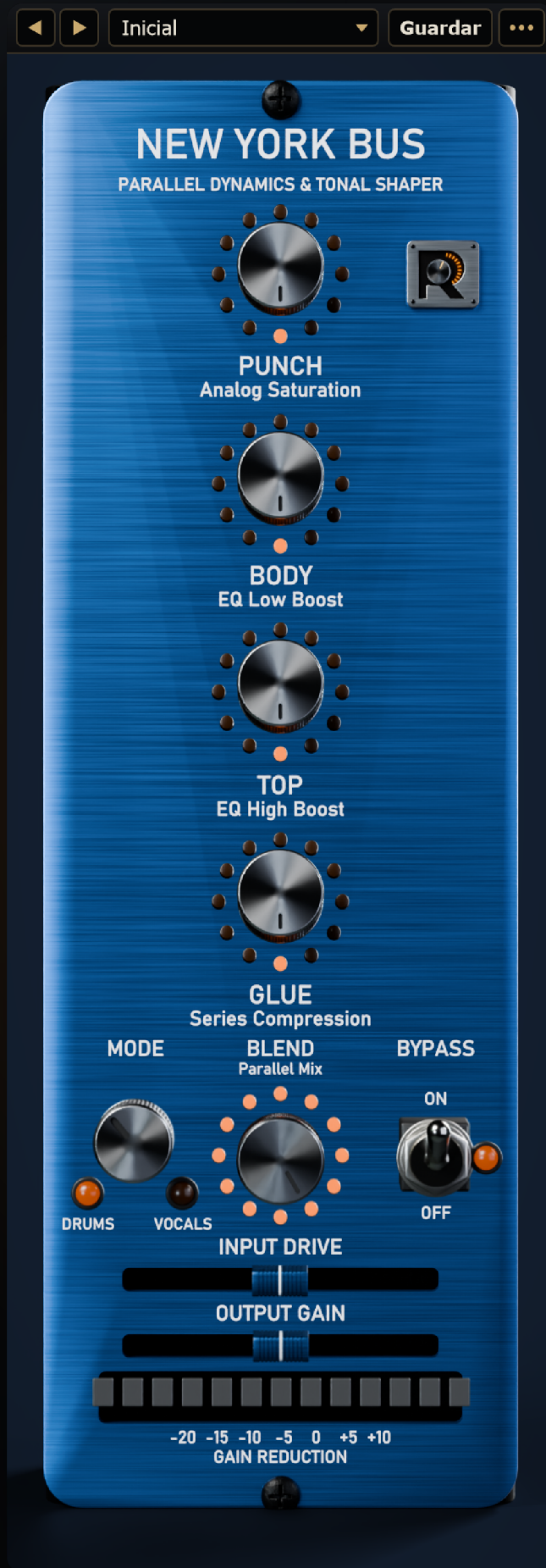


MANUAL DE USUARIO

NEW YORK BUS

Dinámica paralela y modelado tonal — saturación, ecualización y dos compresores en serie, mezclados con la señal original.

- Cinco controles: Punch · Body · Top · Glue · Blend
- Saturación de consola con armónicos pares
- Compresor rápido + compresor óptico en serie
- Blend paralelo alineado, sin cancelaciones
- Modos Drums y Vocals
- 9 presets de fábrica calibrados



CONTENIDO

ÍNDICE

01	Introducción	3
02	Instalación y requisitos	4
03	Recorrido de la interfaz	5
04	Cómo funciona	7
05	Primeros pasos: recetas	9
06	Presets	11
07	La placa R y el cartel "Acerca de"	13
08	Consejos y solución de problemas	14
09	Especificaciones técnicas	15
10	Créditos y contacto	16

Los nombres de los controles se escriben tal como aparecen serigrafiados en el panel (por ejemplo **INPUT** o **PEAK REDUCTION**). Los valores numéricos de este manual están tomados del código del plugin y de las mediciones de su banco de pruebas.

INICIO RÁPIDO

- 1 Insertalo en el bus de batería, de voces o en el master. Arranca en *Inicial*: transparente.
- 2 Subí **GLUE** hasta ver 4–6 dB en **GAIN REDUCTION** y elegí **MODE** (Drums o Vocals).
- 3 Sumá carácter con **PUNCH**, peso con **BODY** y aire con **TOP**.
- 4 Bajá **BLEND** hasta mezclar lo procesado con el original y compará con **BYPASS**.

SECCIÓN 01

INTRODUCCIÓN

New York Bus es un procesador de dinámica paralela y modelado tonal. Aporta carácter, peso, claridad, densidad y cohesión a buses y a fuentes individuales, y conserva la dinámica natural gracias a la mezcla con la señal original.

Internamente hace lo que en un estudio se haría encadenando cuatro equipos: saturación de consola, ecualización pasiva, un compresor rápido y un compresor óptico lento. En lugar de exponer los veinte parámetros de esos equipos, los concentra en cinco controles: **PUNCH · BODY · TOP · GLUE · BLEND**. El objetivo no es subir el volumen, sino que la señal se sienta más grande, densa y presente.

PARA QUÉ SIRVE

- **Bus de batería:** la compresión paralela “de Nueva York”.
- **Bus de voces:** densidad y aire sin perder inteligibilidad.
- **Bajo** e instrumentos: cuerpo y presencia.
- **Bus de mezcla:** pegamento suave.
- Cualquier cadena de **procesamiento paralelo**.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Saturación de consola asimétrica, rica en armónicos pares.
- **BODY** y **TOP**: realces de graves y aire con la forma de un ecualizador pasivo.
- **GLUE**: un compresor rápido y uno óptico en serie, con un solo control.
- **BLEND**: mezcla paralela con la rama original alineada al sample.
- **MODE** Drums / Vocals: cambia tiempos, aire y saturación.
- Medidor de reducción de ganancia de 13 segmentos.

● LA FILOSOFÍA, EN UNA LÍNEA

Procesá fuerte. Mezclá con criterio. Agregar carácter, agregar peso, controlar la dinámica y mezclar el resultado con la señal original: cinco controles en lugar de veinte.

SECCIÓN 02

INSTALACIÓN Y REQUISITOS

REQUISITOS

SISTEMA OPERATIVO	Windows 10 u 11, 64 bits. <i>macOS: próximamente.</i>
FORMATO	VST3 (64 bits), en cualquier DAW compatible: FL Studio, Ableton Live, Reaper, Cubase, Studio One, Bitwig...
CANALES	Mono o estéreo (entrada y salida iguales). Detección enlazada: los dos canales reciben la misma reducción.

INSTALAR EN WINDOWS

- 1 Descomprimí el archivo** `NewYorkBus-VST3-win.zip` . Adentro hay una sola carpeta: `New York Bus.vst3` : es el plugin completo, no separes su contenido.
- 2 Copiá la carpeta** `New York Bus.vst3` a una de estas dos ubicaciones:
 - Para todos los usuarios de la PC (pide permiso de administrador):
`C:\Program Files\Common Files\VST3`
 - Solo para tu usuario (no pide permisos):
`%LOCALAPPDATA%\Programs\Common\VST3`
- 3 Abrió tu DAW y hacé que vuelva a escanear los plugins** (ver abajo). New York Bus aparece bajo el fabricante **Racksmith**.
- 4 Insertalo** en la pista o bus que quieras procesar, como cualquier otro efecto.

◆ ACTUALIZAR Y DESINSTALAR

Para **actualizar**, reemplazá la carpeta completa en el mismo lugar (con dos copias en carpetas distintas el DAW carga una sin avisar cuál). Para **desinstalar**, borrá la carpeta; tus presets quedan a salvo en `%APPDATA%\Racksmith\New York Bus\Presets\` .

VOLVER A ESCANEAR LOS PLUGINS EN TU DAW

FL STUDIO

Menú *Options* > *Manage plugins*. Verificá que la carpeta VST3 esté en la lista y pulsá *Find more plugins* (o *Find installed plugins*). Después marcalo como favorito para verlo en el navegador.

ABLETON LIVE

Preferencias > *Plug-Ins*: activá *Use VST3 Plug-In System Folders* y pulsá *Rescan*. Aparece en el navegador, en *Plug-Ins* > *Racksmith*.

REAPER

Options > *Preferences* > *Plug-ins* > *VST*. Confirmá la ruta de VST3 y pulsá *Re-scan* (o *Clear cache/re-scan* si no aparece).

CUBASE / NUENDO

Studio > *VST Plug-in Manager* y el botón de actualizar (*Rescan All*). Cubase escanea las carpetas VST3 estándar al iniciar.

SECCIÓN 03

RECORRIDO DE LA INTERFAZ



New York Bus es un módulo vertical: cinco perillas grandes de arriba abajo, la fila de Mode, Blend y Bypass, los dos faders de nivel y el medidor. Es la fotografía de un equipo modelado en 3D. El anillo de LEDs alrededor de cada perilla indica su valor: en 0 % se enciende solo el LED de abajo y en 100 % el arco completo.

1 BARRA DE PRESETS
Presets, Guardar y acciones. Ver sección 06.

2 PUNCH
Saturación de consola (Analog Saturation).

3 BODY
Realce de graves con "hueco" de medios (EQ Low Boost).

4 TOP
Aire: estante de agudos (EQ High Boost).

5 GLUE
Dos compresores en serie (Series Compression).

6 MODE
Selector Drums / Vocals, con su LED.

7 BLEND
Mezcla procesada / original (Parallel Mix).

8 BYPASS
Llave: ON = procesando, OFF = bypass.

9 INPUT DRIVE
Nivel que entra a la rama procesada.

10 OUTPUT GAIN
Volumen final.

11 GAIN REDUCTION
Cuánto comprime Glue.

12 PLACA R
Abre el cartel "Acerca de".

13 PLACA DEL NOMBRE
Abre los créditos del proyecto.

Perillas y faders: clic y arrastrar; los faders muestran su valor en dB en una burbuja mientras se arrastran. Llave y selector Mode: hacé clic sobre la posición que querés (o arrastrá). Mientras está en Bypass el panel se oscurece levemente.

TABLA DE CONTROLES

	CONTROL	RANGO	POR DEFECTO	QUÉ HACE	CONSEJO
2	PUNCH	0 ... 100 %	0 %	Cantidad de saturación de consola. En 0 es transparente; al subir agrega armónicos casi sin cambiar el nivel.	Si parece “mejor” solo porque suena más fuerte, igualá con Output Gain.
3	BODY	0 ... 100 %	0 %	Estante de graves en 90 Hz (hasta +6 dB) y, a la vez, atenuación en 330 Hz (hasta -3 dB).	Cantidades chicas dan cambios grandes de peso.
4	TOP	0 ... 100 %	0 %	Estante ancho de agudos, hasta +5,5 dB: 10 kHz en Drums, 12 kHz en Vocals.	Con fuentes ya brillantes, usalo con moderación.
5	GLUE	0 ... 100 %	0 %	Baja a la vez el umbral del compresor rápido (hasta -26 dBFS) y del óptico (hasta -20 dBFS), con make-up automático.	Bus de batería: 4-6 dB. Master: 1-2 dB.
7	BLEND	0 ... 100 %	100 %	0 % = solo la señal original; 100 % = solo la procesada.	Procesá fuerte y bajá Blend a 35-60 %.
6	MODE	Drums / Vocals	Drums	Velocidad de los compresores, frecuencia de Top y cantidad de saturación.	Drums para percusión; Vocals para fuentes sostenidas.
8	BYPASS	ON / OFF	ON (procesando)	En OFF la salida es la señal original, sin saltos de nivel al volver.	Es el bypass que ve el DAW.
9	INPUT DRIVE	±18 dB	0 dB	Nivel de entrada SOLO de la rama procesada. Más nivel = más saturación y más compresión.	Más saturación con igual dinámica: subí Drive y bajá Glue.
10	OUTPUT GAIN	±18 dB	0 dB	Volumen final, después de la mezcla.	Igalá niveles para comparar con Bypass.

SECCIÓN 04

CÓMO FUNCIONA

La señal se divide apenas entra: una copia queda intacta y la otra atraviesa todo el procesamiento. BLEND decide en qué proporción se vuelven a unir. El orden de las etapas es fijo, y es parte del sonido.



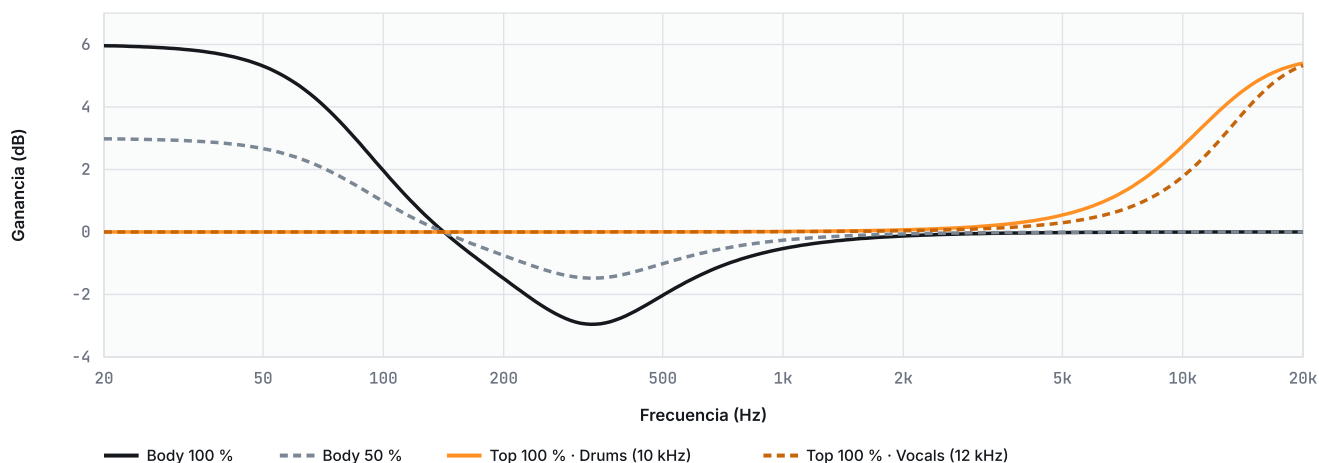
Flujo de señal. La saturación va primero porque fija los armónicos que la EQ después moldea; el compresor rápido va antes que el lento para atrapar los transitorios y dejar que el óptico nivele el resto. La rama original se retrasa exactamente lo mismo que la procesada.

PUNCH: SATURACIÓN DE CONSOLA

La curva es asimétrica a propósito: además de armónicos impares (ásperos) genera **pares**, que el oído percibe como calidez. Medido con Punch al 100 % (tono de 100 Hz): 17,3 % de distorsión par frente a 9,8 % impar, una relación de 1,7 a 1: el perfil de un transformador, no de un pedal. En 0 es transparente (0,003 dB de desvío en toda la banda). En Vocals la saturación es menor (19,9 % → 15,1 % de THD al 100 %) para proteger la inteligibilidad. La etapa está sobremuestreada ×4.

BODY Y TOP: FORMA DE ECUALIZADOR PASIVO

BODY no es un simple realce de graves: sube un estante en **90 Hz** (hasta +6 dB) y, al mismo tiempo, atenúa una campana en **330 Hz** (hasta -3 dB). Como no están centradas en el mismo punto no se cancelan: el resultado es peso sin barro. **TOP** es un estante ancho (no una campana angosta, que sonaría a sibilancia), de hasta +5,5 dB, que arranca en 10 kHz en Drums y en 12 kHz en Vocals.



Respuesta de Body y Top calculada con los filtros del plugin.

GLUE: DOS COMPRESORES, UN CONTROL

ETAPA	COMPORTAMIENTO	QUÉ APORTA
Compresor rápido	Relación 4:1 · umbral de 0 a -26 dBFS · make-up automático hasta +5 dB	Atrapa el transitorio antes de que termine de formarse: domina la pegada.
Compresor óptico	Relación 3:1 · rodilla ancha (10 dB) · umbral de 0 a -20 dBFS · make-up hasta +4 dB	Nivela y cohesiona. Su release tiene memoria: de 60 ms a casi 2 s según cuánto estuvo comprimiendo.

Con Glue en 0 los dos umbrales quedan en 0 dBFS y no hay compresión. Los compresores detectan sobre la señal ya saturada y ecualizada, con umbrales fijos: por eso **subir Input Drive también aumenta la compresión**, sin tocar Glue.

MODE: DRUMS O VOCALS

MODO	ATAQUE RÁPIDO	RELEASE RÁPIDO	ATAQUE ÓPTICO	TOP	MATERIAL
Drums	0,05 ms	45 ms	8 ms	10 kHz	Batería, percusión, loops, bombo y caja.
Vocals	0,8 ms	140 ms	14 ms	12 kHz	Voz principal, coros, voz hablada, fuentes sostenidas.

Mode no es un preset: cambia la velocidad de reacción de los compresores, corre el aire de Top por encima de la zona de sibilancia y reduce la saturación en Vocals. El cambio de modo se hace con una transición suave, sin clics.

BLEND: LA MEZCLA PARALELA

En 0 % sale la señal original intacta (verificado: la salida es exactamente la entrada); en 100 %, solo la procesada. Es la pieza central del concepto: procesar fuerte y después decidir cuánto de ese procesamiento llega a la mezcla, recuperando transitorios y dinámica.

● POR QUÉ EL BLEND NO SUENA HUECO

La rama procesada llega 1,27 ms más tarde por el sobremuestreo. Si se mezclara sin corregir, las dos copias se cancelarían en ciertas frecuencias. New York Bus retrasa la original exactamente lo mismo: con los controles en cero y Blend al 50 % el desvío es de 0,001 dB en graves y medios, y menor a 0,5 dB en toda la banda audible.

INPUT DRIVE, OUTPUT GAIN Y BYPASS

INPUT DRIVE (± 18 dB) actúa **solo sobre la rama procesada**: más nivel dobla más la curva de saturación y cruza antes los umbrales. Para más saturación con la misma dinámica, subí Input Drive y bajá Glue. **OUTPUT GAIN** (± 18 dB) es el volumen final, después de la mezcla. **BYPASS** no apaga el procesamiento: lleva la mezcla a 0 % y la salida a 0 dB, así los compresores no se "enfrían" y al volver no hay saltos de nivel.

GAIN REDUCTION

Los 13 segmentos, de ámbar a rojo, muestran la reducción de ganancia de Glue: la escala completa del medidor equivale a **18 dB** de reducción (unos 1,4 dB por segmento). Se mueve con inercia deliberada, para que se lea con calma y no tiemble con cada pico. Usalo como referencia, no como objetivo.

SECCIÓN 05

PRIMEROS PASOS: RECETAS

FLUJO DE TRABAJO RECOMENDADO

1. **Baja Blend** y empezá escuchando principalmente la señal original.
2. **Punch**: el carácter y la densidad que querés agregar. **Body**: peso. **Top**: aire.
3. **Subí Glue** hasta encontrar la densidad y la cohesión buscadas. Elegí **Mode**.
4. **Volvé a Blend** y mezclá hasta el equilibrio deseado.
5. **Output Gain**: igualá el volumen y compará con Bypass.

Las recetas son los presets de fábrica, medidos con material a -18 dBFS RMS y nivelados para que suenen al mismo volumen que el original ($\pm 0,05$ dB). Macros en %, Drive y Out en dB.

BUS DE BATERÍA “NY”

BATERÍA · DRUMS

Drive +4 Out +0,8 Punch 45 Body 45 Top 35 Glue 95 Blend 55

1. La compresión paralela clásica: rama aplastada mezclada al 55 %.
2. Si pierde bombo, probá el preset Punch de bombo y caja.

Medido: 11,1 dB de reducción media en la rama procesada; factor de cresta $-1,8$ dB.

APLASTADO (SMASH)

BATERÍA · DRUMS

Drive +10 Out +0,9 Punch 80 Body 40 Top 40 Glue 100 Blend 75

1. Batería destruida y enorme para momentos de impacto.
2. Automatizá Blend para entrar y salir del efecto.

Medido: 15 dB de reducción media, 20,4 dB máxima; cresta $-3,5$ dB.

VOCES PARALELAS

VOCES · VOCALS

Drive +2 Out +1,2 Punch 25 Body 10 Top 45 Glue 80 Blend 35

1. Densidad y aire para un bus de voces, sin tocar la dinámica original.
2. Blend bajo: la voz original sigue mandando.

Medido: 8,8 dB de reducción en la rama procesada, +0,7 dB de aire.

MEZCLA COMPLETA CON PEGAMENTO

MEZCLA Y BUSES · VOCALS

Drive 0 Out -2,2 Punch 10 Body 10 Top 15 Glue 35 Blend 100

1. Pegamento suave para el bus de mezcla. Acá, poco es mucho.
2. Mirá que el medidor apenas se mueva: 1–2 dB.

Medido: 0,7 dB de reducción media (picos de 4,9 dB); cresta -1,8 dB.

BAJO CON CUERPO

MEZCLA Y BUSES · DRUMS

Drive +2 Out -3,8 Punch 40 Body 55 Top 0 Glue 55 Blend 70

1. Peso y presencia para el bajo.
2. Si retumba, bajá Body a 35.

Medido: +2,4 dB de graves relativos; rango dinámico -4,7 dB.

SECCIÓN 06

PRESETS

Los cuatro plugins de Racksmith comparten la misma **barra de presets**: una franja fina arriba del panel, fuera de la foto del equipo, para que guardar y recorrer sonidos se haga igual en toda la familia.

LA BARRA, DE IZQUIERDA A DERECHA

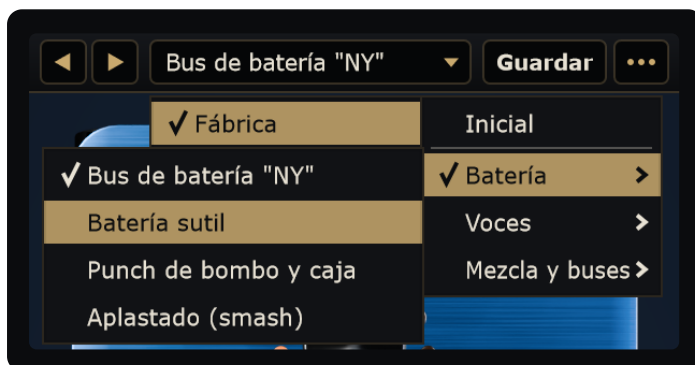
◀ ▶ Preset anterior / siguiente. Recorre primero los de fábrica y después los tuyos, dando la vuelta al final.

NOMBRE Nombre del preset actual. Con un clic abre el menú **Fábrica** (por categorías) y **Mis presets**.

* Asterisco dorado: moviste algún control y hay cambios sin guardar.

GUARDAR Guarda sobre tu preset actual. Si el actual es de fábrica (de solo lectura), te pide un nombre nuevo.

... *Guardar como..., Renombrar..., Borrar y Abrir carpeta* (abre en el Explorador la carpeta de tus presets).



Menú de presets: Fábrica > categoría > preset. El tilde marca el que está cargado.



Menú ... con las acciones sobre tus presets.

TUS PRESETS: DÓNDE SE GUARDAN

Cada preset tuyo es un archivo `.rkpreset` (XML) en:

```
%APPDATA%\Racksmith\New York Bus\Presets\
```

El nombre que ves en el menú es el nombre del archivo. Los archivos se pueden copiar, respaldar y pasar a otra persona: basta con dejarlos en esa misma carpeta de la otra PC. Un `.rkpreset` de otro plugin Racksmith se ignora (no aparece en la lista).

- **Un preset nunca apaga el equipo:** el estado de la llave **BYPASS** no se guarda ni se carga con los presets.
- **Cambio sin saltos:** al cargar un preset los controles se deslizan hasta sus valores nuevos en unas decenas de milisegundos, así no hay clics ni saltos de volumen aunque la música esté sonando.
- **Integración con el DAW:** los presets de fábrica aparecen también como *programas* en la lista de presets propia del DAW (por ejemplo en el menú de presets de FL Studio o de Ableton). Además, el proyecto guarda qué preset estaba elegido y si tenía cambios: al reabrir la sesión vuelve el mismo nombre, con su asterisco si correspondía.

PRESETS DE FÁBRICA

Nueve presets en tres categorías. Todos quedan nivelados con el original ($\pm 0,05$ dB): comparar presets es comparar carácter, no volumen. Drive y Out en dB; macros en %. GR = reducción media en la rama procesada, medida con material a -18 dBFS RMS.

PRESET	CATEGORÍA	DRIVE	OUT	PUNCH	BODY	TOP	GLUE	BLEND	MODE	CARÁCTER
Inicial	—	0	0	0	0	0	0	100	Drums	Transparente: punto de partida.
Bus de batería "NY"	Batería	+4	+0,8	45	45	35	95	55	Drums	Paralelo clásico. GR 11 dB.
Batería sutil	Batería	0	-0,6	20	15	20	55	35	Drums	Control leve. GR 1,8 dB.
Punch de bombo y caja	Batería	+3	-3,3	65	75	40	40	55	Drums	Más graves y golpe.
Aplastado (smash)	Batería	+10	+0,9	80	40	40	100	75	Drums	Aplastado. GR 15 dB.
Voces paralelas	Voces	+2	+1,2	25	10	45	80	35	Vocals	Densidad y aire. GR 8,8 dB.
Voz al frente	Voces	0	+0,9	15	5	25	50	100	Vocals	Voz pareja y presente.
Mezcla completa con pegamento	Mezcla y buses	0	-2,2	10	10	15	35	100	Vocals	Pegamento. GR 0,7 dB.
Bajo con cuerpo	Mezcla y buses	+2	-3,8	40	55	0	55	70	Drums	Peso para el bajo.

● PUNTOS DE PARTIDA SIN PRESETS

Bus de batería: Mode Drums · Glue hasta 4–6 dB de reducción · Blend cerca del 40 %. **Bus de voces:** Mode Vocals · Glue 3–4 dB · Top para aire · Blend 50–70 %. **Bus de mezcla:** todo suave: Glue 1–2 dB · Blend 100 % · Punch bajo.

SECCIÓN 07

LA PLACA R Y EL CARTEL “ACERCA DE”

Todos los equipos Racksmith llevan en el frente una pequeña **placa R** de acero cepillado con el arco de luces ámbar de la marca. No es solo decorativa: es el acceso a la información del producto.

CÓMO SE USA

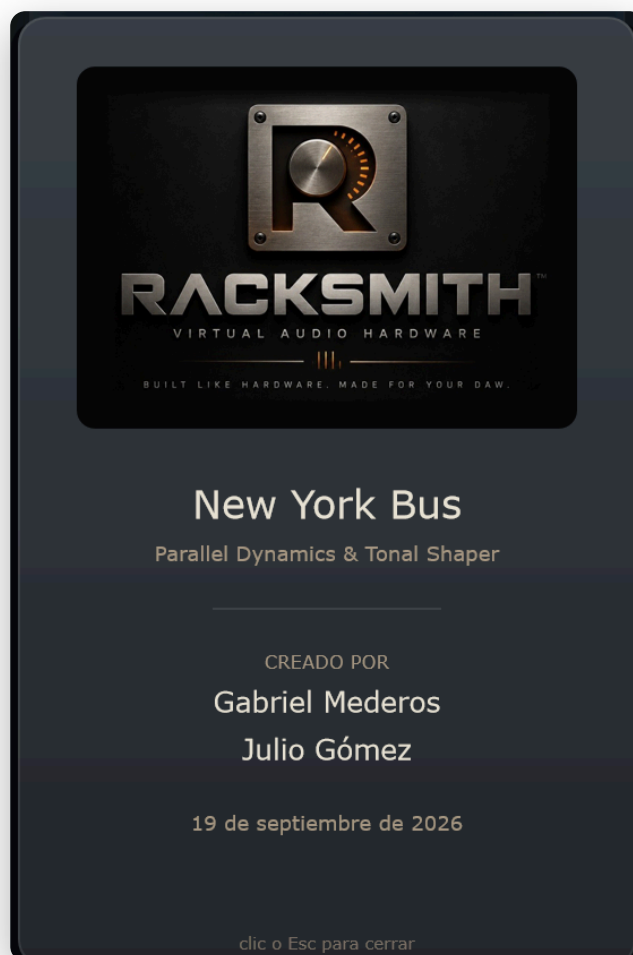
1. Hací clic sobre la placa R. Al pasar el mouse por encima la placa se ilumina y el cursor cambia a una mano, para indicar que se puede tocar.
2. Se abre el cartel “Acerca de” sobre el panel: el logo de Racksmith, el nombre del plugin, su subtítulo, quiénes lo crearon y la fecha.
3. Para cerrarlo, hacé clic en cualquier lado o pulsá **Esc**.

El cartel no cambia ningún ajuste ni interrumpe el audio: el plugin sigue procesando mientras está abierto.

En New York Bus hay además una segunda zona sensible: la **placa con el nombre “NEW YORK BUS”**, arriba del panel, abre el panel de créditos del proyecto original, con los mismos autores.



La **placa R** en el panel de New York Bus. Está arriba a la derecha, junto a la perilla **PUNCH**.



Cartel “Acerca de” de New York Bus — Parallel Dynamics & Tonal Shaper.

SECCIÓN 08

CONSEJOS Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

? **Abrí el plugin y no cambia nada.**

Es correcto: *Inicial* tiene todas las macros en 0 y es transparente. Subí Glue, Punch, Body o Top, o cargá un preset.

? **Subí Input Drive y ahora comprime más.**

Es el comportamiento esperado: los compresores tienen umbral fijo y detectan sobre la señal ya saturada. Para más saturación con la misma dinámica, subí Input Drive y bajá Glue.

? **Con Blend bajo casi no escucho el efecto.**

Es la idea de la compresión paralela: procesá fuerte (Glue alto) y dosificá con Blend. Si con Blend en 30–40 % no se nota, subí Glue o Punch.

? **Suena “mejor” pero también más fuerte.**

Igualá el volumen con Output Gain antes de comparar con Bypass. Cualquier procesador parece mejor si suena más fuerte.

? **El medidor no se mueve.**

Mide solo la reducción de Glue. Con Glue en 0 no hay compresión. Revisá también que Bypass esté en ON.

? **¿Qué diferencia hay entre la placa R y la placa con el nombre?**

La placa R abre el cartel “Acerca de” de Racksmith; la placa “NEW YORK BUS” abre los créditos del proyecto. Ninguna cambia el sonido.

? **Tengo un plugin viejo llamado “Velocity Bus”.**

Es la versión anterior del mismo equipo, con otro identificador: el DAW los ve como dos plugins distintos y pueden convivir. Una vez que pases tus proyectos a New York Bus, podés borrar la carpeta `Velocity Bus.vst3`.

? **¿Agrega latencia?**

61 muestras a 48 kHz (1,27 ms), por el sobremuestreo de Punch. Se informa al DAW, que la compensa, y la rama original se alinea internamente.

? **El plugin no aparece en el DAW.**

Verificá que copiaste la carpeta completa `New York Bus.vst3` en una carpeta VST3 y volvé a escanear (sección 02).

SECCIÓN 09

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

TIPO	Procesador de dinámica paralela y modelado tonal
FORMATO	VST3, Windows 64 bits
CANALES	Mono o estéreo · detección enlazada entre canales
LATENCIA	61 muestras a 48 kHz (1,27 ms), informada al DAW y compensada en la rama original
SOBREMUESTREO	×4 en la etapa de saturación
PUNCH	0–100 % · a 100 %: 17,3 % par / 9,8 % impar (Drums, 100 Hz)
BODY	Estante 90 Hz hasta +6 dB + campana 330 Hz hasta –3 dB
TOP	Estante hasta +5,5 dB · 10 kHz (Drums) / 12 kHz (Vocals)
GLUE · RÁPIDO	4:1 · umbral 0 a –26 dBFS · ataque 0,05 / 0,8 ms · release 45 / 140 ms (Drums / Vocals)
GLUE · ÓPTICO	3:1 · rodilla 10 dB · umbral 0 a –20 dBFS · ataque 8 / 14 ms · release 60 ms a ~1,8 s según el programa
BLEND	0–100 % · rama original alineada · 0,001 dB de desvío en graves y medios al 50 %
INPUT DRIVE / OUTPUT GAIN	±18 dB / ±18 dB
MEDIDOR	Gain Reduction, 13 segmentos, escala completa 18 dB
BYPASS	Llave = parámetro de bypass del DAW; la salida es idéntica a la entrada
PARÁMETROS AUTOMATIZABLES	Input Drive, Output Gain, Punch, Body, Top, Glue, Blend, Mode, Bypass
PRESETS	9 de fábrica (también como programas del DAW) + ilimitados de usuario (.rkpreset)
VENTANA	303 × 868 píxeles

Cifras tomadas del código del plugin y de su banco de pruebas automático (última corrida, 30/9/2026: 127 verificaciones, todo en verde).

SECCIÓN 10

CRÉDITOS Y CONTACTO

CREADO POR

Gabriel Mederos

Julio Gómez

New York Bus es un producto de **Racksmith** — **Virtual Audio Hardware**. *Built like hardware. Made for your DAW.*

La interfaz es una fotografía de un equipo modelado en 3D: cada perilla, llave y aguja es un render real que se mueve con el valor del parámetro.



CONTACTO Y NOVEDADES

Web: racksmith-web.vercel.app

Ahí vas a encontrar el resto de la familia, las actualizaciones y el formulario de contacto.

◆ AVISO

Las etapas de New York Bus reproducen el comportamiento de equipos clásicos de estudio —cuántos armónicos agregan, con qué rapidez reaccionan, cómo sueltan— y no son emulaciones de ninguna unidad en particular. Los nombres de fabricantes y equipos que pudieran mencionarse como referencia histórica pertenecen a sus respectivos dueños y no implican asociación ni equivalencia.

Manual de usuario de New York Bus, versión 0.1.0 · Septiembre de 2026. Las cifras citadas provienen del código del plugin y de su banco de pruebas automático; pueden cambiar en versiones futuras.



RACKSMITH™

VIRTUAL AUDIO HARDWARE



BUILT LIKE HARDWARE. MADE FOR YOUR DAW.

NEW YORK BUS

Parallel Dynamics & Tonal Shaper

racksmith-web.vercel.app