro.

BYPASS

Acende em vermelho e tira o processamento do caminho. O VU continua medindo, então você compara nível de entrada e saída sem perder a referência visual.

A / B E COPIAR

Dois conjuntos completos de ajustes. Trabalhe no A, clique em **Copiar** para levar tudo para o B e siga ajustando: agora você tem duas versões da mesma ideia para alternar.

PRESETS E SALVAR

O campo central mostra o preset atual e abre a lista ao ser clicado. **Salvar** pede um nome e grava um arquivo na pasta de presets. No mesmo menu estão **Abrir pasta de presets**, para fazer backup ou trocar presets com outra pessoa, e **Voltar ao padrão**, que devolve todos os controles aos valores de fábrica.

OS

Alterna entre desligado, 2× e 4×. Detalhado na página 13.

DESFAZER E REFAZER

As setas à direita percorrem o histórico. Cada arrasto de knob conta como uma entrada, então desfazer volta o gesto inteiro, e não amostra por amostra.

> CLIQUE DUPLO VOLTA AO PADRÃO
>
> Em qualquer knob, o clique duplo devolve o valor de fábrica daquele controle sem mexer no resto.

05

O GRAVE MANDA.
O RESTO RESPIRA.

Num compressor comum, o bumbo decide a compressão da música inteira. O Thrust redistribui esse peso sem apagar nada do detector.

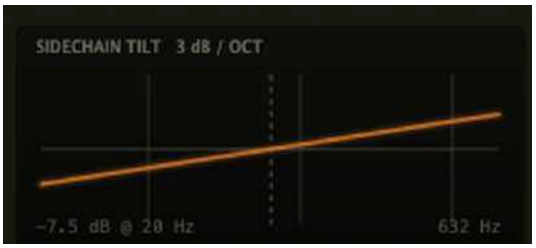


FIG 03 / A leitura acompanha o knob e mostra quantos dB a curva tira em 20 Hz.

Tirar o grave com um passa-altas resolve metade do problema e cria outro: a partir do corte, o detector deixa de ouvir aquela região. O Thrust não remove nada. Ele **inclina** o sidechain em 3 dB por oitava, com pivô em 632 Hz, que é a curva inversa do ruído rosa.

O QUE O KNOB FAZ

Em **0%** o detector ouve o sinal exatamente como ele é. Em **100%** você tem a inclinação completa: cerca de 15 dB a menos em 20 Hz e 15 dB a mais em 20 kHz, sempre em relação ao pivô. Entre os dois extremos a curva é proporcional, e a reta do gráfico acompanha.

COMO ESCOLHER

Suba o Thrust enquanto escuta o **prato de condução**, não o bumbo. O ponto certo é aquele em que o chimbal para de ser puxado para baixo a cada batida de bumbo e o groove volta a andar. Em material com pouco grave, o Thrust tem pouco a fazer e pode ficar baixo.

A INCLINAÇÃO É SÓ DO DETECTOR

Nenhum filtro entra no caminho do áudio. O Thrust muda o que o compressor ouve, não o que você ouve. A resposta de frequência do plugin continua plana.

> COMECE EM 50%
>
> É o valor de fábrica e funciona na maior parte do material. Se o grave ainda dominar a redução, suba. Se a compressão ficar nervosa nos agudos, desça.

06

PICO OU DENSIDADE. VOCÊ DECIDE.

O Crest define o que o detector considera "alto": o pico instantâneo ou a energia média. É o controle que faz o mesmo ajuste servir para músicas diferentes.

EM DIREÇÃO AO RMS

O detector ouve a densidade e deixa os transientes passarem. A compressão vira cola: você percebe o resultado, não o processo. É o lado certo para bus de mixagem e para material que já está denso.

EM DIREÇÃO AO PICO

O detector agarra cada batida. O ataque é contido e a bateria fica mais controlada, ao custo de um processo mais audível. É o lado certo quando a dinâmica entre as batidas é desigual demais.

O AJUSTE PRÁTICO

Deixe o Thrust resolver o *equilíbrio entre as frequências* e o Crest resolver o *equilíbrio entre as batidas*. São dois problemas diferentes, e misturá-los é o motivo mais comum de um ajuste parar de funcionar quando a música muda.

Quando você trocar de faixa e o compressor parecer errado, mexa primeiro no Crest. Na maior parte das vezes, o que mudou foi a relação entre pico e média da nova gravação, não a quantidade de compressão que ela pede.

> **O CREST NÃO SUBSTITUI O ATTACK**
>
> O Attack define quanto tempo o compressor leva para agir. O Crest define o que faz o compressor decidir agir. Mexer num não corrige o outro.

07

ONDE COMEÇA E QUANTO SEGURA.



FIG 04 / Threshold, Ratio e as três posições de Knee.

Threshold vai de −50 a +15 dB e define o ponto em que a compressão começa. A linha pontilhada do osciloscópio mostra onde ele está em relação ao sinal, então você pode ajustá-lo olhando, e não adivinhando.

Ratio vai de 1:1 a 10:1. Em bus, a faixa útil quase sempre está entre 1,5:1 e 4:1.

KNEE

Define a transição entre não comprimir e comprimir. **Soft** abre uma zona de 12 dB em torno do threshold, em que a razão cresce aos poucos. **Medium** usa 6 dB. **Hard** não tem zona nenhuma: abaixo do threshold nada acontece, acima a razão é aplicada inteira.

Soft é a escolha natural para cola em bus, porque a compressão entra e sai sem anunciar. Hard é a escolha quando você quer segurar picos com precisão e não se importa que o processo apareça.

A ORDEM QUE FUNCIONA

Deixe o Ratio em 2:1, baixe o Threshold até o número de GR mostrar algo entre 2 e 4 dB nos trechos mais cheios, e só então decida se precisa de mais razão. Trabalhar na ordem inversa costuma levar a ajustes com ratio alto e redução de menos, que soam presos sem segurar nada.

> MUDAR AQUI REMEDE O AUTO MAKEUP
>
> Threshold, Ratio e Knee mudam quanto o compressor tira. Se o botão A estiver ligado, ele destrava, mede de novo e trava no valor novo. Mais sobre isso na página 11.

08

O TEMPO DO COMPRESSOR.

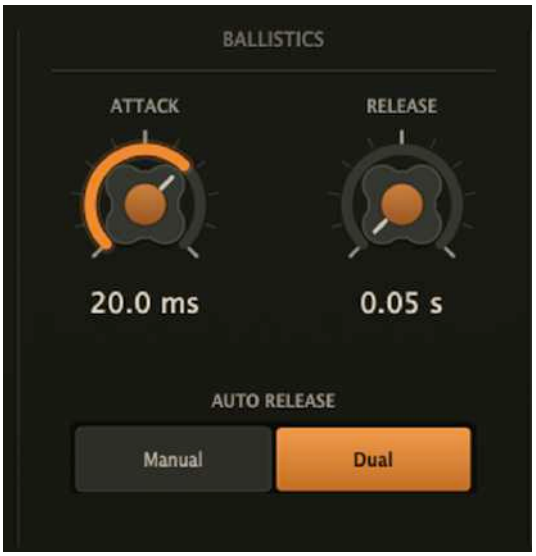


FIG 05 / Attack, Release e o seletor de Auto Release.

Attack vai de 0,1 a 30 ms. Tempos curtos capturam o transiente e achatam o ataque; tempos longos deixam a batida passar inteira e só então comprimem o corpo.

Release vai de 0,05 a 3 s e decide se o compressor respira junto com a música ou se segura o ganho entre as frases.

PARA BATERIA, COMECE PELO ATAQUE

Se a bateria perdeu o soco, o Attack está curto demais. Suba até o estalo da caixa voltar. Em torno de 10 a 20 ms costuma ser o território em que o transiente passa e o corpo é comprimido, que é exatamente o que faz um bus soar maior sem soar esmagado.

AUTO RELEASE

Em **Manual**, o Release é só o que você ajustou. Em **Dual**, o compressor usa duas constantes ao mesmo tempo: uma rápida, que solta logo depois do transiente, e uma lenta, que sustenta o ganho durante o corpo da nota.

O efeito prático do Dual é não precisar escolher entre respirar com a bateria e não bombear no material denso. Em passagens de muita energia ele se comporta como um release longo; nos transientes isolados, como um curto.

> BOMBEAMENTO TEM DUAS CAUSAS
>
> Release curto demais faz o ganho subir entre as batidas. Thrust baixo demais faz o bumbo comandar sozinho. Os dois soam parecidos. Confira o Thrust antes de alongar o Release, ou você vai perder a respiração que queria manter.

09

COMPARE NO MESMO NÍVEL.

Som mais alto parece melhor. É a armadilha mais antiga da mixagem, e a única forma de escapar dela é comparar com o nível compensado.

MAKEUP

De 0 a 24 dB, aplicado depois da compressão e antes da saturação. É o ganho que devolve o que o compressor tirou.

O BOTÃO A

O quadradinho ao lado do knob liga o auto makeup. Ele não estima a compensação a partir dos seus ajustes: **mede**. O plugin compara a loudness da entrada com a da saída usando ponderação K do padrão ITU-R BS.1770, o mesmo filtro que define o LUFS, com porta absoluta e relativa para que silêncio e trechos quietos não entrem na conta.

Em cerca de dois segundos de programa ele encontra o valor, move o knob até lá e **trava**. A partir daí não se mexe mais: nada de ganho modulando atrás da música.

QUANDO ELE VOLTA A MEDIR

Só quando algo muda quanto o compressor tira: Threshold, Ratio, Knee, Attack, Release, Crest, Thrust ou Auto Release. Nesses casos ele destrava, remede em pouco mais de um segundo e trava no valor novo, partindo do valor atual, sem salto de nível. Mix, THD e Output não disparam nova medida. Clicar no A de novo força uma medição do zero.

Enquanto ele está procurando, a lâmpada A pulsa. Quando trava, fica acesa e parada. É assim que você sabe, olhando, que o número parou.

> O TESTE QUE VALE
>
> Com o A ligado, alterne o Bypass. Se o processado só parecer melhor porque ficou mais alto, o auto makeup teria corrigido isso. Se ainda parecer melhor com os níveis iguais, o ajuste é bom.

10

A COR VEIO DE UM TRANSFORMADOR.

O knob de THD não é uma tangente hiperbólica com um nome bonito. É uma curva de transferência de 256 pontos, medida por varredura de nível no estágio de saída de um compressor de bus com transformadores TT-6060L.



FIG 06 / O THD fica na seção Output, depois do makeup.

Medido significa medido, inclusive o desequilíbrio entre os canais: o lado esquerdo satura pouco antes do direito, porque o aparelho real é assim. Não é um alargador de estéreo. É o que o ferro faz.

COMO USAR O KNOB

Até **30%** você ouve adensamento sem perceber distorção: o material ganha peso e parece um pouco mais alto sem o medidor mudar muito. Em torno de **70%** a bateria ganha corpo e o ataque arredonda. Em **100%** é um efeito assumido, e um efeito bom em material que aguenta.

A PERDA DE NÍVEL É COMPENSADA

Saturar consome nível. Com o auto makeup ligado, o plugin mede também o que a saturação comeu e devolve essa diferença, para que subir o THD não escureça a mixagem por engano.

CUIDADO COM OS AGUDOS

A curva foi medida com um tom em 1 kHz e é aplicada igual em toda a banda. Em material com muito conteúdo agudo, valores altos podem soar mais ásperos do que no grave. Se isso acontecer, use o Mix em vez de baixar o knob: mantém o caráter e reduz a proporção.

> LIGUE O OVERSAMPLING ANTES DE PASSAR DE 50%
>
> Saturação gera harmônicos acima da banda audível. Em 2× ou 4× eles são calculados com espaço de sobra e não voltam dobrados para dentro da música.

11

PARALELO, SAÍDA E QUALIDADE.

MIX

De 0 a 100%. Em 100% você ouve só o caminho processado. Abaixo disso, o plugin mistura o sinal original de volta, o que é compressão paralela feita dentro do insert.

O caminho seco é alinhado em amostras com o processado, inclusive quando o oversampling está ligado. Não existe cancelamento de fase entre os dois: baixar o Mix devolve transiente de verdade, e não um sinal defasado.

Entre **60 e 80%** costuma estar o ponto em que você consegue comprimir mais fundo do que gostaria e ainda assim manter o ataque. É o truque mais simples para um bus de bateria grande.

OUTPUT

De −18 a +18 dB, no fim de tudo. Serve para encaixar o nível do bus no resto da mixagem depois que compressão, makeup e saturação já estão decididos.

OVERSAMPLING

Desligado, 2× ou 4×, aplicado **somente ao estágio de saturação**. O compressor não precisa de oversampling, então ele continua rodando na taxa da sessão e você não paga CPU por nada.

Com THD em zero, o oversampling não tem efeito nenhum sobre o som. Ligue quando subir a saturação. A latência resultante é inteira e informada ao host, que compensa sozinho; o caminho seco é atrasado junto para o Mix continuar alinhado.

> NA HORA DE EXPORTAR
>
> Se você usou 2× durante a mixagem por causa da CPU, vale subir para 4× antes do export final e conferir se a diferença é audível no seu material. Em THD baixo, quase sempre não é.

12

A AGULHA E A FONTE.



FIG 07 / Os três botões abaixo do VU escolhem o que a agulha mede.

O VU tem integração lenta, como o de hardware. Ele não mostra picos: mostra quanto de energia está passando, que é o que se relaciona com o volume percebido. Para picos, use o número OUT do osciloscópio.

OUT

Mede a saída do plugin, depois de tudo. É a posição de trabalho: deixe a agulha dançando em torno de 0 VU e você tem um nível consistente entre buses.

IN

Mede a entrada. Útil para conferir com que nível o material está chegando antes de decidir o threshold, principalmente quando o THD está ligado, já que a saturação depende do nível que entra.

GR

A agulha descansa em 0, à direita, e desvia para a esquerda conforme a redução aumenta. É a leitura mais analógica das três e a mais fácil de ler de longe: você vê o *ritmo* da compressão, não o número.

> A ESCOLHA FICA SALVA
>
> A fonte do VU é guardada com a sessão e com o preset. Se você trabalha sempre em GR, ela estará lá na próxima vez que abrir.

13

DEZ SEGUNDOS DE MEMÓRIA.

O osciloscópio mostra o que o compressor fez na frase inteira. É a diferença entre ajustar pelo instante e ajustar pelo trecho.



FIG 08 / A curva âmbar é a redução, pendurada no topo. O traço verde é o envelope de nível. A linha pontilhada é o threshold.

COMO LER

A **curva âmbar** desce do topo: quanto mais fundo ela cai, mais o compressor está tirando. O **traço verde** é o nível de saída. A **linha pontilhada** marca o threshold, então dá para ver exatamente quais partes do material estão passando dele.

OS DOIS NÚMEROS

No alto do vidro, **GR** mostra a redução e **OUT** o pico de saída. Os dois têm retenção: ao bater um valor novo, o número congela por cerca de dois terços de segundo antes de voltar a cair. Sem isso a leitura muda rápido demais para ser lida.

O QUE PROCURAR

Numa compressão de cola, a curva âmbar deve se mover de forma contínua, acompanhando as frases. Se ela estiver batendo no fundo e voltando ao topo a cada batida, o Release está curto demais ou o Thrust está baixo demais. Se ela quase não sair do topo, o Threshold está alto demais para o material.

> EM PRO TOOLS, O GR TAMBÉM APARECE NO MIXER
>
> O plugin publica a redução de ganho como medidor nativo do host. No Pro Tools ela aparece na faixa do canal, sem precisar abrir a janela do plugin.

14

PONTOS DE PARTIDA, NÃO PRESETS UNIVERSAIS.

O nível da sua gravação muda a quantidade de compressão que você vai ouvir. Use estes valores para chegar perto e decida o resto pelo som.

01 / BUS DE BATERIA

COLA COM O SOCO INTACTO

Para o kit soar como uma peça só sem perder o ataque da caixa.

PONTO DE PARTIDA

Threshold: até marcar 3 a 4 dB de GR / **Ratio:** 2,0:1
Attack: 15 ms / **Release:** 0,2 s / **Auto Release:** Dual
Thrust: 60% / **Crest:** 50% / **Knee:** Soft
Mix: 100% / **THD:** 25% / **A:** ligado

Se o estalo da caixa sumir, suba o Attack antes de mexer em qualquer outra coisa. Se o bumbo estiver comandando a redução, suba o Thrust.

02 / BUS DE MIXAGEM

DENSIDADE QUE NÃO APARECE

Para amarrar a mixagem inteira sem que ninguém perceba um compressor ligado.

PONTO DE PARTIDA

Threshold: até marcar 1 a 2 dB de GR / **Ratio:** 1,5:1
Attack: 20 ms / **Release:** 0,4 s / **Auto Release:** Dual
Thrust: 70% / **Crest:** 30% / **Knee:** Soft
Mix: 100% / **THD:** 15% / **A:** ligado

Crest baixo deixa o detector ouvir densidade em vez de picos, que é o que mantém a compressão invisível. Com 2 dB de GR já há cola suficiente; mais do que isso costuma ser decisão de gosto, não de necessidade.

15

QUANDO O BUS VIRA INSTRUMENTO.

03 / PARALELO

ESMAGUE E DEVOLVA

Para ganhar corpo e sustain sem achatar o ataque.

PONTO DE PARTIDA

Threshold: até marcar 8 a 12 dB de GR / **Ratio:** 6:1
Attack: 3 ms / **Release:** 0,1 s / **Auto Release:** Dual
Thrust: 50% / **Crest:** 70% / **Knee:** Hard
Mix: 65% / **THD:** 40% / **A:** ligado

Comprima muito mais fundo do que pareceria razoável e depois recupere o transiente pelo Mix. Ajuste o Mix de ouvido, alternando o Bypass.

04 / COR

SÓ O FERRO

Para usar a saturação medida sem compressão nenhuma.

PONTO DE PARTIDA

Threshold: +15 dB (acima de tudo) / **Ratio:** 1,0:1
THD: 50 a 80% / **Mix:** 100%
OS: 4× / **A:** ligado

Com o Ratio em 1:1 o compressor não faz nada e o plugin vira um estágio de transformador. O auto makeup continua útil: ele devolve o nível que a saturação consumiu, para a comparação com o bypass ficar honesta.

GUARDE O QUE FUNCIONAR

Quando chegar num ajuste que serve ao seu material, salve como preset e dê um nome que descreva o uso, não os valores. Você vai se lembrar de "bateria trap" muito mais facilmente do que de "ratio 2 attack 15".

16

TODOS OS PARÂMETROS.

CONTROLE	FAIXA / OPÇÕES	INICIAL
Thrust	0 a 100%	50%
Crest	0 a 100%	50%
Threshold	−50 a +15 dB	0 dB
Ratio	1,0:1 a 10,0:1	2,0:1
Knee	Soft (12 dB) / Medium (6 dB) / Hard	Medium
Attack	0,1 a 30 ms	10 ms
Release	0,05 a 3 s	0,30 s
Auto Release	Manual / Dual	Dual
Makeup	0 a 24 dB	0 dB
Auto makeup (A)	Off / On	Off
Mix	0 a 100%	100%
THD	0 a 100%	0%
Output	−18 a +18 dB	0 dB
Oversampling	Off / 2× / 4×	Off
Bypass	Off / On	Off

LEITURA DOS MEDIDORES

GR mostra a redução de ganho em dB, com retenção de pico. OUT mostra o pico de saída em dBFS, com a mesma retenção. O osciloscópio guarda dez segundos e tem escala de 0 a −48 dB. O VU é um medidor de integração lenta e não serve para leitura de pico.

17

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 GANHO SOBE SOZINHO QUANDO EU PARO O TRANSPORTE.

Não sobe mais. A partir da versão 1.7.5, o auto makeup só se move quando há programa passando, e trava assim que encontra o valor. Se você está vendo esse comportamento, atualize.

O KNOB DE MAKEUP ESTÁ CINZA E NÃO MEXE.

O botão A está ligado e o ganho está sob controle automático. Desligue o A para voltar ao ajuste manual.

AUMENTEI O THRUST E A COMPRESSÃO QUASE SUMIU.

Em material com muito grave, inclinar o sidechain reduz bastante o nível que chega ao detector. Baixe o Threshold para recuperar a quantidade de redução que você tinha.

O BUS ESTÁ BOMBEANDO.

Confira o Thrust antes do Release. Bumbo comandando sozinho e release curto demais soam parecidos, mas pedem correções opostas.

A SATURAÇÃO ESCURECEU A MIXAGEM.

Saturar consome nível. Ligue o botão A para que a perda seja medida e devolvida, ou compense manualmente no Output.

LIGUEI O OVERSAMPLING E NÃO OUVI DIFERENÇA.

Com THD em zero não existe diferença, porque o oversampling é aplicado só ao estágio de saturação. Ele passa a importar conforme você sobe o knob.

OS PRESETS SUMIRAM DEPOIS QUE TROQUEI DE COMPUTADOR.

Presets são arquivos. Abra o menu de presets, escolha **Abrir pasta de presets** e copie o conteúdo para a mesma pasta na outra máquina.

18

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 ESTÁ COMANDANDO SOZINHO?**

Escute o prato enquanto o bumbo toca. Se ele afundar a cada batida, suba o Thrust.

03 **O ATAQUE SOBREVIVEU?**

Confira a caixa dentro do arranjo, não em solo. Se tiver perdido, suba o Attack ou baixe o Mix.

04 **A CURVA DE GR ESTÁ RESPIRANDO?**

No osciloscópio, ela deve acompanhar as frases, não bater e voltar a cada batida.

05 **A SESSÃO ESTÁ SALVA?**

Guarde seus ajustes na DAW e salve presets quando quiser reutilizar uma configuração.

VCA PUNCH

Manual do usuário em português / Versão 1.7.5

SomBinário Music

As imagens mostram a interface em uso; os valores exibidos são ilustrativos e não representam os padrões de fábrica. As receitas são sugestões iniciais, não resultados garantidos para qualquer gravação. Os nomes dos controles foram mantidos como aparecem no plugin.

