

1

WAS ES MACHT

Reverse Reverb automatisiert den klassischen Reverse-Reverb-Swell: eine Halfpappe, die VOR einem Wort oder Hit aufbaut und genau in dem Moment ihren Peak erreicht, in dem er einsetzt — der „angesaugte“ Effekt, den man von Vocals und Drums kennt. Normalerweise braucht das fünf manuelle Schritte in der DAW: Audio umdrehen, Hall hinzufügen, nur das Wet-Signal behalten, wieder umdrehen, dann trimmen und einblenden. Reverse Reverb macht das alles in einem Klick.

2

WIE ES FUNKTIONIERT (Capture-Insert)

Das Plugin ist ein normaler Insert — es funktioniert in jedem VST3/AU-Host gleich, egal ob deine DAW Offline-Processing unterstützt.

1. Klick CAPTURE, dann spiel das Wort oder den Hit ab (oder nimm ihn auf). Das Plugin hört das durchlaufende Audio ab und stoppt automatisch, sobald es den Sound erkennt.
 2. Es analysiert das erfasste Audio, um zu finden, wo der Sound beginnt.
 3. Ab dann spielt das Plugin bei jedem Erreichen dieser Stelle einen Reverse-Reverb-Swell ab, exakt so getimt, dass er direkt davor landet.
 4. Neu capturen ist nur nötig, wenn du ein anderes Wort/Hit swellen willst oder Body/Start so stark änderst, dass ein anderer Audioabschnitt gewählt wird.
-

3

DAS DISPLAY

Der Hauptbildschirm zeigt erfasste Wellenform und Swell-Kurve zusammen. Die meisten Punkte lassen sich direkt mit der Maus ziehen — die Regler sind optional.

Peak-Node (Quadrat, oben): hoch/runter = Level, links/rechts = Gap.

Fuß-Node (Kreis, links): links/rechts = Length.

START-Linie: links/rechts = Start (Offset ins erfasste Audio).

Reverb-Feld (schattierte Form hinter dem Swell): anklicken wechselt den Reverb-Typ; Peak (Quadrat) zieht Pre-Delay/Level; rechter Fuß (Kreis) zieht Decay.

Handle mit der Maus überfahren zeigt den Namen; ziehen zeigt den Live-Wert.

4

REGLER

Engine: Decay (0,1–10 s Ausklang), Tone (heller/dunkler), Pre-Delay, Level, Fade (Linear/Exponentiell/S-Kurve).

Main: Length (bis 12 s, bestimmt allein die Swell-Länge — für mehr Spielraum einfach früher capturen), Body (wie viel erfasstes Audio in den Hall fließt), Gap (Abstand vor dem Wort), Start (± 400 ms Offset ins erfasste Audio).

Reverb-Typ: Plate · Room · Hall · Chamber · Space · Cathedral — sechs eigenständige Charaktere, jeder mit eigener natürlicher Maximallänge (Plate/Room bleiben kurz, Hall/Space/Cathedral füllen die vollen 12 s).

Filter: zwei ziehbare Punkte formen eine kombinierte High-Pass/Low-Pass-Kurve; LED anklicken bypassst, Slope-Text ändert die Flankensteilheit (6/12/18 dB).

5

TEMPO-SYNC

Schalte den ms/Beat-Toggle bei Length um, um die Swell-Länge an dein Host-Tempo zu koppeln. Im Beat-Modus ersetzt eine Notenwert-Liste (1/1–1/32) den Length-Regler.

6

PRESETS

Nutze das Preset-Menü oben, um eigene Presets zu speichern, zu laden oder zu löschen. Ein paar Werkspresets sind als Ausgangspunkt dabei.

7

DRAG & DROP (empfohlen)

Der schnellste Weg, den Swell in Audio zu committen — kein Bouncen nötig. Klick „Drag & Drop“ (unten rechts) und zieh direkt auf eine Spur. Das Plugin schreibt eine WAV: Swell, erfasstes Wort danach, vorne getrimmt.

Ausrichten: die Statuszeile zeigt „drag WAV @ bar N (X.XX s)“ — mit Grid-Snap am Takt N dropfen, und das Wort landet exakt wieder an seiner alten Stelle. Oder den gedropten Clip verschieben, bis er passt, dann Original stummschalten. Funktioniert mit jeder Gap-Einstellung, auch negativem Gap.

Ableton-Live-Nutzer — wichtig: vor der ersten Nutzung einmalig, global, BEIDE Einstellungen „Kurze Samples loop/en warpen“ UND „Lange Samples warpen“ deaktivieren (Preferences, Record, Warp & Launch) — sonst können gedropte Dateien gewarpt werden und die Ausrichtung verschieben.

8

BOUNCEN / EXPORTIEREN (der klassische Weg)

Normales Bouncen/Exportieren geht auch. Der Swell startet weit vor dem erfassten Sound, die Auswahl muss also früh genug beginnen — die Fußzeile zeigt die aktuelle Tail-Länge (z. B. „tail 4.8 s“). Im Zweifel 5 Sekunden früher starten, als du denkst.

DAWs mit Echtzeit-/Online-Bounce (Logic, Pro Tools, Reaper, Studio One, Ableton Live, Cubase/Nuendo) umgehen das Problem komplett. Oder einfach Drag & Drop nutzen (Abschnitt 7).

9

LIZENZ

Klick den Status-Button (oben links), um den Lizenzschlüssel einzugeben oder den Trial zu starten/prüfen. Trial: 14 Tage ab erster Nutzung, volle Funktionalität. Aktivieren: begrenzte Anzahl Aktivierungen pro Key. Deaktivieren: gibt eine Aktivierung frei vor Rechnerwechsel. Offline: funktioniert nach Aktivierung eine Kulanfrist lang ohne Internet weiter.

10

SUPPORT

Website: bixlab.pro — BIXLAB-Logo (unten rechts im Plugin-Fenster) anklicken für dieses Handbuch, den Quick-Start-Guide und einen Website-Link, jederzeit.
