Drawlay

El delay en el que dibujas cada repetición

by Passoni X EAC On The Drums



MANUAL DE USUARIO

PRUEBA GRATIS DE 7 DÍAS

Versión 1.1.0 · VST3 (Windows, macOS) · Audio Unit (macOS)

help@passoni-music.com · www.passoni-music.com

1 Bienvenido

En un delay normal cada eco suena un poco más bajo que el anterior, y la perilla de Feedback decide qué tan rápido se apagan. En **Drawlay** decides tú: **dibujas el nivel de cada repetición** con el mouse. Los ecos pueden apagarse, crecer, saltarse, volver, o quedarse fuertes y cortarse de golpe.

Tiene tres caracteres: **Tape** (un eco de cinta cálido con una oscilación suave), **Analog** (un pedal bucket-brigade oscuro) y **Digital** (limpio). Cada repetición vuelve a pasar por la máquina, así que los ecos se oscurecen y se ensucian como en el hardware real. Además: sincronía con el tempo en notas normales, con puntillo y tresillos, tiempos separados para izquierda y derecha, ping-pong, apertura estéreo y un osciloscopio que muestra cada eco debajo de su barra.

La versión 1.1 agrega una **afinación para cada repetición** (se dibuja como los niveles), un **Pre EQ** y un **Post EQ** paramétricos con espectro en vivo, **Drive** (saturación en los ecos), **Duck** (los ecos se retiran mientras tocas) y un **Imager** que abre incluso un sonido mono.

> **Consejo:** la forma inicial, **Natural**, suena como un delay clásico. Empieza por ahí, sube o baja una barra y escucha qué cambia.

2 Instalación

Windows

- Copia **Drawlay.vst3** en **C:\Program Files\Common Files\VST3**.
- Reinicia tu DAW y vuelve a escanear los plugins si te lo pide.

macOS

- Copia **Drawlay.vst3** en **~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3** y **Drawlay.component** en **~/Library/Audio/Plug-Ins/Components**.
- Drawlay aún no está notarizado por Apple, así que macOS pone la descarga en cuarentena y puede decir que el plugin está “dañado”. No lo está. Abre Terminal, pega estas dos líneas y presiona Enter:

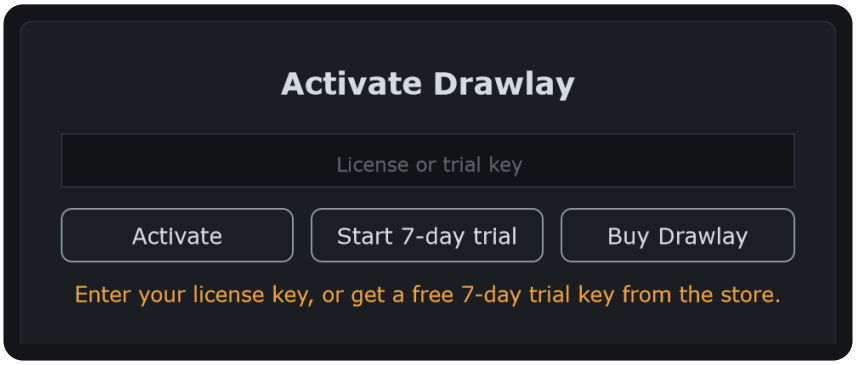
```
xattr -dr com.apple.quarantine ~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Drawlay.vst3
xattr -dr com.apple.quarantine ~/Library/Audio/Plug-Ins/Components/Drawlay.component
```

- En Logic, si Drawlay no aparece, ejecuta **killall -9 AudioComponentRegistrar** en Terminal y vuelve a abrir Logic.

3 Activación y prueba de 7 días

La primera vez que abres Drawlay aparece la tarjeta de activación. Mientras esta computadora no esté activada, Drawlay deja pasar el sonido **sin tocarlo**: sin ecos, sin cambios.

La activación necesita internet una vez. Después Drawlay funciona sin conexión: revisa la licencia al abrirse si hay internet, y sigue funcionando hasta **30 días** sin conexión.



La tarjeta de activación: pega una clave y presiona Activate, o consigue una clave de prueba o una licencia en la tienda.

Probar Drawlay durante 7 días

- Presiona **Start 7-day trial**. Se abre la página de la tienda: escribe tu email y te llega una clave de prueba por email.
- Pega la clave en la tarjeta y presiona **Activate**. Los 7 días empiezan **ahora**, al activar, no cuando pediste la clave.
- Durante la prueba todo funciona. La cabecera muestra **Trial: N days left - Buy**; haz clic para abrir la tienda.
- Una prueba por computadora y por email. Cuando termina, Drawlay deja pasar el sonido sin tocarlo hasta que actives una licencia.

> **Ojo:** durante la prueba Drawlay **no guarda sus ajustes** en tu proyecto. Puedes cambiar todo mientras trabajas, pero al volver a abrir el proyecto Drawlay vuelve a como estaba (los valores iniciales en una inserción nueva). Un proyecto guardado con una copia comprada conserva sus ajustes, y la prueba nunca los borra.

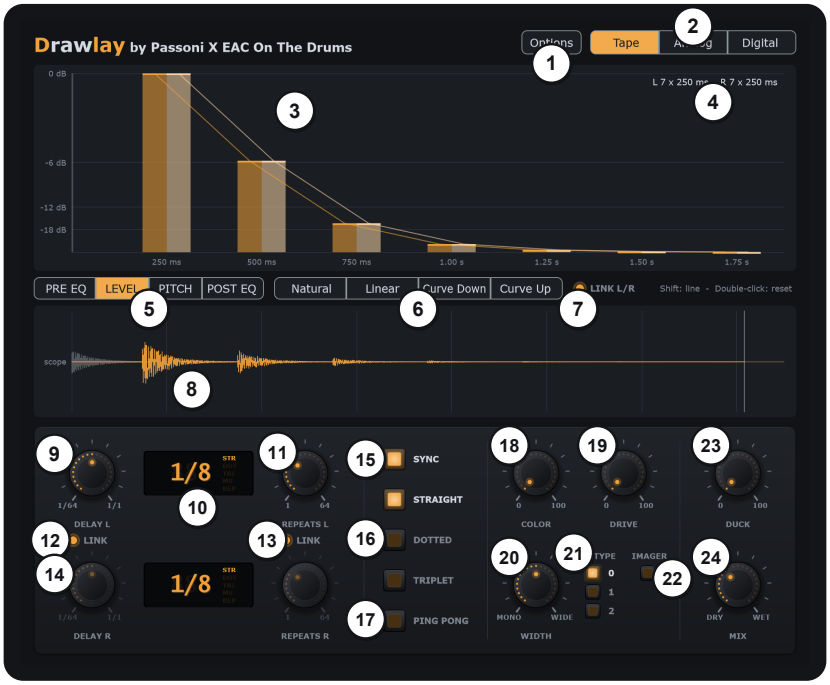
Comprar Drawlay

- Presiona **Buy Drawlay** (o el botón de la prueba en la cabecera). Después de la compra tu clave está en **My library** en passoni-music.com y en tu email.
- Pégala en la tarjeta (o en **Options**, desactivando antes la prueba si quieres) y presiona **Activate**. La clave comprada simplemente reemplaza a la de prueba.
- Desde entonces Drawlay guarda sus ajustes en tus proyectos de forma normal.

Tus computadoras

- Una licencia funciona en **2 computadoras** a la vez.
- **Options** (en la cabecera) muestra el Machine ID de esta computadora, a quién pertenece la licencia y **Deactivate this computer**, que la libera para otra. También puedes liberar computadoras en My library.

4 Recorrido por la interfaz



Todo en una sola pantalla. Los números corresponden a la lista de abajo.

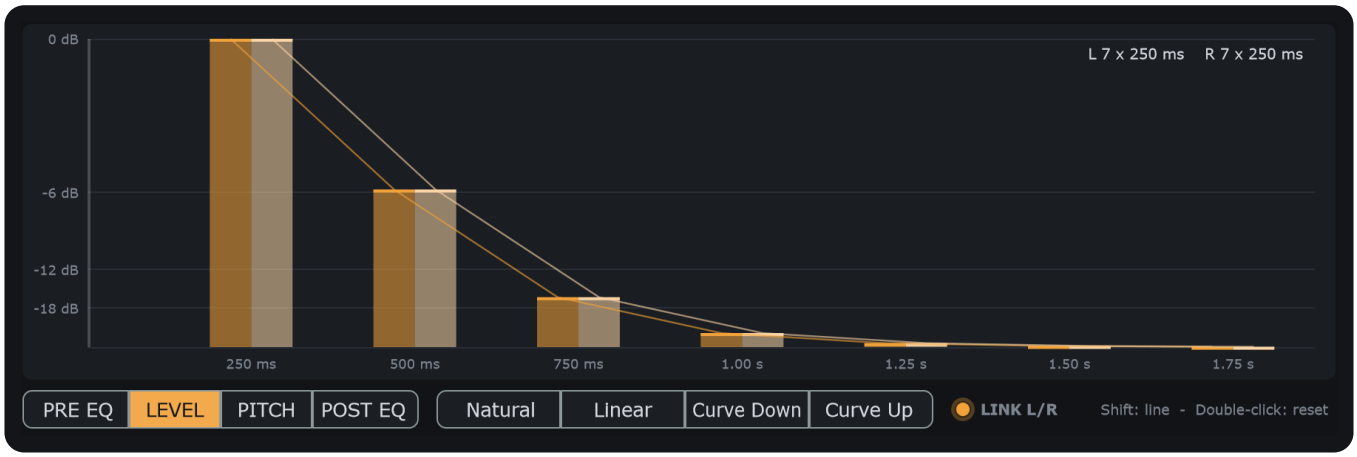
#	Control	Qué hace
1	Options	Machine ID, licencia o prueba, Deactivate this computer.
2	Mode	Tape, Analog o Digital: el carácter de los ecos. Todo el panel toma el color del modo.
3	Pantalla superior	Las barras de las repeticiones (nivel o afinación), o uno de los dos EQ. Dibuja en ella.
4	Lectura de repeticiones	Cuántas repeticiones tiene cada lado y cada cuánto suenan (por ejemplo L 7 x 250 ms).
5	Selector de vista	PRE EQ, LEVEL (lo inicial), PITCH o POST EQ: lo que muestra la pantalla superior.
6	Formas	Natural, Linear, Curve Down y Curve Up (en la vista LEVEL).
7	LINK L/R (forma)	Encendido: un dibujo para los dos lados (niveles y afinación). Apagado: izquierda y derecha por separado.
8	Scope	El sonido seco (gris) y los ecos (en color) sobre el mismo eje de tiempo que las barras.
9	Delay L	El tiempo entre las repeticiones de la izquierda: una figura musical con SYNC, milisegundos sin él.
10	Pantallas	Muestran el delay de cada lado (1/8, 375 ms...) y, mientras giras Repeats, la cantidad de repeticiones.
11	Repeats L	Cuántas repeticiones tiene el lado izquierdo, de 1 a 64.
12	LINK (Delay)	Encendido: Delay R sigue a Delay L.
13	LINK (Repeats)	Encendido: Repeats R sigue a Repeats L.
14	Delay R / Repeats R	Lo mismo para el lado derecho, con su LINK apagado.
15	SYNC	Encendido: el delay sigue el tempo de la canción en figuras. Apagado: tiempo libre en ms.
16	Straight / Dotted / Triplet	El tipo de figura: normal, con puntillo o tresillo.
17	PING PONG	Las repeticiones rebotan de izquierda a derecha.
18	Color	Le da a cada modo parte del carácter de otro.
19	Drive	Saturación en los ecos: más gruesos, más cálidos, más armónicos.
20	Width	Estrecha o ensancha los ecos, de mono a extra ancho.
21	Type (apertura)	0, 1 o 2: separa los ecos para que la imagen se abra a lo largo de la cola.
22	Imager	Con Type 0: Width por encima de 100 % también abre un sonido mono.
23	Duck	Baja los ecos mientras tocas y los vuelve a subir en los huecos.
24	Mix	De seco a mojado.

5 Dibujar las repeticiones

La pantalla de repeticiones es el corazón de Drawlay. Cada barra es un eco: la primera barra es la primera repetición, la siguiente la segunda, y así, colocadas en el momento en que se oyen. La altura de la barra es su nivel: la línea de arriba es 0 dB (tan fuerte como el original) y la escala está en dB, así que el final suave de la cola es fácil de dibujar.

El dibujo es una **forma** que se estira sobre las repeticiones que haya. Cambia **Repeats** de 7 a 20 y el mismo desvanecimiento tiene más pasos, más juntos; tu dibujo se conserva.

El selector debajo de la pantalla elige qué muestra: **LEVEL** (este capítulo, lo inicial), **PITCH** (el siguiente) y **PRE EQ** / **POST EQ** (capítulo 9).



Barras izquierdas en el color del modo, derechas más claras, lado a lado. La línea muestra la forma dibujada.

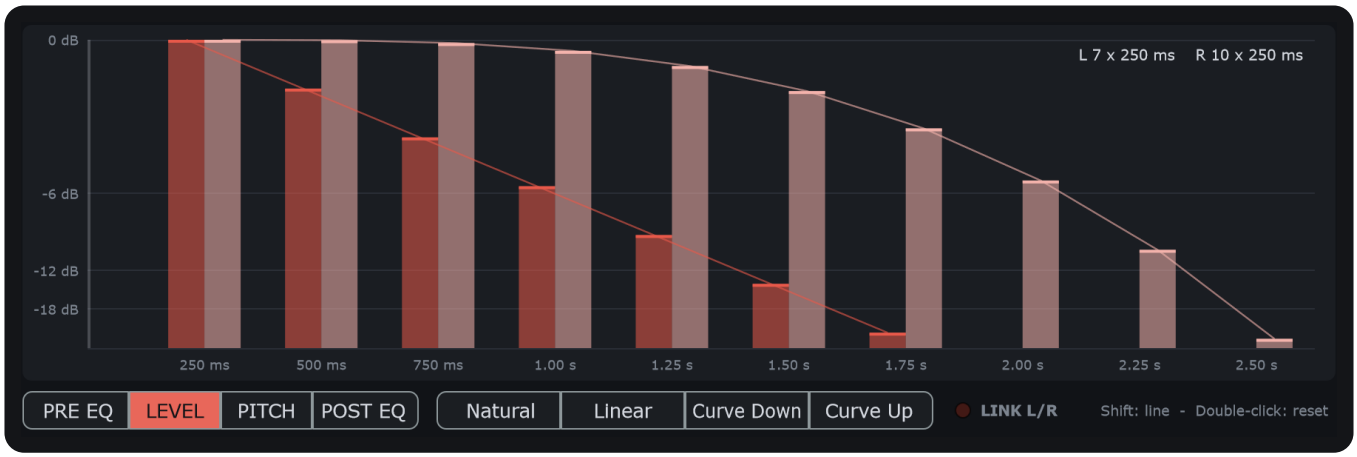
Mouse	Qué hace
Clic o arrastrar	Pone las barras bajo el mouse a esa altura. Un arrastre rápido llena cada barra por la que pasa.
Shift + clic / arrastrar	Una línea recta. Shift+clic justo después de dibujar une la barra en la que haces clic con la última que dibujaste; Shift+arrastrar dibuja la línea mientras te mueves.
Doble clic	Vuelve la forma a Natural (solo el lado en que hiciste clic si LINK L/R está apagado).

Formas predefinidas

Forma	Qué hace
Natural	Como un delay clásico: el primer paso es corto, luego pasos iguales hasta el silencio en la última repetición. La inicial.
Linear	Baja en línea recta de todo a nada.
Curve Down	Baja rápido y luego los ecos suaves se quedan.
Curve Up	Se mantiene fuerte casi toda la cola y luego cae.

Izquierda y derecha por separado (LINK L/R)

Con **LINK L/R** encendido (lo inicial), un dibujo ajusta los dos lados. Apágalo para dibujar las repeticiones de la izquierda y de la derecha por separado: un trazo se queda en el lado donde empezó, y las formas predefinidas ajustan los dos lados. Al volver a encender LINK L/R el dibujo izquierdo se copia a la derecha.



LINK L/R apagado: el lado izquierdo baja en línea recta mientras el derecho (10 repeticiones) se mantiene fuerte y luego cae.

> **Ideas:** dibuja un crecimiento (suave primero, fuerte después) para subidas tipo reverse; pon una barra sí y otra no en cero para un delay rítmico cortado; deja dos barras fuertes y silencia el resto para un slap-back con un eco tardío.

6 La afinación de cada repetición

Haz clic en **PITCH** debajo de la pantalla y las mismas barras muestran la afinación de cada repetición en lugar de su nivel: hacia arriba de la línea del medio es más agudo, hacia abajo más grave, de **-24 a +24 semitonos** (dos octavas para cada lado). Las barras saltan a semitonos enteros, así cada repetición queda afinada.

A diferencia de la forma del nivel, la afinación pertenece al número de repetición: la repetición 3 queda en +7 aunque cambies Repeats. LINK L/R funciona igual que con los niveles.

Cada repetición se transpone **una sola vez**, desde el eco limpio, así que incluso la última repetición de una cola larga suena tan clara como la primera. Funciona con material polifónico (acordes, mezclas completas, batería).

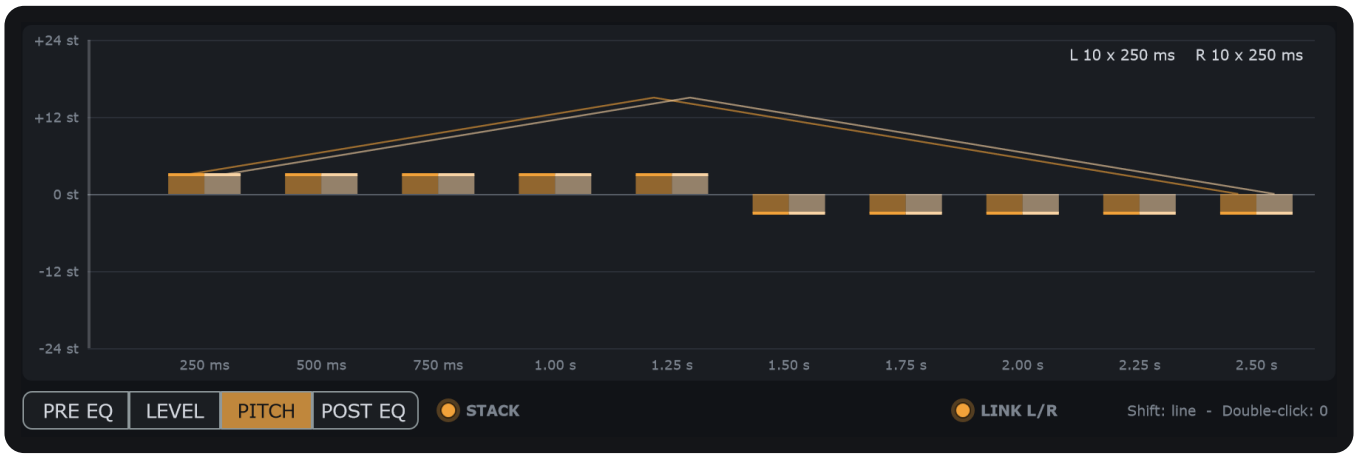


La vista PITCH: una quinta arriba, una octava arriba, de vuelta y hacia las octavas de abajo. Pasa el mouse sobre una barra para ver sus semitonos.

Mouse	Qué hace
Clic o arrastrar	Pone las barras bajo el mouse en esa afinación, en semitonos enteros.
Shift + clic / arrastrar	Una línea recta en semitonos, como en la vista de nivel.
Pasar el mouse	Una burbuja muestra los semitonos de la barra (con STACK, también la afinación que suena).
Doble clic	Vuelve todas las barras a 0 (solo el lado en que hiciste clic si LINK L/R está apagado).

STACK

Con **STACK** encendido, cada repetición suma su afinación a la anterior, como un pitch shifter dentro de una realimentación: dibuja +3 en todas las barras y la cola sube 3 semitonos por repetición. Las barras muestran lo que dibujaste y la línea la afinación que realmente suena (hasta +-24). Cada repetición se transpone igual una sola vez, así la subida sigue limpia.



STACK encendido: cinco barras en +3 y cinco en -3. La línea sube hasta +15 y vuelve a 0.

> **Bueno saber:** una repetición transpuesta se prepara 60 ms antes para caer a tiempo. Con delays de menos de 60 ms (1/32 a 120 BPM, por ejemplo) las repeticiones transpuestas llegan un poco tarde.

7 Tiempo y repeticiones

Cada lado tiene su propio **Delay** (el tiempo entre sus repeticiones) y sus propias **Repeats** (cuántas hay). Con los dos LINK encendidos, las perillas izquierdas ajustan los dos lados; apaga un LINK y la perilla derecha queda libre.



Delay, las dos pantallas, Repeats con sus LINK, y las luces de SYNC y del tipo de figura.

Control	Rango (inicial)	Qué hace
Delay (SYNC on)	1/64 a 1/1 (1/8)	Una figura al tempo de la canción (120 BPM cuando no hay tempo, como en la app Standalone).
Delay (SYNC off)	1 a 2000 ms (375 ms)	Tiempo libre en milisegundos.
Tipo de figura	Straight / Dotted / Triplet (Dotted)	Dotted es 1,5 veces la figura, Triplet dos tercios. Común a los dos lados.
Repeats	1 a 64 (7)	Cuántos ecos. Las barras de la pantalla lo siguen.
LINK	On / Off (On)	Uno para Delay y otro para Repeats: el lado derecho sigue al izquierdo.

Las pantallas

La pantalla de cada lado muestra su delay: la figura con la etiqueta **STR**, **DOT** o **TRI**, o el tiempo en milisegundos enteros con **MS**. Mientras giras Repeats muestra la cantidad con **REP** por un momento. **MAX** quiere decir que la cola ya es tan larga como Drawlay permite: las repeticiones de un lado pueden cubrir hasta **20 segundos** (y un delay hasta 8 segundos), así que los delays largos tienen menos repeticiones.

> **Consejo:** cambiar el tiempo mientras suenan los ecos les dobla la afinación, como girar la velocidad de un eco de cinta. Automatiza Delay para efectos tipo dub.

8 Modos, Color y Drive

Cada repetición pasa otra vez por la máquina del modo, así que el color se acumula a lo largo de la cola igual que cuando un eco real se realimenta.

Modo	Sonido
Tape	Un eco de cinta cálido. La primera repetición tiene una saturación suave y pierde el extremo agudo; cada repetición siguiente es un poco más oscura. La cinta oscila suavemente (flutter), más en las últimas repeticiones.
Analog	Un pedal bucket-brigade oscuro: medios redondos, casi nada por encima de 5 kHz, un poco más sucio en cada pasada. Sin oscilación.
Digital	Repeticiones limpias: cada eco es una copia del sonido al nivel que dibujaste.

Color

Color (0 a 100 %, inicial 0) mezcla cada modo con el carácter de otro, para encontrar el punto entre limpio y con color:

Modo	Color lo lleva hacia
Digital	La calidez y el oscurecimiento de Tape (sin la oscilación).
Tape	Limpio: al 100 % las repeticiones mantienen la oscilación pero pierden el color de cinta.
Analog	Mitad color de cinta, mitad limpio.

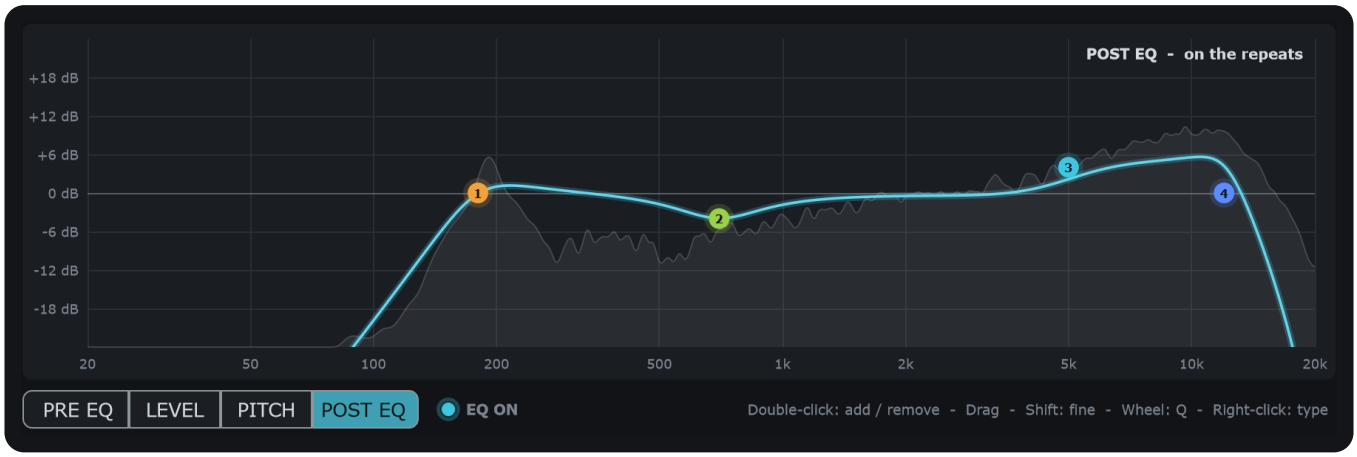
Drive

Drive (0 a 100 %, inicial 0 = apagado) satura los ecos después de formarse las repeticiones, así que nunca se acumula de una repetición a la siguiente. Agrega armónicos pares e impares para una cola más gruesa y cálida, y compensa el nivel: al subirlo los ecos se vuelven más densos, no más fuertes. Drive va antes del Post EQ, así puedes domar sus agudos ahí.

9 Pre EQ y Post EQ

Drawlay tiene dos ecualizadores paramétricos de seis bandas cada uno. **PRE EQ** da forma a lo que **entra** a las repeticiones, antes de que se formen: corta los graves para que los ecos no ensucien la mezcla, o dales brillo para que se escuchen. El sonido seco nunca se toca. **POST EQ** da forma a los ecos ya hechos, después del Drive.

Haz clic en **PRE EQ** o **POST EQ** debajo de la pantalla. La curva es la respuesta del EQ; detrás ves el espectro en vivo del sonido que sale de ese EQ. **EQ ON** en la fila enciende o apaga ese EQ.



POST EQ con un corte de graves, una caída en 700 Hz, un shelf de agudos y un corte de agudos, sobre el espectro de los ecos.

Mouse	Qué hace
Doble clic	En un lugar vacío: agrega una banda ahí (una campana). En el extremo izquierdo (debajo de 50 Hz) o derecho (encima de 10 kHz): un corte de graves o de agudos si haces clic debajo de 0 dB, un shelf si es encima. Sobre una banda: la quita.
Arrastrar una banda	Frecuencia a izquierda / derecha, ganancia arriba / abajo. Con Shift, movimientos finos.
Rueda del mouse	Sobre una banda: su Q (más angosta o más ancha).
Clic derecho en una banda	Su tipo, la pendiente de un corte (6 a 48 dB/oct), reiniciar, borrar.
Alt + clic	Borra la banda.

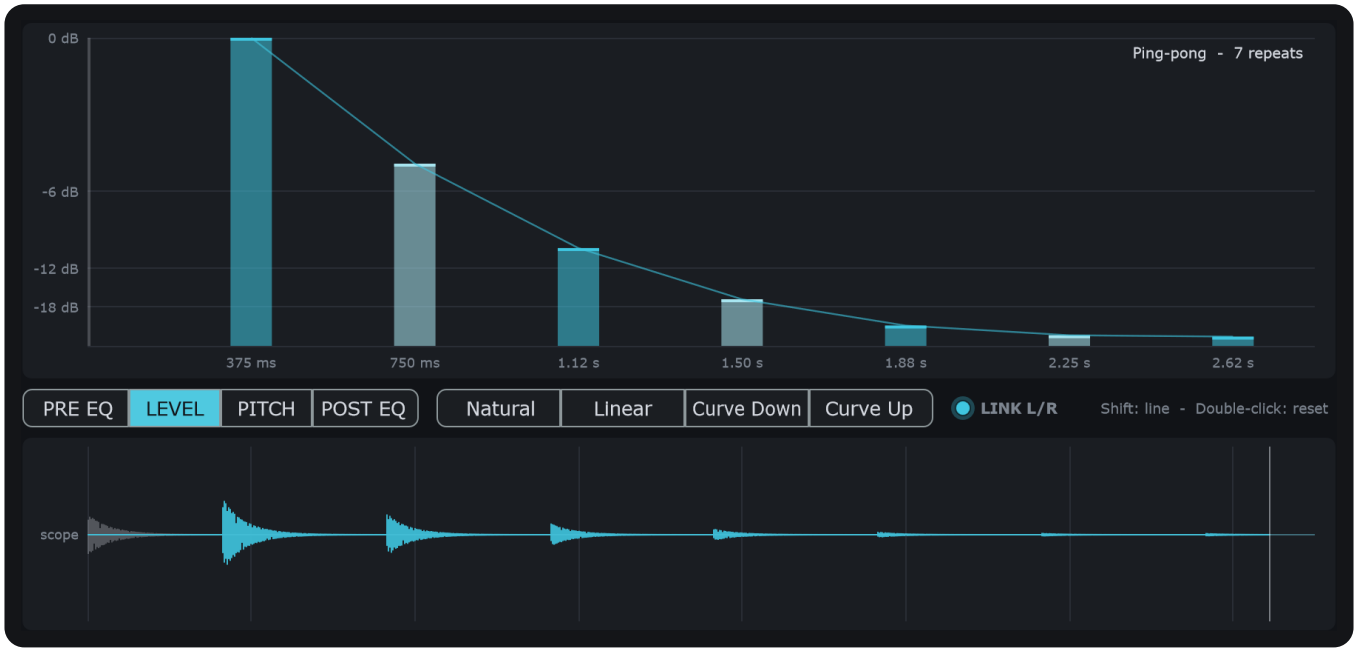
Tipos de banda

Tipo	Qué hace
Bell	Sube o baja alrededor de su frecuencia. Q decide qué tan ancha.
Low / High Shelf	Sube o baja todo lo que está debajo / encima de su frecuencia.
Low / High Cut	Quita todo lo que está debajo / encima, 6, 12, 24 o 48 dB/oct. Q por encima de 0,71 agrega un pico resonante en la esquina.
Notch	Un corte angosto que quita una frecuencia.
Band Pass	Deja solo la banda alrededor de su frecuencia.
Tilt Shelf	Inclina todo el espectro alrededor de su frecuencia: más brillante y delgado, o más oscuro y lleno.

> **Consejo:** un corte de graves en el Pre EQ cerca de 200-300 Hz mantiene un delay de voz lejos del bajo y el bombo. Cada banda es un parámetro del host, así que puedes automatizarla.

10 Estéreo: Ping-pong, Width, Spread e Imager

Cuatro controles deciden dónde se ubican los ecos entre tus parlantes. Todos actúan solo sobre los ecos; el sonido seco nunca cambia.



PING PONG encendido: las repeticiones se alternan entre izquierda (barras oscuras) y derecha (barras claras).

Control	Rango (inicial)	Qué hace
PING PONG	On / Off (Off)	La entrada se suma a mono y las repeticiones rebotan: izquierda tras Delay L, derecha tras Delay L + Delay R, izquierda otra vez... La cantidad de repeticiones es el promedio de los dos lados.
Width	0 a 200 % (100 %)	0 % es mono, 100 % deja los ecos como están, 200 % los hace extra anchos.
Type (apertura)	0 / 1 / 2 (0)	1 y 2 separan cada eco: la copia izquierda un poco antes, la derecha un poco después, más en cada repetición (pasos de 10 ms con 1, 20 ms con 2), así la cola se abre. Sigue siendo compatible con mono.
Imager	On / Off (Off)	Con Type 0, Width por encima de 100 % también abre un sonido mono: el eco cae en el centro y su espacio se abre hacia los lados. Desaparece al escuchar la mezcla en mono, y los graves quedan en el centro.

Consejo: en pistas mono Drawlay usa los ajustes del lado izquierdo, y PING PONG, Type e Imager no tienen efecto. Ponlo en una pista estéreo (o un retorno estéreo) para usarlos.

11 Mix y Duck

Las dos últimas perillas deciden cómo se ubican los ecos junto al sonido seco.

Control	Rango (inicial)	Qué hace
Mix	0 a 100 % (35 %)	De seco a mojado, lineal: 50 % es mitad seco y mitad ecos. En un envío, ponlo en WET.
Duck	0 a 100 % (0 %)	Mientras tocas, los ecos se retiran; en los huecos vuelven a subir (en aproximadamente medio segundo). Cuanto más fuerte tocas, más bajan: al 100 % una parte a -12 dBFS baja los ecos 24 dB. Mantiene clara una voz o guitarra cargada sin perder la cola.

12 El osciloscopio

El osciloscopio, debajo de los botones de forma, dibuja el sonido sobre el mismo eje de tiempo que las barras, así cada eco aparece justo debajo de la barra que fija su nivel.

- El gris es el sonido seco (los dos canales juntos); el trazo en color son los ecos.
- Empieza un barrido nuevo cuando presionas **play** en tu DAW, y otra vez en cada golpe fuerte cuando un barrido terminó. Con el DAW detenido se congela, para que puedas mirarlo.
- En la app Standalone (sin transporte) cada golpe fuerte empieza un barrido.

13 Inicio rápido

- Inserta Drawlay en una pista o en un envío. Elige un **Mode**: Tape para calidez, Analog para oscuro, Digital para limpio.
- Deja **SYNC** encendido y elige una figura con **Delay L** (1/8 con puntillo es lo inicial) y el tipo de figura.
- Ajusta **Repeats**: 3-5 para un slap corto, 7-12 para una cola clásica, más para colas largas.
- Elige una forma y luego dibuja: sube una barra para adelantar un eco, bájala para esconderlo.
- Ajusta **Mix** (en un envío, ponlo en WET). Agrega **Color**, **Width** o **PING PONG** a gusto.
- Para más: prueba **PITCH** (una octava arriba en una repetición tardía), un corte de graves en el **Pre EQ**, un poco de **Drive**, y **Duck** en partes cargadas.

14 Solución de problemas y soporte

> **¿Necesitas ayuda?** Escribe a **help@passoni-music.com** e incluye tu DAW, tu sistema operativo y lo que ves en pantalla (Options muestra tu Machine ID).

Compatibilidad: VST3 en Windows y macOS (11 o posterior); Audio Unit en macOS. Apple Silicon e Intel. Pistas mono y estéreo.

Problema	Qué hacer
No hay ecos	Drawlay no está activado (se ve la tarjeta) o la prueba terminó: entonces deja pasar el sonido sin tocarlo. Revisa también que Mix no esté en DRY.
Mis ajustes desaparecieron al abrir el proyecto	Es la prueba: los ajustes no se guardan hasta que actives una licencia comprada.

Problema	Qué hacer
“This computer has already used its Drawlay trial”	Cada computadora tiene una prueba. Compra Drawlay para seguir usándolo.
“This key is for another Passoni plugin”	Pegaste la clave de otro producto. Usa tu clave de Drawlay (My library en passoni-music.com).
“Already active on as many computers as it allows”	Desactiva una en Options en esa computadora, o libérala en My library.
“Can't reach the license server”	Revisa la conexión a internet y vuelve a intentar.
“The license needs to be checked again”	Drawlay estuvo 30 días sin conexión: conéctate a internet y vuelve a abrirlo, o actívalo otra vez.
“This computer's date is earlier than the last license check”	Corrige la fecha y la hora y conéctate a internet.
PING PONG o Type no hacen nada	La pista es mono. Usa una pista o un retorno estéreo.
Imager no hace nada	Pon Type en 0, sube Width por encima de 100 % y usa una pista estéreo.
Las repeticiones transpuestas llegan tarde	El delay es más corto que 60 ms: las repeticiones transpuestas necesitan ese tiempo. Usa un delay más largo o deja esas repeticiones en 0.
El plugin no aparece en el DAW	Vuelve a escanear los plugins. En macOS revisa que los dos archivos estén en las carpetas de arriba y que hiciste el paso de la cuarentena.