LIFT

Charakter i gęstość pod Twoją kontrolą.

Autorski efekt audio łączący kompresję pasmową i saturację. Cztery charaktery pomagają nadać dźwiękowi ciało, wyrazistość, obecność lub większą gęstość.



Cztery charaktery

WARM / PUNCH / AIR / DENSE

Niezależne ustawienia

Amount każdego trybu i miks Dry/Wet

Jakość do wyboru

Oversampling Off / 4x / 8x / 16x

OPIS I INSTRUKCJA OBSŁUGI

Pierwsza instalacja, obsługa interfejsu i praktyczne punkty startowe do pracy z dźwiękiem.

macOS: Intel + Apple Silicon / Windows: x64

INSTALACJA

Zainstaluj i uruchom

Rozpakuj właściwą paczkę ZIP i zamknij DAW. Instalacja polega na skopiowaniu całej wtyczki do folderu skanowanego przez program muzyczny.

macOS

macOS 11 lub nowszy, Intel albo Apple Silicon. Paczka zawiera AU i VST3. W Logic Pro wybierz AU.

1. W Finderze wybierz **Idź > Idź do folderu**. Otwórz folder odpowiedni dla formatu, którego używa Twój DAW.

AU / LOGIC PRO

~/Library/Audio/Plug-Ins/Components/

Stereosound Lift.component

VST3

~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/

Stereosound Lift.vst3

2. Skopiuj plik **.component** z folderu macOS/AU lub cały pakiet **.vst3** z macOS/VST3. Jeśli folder docelowy nie istnieje, utwórz go.
3. Uruchom DAW, w razie potrzeby ponów skanowanie wtyczek i dodaj **Stereosound Lift** jako efekt na ścieżce lub szynie.

Znak ~ oznacza folder domowy użytkownika. Dla instalacji systemowej użyj analogicznych folderów w /Library/Audio/Plug-Ins/; może być potrzebne hasło administratora. Wybierz jedną lokalizację dla danego formatu.

Windows

Windows x64 i 64-bitowy DAW z obsługą VST3.

1. Z folderu **Windows/VST3** skopiuj cały katalog **Stereosound Lift.vst3** do poniższej lokalizacji. System może poprosić o zgodę administratora.

```
C:\Program Files\Common Files\VST3\
```

2. Uruchom DAW, przeskanuj VST3 i dodaj efekt na ścieżce lub szynie. Zachowaj wszystkie pliki wewnątrz folderu .vst3.

Paczki nie zawierają instalatorów. Osobny Visual C++ Redistributable nie jest wymagany. Informacje o komunikatach ochrony systemu znajdziesz na stronie 6.

INTERFEJS

Poznaj najważniejsze elementy



Oryginalny zrzut interfejsu w oknie DAW. Górny szary pasek należy do programu muzycznego.

01 TRYBY

Wybierz Warm, Punch, Air lub Dense. Każdy pamięta własny Amount.

02 AMOUNT

Główna gałka steruje siłą przetwarzania wybranego charakteru.

03 DRY/WET

Miksuje oryginalny sygnał z efektem. Zakres: 0-100%.

04 OUTPUT

Reguluje końcowy poziom. Dopasuj nim głośność przy porównaniu z bypassem.

05 OVERSAMPLING

Wybór jakości: Off, 4x, 8x lub 16x. Wyższy mnożnik wymaga więcej CPU.

06 BYPASS

Zaznaczenie omija efekt i regulację Output. Aby przetwarzać dźwięk, odznacz pole.

07 MIERNIKI

IN i OUT pokazują szczyty, a GR redukcję kompresji. Latency to opóźnienie w próbkach.

Na tym zrzucie BYPASS jest włączony

Odznacz BYPASS, aby usłyszeć działanie efektu. Pokazane ustawienia są przykładem pracy, a nie ustawieniami fabrycznymi. Wartości startowe opisano na stronie 5.

BRZMIENIE

Cztery charaktery dźwięku

Przetwarzanie odbywa się w wybranym trybie. Po jego zmianie gałka Amount wraca do zapamiętanej wartości tego charakteru.

WARM

Ciepło i ciało

Łagodna kompresja i harmoniczne zabarwienie. Pomaga nadać dźwiękowi więcej masy i spójności.

Wypróbuj na wokalu, gitarze lub grupie instrumentów.

PUNCH

Wyrazistość i energia

Charakter skupiony na wadze uderzenia i bardziej bezpośrednim środku. Dobry punkt wyjścia dla rytmicznych partii.

Wypróbuj na perkusji, instrumentach rytmicznych i grupach.

AIR

Obecność i otwarta góra

Podkreśla czytelność i wyższe pasmo. Przy mocniejszym ustawieniu kontroluj ostrość oraz sybilanty.

Wypróbuj na wokalu, gitarach i ciemnych nagraniach.

DENSE

Gęstość z pełnym dołem

Mocniej zagęszcza środek i górę, zachowując wagę basu. Kompensacja dolnego pasma rośnie wraz z Amount.

Wypróbuj na grupach, syntezatorach i gęstych aranżacjach.

Intensywność, miks i poziom

AMOUNT
0-100%

Steruje kompresją i saturacją aktywnego trybu. Przy 0% siła jego charakteru spada do zera; Dry/Wet i Output nadal działają.

DRY/WET
0-100%

0% oznacza oryginał, 100% sam efekt. Wartości pośrednie pozwalają przetwarzać równolegle. Output reguluje oba sygnały.

OUTPUT
-18 do +6 dB

Końcowe wzmocnienie po miksie Dry/Wet. Nie ma automatycznego wyrównywania głośności ani końcowego clippera.

Dwuklik przywraca: Amount 50%, Dry/Wet 50%, Output +2 dB. Pozostałe tryby zachowują własne ustawienia Amount.

PIERWSZY ODSŁUCH

Ustaw i porównaj brzmienie

USTAWIENIA FABRYCZNE

Aktywny tryb	**Warm**
Amount każdego trybu	**50%**
Dry/Wet	**50%**
Output	**+2 dB**
Oversampling	**4x**
Bypass	**wyłączony**

Te wartości dotyczą świeżej instancji. Zapisana sesja lub własny preset startowy DAW przywraca zapisane ustawienia.

1. Odtwórz fragment utworu w pętli. Słuchaj efektu w kontekście miksu.
2. Odznacz **BYPASS** i wybierz charakter pasujący do materiału.
3. Ustaw **Amount**. Zwiększaj go stopniowo, obserwując zmianę barwy i dynamiki.
4. Dobierz **Dry/Wet**, aby zachować odpowiednią ilość oryginalnego sygnału.
5. Dopasuj **Output** i przełączaj bypass przy podobnej głośności. Ustawienie 0 dB może być punktem wyjścia do regulacji.
6. Zapisz ustawienie w sesji lub jako preset w swoim DAW.

Propozycje punktów startowych

Poniższe wartości są wskazówkami do eksperymentów, nie presetami fabrycznymi. Output dopasuj do materiału i głośności oryginału.

ZASTOSOWANIE	TRYB	AMOUNT	DRY/WET
Ciepło wokalu	**Warm**	20-40%	20-40%
Mocniejsza perkusja	**Punch**	30-60%	25-50%
Więcej obecności	**Air**	15-35%	20-40%
Pełniejsza grupa	**Dense**	25-55%	20-45%

Porównuj przy podobnej głośności

Głośniejszy sygnał łatwo uznać za lepszy. Ręcznie wyrównaj Output do oryginału i sprawdź, czy efekt poprawia barwę, dynamikę oraz miejsce dźwięku w miksie.

JAKOŚĆ I POMOC

Kontroluj poziom i obciążenie

Oversampling i opóźnienie

Off przetwarza przy częstotliwości projektu. **4x** to ustawienie domyślne; **8x** i **16x** warto sprawdzić przy mocniejszej saturacji. Wyższe mnożniki ograniczają aliasing, ale zwiększają zużycie CPU.

Kompensacja opóźnienia jest stała przy zmianie oversamplingu, także dla Off. DAW otrzymuje tę wartość jako latencję wtyczki. **67 próbek** na zrzucie dotyczy pokazanej instancji; nie jest stałą wartością dla każdej konfiguracji.

IN / OUT

Szczytowy poziom wejścia i wyjścia. Czerwony kolor sygnalizuje przekroczenie 0 dBFS.

GR

Redukcja wynikająca z kompresji pasm. To nie jest pomiar głośności LUFS.

HEADROOM

Wyjście nie ma limitera. Gdy poziom jest za wysoki, zmniejsz Output lub sygnał przed efektem.

Gdy coś nie działa

Wtyczki nie ma na liście	Sprawdź folder i format. Logic Pro używa AU, a Windows VST3 x64. Uruchom ponowne skanowanie oraz zrestartuj DAW.
Nie słychać zmiany	Odznacz BYPASS. Sprawdź, czy na ścieżce płynie sygnał, Amount jest większy od 0%, a Dry/Wet nie wynosi 0%.
Jest zbyt głośno lub ostro	Zmniejsz Output i sprawdź szczyty w DAW. Jeśli zniekształcenia są już przed wtyczką, zmniejsz poziom źródła. Zmniejsz też Amount lub Dry/Wet.
Słychać trzaski / CPU rośnie	Zmniejsz oversampling do 4x lub Off. W razie potrzeby zwiększ bufor audio w ustawieniach DAW.
Startuje z innymi wartościami	Zapisana sesja i własny preset startowy przywracają zapamiętane parametry. Sprawdź świeżą instancję z ustawieniami fabrycznymi.
System blokuje wczytanie	macOS: podpis ad hoc, bez Developer ID i notaryzacji. Windows: brak podpisu wydawcy. Korzystaj z opcji zatwierdzenia konkretnego pliku, jeśli system je udostępnia, i z oryginalnej paczki.

Obsługa mono i stereo. Parametry zapisują się w sesji i mogą być automatyzowane w DAW. Nie wyłączaj globalnych zabezpieczeń systemu. Instrukcja dotyczy wersji 0.5.0; opracowanie: listopad 2026.