

Diferencias entre los bounces hechos a tiempo real y sin conexión en Logic:

Condiciones de las pruebas:

Mac Pro Intel Xeon 4-Core 2,66MHz 8GB RAM DDR1066MHz ECC

Sistema operativo: Mac OSX 10.6.8 optimizado audio

Logic 9.1.6

Resolución: 24 Bit

Frecuencia de muestreo: 44,1 KHz

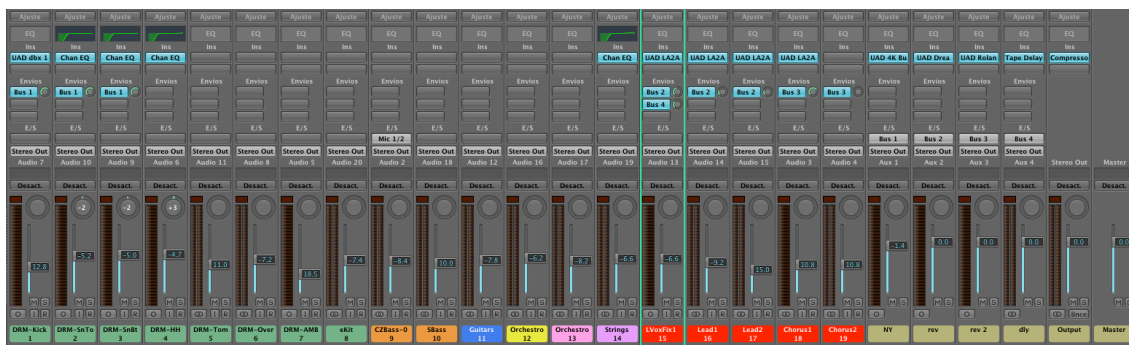
Ley de Panoramización: -3dB compensados (valor por defecto en Logic)

Plugins Nativos Logic y UAD-2

Descarga de las pistas empleadas:

<http://www.hispasonic.com/tutoriales/remezclando-never-ending-maydrim/5879>

Parámetros por pistas:



Pista 1, 2 y 3 envío a Bus 1: -1,5 dB

Pista 15: envío a Bus 2: -7,8dB y envío a Bus 4: -13,2dB

Pista 16 y 17: envío a Bus 2: -19dB

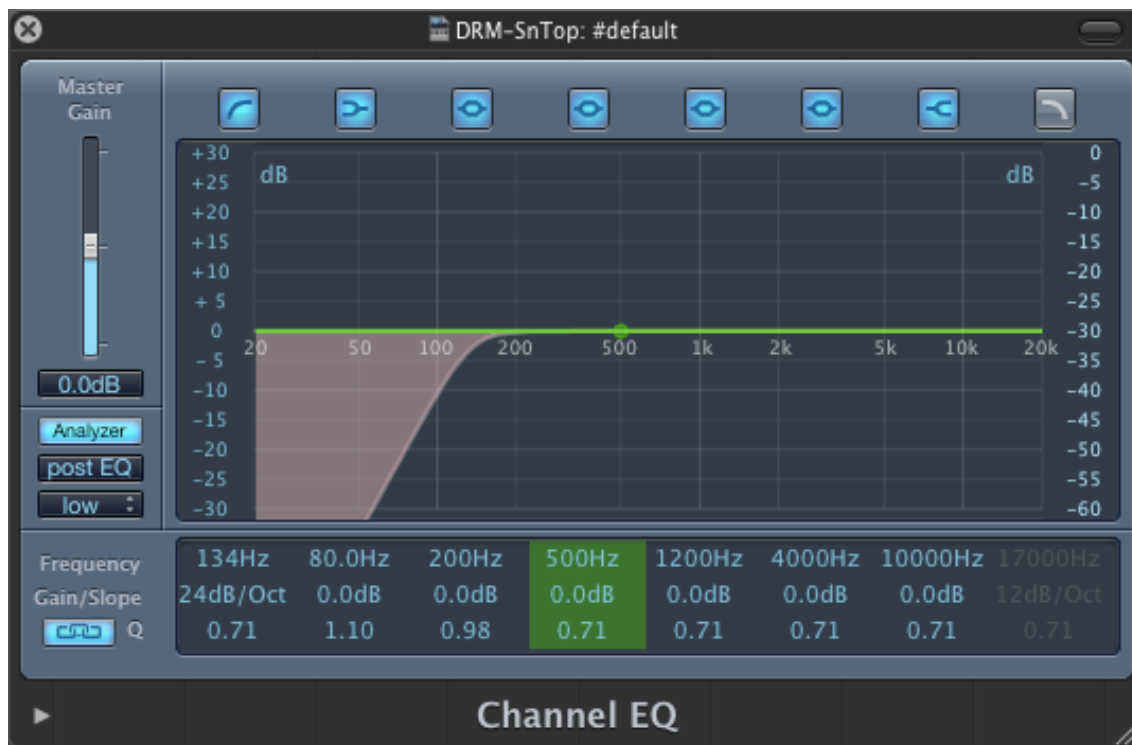
Pista 18: envío a Bus 3: 0dB

Plugins por canal y Bus:

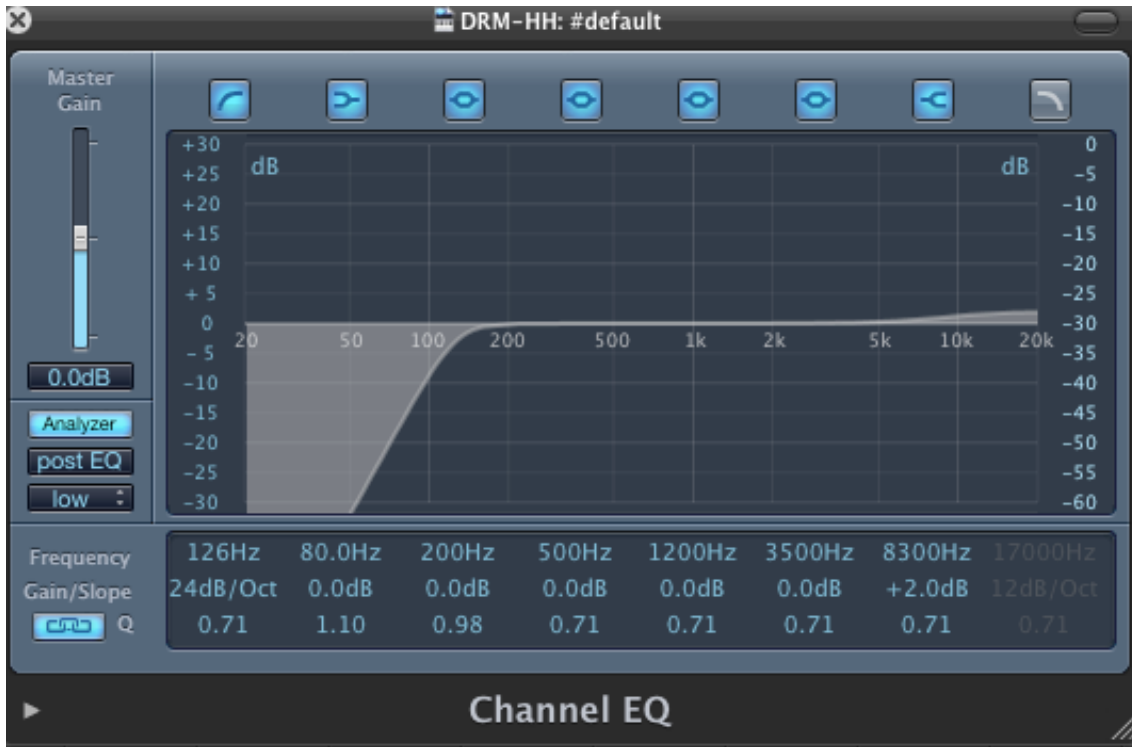
Canal 1:



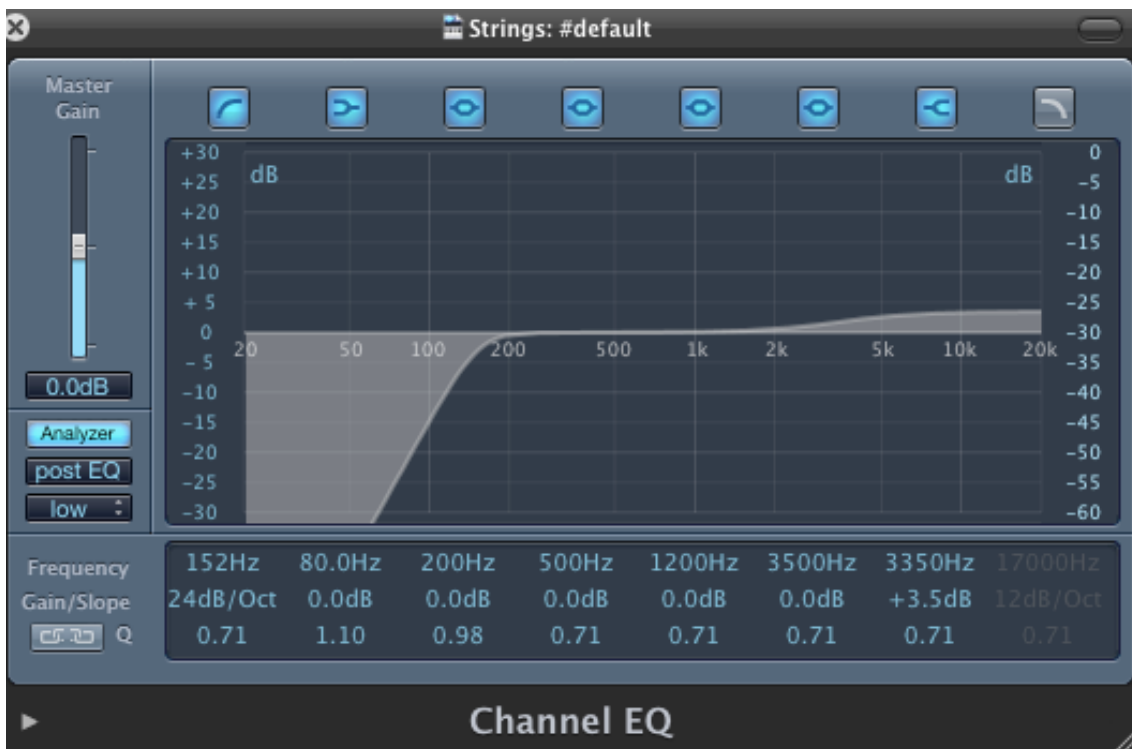
Canales 2 y 3:



Canal 4:



Canal 14:

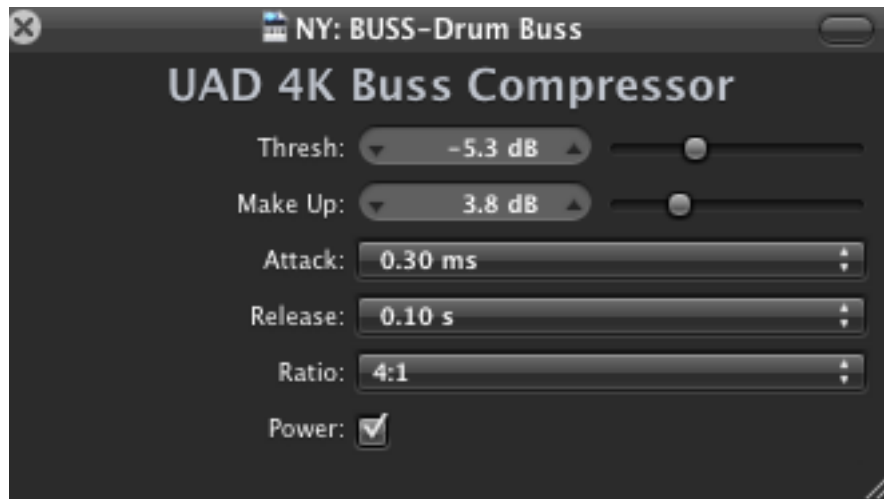


Canales 15,16, 17 y 18

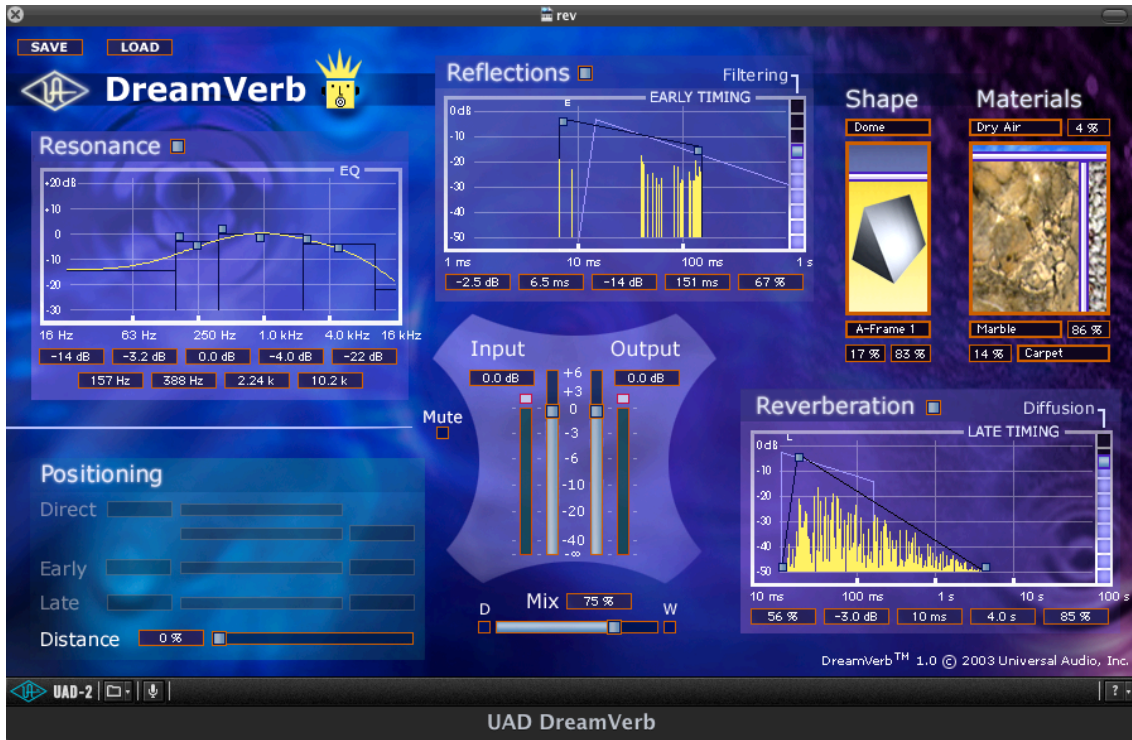


Insertos Buses:

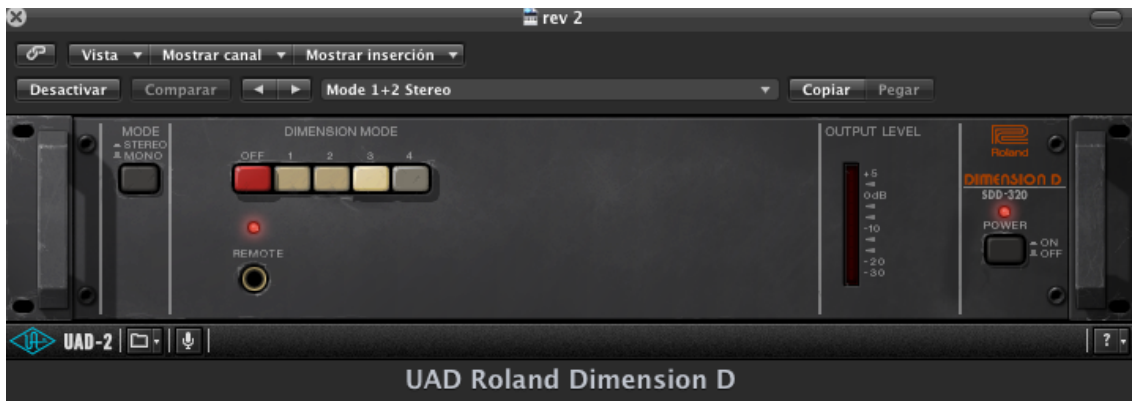
Bus 1:



Bus 2: (preset por defecto sin modificar nada)



Bus 3: (preset: Mode 1+2 Stereo)



Bus 4:



Master:



No esperéis escuchar una gran mezcla porque está hecho en plan rápido para hacer el presente test.

Los bounces están hechos a 24 Bit, 44,1 KHz, entrelazado y sin dither

Hemos hecho 3 bounces en tiempo real y otros 3 sin conexión. Y los resultados son que no hay cancelación 100% en ninguno de los casos. No sólo eso, sino que además, ninguno de los bounces son iguales.

En otras pruebas hemos observado que, cuanto mayor es el proyecto, en número de pistas y duración, mayor son las diferencias que existen entre los bounces a tiempo real y sin conexión. Las diferencias aún se acentúan más a medida que insertamos + plugins y añadimos automatizaciones.

En definitiva: a mayor cantidad de proceso, mayor degradación entre los bounces.

El proyecto (sin los audios) y los bounces se pueden descargar aquí:

<http://www.megaupload.com/?d=4XX96KQ2>