

TITANIO STUDIOS

INTENSITY: Adjusts the intensity or depth of the tremolo. When it's amplitude tremolo, exceeding 75% intensity gradually transforms the waveform from sinusoidal to square.

INTENSITY: Ajusta la intensidad o profundidad del tremolo. Cuando es tremolo de amplitud, al superar el 75% de la intensidad la forma de onda se transforma gradualmente de sinusoidal a cuadrada.

INTENSITY: Adjusts the intensity or depth of the tremolo. When it's amplitude tremolo, exceeding 75% intensity gradually transforms the waveform from sinusoidal to square.

VZTEC® MALIBU

Entrevista con
IGNACIO VIANO &
FRANCO ZACCRA
de VZtec®

Modo Extendido Libre Fase Mono->Mono Paralelo Dry Cola off

INTENSITY: Ajusta la intensidad o profundidad del tremolo. Cuando es tremolo de amplitud, al superar el 75% de la intensidad la forma de onda se transforma gradualmente de sinusoidal a cuadrada.

INTENSITY: Adjusts the intensity or depth of the tremolo. When it's amplitude tremolo, exceeding 75% intensity gradually transforms the waveform from sinusoidal to square.

SYNC MODE: Ajusta los modos de sincronización del tremolo. En FREE la velocidad se ajusta con el control de speed. En TAP la velocidad se ajusta con el botón de TAP y la subdivisión con el control de speed. En DAW la velocidad se ajusta al tempo proporcionado por el DAW y la subdivisión con el control de speed.

www.titaniostudios.com

INTENSITY: Adjusts the intensity or depth of the tremolo. When it's amplitude tremolo, exceeding 75% intensity gradually transforms the waveform from sinusoidal to square.

INTENSITY: Adjusts the intensity or depth of the tremolo. When it's amplitude tremolo, exceeding 75% intensity gradually transforms the waveform from sinusoidal to square.

INTENSITY: Adjusts the intensity or depth of the tremolo. When it's amplitude tremolo, exceeding 75% intensity gradually transforms the waveform from sinusoidal to square.

ESTE MES EN TITANIO / FREWARE RECOMENDADO / LANZAMIENTOS



CONTENIDO

TITANIO
STUDIOS

2

Novedades

Este mes en TITANIO STUDIOS

10

Freeware Recomendado

VZtec® Malibu

15

Contacto

Acércate a nosotros

5

Artículo Destacado

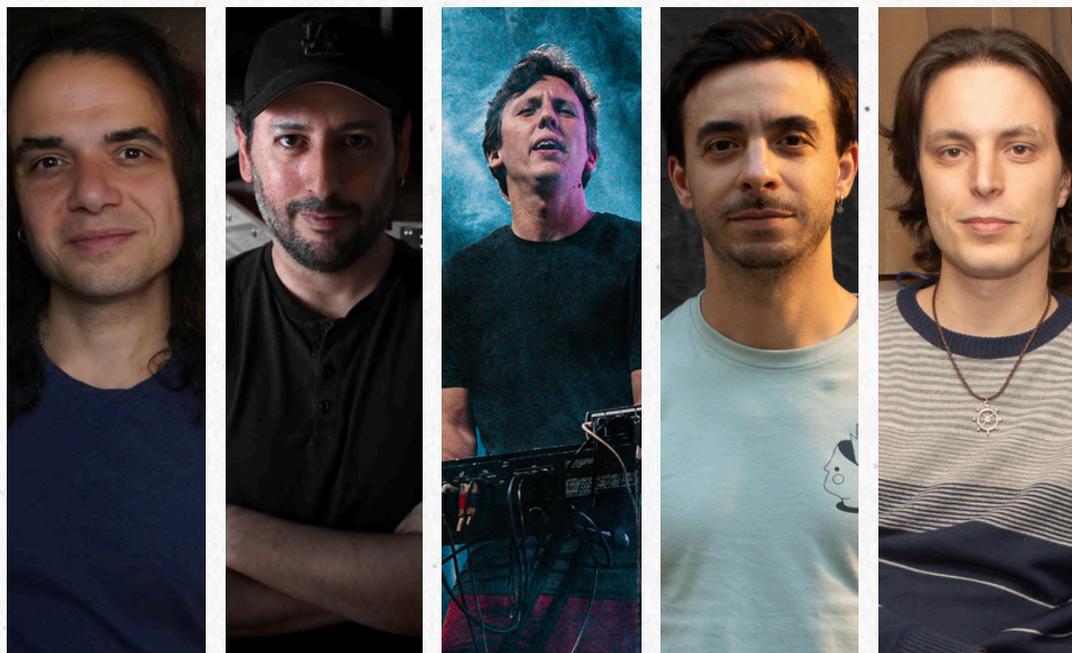
Entrevista con
IGNACIO VIANO & FRANCO ZACCRA
de VZtec®

13

Lanzamientos Recientes

Conoce nuestro trabajo

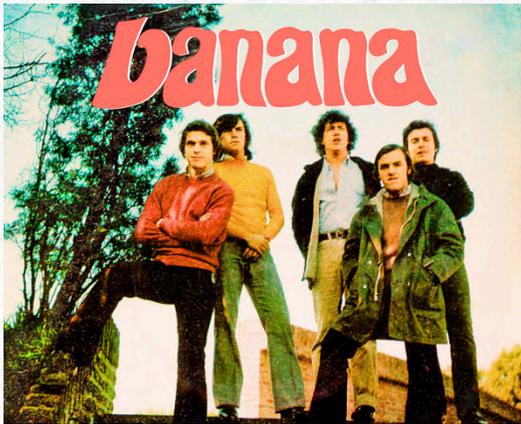
Novedades



“de festejo por la nominación que recibimos a los Premios Gardel® 2024 por el trabajo de #mastering de la colección de catálogo Banana - Grabaciones Completas En Music Hall 1969-1972”

Este mes por TITANIO Studios Buenos Aires celebramos la salida en formato CD y streaming de tres discos clásicos del folk argentino de la banda **Pastoral** que tuvimos el placer de #restaurar y de #masterizar desde las cintas originales y que se editan por el prestigioso sello **Fonocal®**. También estamos de festejo por la nominación que recibimos a los **Premios Gardel® 2024** por el trabajo de #mastering de la colección de catálogo “Banana - Grabaciones Completas En Music Hall 1969-1972” de la histórica banda de **César “Banana” Pueyrredón**. Además, pasaron por el estudio a #grabar y #mezclar con Morfi los artistas **Agustín Fuchs**, **Marce Penco** y el equipo de **Ciencia Random**.

Mientras tanto en TITANIO Studios México José “Chore” Orea estuvo ocupado #mezclando y #masterizando el nuevo sencillo de la intérprete **ACSA**, así como también los singles “Sabor a Mezcal” de **Julian Rot** y el próximo lanzamiento de **Chris Reyvan**, “Incandescente”. En el estudio a su vez se cerraron los masters del nuevo lanzamiento del artista **Muisli**. Por nuestra sede en Puebla también pasó el reconocido ingeniero de grabación y mezcla venezolano **Darío Peñaloza**, ganador de dos premios Latin Grammy® y autor del libro “Lo Humano Del Audio”.



“ lanzamiento del nuevo instrumento virtual Pianet T de nuestros partners de Martinic®. Este plug-in emula a la perfección el clásico piano electromecánico de la empresa alemana Hohner®”

En nuestra sucursal europea, Leandro Sabino volvió a entrar al estudio con el dúo **Macaca Radiata** para la última etapa de #producción y #grabación de su disco debut a la vez que continuó trabajando en la composición de música original de las obras de teatro “**Manual**” y “**Oráculo FM**”. Lean estuvo encargado también en el área de #consultorías de la producción de un curso ‘on demand’ sobre lenguaje musical para la institución española de enseñanza superior **DJP Music School**.

En la ciudad de Mar del Plata, Argentina, Máximo Parisi estuvo #produciendo a la joven banda **Aksak**, quienes acaban de terminar la #grabación de su disco. Máximo grabó igualmente durante este mes a la banda **Placeres** y al artista **Mariano Elisio** así como también continuó produciendo el nuevo material de **Lumbre** y el siguiente simple de **Zoe Zamudio**.

El área de **beta-testing** y **composición de música original**, Matías Dapena estuvo trabajando arduamente en el esperado lanzamiento del nuevo instrumento virtual **Pianet T** de nuestros partners de **Martinic®**. Este plug-in emula a la perfección el clásico piano electromecánico de la empresa alemana Hohner® incorporando algunos efectos con los que se lo suele utilizar en vivo y en el estudio. Matías estuvo encargado no sólo de las pruebas técnicas de los diferentes formatos del plug-in (AUi/VSTi/CLAPi) en nuestras múltiples plataformas en uso en TITANIO (Win/Mac/Linux) sino que también creó varios de los **presets** que vienen incluidos de fábrica con el instrumento y compuso e interpretó algunos de los **sound demos** que ya pueden oírse en la página web del fabricante.



MARTINIC

Pianet T

Introducing the ACE[®] modeled Martinic Pianet T
electro-mechanical piano

50% OFF

introductory offer

martinic.com/pianet-t



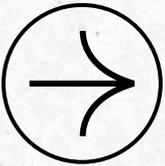
Deal ends June 18th

VZTEC®

Ignacio
Viano
&
Franco
Zaccra

UNA ENTREVISTA CON LOS
CREADORES DE VZTEC®
DESDE ARGENTINA PARA
EL MUNDO.



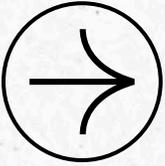


1. ¿A qué se dedica hoy VZtec®? ¿Cómo y por qué comenzaron?

VZtec® se dedica al **desarrollo de herramientas analógicas, digitales y mixtas** aplicadas a productos de audio y música tanto para nuestra propia marca como para otros desarrolladores y fabricantes. Nuestros comienzos son similares a los de muchos otros; de muy temprana edad por un lado preguntándonos cómo funcionaban las cosas, desarmando equipos, quemándonos los dedos con un soldador (o los ojos con un monitor de tubo...) y por el otro descubriendo la música y aprendiendo a tocar algún instrumento. A eso le siguió un camino ininterrumpido de aprendizaje y formación que nunca se termina. Pese a que los dos miembros de VZtec somos de (ed.: la ciudad argentina de) **Chivilcoy**, nos conocimos cuando ambos vivíamos en Buenos Aires. Todo empezó con algunas ideas medio locas de controladores **MIDI** y pedales de efecto mixtos digital-analógicos. De esto todavía debe haber algún prototipo dando vueltas por ahí. ¡Y de ahí en adelante no paramos más...!

2. ¿Cómo surgió la idea de hacer un plug-in en primer lugar, y un clon de un hardware ya existente en particular?

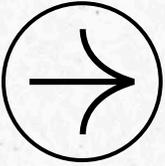
La idea de desarrollar un plugin de audio se fue dando de manera bastante natural. Generalmente cuando desarrollamos un pedal analógico nosotros trabajamos con herramientas digitales que nos ayudan en el proceso de diseño y esto se aplica a todas las instancias del desarrollo. Por ejemplo en el desarrollo del PCB, que son las placas donde se montan los circuitos electrónicos, utilizamos aplicaciones que permiten una edición y verificación pormenorizada que incluye además de todas las cuestiones electrónicas todo lo que tiene que ver con el tamaño, forma y ubicación física de los componentes en la placa. Esto se combina con el modelado 3D de los gabinetes y nos permite asegurarnos de que cuando lleguen éstos junto con las placas, piezas que se fabricaron en lugares diferentes, todo coincida perfectamente. De la misma manera cuando estamos buscando el sonido que queremos lograr realizamos todo tipo de simulaciones en computadora que nos permiten rápidamente verificar si lo que estamos queriendo hacer funciona en el contexto de la forma en que nosotros queremos. Una vez que la simulación confirma que estamos en el camino apropiado replicamos todo esto en analógico. En el caso del **Malibu** esto se cumple especialmente ya que se trata de un pedal con **partes analógicas** y con **partes digitales**. Hacia el final del desarrollo del pedal caímos en la cuenta de que las simulaciones que habíamos realizado durante el desarrollo estaban en un estado muy avanzado y se nos ocurrió desarrollar un plugin con esos elementos. De alguna manera quisimos llevar al público general una de las herramientas con las que trabajamos diariamente en VZtec®.



3. ¿Cómo es hacer software en Latinoamérica? ¿Qué escenario se encontraron cuando decidieron embarcarse en la programación de un plug-in?

En nuestra experiencia, quizás distinta a la de otros, **desarrollar software en Latinoamérica no pareciera ser tan difícil** como desarrollar hardware en Latinoamérica. Para hacer un plugin hacen falta muchísimos menos recursos que para hacer un pedal. No digo que sea fácil hacer un plugin pero hay ciertos problemas con los que no tenés que lidiar y eso te da algo más de estabilidad. Lo interesante es que dependés casi exclusivamente de tu creatividad e inventiva. Cabe destacar también la importancia de las múltiples comunidades online que funcionan como enormes canteras de información y herramientas puestas al servicio de cualquiera con una conexión a internet. Hoy es imposible imaginar la producción casi de cualquier cosa sin el acceso a las comunidades digitales.

Cuando decidimos transformar en producto algo que hasta el momento había sido una herramienta de uso interno nos encontramos con una gran variedad de posibilidades para llevar esto a cabo. Si bien hay algunos entornos más utilizados como JUCE®, también es cierto que la comunidad ha hecho grandes avances en la creación de diferentes alternativas que facilitan la realización de un plugin por personas con diferentes niveles de formación. Así, un sonidista o un músico sin formación específica en programación puede hacer plugins utilizando PlugData®, HISE® o CMajor®. Por lo general los sistemas que son más fáciles de utilizar son también más limitados pero eso no quita que pueden servir para determinados proyectos o como plataforma de aprendizaje.



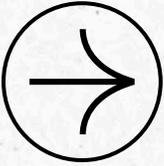
4. **¿Por qué decidieron lanzar el Malibu como un plug-in gratuito y con tanto rango de opciones? (Win/Mac/Linux, VST/CLAP/AU, etc.) ¿Hay algo en particular detrás de esta modalidad?**

Decidimos lanzar el Malibú como producto gratuito porque queríamos llegar a la mayor cantidad de gente posible y queremos que la gente conozca el Malibú hardware también. Lo mismo podemos decir en cuanto al rango de opciones de formatos de plug-in, tiene que ver exactamente con lo mismo, con acercarnos a una gran cantidad de usuarios.

5. **¿Qué creen Uds. que distingue al Malibu de otras reverbs/tremolos del mercado? ¿Qué diferencias puede encontrar el usuario entre el hardware y el software?**

Creo que una de las características más interesantes del Malibu es la simplicidad de los controles. Son pocos, claros, y todas las combinaciones suenan bien. Y esto quisimos trasladarlo también al plugin que, si bien viene con algunas opciones adicionales, continúa siendo lo más "auto-explicable" posible. En cuanto a los efectos en sí, el trémolo armónico es sin duda un color que no siempre está presente en los tremolos y que es muy lindo, suena muy cálido. Y la reverb tiene un audio muy particular. Hay algo de spring (ed.: 'spring reverb' o reverberación de resortes) de los 60s pero también una modulación más propia de los años 70s u 80s. En tiempos largos y brillantes aparecen unos agudos más bien cercanos al efecto conocido como "shimmer" y el tiempo de caída cambia cierto espacio en el audio. El plugin tiene dos modos de operación, uno que se llama "original" y el otro que se llama "extendido". En el modo original se replican características analógicas que hacen que el plugin se parezca lo más posible al pedal original. Por ejemplo (cont.)





el sonido de salida es monoaural, tiene un ligero piso de ruido y cuando se superan los 0 dBFS en la entrada se recorta el audio de una manera similar a la que ocurre en el audio analógico obteniendo una distorsión armónica también similar. En el modo extendido el audio resultante es estéreo, no hay piso de ruido agregado y no hay distorsión armónica aún cuando se sobrealimente al procesador. De esta forma se puede obtener lo mejor de los dos mundos según lo requiera el uso en particular porque este parámetro forma parte de los presets así que puede utilizarse con total flexibilidad.

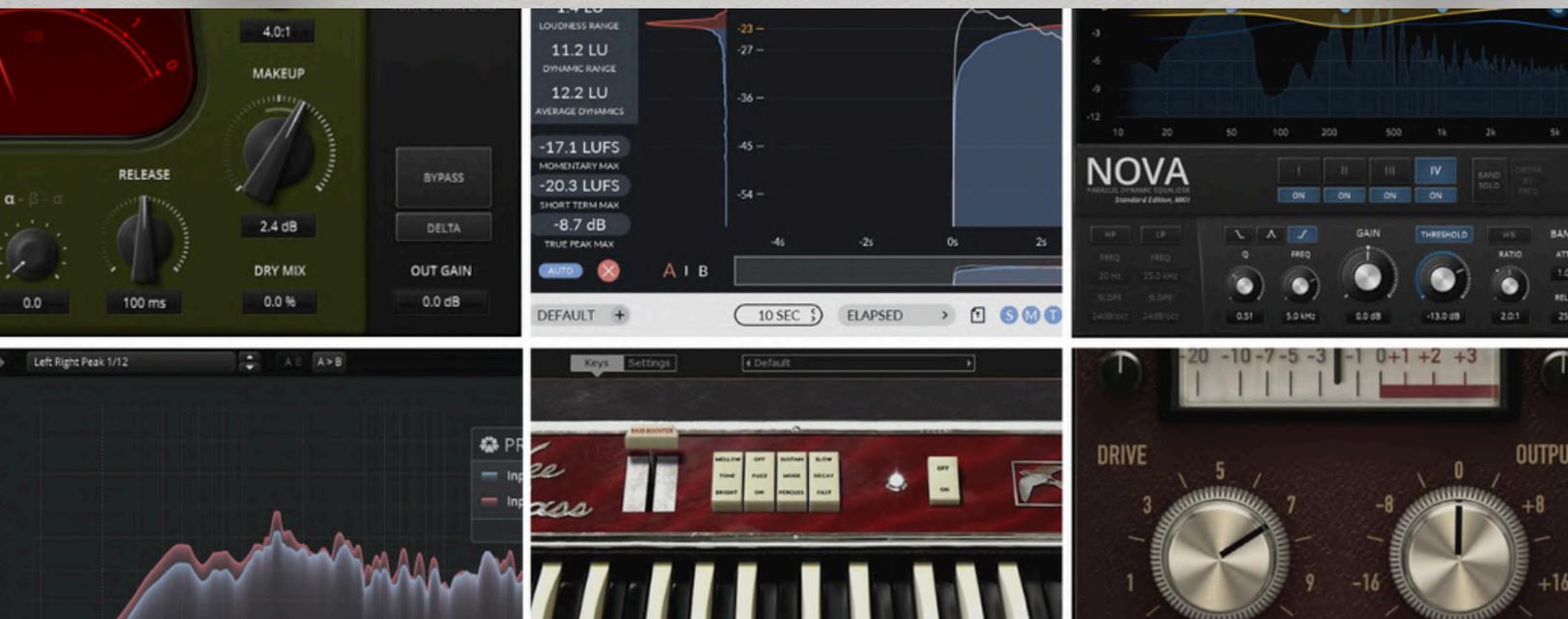
<https://www.vztecfx.com/>



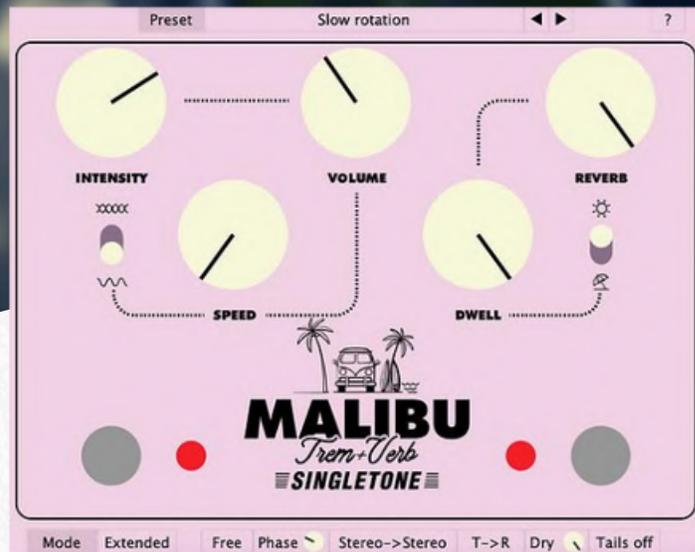


FREEWARE RECOMENDADO

por Ezequiel
Morti



VZtec® Malibu



Cuesta ser objetivo cuando se trata de un plug-in como el Malibu de los chicos de VZtec. En primer lugar por su génesis de desarrollo y producción local aquí en Latinoamérica, sólo por eso los queremos mucho. Pero además me constan los esfuerzos que han hecho para depurar y compilar versiones y formatos que acerquen esta herramienta a todos los entornos posibles quizás teniendo especial recaudo en que, una vez más refiriéndonos al origen tercermundista de este procesador, muchos usuarios en América Latina no tienen la última PC con Windows 11 y van a querer correr el Malibu en una vieja computadora con el 7, por ejemplo.

Ni hablar aquellos que son usuarios de Linux, aquí hay un plug-in nativamente compilado para el SO del pingüinito. Incluso si sos usuario de Mac, la gente de VZtec se ha ocupado de que Malibu estuviera disponible aún en sistemas operativos con procesadores Intel y no sólo para las ya no tan flamantes máquinas con M1 o posterior. ¡Un verdadero hito en el software para audio de nuestra región! Y una mención aparte para ponerse a estudiar para luego compilar este pedal virtual en el novedoso formato CLAP, a mi entender, el formato para plug-ins superior y superador en la actualidad.

¿Pero qué onda con el audio? Nada de esto tendría sentido si después el Malibu no suena. Por suerte no es así, ya que tanto en la calidad de procesamiento como en la prestaciones propias del plug-in, el Malibu rinde muchísimo y se acopló perfectamente bien y sin abultar entre los demás procesadores (hardware o software, no importa) que tenemos en TITANIO Buenos Aires dadas sus dos funciones principales: servir de tremolo y aportar reverb.

Y las menciono como principales porque ciertamente no son las únicas, ya que el Malibu tiene un sonido propio, una distorsión armónica (controlable o más bien estática, según en qué modo se lo opere) que también es parte de su riqueza y que puede ser muy útil per se incluso en casos en donde no se requiera el uso de, obvio, tremolo o reverb. “Pasar por el Malibu” para lograr cierto tono a la salida es una muy buena idea.

Algo que me ha gustado hacer desde siempre con los procesadores en el estudio... ¡es no usarlos para lo que fueron diseñados originalmente! Más como un acto de creatividad que de rebeldía. Por suerte soy menos guitarrista que técnico de mezcla, entonces pude abordar el Malibu desde un lugar absolutamente lejano a cómo se lo puede concebir inicialmente, como un clon de un pedal de guitarra (en principio, es medio lo que es, ¿no?). El Malibu da para mucho, mucho más que para reemplazar un módulo del Guitar Rig o similar.

VZtec® Malibu



Desasociar al efecto de trémolo de la guitarra de Billie Joe en “Boulevard Of Broken Dreams” y pensarlo como una suerte de auto-panner muy sutil para ampliar el movimiento estéreo de un instrumento en una mezcla puede ser una excelente forma de convertir a este “pedal virtual” en algo más parecido a un efecto de rack. Imaginate sumarle a esto un poco de reverb, queda increíble en casi cualquier fuente sonora, especialmente sintetizadores o coros (en drums te la debo...).

Pensá quizás en un tremolo puesto a tempo a mano y con un depth muy tranca para acentuar el vibrato de una voz cantante y “colorear” un poco el tono de la grabación con la distorsión armónica propia del plug-in, ¡hermoso! Estos han sido algunos de los usos que le he venido dando al Malibu en sesiones de mezcla en el estudio desde que comenzamos con el beta-testing hace más de medio año. Ah sí, y para guitarras.

<https://en.vztecfx.com/malibu-plugin#downloads>



Ezequiel Morfi

MALIBU

Trem-Verb

Este es un plugin que replica digitalmente el pedal de reverb-tremolo Malibu de la marca Singletone, un gemelo digital de un efecto de audio analógico. Esta herramienta permite no solo incorporar el audio característico del Malibu a tus producciones sino también probar el pedal remotamente desde tu casa o estudio.

Créditos
Idea y concepto: Singletone
Desarrollo de hardware y software: VZtec

Enlaces
Malibu plugin - Manual del usuario
Malibu hardware
Singletone
VZtec

Version: beta 0.1.0
Build: 10 Apr 2024 13:05hs

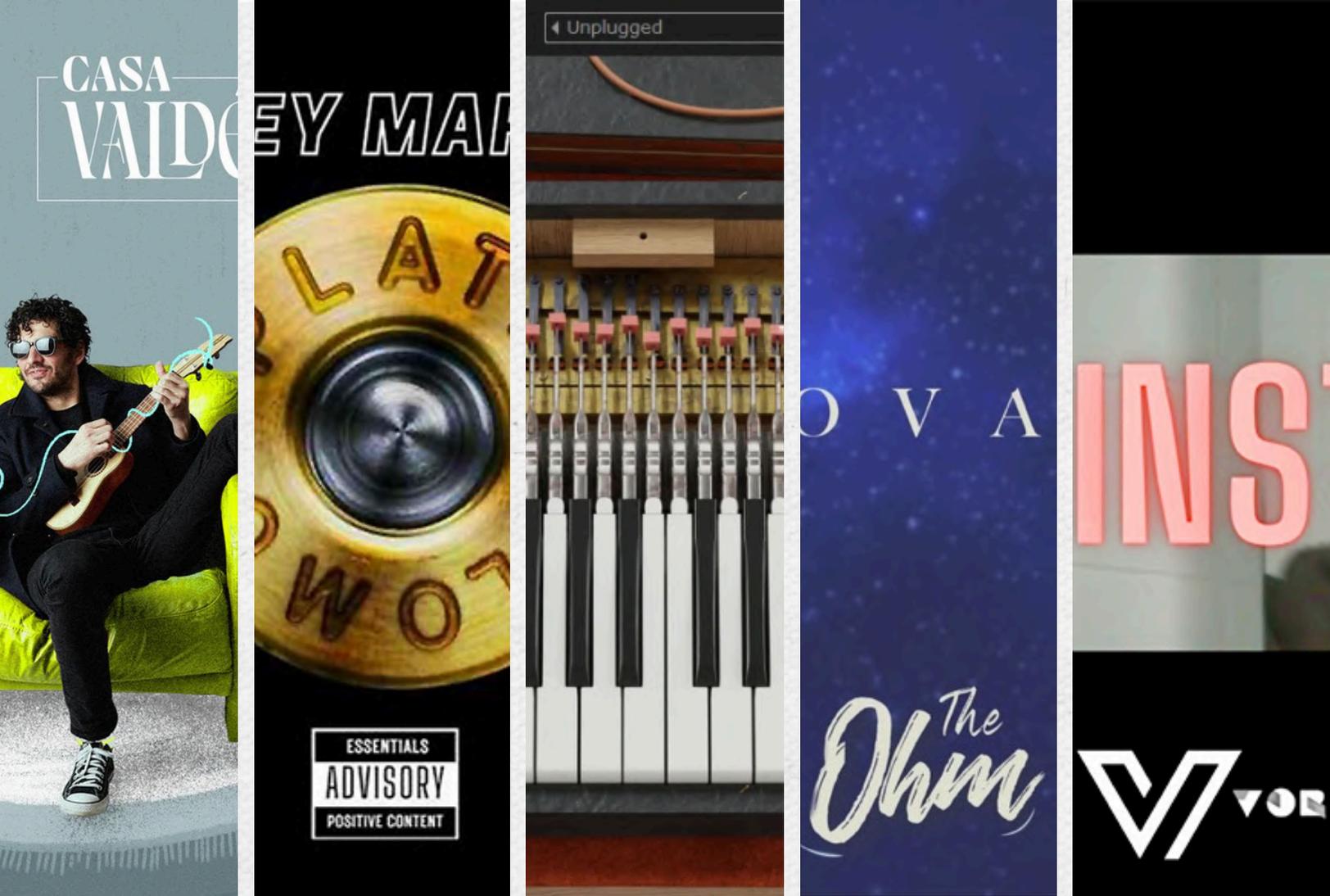
Powered by

SINGLETONE

Hecho en Argentina

vztec

HELP MENU: desde este menu podrá abrir la ventana de ayuda, el manual del usuario, cambio de idioma, color de interfaz o acceder a más información sobre el plugin.



LANZAMIENTOS RECIENTES

 CONOCE NUESTRO TRABAJO



Lanzamientos Recientes



My playlist

	Song/Album	Time	Artist	Country	Link
	Danza Carioca	4:18	Casa Valdés	España	Listen
	Plata o Plomo	3:21	Martín Rey	Argentina	Listen
	Pianet Impromptu	0:41	Martinic	Holanda	Listen
	Supernova	3:27	The Ohm	México	Listen
	Instagr4m	4:11	Vordinis	Uruguay	Listen

Credits

“Danza Carioca” **#mezclado** por Leandro Sabino. “Plata o Plomo” **#producido**, grabado y mezclado por Máximo Parisi; mastering por Morfi. “Pianet Impromptu” **#compuesto** e interpretado por Matías Dapena. “Supernova” **#mezclado** y **#masterizado** por José “Chore” Orea. “Instagr4m” **#masterizado** por Morfi.-



Ezequiel Morfi
Studio Manager | ARG



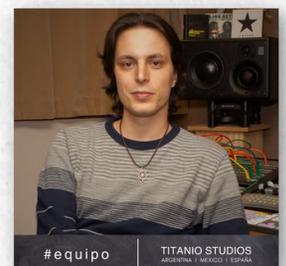
José "Chore" Orea
Studio Manager | MEX



Leandro Sabino
Productor Asociado



Matías Dapena
Productor Asociado



Máximo Parisi
Productor Asociado



Contacto

info@titaniostudios.com



Visita Nuestra Página Web

www.titaniostudios.com



Redes Sociales

[instagram.com/titaniostudios](https://www.instagram.com/titaniostudios)

[facebook.com/titaniostudios](https://www.facebook.com/titaniostudios)