

REVERSE REVERB

BIXLAB
Audio Software

Quick Start (DE)

01

EINSETZEN

Lade Reverse Reverb als Insert auf die Vocal- oder Drum-Spur, die du swellen willst.

02

CAPTURE

Klick „Capture“, dann spiel oder nimm das Wort/den Hit auf, den du in einen Swell umkehren willst. Das Plugin hört zu und stoppt automatisch, sobald es den Sound erkannt hat.

03

ABHÖREN

Drück Play auf der DAW-Timeline. Der Swell baut sich jetzt IN den erfassten Sound hinein auf (Reverse Reverb), direkt davor.

04

FORMEN

Zieh direkt im Display oder nutz die Regler, um Länge des Swells und Charakter des Halls zu formen. Reverb Type wechselt zwischen Plate, Room, Hall, Chamber, Space und Cathedral. Filter: zieh die zwei Punkte im FILTER-Fenster für High-Pass-/Low-Pass-Grenzfrequenzen.

05

TEMPO-SYNC

Optional — schalte „Length“ von ms auf Beat, um die Swell-Länge an dein Song-Tempo zu koppeln, mit Notenwert-Auswahl.

06

DRAG & DROP

Der einfache Weg, kein Bouncen nötig. Sobald der Swell passt, klick „Drag & Drop“ (unten rechts) und zieh ihn direkt auf eine Spur in deiner DAW. Das Plugin legt eine WAV des fertigen Swells (plus erfasstem Wort) genau dort ab. Die Statuszeile zeigt „drag WAV @ bar N (X.XX s)“ — mit aktiviertem Bar/Grid-Snap deiner DAW an dem Takt ablegen, und das Wort landet exakt wieder an seiner alten Stelle. Ableton Live: zuerst Auto-Warp für kurze UND lange Samples deaktivieren (Preferences, Record Warp & Launch).

07

BOUNCEN / EXPORTIEREN

Der andere Weg. Der Swell startet WEIT VOR dem erfassten Sound — deine Bounce-Auswahl muss daher früh genug beginnen, um den vollen Swell einzuschließen, sonst wird sein leises Fade-in abgeschnitten. Die Plugin-Fußzeile zeigt die Swell-Länge (z. B. „tail 4.76 s“). Setz den Bounce-Start mindestens so viele Sekunden vor den erfassten Sound, plus Sicherheitsmarge — im Zweifel 5 Sekunden früher starten, als du denkst.

08

LIZENZ

Klick den Status-Button oben links, um deinen Lizenzschlüssel (aus deiner BIXLAB-Kaufmail) einzugeben oder deinen Trial zu starten.
