

# TONE PROJECTS: Compadre BeatPuncher



## Compressore audio per la cura dei suoni percussivi.

Da batterista e sperimentatore di sistemi audio digitali, sono sempre alla sfrenata ricerca di plug-in dedicati alla cura del materiale percussivo, e specialmente delle dinamiche sonore. Una sera come le altre, girovagando per la rete, mi sono ritrovato nel sito dell'azienda **Tone Projects**, la quale ha realizzato un compressore allettante e innovativo, ma soprattutto funzionale alle mie (e forse alle vostre) esigenze, il **Compadre Beatpuncher** (Figura 1).

### Principali caratteristiche:

- Feed Forward RMS
- Sidechain stereo
- Filtri passa-alto e passa-basso
- 9 modelli di filtro con frequenze chiave
- Opzione tempo BPM tramite il pulsante Sync
- Modalità Shaper con 7 tipi di Attack/Release
- Modalità di compressione Punch e Flatten per una maggiore flessibilità
- Controllo Dry/Wet per una compressione parallela
- Opzione Crunch per un secondo compressione in uscita
- Limiter in uscita



### La compressione di Compadre Beatpuncher

**Compadre Beatpuncher** dispone del classico sistema interno di compressione, in cui i picchi di segnale in eccesso vengono ridotti, enfatizzando quelli più deboli. La differenza significativa è che all'enfasi della dinamica viene aggiunta una copiosa alterazione delle timbriche percussive. Quindi, il risultato finale è quello di un suono decisamente più corposo preservandone le caratteristiche del segnale originale. In pratica, **Compadre Beatpuncher** analizza il segnale RMS in entrata e applica ad esso un'elaborazione di tipo "feed-forward", introducendolo all'interno di due speciali filtri (**DC Filter**) in modo da attenuare le frequenze sub-basse. Ciò viene applicato in modo da prevenire eventuali sovraccarichi sul segnale RMS, ed evitando quindi un suono "impastato" e privo di definizione.

Dopo di che, il segnale passa all'interno di un "detector" che analizza il segnale RMS ottimizzato e lo invia immediatamente al **Gain Reduction**, consentendo di combinare il segnale compressato e quello originale, grazie al controllo **Dry/Wet**.

A questo punto, il segnale raggiunge lo stadio finale in cui sono situati tre controlli dedicati all'uscita: il **Crunch** che aggiunge parallelamente un suono saturo, l'**Output Level** che consente di regolare il volume finale e il **Limit** dedicato all'attenuazione di eventuali picchi che possono creare indesiderate distorsioni.

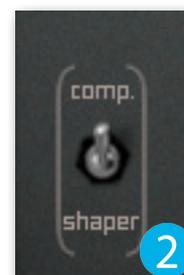
### Installazione e funzionalità

La procedura di acquisto viene effettuata direttamente sul sito di **Tone Projects**, e subito dopo il download del prodotto, basta avviare la semplice installazione con un doppio clic sul file ".exe" che comprende ben quattro versioni del programma: **Compadre Mono** e **Stereo** e **Compadre Mono** e **Stereo SC**. Queste ultime due versioni includono due ingressi aggiuntivi che permettono di accedere direttamente al sistema sidechain interno del compressore. Ciò consente di poter controllare il segnale audio interessato tramite altre tracce presenti in un progetto del vostro sequencer come, per esempio, attenuare il basso elettrico ad ogni colpo di cassa.

## I controlli

Sulla parte sinistra, in alto, è situato il controllo **Compression Mode** (Figura 2). Il **Compression Mode** permette di selezionare due modalità di compressione, **Comp** e **Shaper**. La modalità **Comp** è ideale in quelle situazioni dove si ha necessità di lavorare nel modo classico come con tanti altri tipi di compressori VST. Mentre, la modalità **Shaper** permette un approccio molto più interessante, ovvero, quando si desidera ottenere un suono più decisivo, specialmente sul materiale audio registrato un po' "moscio".

In altre parole, il rapporto di compressione (**Ratio**) viene applicato a prescindere dalla quantità di segnale che supera il livello di soglia (**Threshold**). Ciò permette di utilizzare uno tra i sette tipi di modalità "attack/release" offrendo svariate modellazioni di contorno del materiale audio. Per selezionare i restanti tipi di "attack/release" è necessario fare un clic nel display dedicato (Figura 3). Vi ricordo che, se viene attivata la modalità **Shaper**, utilizzate il fader **Threshold** con molta cautela in modo da evitare cambiamenti drastici del suono.



Subito sotto, è presente la levetta **Compression Style** (Figura 4), con la quale è possibile scegliere tra due stili di compressione: **Punch** e **Flatten**. Lo stile **Punch** permette una compressione di tipo incisivo dedicata soprattutto alla cassa e al rullante, mentre con **Flatten** si ottiene una compressione molto più morbida e trasparente ideale per l'hi-hat e la ripresa microfonica panoramica. Sempre sulla parte sinistra dell'interfaccia è situato il controllo **Threshold** e un display grafico in cui è possibile visualizzare la riduzione del guadagno (**Gain Reduction**) (Figura 5). Quest'ultimo può essere disattivato tramite il pulsante **Display On/Off**, permettendo un sostanzioso risparmio delle risorse della CPU.



Il **Threshold**, come nella maggior parte dei compressori classici, è accompagnato dai parametri **Ratio**, **Attack** e **Release**. Con il controllo **Ratio** è possibile impostare il rapporto di compressione (2:1, 3:1, 4:1 ecc), mentre con l'**Attack** e il **Release** si può impostare i tempi di attacco e rilascio del compressore (valore in ms) (Figura 6). Come potrete notare, il parametro **Release** dispone del pulsante **Sync** che avvia automaticamente il sincrono assieme al sequencer su cui state lavorando. Quindi i decadimenti dell'involuppi sonori percussivi verranno controllati in modo costante in base al valore in BPM del brano corrente.



In basso dell'interfaccia di **Compadre** è disponibile la sezione **Character** che dispone di due controlli a manopola. Il controllo **Snap** permette di impostare l'attacco in modo più dettagliato, mentre **Linear/Non-Linear** consente di controllare se il rapporto di compressione è costante, lineare o in parte dipendente dal materiale audio e le proprie impostazioni (Figura 7).



Dopo il processo di compressione, ci possiamo affidare al controllo **Make-up** dedicato alla regolazione del guadagno audio in uscita, oppure, se è attivata l'opzione **Auto**, è possibile avere la compensazione automatica dello stesso audio, durante la regolazione degli altri parametri. Inoltre, **Compadre** dispone del controllo **Dry/Wet** che permette di miscelare il suono originale con quello compressato (Figura 8).



Infine, sulla sinistra, sono presenti tre controlli dedicati all'uscita del segnale audio compressato (Figura 9):

1. **Crunch**: premendo questo pulsante si attiva un secondo compressore, posizionato parallelamente, dedicato all'aggiunta di un suono decisamente saturo. Questa modalità non dispone di alcun tipo di controllo, in quanto si basa sulle regolazioni apportate sul compressore principale.
2. **Output Level**: grazie a questa manopola, è possibile impostare il livello del segnale in uscita da **Compadre**, o meglio, il segnale ottenuto dopo il **Crunch**, ma prima del **Limit**. Subito sopra, è situato il led **Clip** di colore rosso, che si illumina solo quando il segnale audio supera il valore di 0 dB. Quindi, per evitare indesiderati effetti di "clipping" è necessario diminuire il valore di **Make-Up** oppure attivare la funzione **Limit**.
3. **Limit**: se viene attivata questa funzione, in fondo alla catena di uscita del segnale, si aggiungerà un compressore in modalità Limiter, che "taglia" drasticamente i picchi superiori al valore di 0 dB.



## Sezione Sidechain

Il sistema sidechain consente di "pilotare" il segnale audio interessato da altri segnali. Questa opzione è presente sulla maggior parte dei compressori hardware utilizzati in studi professionali, ma negli ultimi anni molti compressori software integrano questa funzione per dare modo a qualsiasi utente di potersi sbizzarrire con la propria creatività.

Le tecniche più comuni di sidechaining riguardano il filtraggio del segnale e l'assegnazione di una sorgente audio differente per controllare la compressione come, per esempio, il de-essing (tecnica per attenuare le sibilanti sulle parti vocali), la tecnica del ducking (tecnica per attivare un effetto quando il livello del segnale cessa istantaneamente), e inoltre, il gated sincronizzato (tecnica per attivare il mute su un segnale audio tramite un altro).

## I controlli sidechain

La sezione sidechain dispone dei seguenti controlli (Figura 10):

- **DC**: funzione molto utile per rimuovere in modo drastico le frequenze sub-basse dal segnale sidechain. Ciò permette di ottenere risultati soddisfacenti e un'alta qualità del segnale audio.
- **ON**: permette di attivare e disattivare la funzione sidechain.
- **Model Name**: se viene effettuato un clic all'interno di questa casella, si aprirà un menù dedicato alla selezione di ben sette diversi tipi di filtraggio (Figura 11). Facciamo un esempio: se viene selezionato il filtraggio **Free Hats**, l'hi-hat verrà ignorato dal sidechain consentendone un'interessante enfasi.
- **Adjust**: questo controllo permette di impostare la frequenza di taglio durante l'utilizzo dei tipi di filtraggio **Lowpass** e **Highpass**, mentre con tutti gli altri preset è possibile impostare la larghezza di banda.
- **Listen**: se attivato, permette di ascoltare in modalità **SOLO** il sidechain, o meglio, consente di ascoltare nel dettaglio il segnale che "guiderà" la compressione.
- **Key In**: attivare questa funzione in modo che **Compadre Beatpuncher** indirizzi l'ingresso esterno al circuito rilevatore del sidechain, che verrà utilizzato per guidare la compressione. Vi ricordo che, nella versione **Compadre Stereo** il **Key In** è il canale 3+4, mentre per la versione Mono è il canale 2.



Per ascoltare la tecnica sidechain, cliccare sul file:

[TP\\_CB\\_SIDECHAIN\\_CASSA\\_BASSO.mp3](#)

**Produttore:** Tone Projects

**Sito:** [www.toneprojects.com](http://www.toneprojects.com)

**Prezzo:** 51,12 EUR (download digitale)