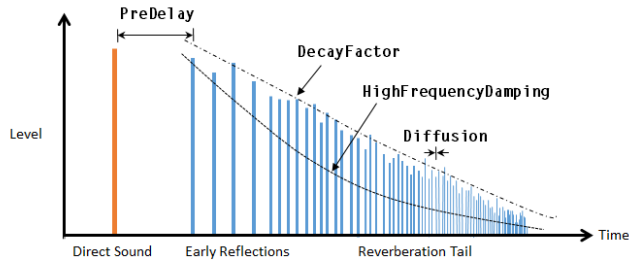


Audio Processing

El efecto que se selecciona es el de Reverberación.



La función ``reverb = reverberator`` crea un objeto de sistema, ``reverb``, que agrega reverberación artificial a una señal de audio. Ejemplo: ``reverb = reverberator('PreDelay',0.5,'WetDryMix',1)`` crea un objeto de sistema, ``reverb``, con un pre-delay de 0.5 segundos y una relación de mezcla de húmedo a seco de uno.

PreDelay: Pre-delay para la reverberación en segundos, especificado como un escalar real en el rango [0, 1]. El pre-delay para la reverberación es el tiempo entre escuchar el sonido directo y el primer reflejo temprano. El valor de PreDelay es proporcional al tamaño de la habitación que se está modelando.

HighCutFrequency: Frecuencia de corte del filtro paso bajo en Hz, especificada como un escalar real positivo en el rango de 0 a (SampleRate/2). La frecuencia de corte del filtro paso bajo es la frecuencia de corte de -3 dB para el filtro paso bajo de polo único al frente de la estructura del reverberador. Evita la aplicación de reverberación a los componentes de alta frecuencia de la entrada.

Diffusion: Densidad de la cola de reverberación, especificada como un escalar real positivo en el rango [0, 1].

Factor de decaimiento: ``DecayFactor`` es inversamente proporcional al tiempo que tardan los reflejos en quedarse sin energía. Para modelar una habitación grande, utiliza una cola de reverberación larga (bajo factor de decaimiento). Para modelar una habitación pequeña, utiliza una cola de reverberación corta (alto factor de decaimiento).

HighFrequencyDamping: ``HighFrequencyDamping`` es proporcional a la atenuación de las altas frecuencias en la salida de reverberación. Configurar ``HighFrequencyDamping`` con un valor grande hace que los reflejos de alta frecuencia se desvanezcan más rápido que los reflejos de baja frecuencia.

WetDryMix: La mezcla húmedo-seco es la relación de la señal húmeda (reverberada) a la señal seca (original) que tu objeto de sistema ``reverb`` produce.

SampleRate: Tasa de muestreo de entrada en Hz, especificada como un escalar positivo.

`audioOut = reverb(audioIn)` agrega reverberación a la señal de entrada, ``audioIn``, y devuelve la señal mezclada, ``audioOut``. El tipo de reverberación está especificado por el algoritmo y las propiedades del objeto de sistema de reverberación, ``reverb``.

