

MANUAL DEL USUARIO

REV INTENSITY

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Agradecimientos Especiales

DIRECCION

Frederic Brun Kevin MOLCARD

INGENIERIA

Samuel Limier	Raynald Dantigny	Yann Burrer	Pierre-Lin Laneyrie
Kevin Arcas	Alexandre Adam	Corentin Comte	Mathieu Nocenti
Simon Conan	Baptiste Aubry	Loris De Marco	Marie Pauli
Alessandro De Cecco	Timothée Behety	Geoffrey Gormond	

MANUAL

Fernando Manuel	Leo Der Stepanians	Minoru Koike
Rodrigues (author)	Randy Lee	Charlotte Metais
Camille Dalemans	Holger Steinbrink	José Rendón

DISEÑO SONORO

Jean-Michel Blanchet Victor Morello

DISEÑO

Martin DUTASTA	Clément BASTIAT	Shaun ELWOOD	Morgan PERRIER
----------------	-----------------	--------------	----------------

PRUEBAS

Florian Marin

PRUEBAS BETA

Gustavo Bravetti	Raphael Cuevas	Fernando Manuel	Chuck Zwicky
Andrew Capon	Ben Eggehorn	Rodrigues	Randy Lee
Chuck Capsis	Tony Flying Squirrel	Terry Marsden	
Jeffrey Cecil	Mat Herbert	Bernd Waldstadt	
Marco Correia (Koshdukai)	Jay Janssen	George Ware	

© ARTURIA SA - 2020 - Todos los derechos reservados.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

La informaci3n contenida en este manual est sujeta a cambio sin previo aviso y no representa un compromiso de parte de Arturia. El programa descrito en este manual se proporciona bajo los trminos de un acuerdo de licencia o acuerdo de no distribuci3n. El acuerdo de licencia de programa especifica los trminos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma o con ningn prop3sito diferente al uso personal del comprador, sin el permiso escrito explcito por parte de ARTURIA S.A.

Todos los otros productos, logotipos o nombres de companas citados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas por sus respectivos propietarios.

Product version: 1.0

Revision date: 4 March 2020

Gracias por adquirir el Rev Intensity de Arturia!

Este manual cubre las características y el funcionamiento del Rev Intensity.

¡Asegúrate de registrar el programa lo antes posible! Cuando compraste Rev Intensity, se te envió un número de serie y un código de desbloqueo por correo electrónico. Estos son necesarios durante el proceso de registro en línea.

Mensajes Especiales

Especificaciones sujetas a cambio:

La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de la impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones o características sin previo aviso ni obligación.

IMPORTANTE:

El programa, cuando se usa en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar una pérdida permanente de la audición. NO operes durante largos períodos de tiempo a un nivel alto o a un nivel que sea incómodo.

Si tienes alguna pérdida de audición o zumbidos en los oídos, debes consultar a un audiólogo.

Introducción

Felicitaciones por tu compra de el Rev Intensity de Arturia!

La pasión de Arturia por los sintetizadores y la pureza sonora ha dado a los músicos exigentes los mejores instrumentos virtuales para la producción de audio profesional.

Arturia también tiene una creciente experiencia en el campo del audio, y en 2017 lanzó [AudioFuse](#), una interfaz de audio con calidad de estudio profesional que cuenta con dos DiscretePRO® preamplificadores de micrófono propietarios y un conjunto de convertidores AD/DA de primera categoría. Esta línea se amplió recientemente con el lanzamiento del [AudioFuse Studio](#) y el [AudioFuse 8Pre](#). El software de audio fue otro campo donde Arturia ya hizo su entrada, lanzando en 2018 el primer paquete de efectos de Arturia: 3 PreAmps You're Actually Use, que incluía el [1973-Pre](#), El [TridA-Pre](#), y el [V76 -Pre](#).

Le siguieron otros paquetes, dedicados a Compresores y Retardos. Con el lanzamiento de un nuevo paquete de efectos, esta vez dedicado a las reverberaciones, Arturia consolida su posición como líder en complementos de procesamiento de audio.

El Rev Intensity de Arturia es uno de los tres complementos de reverberación incluidos en el paquete actual, y se beneficia de décadas de experiencia en la recreación de las herramientas más icónicas del pasado.

A ARTURIA le apasiona la excelencia y la precisión. Esto nos llevó a imaginar una reverberación algorítmica que uniría lo mejor de las unidades de reverberación digital de antaño con lo último en procesamiento de audio de hoy en día. Nuestro objetivo era crear una reverberación que fuera más que una simple reverberación, incluyendo también nuestra propia visión de lo que una unidad de reverberación moderna podría hacer en términos de un enfoque más creativo del sonido. Se agregaron muchas características que generalmente no se ven en una reverberación, para avivar esa chispa de creatividad en una llama.

Rev Intensity se ejecuta como un complemento en todos los formatos principales dentro de tu DAW.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD: Todos los nombres de fabricantes y productos mencionados en este manual son marcas comerciales de sus respectivos propietarios, que de ninguna manera están asociados o afiliados con Arturia. Las marcas registradas de otros fabricantes mencionados se utilizan únicamente para identificar los productos de aquellos fabricantes cuyas características y sonido se estudiaron durante el desarrollo de Rev Intensity. Todos los nombres de inventores y fabricantes de equipos se han incluido solo con fines ilustrativos y educativos y no sugieren ninguna afiliación o respaldo de Rev Intensity por parte de ningún inventor o fabricante de equipos.

El equipo de Arturia.

Tabla de contenidos

1. BIENVENIDO.....	2
1.1. ¿Qué es una reverberación?	2
1.2. ¿Qué es la Rev Intensity?.....	3
1.3. ¿Dónde puedo usar una reverberación como Intensity?.....	4
2. ACTIVACIÓN & CONFIGURACIÓN INICIAL.....	5
2.1. Activando la licencia de Rev Intensity de Arturia.....	5
2.1.1. El Centro de Programas de Arturia (ASC).....	5
2.2. Trabajando con complementos.....	5
3. VISTA GENERAL DE REV INTENSITY.....	6
3.1. El complemento Intensity de Arturia.....	6
3.2. Comprendiendo el flujo de señal de Rev Intensity.....	7
3.3. Ponerse en práctica con Rev Intensity.....	9
3.3.1. Conceptos básicos de reverberación.....	9
3.3.2. Métodos avanzados de uso del complemento.....	10
4. PANEL DE CONTROL DE REV INTENSITY.....	12
4.1. Configuración del canal (Mono/Estéreo).....	12
4.2. Panel de control principal.....	13
4.2.1. Poder.....	13
4.2.2. Retardo Previo.....	14
4.2.3. Distancia.....	14
4.2.4. Tamaño.....	15
4.2.5. Amortiguación.....	15
4.2.6. Ancho (Ancho Estereofónico).....	16
4.2.7. Original/Procesada.....	16
4.2.8. Modulación.....	17
4.2.9. Congelación.....	17
4.2.10. Decaimiento.....	18
4.2.11. Retroalimentación.....	18
4.2.12. Recorte Suave.....	19
4.2.13. Nivel de Reverberación.....	19
4.3. Panel de control del modo avanzado.....	20
4.3.1. Pre-Filtro.....	20
4.3.2. Pos-Filtro.....	22
4.3.3. Seguidor de Envoltura.....	24
4.3.4. Generador de funciones.....	27
5. INTERFAZ DE USUARIO.....	29
5.1. La barra superior de herramientas.....	29
5.1.1. Guardar preajuste.....	29
5.1.2. Guardar preajuste como.....	30
5.1.3. Importar.....	30
5.1.4. Menu de exportación.....	30
5.1.5. Opciones de tamaño de ventana.....	31
5.1.6. Ayuda.....	31
5.1.7. Selección de preajustes.....	31
5.2. Botón de modo avanzado (flecha doble).....	32
5.3. La barra de herramientas inferior.....	33
5.3.1. Inercia de tamaño.....	33
5.3.2. Panico.....	33
5.3.3. Undo.....	33
5.3.4. Historial.....	34
5.3.5. Rehacer.....	34
5.3.6. Anular.....	34
5.3.7. Medidor CPU.....	34
5.4. El navegador de preajustes.....	35
5.5. Parámetros de Ajuste Fino.....	36
5.6. Restablecer los controles.....	36
6. Software License Agreement.....	37

1. BIENVENIDO

1.1. ¿Qué es una reverberación?

Todos conocemos el fenómeno que es la reverberación y lo hemos experimentado, aunque no sea conscientemente. La reverberación es la suma de todos los reflejos de sonido que ocurren en una habitación o espacio cuando se produce un sonido. Eso es lo que nos da la percepción del espacio, y también "imprime" la firma del sonido de ese espacio en el sonido percibido.

Es un fenómeno ineludible y lo experimentaremos incluso si no queremos. Aunque la mayoría de las veces es bueno tenerlo y contribuye a darle vida y dimensión al sonido, ese no es el caso cuando queremos grabar algo.

Por lo general, los estudios tienen acústica controlada en sus salas de grabación, lo que permite algunas reflexiones, pero no lo suficiente como para tener una influencia significativa en el sonido y su espectro original. Se realizan grandes esfuerzos para tratar la acústica de la sala para garantizar esto.

Sin embargo, generalmente se agrega algo de ambiente después. Ahí es donde las unidades de reverberación artificial son útiles. Hoy en día, tenemos muchos dispositivos con técnicas y algoritmos sofisticados para reproducir la acústica de cualquier habitación y espacio que queramos. Sin embargo, no siempre fue así. En el pasado, los ingenieros tenían que recurrir a las propiedades mecánicas de los resortes y las grandes placas de acero para crear un ambiente artificial para el sonido. Ese "ambiente" no pretendía reproducir ningún tipo de firma de sonido de sala o espacio natural; estaba allí solo para agregar vivacidad y dimensión al sonido.

Sin embargo con el advenimiento de la tecnología digital, las placas y los resortes fueron reemplazados por unidades digitales que, por medio de complejas cadenas de retrasos digitales y bucles de retroalimentación, pudieron imitar todo tipo de ambientes: cuartos, salas, iglesias e incluso la reverberación de Los viejos placas y resortes.

Estas nuevas unidades se conocieron simplemente como reverberaciones digitales. Hoy en día, dado que casi todas las reverberaciones son digitales, incluidas las basadas en convolución, las llamamos específicamente reverberaciones algorítmicas. Sin embargo, si hay una unidad de reverberación simplemente llamada reverberación "digital", uno puede asumir con seguridad que es una reverberación algorítmica.

Estas nuevas unidades de reverberación tenían varias ventajas sobre las mecánicas:

1. Eran mucho más pequeños y fáciles de manejar;
2. Fueron capaces no solo de simular el efecto obtenido con placas y resortes, sino también de simular espacios acústicos reales como cuartos, salas, cámaras, iglesias, estadios, etc. Algunos incluso agregaron otros efectos como Chorus, Phaser y Delays;
3. Vienen con varios preajustes ya programados, y fueron capaces de almacenar preajustes de usuario con configuraciones favoritas.

Las unidades de reverberación digital sonaban mucho más cerca de los ambientes espaciales reales. Sin embargo, por lo general también sonaban más brillantes y más "reflejantes" (lo que no se consideró malo en absoluto).

Además, los ingenieros pudieron ser aún más creativos sobre la reverberación. Las unidades de reverberación digital se hicieron tan populares, y el efecto de reverberación tan prominente en las grabaciones, que la década de los 80 se definió para siempre como la década de la "reverberación".



Controles principales de reverberación de Rev Intensity

1.2. ¿Qué es la Rev Intensity?

Intensity es la visión de Arturia de una reverberación de algoritmo digital. Se inspiró en las clásicas reverberaciones digitales que dominaron los años ochenta, pero se complementó con muchas características que no eran posibles de encontrar en esas unidades.

Las reverberaciones digitales comenzaron a aparecer a finales de los setenta. Las primeras unidades intentaron recrear los primeros reflejos distintivos del espacio natural mediante el uso de líneas de retardo. El nivel, el contenido del espectro y el tiempo de estos retrasos fueron controlados por algoritmos matemáticos para lograr resultados similares. Estos algoritmos se ajustaban principalmente a mano para producir un resultado de sonido agradable, en lugar de intentar reproducir con precisión espacios reales.

Eso es lo que nos inspiró a crear Intensity. En el pasado, cada empresa tenía su propio método de diseño de algoritmos. Es por eso que el sonido de las reverberaciones digitales difiere tanto. Intensity no está emulando ninguna unidad en particular; más bien, buscamos capturar el espíritu que condujo a la creación de esas grandes unidades de reverberación digital.

Como sucedió con las antiguas reverberaciones digitales, tenemos cuartos, cámaras, estudios, salas, arenas, salas de conciertos y catedrales. También tenemos otros tipos de simulaciones espaciales.

Pero eso no es todo. Rev Intensity viene equipado con muchas herramientas que te permiten ir más allá de la reverberación en una manipulación de audio verdaderamente creativa. Existe un prefiltro y postfiltro, control de retroalimentación, un modulador de coros, clip suave y un modo de congelación. Las características avanzadas incluyen un generador de funciones y un seguidor de envolvente, que puede modular el audio incluso a través de una señal de cadena lateral. ¡Ambos son capaces de modular cuatro destinos simultáneamente! Con todas estas características, las herramientas para lograr resultados únicos están a tu disposición.

1.3. ¿Dónde puedo usar una reverberación como Intensity?

Básicamente, no hay límite de dónde se puede usar una reverberación, especialmente una reverberación tan versátil como Intensity. Aunque las placas también suenan bien, las voces pueden beneficiarse enormemente de una buena reverberación algorítmica, especialmente si estamos hablando de voces pop.

La batería y la guitarra tradicionalmente usan más resortes y placas, pero nada te impide probar Infinity en esas pistas. Incluso podrías comenzar con una reverberación de placa o de resorte y luego imitar ese sonido usando Infinity, o incluso mezclar los dos para obtener un sonido más complejo. En los años ochenta, la batería a menudo se procesaba con reverberaciones digitales, para obtener esos sonidos de batería "espaciosos".

Los sintetizadores y otros equipos electrónicos también se benefician enormemente de una reverberación algorítmica. Ten en cuenta que hoy en día casi todos los sintetizadores vienen con sus propios efectos, incluida la reverberación, y muchos preajustes lo usan mucho. Entonces, si tienes la intención de usar Infinity con esos sonidos, puede ser una buena idea apagar primero la reverberación que viene preprogramada en los preajustes.



Mostrando todos los controles disponibles de Rev Intensity

También existen algunas posibilidades más creativas permitidas. La presencia de tantas fuentes de modulación en Intensity lo convierte en una gran herramienta para un diseño de sonido puro. Intenta modular algunos parámetros con una señal de cadena lateral externa a través del Seguidor de Envolvente, por ejemplo, y también prueba el Generador de Funciones en otros (o incluso los mismos) parámetros. Diablos, incluso puedes modular el generador de funciones con el seguidor de envolvente.

Experimenta extensamente con los filtros y la retroalimentación. Rev Intensity tiene mucho potencial para ser un procesador creativo. Sobre todo, disfrútalo.

2. ACTIVACIÓN & CONFIGURACIÓN INICIAL

El complemento Rev Intensity de Arturia funciona en computadoras equipadas con:

Windows 7 o posterior y macOS 10.10 o posterior.

Puedes usar el complemento Rev Intensity en los formatos Audio Unit, AAX, VST2 o VST3 (solo 64 bits).



2.1. Activando la licencia de Rev Intensity de Arturia

Una vez que se ha instalado el programa, el siguiente paso debe ser activar la licencia, para que puedas usarlo sin limitaciones.

Este es un proceso simple que involucra un programa diferente: el Centro de Programas de Arturia.

2.1.1. El Centro de Programas de Arturia (ASC)

Si aún no ha instalado el ASC, dirígete a esta página web: [Actualizaciones y manuales de Arturia](#).

Busca el Centro de Programas de Arturia en la parte superior de la página y luego descarga la versión del instalador para tu sistema operativo (macOS o Windows).

Siga las instrucciones de instalación y luego:

- Abre el Arturia Software Center (ASC)
- Inicia sesión con tu cuenta de Arturia.
- Desplázate hasta la sección "Mis Productos" del ASC
- Haz clic en el botón Activar

¡Eso es todo al respecto!

2.2. Trabajando con complementos

Rev Intensity está listo para usarse en todas las principales estaciones de trabajo de audio digital (DAW), como Ableton Live, Logic, Cubase, Pro Tools y otros. A diferencia de lo que sucede con el equipo físico, puedes cargar tantas instancias de Rev Intensity como te resulte útil. Rev Intensity tiene otras dos grandes ventajas sobre un equipo físico:

- Puedes automatizar numerosos parámetros utilizando el sistema de automatización de tu DAW;
- Tu configuración y el estado actual del complemento se registrarán en tu proyecto, y puede continuar exactamente donde lo dejaste la próxima vez que lo abras.

3. VISTA GENERAL DE REV INTENSITY

3.1. El complemento Intensity de Arturia

Nuestro objetivo no era hacer una réplica exacta de una unidad de reverberación específica. Aunque este complemento está inspirado en las unidades clásicas de reverberación algorítmica digital que se hicieron muy populares durante los años 80, es nuestra propia visión personal de ese enfoque clásico (con muchas características adicionales, por supuesto).



Rev Intensity de Arturia

Mantuvimos la interfaz de usuario relativamente simple y limpia, fiel a nuestro objetivo de mantener las cosas lo más simples posible. Pero esta es una unidad de efectos compleja, llena de varios controles que generalmente no se ven en una reverberación, lo que te permite expandir enormemente su creatividad mientras te diviertes al usarla.

Como es habitual con los complementos de efectos producidos por Arturia, la interfaz gráfica de usuario (GUI) tiene dos paneles, el panel principal y el panel Avanzado.

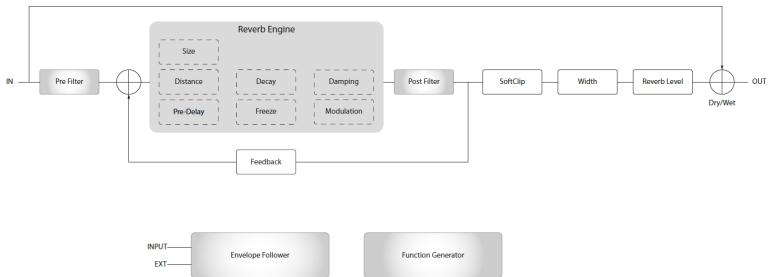
El panel principal tiene los controles de reverberación más "tradicionales", como Tamaño, Decaimiento y Amortiguación. Estos se complementan con controles como Retroalimentación y nivel de reverberación.

Pero también incluimos varias características más sustanciales y sofisticadas. Estas aparecen en un panel "Avanzado" separado que se abre debajo del panel principal. Aquí encontrarás dos secciones de filtro (Prefiltro y Postfiltro), un seguidor de envolvente de cadena lateral, con un compresor de entrada dedicado y un generador de funciones para fines de modulación.

Echaremos un vistazo detallado a todas estas características en el [capítulo sobre el Panel de Control \[p.12\]](#). Ahora, es hora de ver cómo suena. Vámonos!

3.2. Comprendiendo el flujo de señal de Rev Intensity

El complemento Rev Intensity es una reverberación muy flexible, que permite algunas rutas complejas.



A medida que la señal ingresa al complemento, se divide en dos rutas de audio:

1. La ruta de señal de "reverberación";
2. La ruta "sin procesamiento". La señal en ésta ruta se envía sin ningún procesamiento a un mezclador justo antes de la salida de la reverberación, que se controla mediante la perilla de control "Sin Procesar/procesada".

También se envía una copia del audio sin procesar a la entrada del seguidor de envolvente.

La ruta de la señal de "reverberación" se envía a través del circuito de prefiltro, que te permite dar forma al espectro de la señal antes de que entre en la cadena de reverberación. Algunos parámetros de este filtro pueden ser modulados por los dos moduladores complejos presentes en el panel avanzado, como es el caso de muchos otros módulos de Intensity.

Después de esa etapa, la señal finalmente ingresa al motor de Reverberación. Este es el corazón del complemento. Este motor de procesamiento es complejo, con controles como Retraso previo, Distancia, Tamaño, Decaimiento, Amortiguación y Ancho.

La mayoría de estos parámetros también pueden ser modulados en tiempo real por los dos moduladores complejos. Uno de estos moduladores es el Seguidor de Envolvente, que puede ser controlado internamente por la señal de entrada o por una señal externa de cadena lateral. Los parámetros de reverberación pueden ser modulados adicionalmente por el otro modulador, que es un generador de funciones. Tanto el Seguidor de Envolvente como el Generador de funciones se pueden sincronizar con el tiempo del host.

Después de pasar por el motor de reverberación, la señal se envía a través del filtro posterior. Una vez más, la mayoría de los parámetros del filtro pueden ser modulados por el Seguidor de Envolvente y Generador de funciones.

Después del filtro, la señal se vuelve a dividir. Una copia de la señal se retroalimenta al motor de reverberación, controlado con el control de retroalimentación. Esto le permite agregar algo de distorsión a la señal de reverberación.

La otra copia de la señal se envía al mezclador de salida a través de un procesador adicional de clip suave, que puede agregar algo de saturación a la señal.

Si la señal de reverberación está en estéreo, se enruta a través del control de ancho, que actúa como un "monoizador" para la reverberación. Esta etapa solo se aplica a pistas estéreo.

La señal de reverberación se envía a través de un control de nivel llamado nivel de reverberación. Esto controla la ganancia de la señal reverberada de salida.

Después de pasar por el control de nivel de reverberación, la señal finalmente se envía a la salida, donde se mezcla con la señal de derivación. Los niveles relativos de ambas señales se controlan con el control de señal sin procesamiento / señal procesada.

Este es el flujo de señal completo de Rev Intensity. No dejes que te abrume. Estudia el circuito, pasa un tiempo con los controles y estamos seguros de que obtendrás una comprensión profunda de cómo funciona la reverberación. La siguiente sección definitivamente te ayudará.

3.3. Ponerse en práctica con Rev Intensity

3.3.1. Conceptos básicos de reverberación

Para tener una idea de las capacidades de Rev Intensity, te sugerimos que pruebes lo siguiente:

- Carga un clip estéreo en una pista de audio en tu DAW (las pistas de batería o vocales son ideales para esto; cuanto más limpias, mejor);
- Carga una instancia de Rev Intensity como una inserción en esa pista. Abre la ventana Rev Intensity;
- Asegúrate de que el preajuste predeterminado esté cargado. Esto significará que todas las configuraciones se posicionan en sus valores iniciales;
- Comienza la reproducción. El clip ya tendrá algo de reverberación. Puedes cambiar la cantidad de reverberación agregada al sonido simplemente girando la perilla Original/Procesada hacia la izquierda o hacia la derecha. de manera predeterminada, este control se coloca en el centro (0.500), lo que significa que mezclará el 50% de la señal reverberada con el 50% de la señal seca. Al girar la perilla completamente hacia la derecha, obtendrás un sonido 100% húmedo, mientras que el 100% hacia la izquierda proporciona un sonido 100% seco;
- Ahora intentemos un procesamiento más pesado, solo para ver las características principales de Rev Intensity. En primer lugar, enciende el prefiltro. Ahora, gira el control Freq completamente hacia la izquierda. Notarás que el sonido se vuelve seco. Esto se debe a que el complemento está filtrando la señal procesada, dejando pasar solo la señal original. Puedes confirmar esto girando el control de mezcla completamente a la derecha (posición procesada). No escucharás casi nada;
- Mientras se reproduce el audio, y con el control Original / Procesada completamente en procesada, ubica el control de frecuencia del Pre Filtro. Ahora volverás a escuchar el sonido, pero algo más suave. Eso es porque el filtro está cortando las frecuencias altas. Prueba algunos otros filtros y experimenta también el efecto de Resonancia (este filtro actúa como un filtro de sintetizador, por lo que la Resonancia aumentará las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte). Tiene tres configuraciones de filtro diferentes para cada tipo de filtro: pasa bajos, pasa altas y pasa banda. Cada configuración presenta una pendiente diferente para la curva de corte del filtro. Cuanto mayor sea la pendiente, más empinada será la curva del filtro;
- Ahora, apaguemos nuevamente el prefiltro para verificar los controles de reverberación con el sonido original. Es posible que desees mantener el control de señal Original / Procesada completamente en la posición procesada, para escuchar mejor los cambios que cada control causa en la señal reverberada. Comenzaremos con los controles de Pre-Retardo y Distancia. Estos influyen en la percepción que tenemos de la distancia a la que se coloca la fuente de sonido original. Prueba diferentes valores para cada control para verificar cómo afectan el sonido final. Al final, puedes volver a colocarlos en la posición predeterminada haciendo doble clic en los controles;
- El control de tamaño es dónde definimos el tamaño de la "sala" en la que queremos colocar el sonido. Este parámetro influirá en gran medida en el decaimiento. Cuanto más grande sea la "sala", más tiempo afectará el sonido el mismo valor de decaimiento. Nuevamente, es mejor probar diferentes combinaciones. Con un gran tamaño y largo decaimiento también al máximo, las colas de reverberación tienden a durar mucho tiempo (parecido a una catedral). Una gran disminución con el tamaño establecido al mínimo te dará una especie de reverberación de "baño". Los valores predeterminados te darán una especie de ambiente de salón. Acortar el tamaño cambiará el salón a una habitación;

- La amortiguación es un efecto de reverberación conocido. Naturalmente, las frecuencias altas pierden energía mucho más rápido que las frecuencias bajas. Este parámetro te permite emular ese efecto o, por el contrario, obtener un sonido de reverberación artificial rico en altas frecuencias;
- Ancho es un control que solo está presente cuando el complemento se usa con pistas estereofónicas (o mono a estéreo, como en Pro Tools). Por defecto, también está en el valor máximo, lo que significa que conserva la imagen estéreo del sonido original. Intenta girar este control hacia la izquierda y escucha su efecto en la imagen estéreo. Notarás que la imagen se "encoge" hasta que se vuelva mono. Como esto solo afecta a la señal de reverberación, será más notable si tienes el control de mezcla en la posición de señal procesada. De esta manera, puedes tener una señal estéreo con una cola de reverberación "monofónica". Esto se comprueba mejor con auriculares.
- La retroalimentación envía la señal de reverberación a la cadena de reverberación, lo que permite que se agregue profundidad adicional o distorsión natural al sonido. **Nota: reduce el nivel de reverberación antes de aumentar el valor de retroalimentación** para evitar posibles problemas con tus altavoces.



Rev Intensity utilizado en una pista de audio

3.3.2. Métodos avanzados de uso del complemento

Ahora que tienes una idea de los conceptos básicos de Intensidad de Rev, profundicemos un poco:

- Haz clic en las flechas dobles hacia abajo para abrir el panel "Avanzado";

- Este panel tiene dos moduladores: el seguidor de envolvente y el generador de funciones. Aunque las señales de salida de estos moduladores son solo positivas, pueden asignarse con valores positivos o negativos. Estos valores son controlados por las perillas sobre cada asignación de destino de modulación;
- Por ahora centrémonos en el generador de funciones. Esta sección está a la derecha del panel avanzado. Primero selecciona una función de los preajustes disponibles. Haz clic en el menú desplegable y selecciona "Aumento lento". La ventana gráfica sobre el menú mostrará una especie de forma de onda de rampa;
- Haz clic en el lado derecho de la función y arrastra el punto hacia la izquierda hasta que se coloque alrededor de las tres cuartas partes. Ahora tienes una especie de envolvente de Ataque-Decaimiento, con un ataque largo y una caída más corta;
- Observa que la velocidad se sincroniza con el tempo del DAW. Esto es parte del preajuste. Puedes desactivar la sincronización simplemente haciendo clic en el botón Sincronizar. Por el momento, mantendremos la sincronización activada;
- Cambia la velocidad a 1. De esta manera, la duración de la función durará un valor de cuarto de nota (en una barra de 4/4, significa que se reiniciará en cada tiempo);
- Ahora selecciona un destino de modulación. Nivel de Reverberación es un buen candidato, ya que lo notarás fácilmente. Aumenta la intensidad de modulación girando la perilla de control de cantidad de modulación hacia la derecha. Este es un control bipolar, lo que significa que afectará el destino, ya sea positiva o negativamente. Cuando la perilla está en posición positiva (de centro a derecha), aumentará los valores de los parámetros. Cuando es negativo (del centro a la izquierda), cortará los valores de los parámetros;
- Ahora que haz probado el generador de funciones, veamos el seguidor de envolventes. Un seguidor de envolvente genera una señal de envolvente que sigue el contorno del volumen de la señal de entrada. Esta sección tiene un selector de fuente en la parte superior de la pantalla de la envolvente. Esto permite elegir qué señal de audio controlará al seguidor de envolvente. Aquí, incluso podemos elegir una fuente externa como control de cadena lateral. A veces es difícil habilitar y configurar una cadena lateral en algunos DAW. Si te sientes cómodo con tu DAW, selecciona una señal de cadena lateral con voces, por ejemplo, y úsala como fuente para el generador de envolvente;
- Por defecto, el seguidor de envolvente utilizará la señal de audio de entrada de la reverberación (original) como fuente. Eso es lo que usaremos por ahora. Verifica los controles de compresor y ganancia. El compresor te permite nivelar el volumen de audio de la señal de entrada del seguidor de envolvente para que sea más estable, lo que ayuda a lograr una mejor fuente de modulación. La ganancia controlará la intensidad de modulación del seguidor de envolvente;
- Ahora selecciona un destino de modulación seleccionándolo en los menús desplegables (esta sección es similar a la del generador de funciones). Esta vez seleccionaremos la frecuencia del filtro de salida (corte de post-filtro). Asegúrate de que el valor de corte esté en un valor muy bajo;
- Ahora levanta la perilla de control de cantidad de modulación (girándola hacia la derecha). Es posible que desees elevarlo al máximo para obtener un efecto extremo;
- Ahora debes notar que el nivel de la señal de reverberación se filtrará de acuerdo con la intensidad del volumen del audio de entrada. Cuanto mayor sea el volumen, más abierto se vuelve el filtro.

Estos son solo algunos ejemplos muy simples de lo que puedes hacer con Rev Intensity. Usa tu imaginación e intenta encontrar otras formas interesantes de usarlo.

4. PANEL DE CONTROL DE REV INTENSITY

El complemento Rev Intensity se puede usar en canales mono o estéreo.

La configuración Mono se carga automáticamente cuando usamos el complemento con pistas mono. Cuando se inserta en pistas estéreo, la configuración estéreo también se carga automáticamente. La configuración estéreo también se cargará cuando el complemento se inserta en pistas mono a estéreo, como en Pro Tools.



ⓘ No todos los DAW pueden trabajar con pistas mono, en cuyo caso no podrás usar la configuración mono.

4.1. Configuración del canal (Mono/Estéreo)

La diferencia entre las dos configuraciones consiste en la presencia de un control de ancho de imagen en la versión estéreo, que está ausente en la versión mono.

Ancho controla la amplitud del campo estéreo. Cuando se inserta en canales mono, el complemento no presenta este parámetro, ya que no tendremos ningún tipo de imagen estéreo para comenzar.



Rev Intensity insertado en una pista mono. Observa el control de ancho desactivado (la perilla está atenuada)

4.2. Panel de control principal

La interfaz gráfica de usuario de Rev Intensity es más compleja que las otras dos reverberaciones. Este es un complemento de reverberación moderno, con muchas características, y el panel de control principal lo refleja. Este panel es donde se encuentran los principales controles de reverberación de intensidad, y es el que se abre de forma predeterminada cuando iniciamos el complemento.

Además de estos, Arturia incluía algunas características avanzadas de modulación. Estos se encuentran en un segundo panel, el Panel de control de modo avanzado, que se abre cuando hacemos clic en el botón de flecha doble (el botón de Modo avanzado) en la barra de herramientas superior.

Como es el caso con los paquetes de efectos anteriores, así como con todos los complementos actuales de Arturia, el GUI también tiene una barra de herramientas superior y una barra de herramientas inferior. La barra de herramientas inferior es muy importante para el uso de los complementos de Arturia, ya que permite las funciones Deshacer y Rehacer, enumera el historial de edición, te permite poner el complemento en modo "Anulado" (que duplica la función del interruptor en el panel de control principal), y mide el consumo de CPU.

Por supuesto, la barra de herramientas superior también es muy importante, ya que es donde accedemos a los menús principales, realizamos tareas importantes como cargar y guardar preajustes y bancos de preajustes, y donde podemos seleccionar un preajuste y ver el nombre del preajuste actual. en uso. Las barras de herramientas y sus características se tratan en detalle en el [capítulo de la interfaz de usuario \[p.29\]](#).

Ahora veremos todos los controles disponibles, explicando qué hacen, cuáles son sus rangos y cómo interpretar los números.



Panel de control principal de Rev Intensity

Observa que cada vez que hacemos clic en un control (perilla o botón), o simplemente colocamos el ratón sobre él, la barra de herramientas inferior muestra el nombre del parámetro en la esquina inferior izquierda. Además, aparece un pequeño cuadro emergente en el lado derecho del control que muestra el valor del parámetro actual. Esto cambia cada vez que movemos ese control, actualizando el valor del parámetro en tiempo real. Estos valores no siempre son del mismo tipo.

Ahora, echemos un vistazo a cada control en el panel de control principal.

4.2.1. Poder

Este interruptor, cuando está apagado, pone el complemento en modo desactivado. De forma predeterminada, está activado, lo que significa que el complemento está activo.

Hace exactamente lo mismo que el botón Anular en la barra de herramientas inferior. Ten en cuenta que en ambos casos, la GUI cambia de color cuando se omite el complemento (se vuelve más oscuro) y aparece la palabra "Anulado".

4.2.2. Retardo Previo



*Interruptor de encendido
y control de retardo
previo de Rev Intensity*

Un Retardo Previo, como su nombre lo indica, agrega una cantidad de retraso al sonido antes de que el audio ingrese al circuito de reverberación (después de la etapa de Pre Filtro). Esto funciona como una forma de simular una distancia más cercana o más lejos de la fuente de sonido, agregando profundidad, exuberancia y dimensión al sonido reverberado. Los tiempos de retraso varían de 0.00 ms (sin retraso) a 250 ms.

También podemos sincronizar el Retardo Previo en valores musicales. En este caso, los valores de sincronización variarán entre $1/32$ y 1 , donde $1/32$ significará una nota de treinta segundos y 1 significará una nota completa (o una barra completa de $4/4$). También tenemos valores punteados y valores de tresillo. Cuando un valor está punteado, mostrará un **d** después del valor. Cuando el valor es un tresillo, mostrará un **f** después del valor.

Por defecto, el Retardo Previo está configurado en 0.00 ms (posición Off). Cuando esté en Sincronización, la posición predeterminada será $1/8$ (una octava nota).

4.2.3. Distancia

La distancia funciona en conjunto con el Retardo Previo. El objetivo principal de este control es establecer directamente la distancia percibida entre la fuente de sonido y el oyente. Cuanto más cerca esté la fuente, más fuerte será el sonido directo, en comparación con la señal reverberada.

Como consecuencia, obtendremos un sonido más detallado, con menos presencia de la reverberación. Cuanto más distante colocamos la fuente de sonido, más débil se vuelve el sonido directo. En consecuencia, obtendremos un sonido menos detallado y más presencia de la reverberación.

4.2.4. Tamaño

Aquí es donde controlamos el tamaño de la habitación. Es el control más importante en una unidad de efectos de reverberación. Tradicionalmente, las reverberaciones digitales tenían varios tipos de "espacios" (configuraciones del algoritmo que se parecía al efecto de reverberación de espacios reales). Muy a menudo, los tiempos de retraso de los algoritmos se ajustaron cuidadosamente para comportarse lo más cerca posible de los primeros reflejos de los espacios reales. Cuanto más amplias son las primeras reflexiones, mayor es el espacio percibido por nuestro cerebro.

Los espacios predefinidos de reverberaciones digitales tenían nombres como Habitación, Estudio, Baño, Cámara, Sala, Sala de conciertos, Catedral, y a veces también cosas como Spring y Plate (lo que significa que estaban tratando de simular la reverberación lograda con esos dispositivos mecánicos).

Eso es exactamente lo que logramos con este control. Los tiempos de caída pueden afectar el patrón de estas reflexiones, cambiando la percepción, pero este es el control principal para definir el tamaño del espacio.



Controles de distancia, tamaño y amortiguación de intensidad de revoluciones. El control Tamaño ocupa el centro del panel de control principal y tiene un tamaño más grande. También muestra una representación gráfica de la acción de reverberación.

El tamaño tiene valores abstractos, cambiando de 0.00 a 1.00. El valor predeterminado es 0.500.

Con un valor alrededor del valor predeterminado, obtenemos una reverberación de tipo Habitación, que puede ajustarse con el parámetro de decaimiento. En el valor máximo, y con el decaimiento ligeramente por encima de 0.00, obtenemos una reverberación tipo catedral (colas muy largas). Con el decaimiento al máximo, el "tamaño" de la Catedral se expande, hasta obtener una reverberación casi interminable.

Cuando el tamaño se establece en valores de alrededor de 0.250, obtenemos ambientes que pueden ir de Habitación a Sala pequeña, dependiendo del decaimiento utilizado. Con un tamaño de 0.100, podemos obtener ambientes que se asemejan a espacios como el baño o pequeños clubes (nuevamente, dependiendo de los tiempos de decaimiento).

4.2.5. Amortiguación

En un espacio naturalmente reverberante, las frecuencias altas decaen más rápido que las bajas. Las reverberaciones digitales generalmente presentan un contenido de alta frecuencia mucho más fuerte, lo que significa que necesitamos cortar las frecuencias altas de alguna manera.


El control de amortiguación permite hacer eso. Funciona como un filtro iterativo de pasa bajos en cada reflejo dentro de la reverberación, reduciendo las frecuencias altas en cada paso, simulando así lo que sucede en un espacio real.

Los valores de amortiguación van de 0.00 a 1.00, y el valor predeterminado es 0.300

4.2.6. Ancho (Ancho Estereofónico)

Ancho controla la amplitud del campo estéreo de la señal reverberada. A mitad de camino (posición centrada) la imagen estéreo de reverberación ya está más centrada que el sonido original (sin procesamiento). Totalmente a la derecha, el campo estéreo es como la señal original, mientras que completamente a la izquierda, la imagen estéreo se hace "mono".

De forma predeterminada, este control se coloca completamente a la derecha, lo que conserva la imagen estéreo de la señal original. El rango de valores va de 0.00 (totalmente a la izquierda, etiquetado como Mono) a 1.00 (totalmente a la derecha, etiquetado como estéreo).

 El control de ancho aparece solo en canales estéreo o cuando el complemento se instancia como mono a estéreo. Cuando el complemento se instancia en canales mono, este control no estará presente.



*Controles de Ancho y
mezcla de señal original /
procesada de Rev
Intensity*

4.2.7. Original/Procesada

Una técnica utilizada a menudo con la reverberación es combinar la señal reverberada con la señal original. El concepto básico es tener una forma de preservar el audio original, al mismo tiempo que se procesa a través de la reverberación. Por lo general, esto se logró utilizando un envío desde el mezclador a un canal auxiliar e insertando el procesador de reverberación en ese canal. El sonido procesado se enrutará nuevamente a la mezcla principal. Entonces, teníamos la señal seca en el canal de mezcla original, y la señal reverberada en el retorno del canal auxiliar.

Podemos lograr esto directamente con el parámetro Original/Procesada, un parámetro introducido por Arturia. Con él, no necesitamos hacer un enrutamiento complejo en la mezcla, ya que podemos equilibrar la señal original / Procesada directamente.

La perilla se establece de manera predeterminada en el Centro (el valor es 0.500), lo que significa mitad original / mitas procesada. Podemos girarlo completamente hacia la izquierda (el audio original), todo hacia la derecha (señal totalmente procesada, reverberada) o cualquier cosa intermedia. Los valores se muestran en números entre 0.00 y 1.00, donde 0.00 está completamente sin procesamiento y 1.00 está completamente procesada.

4.2.8. Modulación

Este es un efecto de retardo/coro interno, modulado a través de un LFO. El coro permite cierta profundidad adicional al sonido.



Esta sección tiene un interruptor para encenderlo o apagarlo, y otros dos controles:

4.2.8.1. Profundidad

Esto controla la intensidad de la modulación. Con una tasa de LFO lenta, obtienes un sonido ligeramente más rico. Con una velocidad de LFO más rápida, la modulación comienza a ser más pronunciada y el sonido puede "granularse".

La profundidad va desde 0.00 ms (sin modulación) hasta 10.0 ms (modulación extrema).

4.2.8.2. Velocidad

La velocidad tiene una gran influencia en el comportamiento de modulación (coro). Con una velocidad lenta, obtienes más coro y puedes usar una mayor cantidad de profundidad. Con una velocidad más rápida, se agrega demasiada profundidad, el sonido se "granula".

4.2.9. Congelación

Este botón, cuando está activado, corta la entrada de audio, dejando un efecto de reverberación infinito.

4.2.10. Decaimiento

Este control permite seleccionar tiempos de caída más cortos o más largos para las colas de reverberación. reduce o aumenta la cola de reverberación inducida por el control de tamaño, lo que permite ajustar el ambiente. El control varía entre -0.500 a 0.500.



Botón de congelación y control de decaimiento de Rev Intensity

Este control afecta la percepción de la reverberación del espacio al simular la adición o reducción de la absorción acústica de los reflejos del sonido por las superficies del espacio. De esta manera, aumentar la desintegración es como aumentar la característica de absorción del espacio, mientras que disminuirlo es como reducir la absorción acústica, permitiendo que se produzcan más reflexiones en el espacio acústico definido por el tamaño.

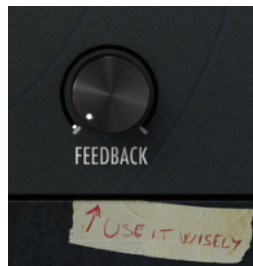
Por defecto, la posición seleccionada está en medio (* 0.00 *), que no tiene acción sobre el tamaño de la cola de reverberación.

Debes probar este control ampliamente, junto con el control de Tamaño, para encontrar el mejor tamaño de ambiente y duraciones de cola para el efecto de reverberación que deseas lograr.

4.2.11. Retroalimentación

Este control agrega una distorsión similar al feedback al audio. Este es un gran control para ser modulado por el seguidor de envolvente. Al usar una cantidad de modulación negativa, con la fuente configurada en entrada (botón de cadena lateral desactivada), la intensidad de retroalimentación se reduce cuando la señal de modulación se vuelve más fuerte, lo que te permite tener un mejor control sobre la retroalimentación.

Los valores van de 0.00 a 1.00. El valor predeterminado es 0.00 (sin retroalimentación).



4.2.12. Recorte Suave

Esta sección también tiene un interruptor para activarla o desactivarla.

El parámetro recorte suave te permite compensar la pérdida de ganancia después del filtrado (Post-filtro). También puedes agregar algo de saturación / distorsión a la señal.



El rango de recorte suave va desde 0 dB (sin ganancia) hasta 12 dB. El valor predeterminado es 0 dB (sin ganancia).

4.2.13. Nivel de Reverberación

Esto controla el nivel de la señal húmeda, antes de que se mezcle con la señal seca. Es un atenuador, que va desde -36 dB hasta 0 dB. El valor predeterminado es 0 dB (sin atenuación).

4.3. Panel de control del modo avanzado

Se accede al Panel de control del modo avanzado haciendo clic en el botón Modo avanzado (flecha doble) en la barra de herramientas superior. Estas son adiciones muy importantes que aportan mucha potencia extra y flexibilidad a la reverberación

En el caso de Intensity, este panel presenta dos filtros y dos fuentes de modulación muy importantes: seguidor de envolvente y generador de funciones. Aunque las señales del modulador generadas son siempre positivas, podemos tener cantidades de modulación positivas o negativas establecidas por las perillas de control.



Panel de control del modo avanzado de Rev Intensity

4.3.1. Pre-Filtro

Este es un filtro multimodo que llega a Intensity directamente desde Pigments. Tiene una selección de tres tipos de filtro (pasa bajos, pasa altas y pasa banda), con tres pendientes de corte en cada tipo (-6 dB, -12 dB y -24 dB por octava). Todo el filtro se puede activar o desactivar presionando el botón Activo.



Sección de pre-filtro de Rev Intensity.

Este filtro es muy flexible y permite esculpir el espectro de sonido antes de que entre en la cadena de reverberación. Además de la selección del tipo de filtro, tenemos controles para el corte de frecuencia del filtro (etiquetado Frec.) y la Resonancia.

El filtro actúa como un filtro de sintetizador normal (en realidad, es el filtro multimodo incluido en Pigments). Con él podemos cortar frecuencias por encima de la frecuencia seleccionada (pasa bajos), por debajo de esa misma frecuencia (pasa altas) o por encima y por debajo simultáneamente (pasa banda). Cuanto mayor sea la pendiente elegida, más rápido se cerrará el filtro y más estrecha será la banda de frecuencias más allá del punto de corte que pasará.

Mode

- Low Pass 6 dB/oct.
- Low Pass 12 dB/oct.
- Low Pass 24 dB/oct.
- High Pass 6 dB/oct.
- ✓ High Pass 12 dB/oct.
- High Pass 24 dB/oct.
- Band Pass 6 dB/oct.
- Band Pass 12 dB/oct.
- Band Pass 24 dB/oct.

Menú de selección del modo de pre-filtro de Rev Intensity

Los filtros Pasa Banda son buenos para cosas como simular los teléfonos antiguos, por ejemplo. Los filtros pasa bajos son buenos para filtrar el extremo ruidoso de una grabación o para hacer que el sonido general sea más suave. Los filtros pasa altas se pueden usar para cortar las frecuencias más bajas que a veces nos impiden subir el volumen del audio. También se puede usar para cortar algunas interferencias eléctricas al filtrar las frecuencias donde ocurren.

La resonancia es un efecto especial que generalmente se encuentra en los filtros de sintetizador, que aumenta las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte. Puede usarse para agregar algo de brillo al sonido después de cortar algunas frecuencias altas, por ejemplo.

El rango de corte va desde 20Hz hasta 20kHz. Por defecto se posiciona a 15kHz.

El rango de resonancia va desde 0.1 hasta 15.0 (valor Q real). El valor predeterminado es 0.707

Además de las posibilidades de automatización, también podemos modular el control de frecuencia utilizando una de las dos fuentes de modulación disponibles.



Podemos modular el control de frecuencia (corte de frecuencia del filtro), pero no el control de resonancia.

4.3.2. Pos-Filtro

Aquí hay otro elemento creativo incluido en esta reverberación. Este es otro filtro similar al sintetizador, pero en este caso se coloca después de la cadena de reverberación. Su salida se enruta al recorte suave para compensar la pérdida de ganancia después del filtrado. El filtro actúa después de la cadena de reverberación, pero antes de la retroalimentación.

Esta vez utilizamos un filtro de estado variable similar al filtro de SEM. El filtro tiene una pendiente fija de -12 dB por octava y cuatro configuraciones posibles: pasa bajos, pasa altas, pasa banda y rechaza banda. el filtro rechaza banda es una configuración especial donde se corta una banda estrecha alrededor del punto de corte, dejando las frecuencias por encima y por debajo de esa banda estrecha sin filtrar.

Modulando el corte de frecuencia con el filtro configurado en rechaza banda (o pasa banda) para hacer un barrido, puedes obtener un efecto "Woosh", por ejemplo.



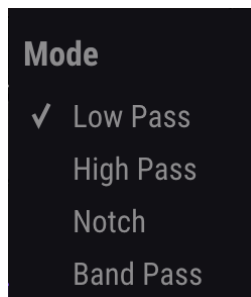
La sección de pos-filtro

El pos-filtro también se puede activar o desactivar presionando el botón activo. El filtro tiene tres controles de edición:

4.3.2.1. Modo

El modo es donde eliges la configuración de filtro que se utilizará. Existen cuatro opciones:

- **Pasa Bajos** filtra las frecuencias por encima del punto de corte;
- **Pasa Altos** filtra las frecuencias por debajo del punto de corte;
- **Rechaza Banda** filtra SÓLO una banda estrecha de frecuencias alrededor del punto de corte, dejando todas las demás frecuencias sin filtrar;
- **Pasa Banda** filtra las frecuencias tanto por encima como por debajo del punto de corte, permitiendo que solo pase una banda estrecha de frecuencias.



Menú de selección de modo del pos-filtro de Rev Intensity

No existe un modo de filtro predeterminado, pero el valor inicial es pasa bajos.

4.3.2.2. Frecuencia de Corte

El corte es donde definimos la frecuencia donde el filtro comienza a actuar. Este filtro tiene una pendiente fija de -12 dB por octava, que podemos clasificar como suave.

El corte va de 20Hz a 20KHz. El valor predeterminado es 18KHz.

4.3.2.3. Resonancia

La resonancia es un efecto especial que aumenta las frecuencias alrededor del punto de corte. Puede usarse para agregar algo de brillo al sonido después de cortar algunas frecuencias altas, por ejemplo, o aumentar las frecuencias bajas después de cortar el extremo bajo.

El rango de resonancia va desde 0.00 hasta 1.00. El valor predeterminado es 0.00 (sin resonancia).

 Podemos modular la frecuencia de corte y la resonancia del filtro con el seguidor de envolvente y el generador de funciones que se muestran en el panel avanzado.

4.3.2.4. Recorte Suave

Aquí es donde se compensa la pérdida de ganancia después del filtrado. **Aunque viene después del pos-filtro, el control de Recorte Suave está en el Panel de Control Principal.**

4.3.3. Seguidor de Envoltente

El seguidor de envoltente permite la modulación de los parámetros seleccionados mediante un contorno de volumen de señal de audio. La señal de control puede ser la entrada interna o una señal externa (proveniente de otra pista, por ejemplo).



La sección del seguidor de envoltente

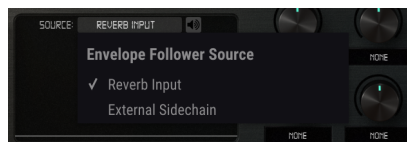
Esta sección tiene muchos controles:

4.3.3.1. Fuente

El Seguidor de Envoltente puede usar la entrada de audio interna o una entrada de cadena lateral externa como fuente. Por defecto, el seguidor de envoltente está controlado por la señal de entrada. Para que el seguidor de envoltente sea controlado por una fuente de audio externa, debes definir y enrutar esto en tu DAW. El método para crear un enrutamiento de cadena lateral varía de acuerdo con el DAW que uses, por lo tanto, consulta el manual de tu DAW o la ayuda para aprender cómo hacerlo.

La señal de audio creará una envoltente natural que se utilizará (con los cambios realizados por los otros controles en esta sección) para modular los parámetros elegidos en el cuadro de destino de modulación, que también tienen sus propios controles de monto de modulación.

i El método para definir una señal de cadena lateral externa para modular un complemento varía de DAW a DAW. Consulta el manual de tu DAW para aprender cómo hacerlo.



El selector de fuente del Seguidor de Envoltente

4.3.3.2. Compresor

Este compresor tiene una relación constante y un umbral que va desde -60 dB hasta 0 dB. Una señal de modulación comprimida alta tendrá menos variación dinámica, por lo tanto, permitirá una modulación más estable.

4.3.3.3. Ganancia

Este es un control muy importante. Básicamente aquí es donde controlamos la intensidad de modulación básica que obtenemos de la señal de modulación. Es un control bipolar, lo que significa que también podemos atenuar el volumen de la señal, si sentimos que estamos recibiendo demasiada modulación.

El rango va de -36 dB a 36 dB, lo que brinda mucha flexibilidad. Por defecto, el valor de control es 0, lo que significa que no afecta el volumen de la señal.



El hecho de que la Ganancia esté en 0 no significa que no obtengamos modulación del seguidor de envolvente. Todo depende del volumen de la señal de modulación original.

4.3.3.4. Ataque

El ataque controla la velocidad a la cual la modulación del seguidor de envolvente comienza a actuar.

Los valores van desde 0.001 segundo (un milisegundo) hasta 5.00 segundos.

El valor predeterminado es 0.020 (veinte milisegundos).

4.3.3.5. Liberación

La Liberación controla el tiempo que tarda la modulación del seguidor de envolvente en detenerse.

Los valores van desde 0.001 segundo (un milisegundo) hasta 5.00 segundos. Estos son los mismos que el Ataque, pero como regla general, las velocidades de Liberación deberían ser más largas, de lo contrario pueden tener un efecto bastante notable en el audio.

El valor predeterminado también es 0.020 (veinte milisegundos).

4.3.3.6. Retardo

Este control aplica un retraso a la salida del seguidor de envolvente. Se puede sincronizar con el tiempo del DAW.

Cuando está en Sincronización, la duración del Retardo se muestra en valores de notación musical (de 1 a 1/32) donde 1 significará una nota completa (o una barra completa de 4/4) y 1/32 significará una nota de treinta segundos. También tenemos valores punteados y valores de tresillo. Cuando un valor está punteado, mostrará una **d** después del valor. Cuando el valor es un tresillo, mostrará una **f** después del valor.

El valor predeterminado es * 1/4 * (un cuarto de nota).

Cuando la sincronización está desactivada, los valores se muestran en milisegundos (ms). En este caso, la duración del retraso va desde 0.00 ms hasta 2000 ms (dos segundos). El valor predeterminado es 0.00 ms (sin retardo).

La sincronización se activa haciendo clic en la pequeña octava nota colocada en el lado derecho de la perilla de control de Retardo. Este es un botón de alternar. Cuando está activado, el tiempo de retardo de la señal del seguidor de envolvente se sincroniza con el tiempo del DAW. Cuando está apagado, usará valores de tiempo absoluto.

4.3.3.7. Destino de modulación

Este cuadro tiene cuatro botones con menús desplegables. Cada uno controla un destino de modulación.



Por lo tanto, podemos tener hasta cuatro destinos de modulación activos para el generador de funciones. Los destinos se eligen entre las opciones presentadas en el menú que se muestra cuando hacemos clic en el área desplegable.

La perilla controla el monto de la modulación. Es un control bipolar (tiene valores positivos y negativos), lo que significa que podemos modular un parámetro de cualquier manera.

Los valores van desde -1 hasta 1. El valor predeterminado es 0 (sin modulación).

4.3.4. Generador de funciones

El generador de funciones es similar a los presentados inicialmente en Pigments. Está inspirado en la síntesis modular de la costa oeste.

Este tipo de moduladores pueden comportarse de varias maneras. Pueden funcionar como una envolvente cíclica / en bucle, también pueden funcionar como una especie de LFO, o pueden funcionar como secuenciadores de patrones. Es esta flexibilidad la que le da a los generadores de funciones su encanto, y la razón por la que decidimos incluir uno en esta unidad de reverberación.



La sección del generador de funciones

Esta es otra sección con varios controles:

4.3.4.1. Selector de funciones

Este es un menú desplegable debajo de la pequeña ventana que muestra la función seleccionada. Al hacer clic tenemos una selección de funciones preprogramadas listas para ser utilizadas. También podemos guardar los cambios que hemos realizado en cualquiera de ellos o guardar nuestras propias funciones para usarlas más adelante.

4.3.4.2. Reinicio

Estos botones vuelven a cargar los valores almacenados del preajuste de la función actual, que incluyen la forma de la función y la velocidad de la función

4.3.4.3. Velocidad

Velocidad controla la duración de la función.

Puede mostrar duraciones en valores de nota musical (de 8 a $1/32$) donde 8 significará ocho barras de $4/4$ (u ocho notas enteras) y $1/32$ significará una nota de treinta segundos. También tenemos valores punteados y valores de tresillo. Cuando un valor está punteado, mostrará una *d* después del valor. Cuando el valor es un tresillo, mostrará una *t* después del valor.

Estos valores se muestran cuando el botón Sincronizar está activado (la sincronización está habilitada). El valor predeterminado es 1 (una barra completa de $4/4$ o una nota completa).

Cuando la sincronización está desactivada, los valores se muestran en Hz. En este caso, la duración de la frecuencia va desde 0.010 Hz hasta 200 Hz. El valor predeterminado es 2.00 Hz.



¡: Cada función preestablecida tendrá su propia velocidad almacenada como parte de la configuración preestablecida.

Una vez más, la sincronización se activa haciendo clic en la pequeña octava nota ubicada en el lado derecho de la perilla de control de Retardo. Este es un botón de alternar. Cuando está activado, el tiempo del generador de funciones se sincroniza con el tempo del DAW. Cuando está apagado, usará valores de tiempo absoluto.

4.3.4.4. Destino de modulación

Este cuadro tiene cuatro botones con menús desplegables. Cada uno controla un destino de modulación.

Por lo tanto, podemos tener hasta cuatro destinos de modulación activos para el generador de funciones. Los destinos se eligen entre las opciones presentadas en el menú que se muestra cuando hacemos clic en el área desplegable.

La perilla controla la intensidad de la modulación. Es un control bipolar (tiene valores positivos y negativos), lo que significa que podemos modular un parámetro de cualquier manera.

Los valores van desde -1 hasta 1. El valor predeterminado es 0 (sin modulación).

5. INTERFAZ DE USUARIO

La interfaz de usuario Rev Intensity tiene un panel de control principal, un panel de control de modo avanzado y barras de herramientas en la parte superior e inferior de la ventana.

Sigue siendo una interfaz de usuario muy simple. Ese siempre será el foco principal de cada producto Arturia: dar rienda suelta a tu creatividad sin dejar de ser fácil de usar.

Ya miramos los paneles de control. Ahora es el momento de mirar las barras de herramientas.

5.1. La barra superior de herramientas

La interfaz gráfica de usuario (GUI) del complemento tiene la barra de herramientas habitual de Arturia que se ejecuta en el borde superior, con el logotipo de Arturia / nombre del complemento a la izquierda (la parte coloreada), seguido del botón Biblioteca y el nombre del preajuste, con flechas para navegar por los diferentes ajustes preestablecidos almacenados en la biblioteca.

Después de esto, tenemos el botón que da acceso al panel de control del Modo avanzado (una flecha doble).

Se agrega un punto al lado de este botón de flecha doble cuando el modo avanzado está activo (es decir, cuando hay parámetros configurados en valores no predeterminados) si ese panel no está visible.



La barra de herramientas superior

Esta barra de herramientas superior, que es común a todos los complementos actuales de Arturia, brinda acceso a muchas funciones importantes.

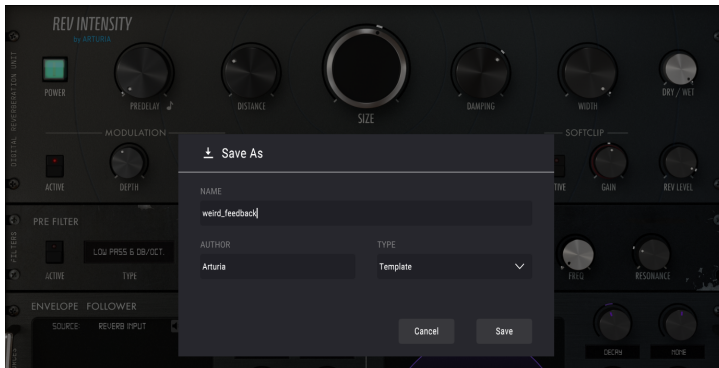
Estos se pueden encontrar haciendo clic en el botón Arturia Rev Intensity en la esquina superior izquierda de la ventana del complemento. Dado que estas opciones también son comunes a todos los complementos actuales de Arturia, es posible que ya le sean familiares:

5.1.1. Guardar preajuste

Esta opción sobrescribirá el preajuste activo con cualquier cambio que haya realizado, por lo que si desea mantener también el preajuste de origen, use la opción Guardar como. Consulta la siguiente sección para obtener información sobre esto.

5.1.2. Guardar preajuste como...

Si seleccionas esta opción, se le presenta una ventana donde puedes ingresar información sobre el preajuste. Además de nombrarlo, puedes ingresar el nombre del Autor y seleccionar un Tipo. Incluso puede crear su propio Tipo ingresando nombres personalizados en el campo Tipo. Esta información puede ser leída por el navegador preestablecido y es útil cuando se busca el preajuste más adelante.



5.1.3. Importar...

Este comando te permite importar un archivo de preajustes, que puede ser un solo preajuste o un banco completo de preajustes. Ambos tipos se almacenan en formato **.intensityx**.

Después de seleccionar esta opción, la ruta predeterminada a estos archivos aparecerá en la ventana, pero puede navegar a la carpeta que esté utilizando para almacenar preajustes.

5.1.4. Menu de exportación

Puedes exportar preajustes de dos maneras: como un preajuste único y como banco.

- **Exportar preajuste:** Exportar un solo preajuste es útil cuando deseas compartir un preajuste con otra persona. La ruta predeterminada a estos archivos aparecerá en la ventana "guardar", pero puedes crear una carpeta en otra ubicación si lo deseas. El preajuste guardado se puede volver a cargar con la opción de menú de preajuste de importación.
- **Exportar banco:** Esta opción se puede usar para exportar un banco completo de preajustes desde el complemento, lo que es útil para hacer copias de seguridad o compartir ajustes preestablecidos.

5.1.5. Opciones de tamaño de ventana

Se puede cambiar el tamaño de la ventana Rev Intensity del 50% al 200% de su tamaño original sin artefactos visuales. En una pantalla más pequeña, como una computadora portátil, es posible que desee reducir el tamaño de la interfaz para que no domine la pantalla. En una pantalla más grande o un segundo monitor, puede aumentar el tamaño para obtener una mejor vista de los controles. Los controles funcionan de la misma manera en cualquier nivel de zoom, pero pueden ser más difíciles de ver en los valores de aumento más pequeños, o cuando se usan monitores de alta resolución (como monitores HD o superiores). Cuanto mayor sea la resolución, mayor será el tamaño que debe usarse.



También puedes acercar o alejar usando las combinaciones de teclas "Ctrl / Cmd" y numérico "+" (para acercar) o "Ctrl / Cmd" y numérico "-" (para alejar).

5.1.6. Ayuda

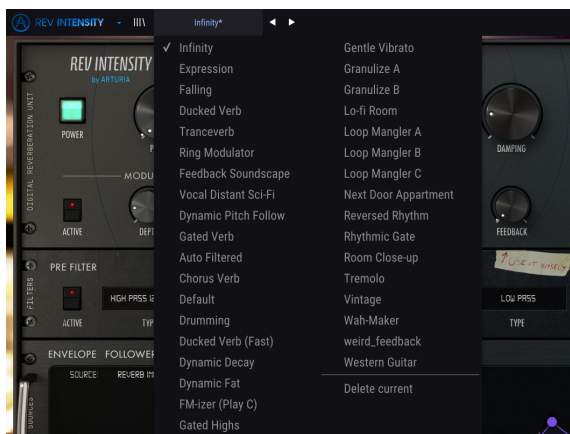
La sección de Ayuda de este menú permite el acceso directo al manual del usuario (el documento que está leyendo), así como a las preguntas frecuentes (Preguntas frecuentes).

5.1.7. Selección de preajustes

El [navegador de preajustes \[p.35\]](#) se puede abrir haciendo clic en el símbolo de la biblioteca en la barra de herramientas. El filtro, el campo de nombre y las flechas izquierda / derecha en la barra de herramientas ayudan con la selección de preajustes.

La selección de un preajuste se realiza haciendo clic en el campo del nombre del preajuste en la barra de herramientas superior. Esa acción abrirá una lista con todos los preajustes disponibles. El preajuste seleccionado actualmente está marcado con un ** √ **. Luego, simplemente coloque el ratón sobre el nombre del preajuste que desea seleccionar (se resaltarán el nombre del preajuste) y haz clic en él.

Alternativamente, puede usar las flechas de avance y retroceso de preajustes (las flechas a la derecha del campo de nombre de preajuste) para navegar por todos los preajustes.



5.2. Botón de modo avanzado (flecha doble)

Este botón abre el panel de control del Modo avanzado. Aquí es donde se encuentran los controles para las características adicionales que Arturia agregó para expandir las posibilidades que se encuentran en las unidades originales.

Cuando se abre el panel Modo avanzado, las flechas apuntan hacia arriba. Cuando el panel está cerrado, las flechas apuntan hacia abajo.

Cuando hay parámetros activos en el panel Modo avanzado (editado o configurado en valores diferentes a los predeterminados), y ese panel no es visible (es decir, cerrado), el botón de flecha doble (apuntando hacia abajo) tiene un punto al lado para llamar Su atención a esos parámetros. Para verificarlos, haga clic en el botón para abrir el panel de control del Modo avanzado.

Tiene una explicación detallada de todas las funciones en este modo avanzado en el [capítulo Panel de control \[p.12\]](#).

5.3. La barra de herramientas inferior

Cuando pases el ratón sobre un control de parámetro, verá una lectura que muestra el nombre del parámetro y una breve descripción del mismo en la parte izquierda de la barra de herramientas inferior.

Además, notarás que se mostrará una pequeña ventana emergente al lado del control de parámetros, que muestra el valor actual del parámetro. Esto también mostrará los cambios de valor cuando muevas el control (edites el parámetro). Esto es útil, ya que no necesitas tocar el control de parámetros para leer el valor actual, y también puedes seguir mirando el parámetro mientras lees los cambios de valor.



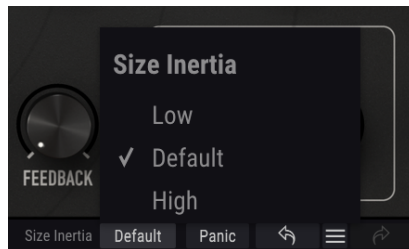
La barra de herramientas inferior

En el lado derecho de la barra de herramientas inferior hay varias ventanas y botones pequeños. Estas son características muy importantes, así que echemos un vistazo más de cerca.

5.3.1. Inercia de tamaño

Este parámetro afecta la reactividad de la perilla Size, por lo que al modular este parámetro a velocidades altas o bajas, el tamaño reacciona de manera diferente y permite un sonido diferente.

Si modula el parámetro Tamaño a una velocidad rápida, dependiendo de la configuración de Inercia, el Tamaño variará más rápido o más lento, por lo que tendrá un resultado audible diferente. Digamos que la perilla de Tamaño es más o menos fácil o rápida de girar dependiendo del parámetro de Inercia. Alta inercia significa que la perilla es menos reactiva o más pegajosa.



5.3.2. Panico

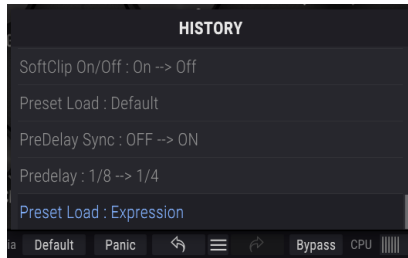
El Rev Intensity tiene un botón de pánico. Este botón te permite "matar" la reverberación en caso de que algo salga mal; por ejemplo, si el tiempo de caída de la reverberación es demasiado largo y deseas que se detenga inmediatamente y luego lo ajustes.

5.3.3. Undo

El botón Deshacer es una flecha curva que apunta hacia la izquierda. Este botón revierte la última edición que realizaste. Si se haces clic repetidamente, revertirá los cambios de parámetros en el orden en que se realizaron en la sesión, desde los más recientes hasta los más antiguos.

5.3.4. Historial

Este botón enumera todos los cambios de parámetros realizados en la sesión actual.



Historial de deshacer de Rev Intensity

5.3.5. Rehacer

El botón Rehacer es una flecha curva que apunta a la derecha. Este botón funciona exactamente de la manera opuesta al botón Deshacer. Se restablecerá la última edición deshecha. Si se hace clic repetidamente, restablecerá los cambios en los parámetros en el orden en que se deshicieron (los últimos deshechos primero).

5.3.6. Anular

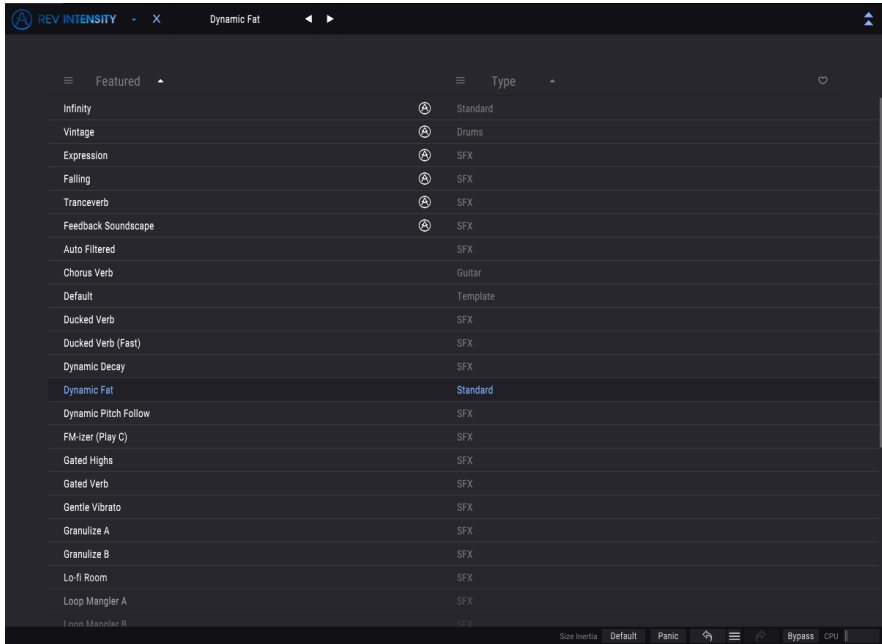
Este es obvio. La activación de la opción de Anular desactivará completamente el complemento Rev Intensity. Esta acción también puede ser realizada por el interruptor de encendido.

5.3.7. Medidor CPU

El medidor de la CPU se usa para controlar la cantidad de CPU de la computadora que utiliza el complemento. Si presiona demasiado a su computadora, el rendimiento global de su sistema y el audio pueden verse afectados.

5.4. El navegador de preajustes

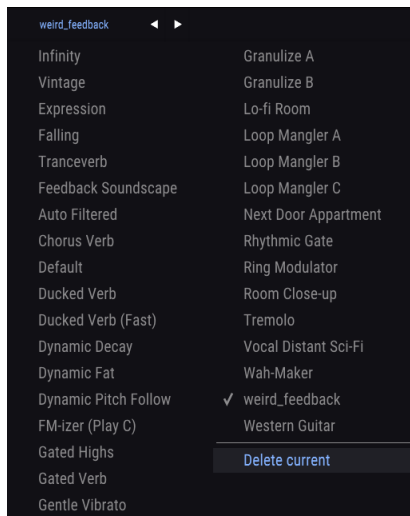
El navegador de preajustes te permite buscar, cargar y administrar configuraciones preestablecidas en Rev Intensity. Aunque esto se ve y se basa en el navegador predeterminado de Arturia, es más simple e incluso más fácil de trabajar. Accede al navegador de preajustes haciendo clic en el símbolo de la biblioteca junto al logotipo de Arturia / nombre del complemento a la izquierda.



Cuando hagas clic en el símbolo de la biblioteca, verás una pantalla con todos los preajustes que ha guardado. Puede ordenar la lista por varios criterios diferentes para que sea más fácil encontrar el preajuste correcto. Hay dos columnas: la primera puede enumerar los preajustes por Nombre o por "Destacados". Los preajustes destacados fueron seleccionados como importantes por Arturia. El segundo enumera los preajustes por Tipo o por Diseñador.

Solo hay un atributo visible, que es el que selecciona haciendo clic en el título de la columna. Por defecto, Tipo es el atributo seleccionado. Cuando selecciona el atributo Designer, la lista cambia, y ese atributo reemplaza el campo Tipo en la segunda columna.

Si deseas eliminar un preajuste, primero selecciónalo en la lista del navegador. Luego, haga clic en el campo de nombre en la parte superior para abrir la lista de preajustes. Luego elige la opción "Eliminar actual" al final de la lista y confirme la acción en la ventana emergente.



Preparación para la eliminación de un preajuste de la biblioteca de Rev Intensity

5.5. Parámetros de Ajuste Fino

Por lo general, para cambiar los valores en los controles del complemento, simplemente haz clic en el control correspondiente y arrastra el ratón hacia arriba o hacia abajo. Si los controles son interruptores, simplemente haz clic en ellos para activar o desactivar.

Si desea valores de edición más finos, puede usar Ctrl + Arrastrar (Cmd + Arrastrar para macOS). Alternativamente, puede hacer clic derecho y arrastrar. Con esta técnica, los valores cambian más lentamente, lo que le permite editar los valores con mayor precisión.

5.6. Restablecer los controles

Al hacer doble clic en un control, se cambia automáticamente al valor predeterminado. Esto también funciona con Alt Click (Opt Click para macOS).

Y eso es. Acabamos de terminar de describir todos los controles que tiene a su disposición para procesar el sonido en su DAW utilizando el complemento Rev Intensity. Esperamos que disfrute de su nuevo complemento (¡y los resultados que obtiene con él!) Tanto como nosotros disfrutamos haciéndolo.

6. SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

In consideration of payment of the Licensee fee, which is a portion of the price you paid, Arturia, as Licensor, grants to you (hereinafter termed "Licensee") a nonexclusive right to use this copy of the Analog Lab Lite Software (hereinafter the "SOFTWARE").

All intellectual property rights in the software belong to Arturia SA (hereinafter: "Arturia"). Arturia permits you only to copy, download, install and use the software in accordance with the terms and conditions of this Agreement.

The product contains product activation for protection against unlawful copying. The OEM software can be used only following registration.

Internet access is required for the activation process. The terms and conditions for use of the software by you, the end-user, appear below. By installing the software on your computer you agree to these terms and conditions. Please read the following text carefully in its entirety. If you do not approve these terms and conditions, you must not install this software. In this event give the product back to where you have purchased it (including all written material, the complete undamaged packing as well as the enclosed hardware) immediately but at the latest within 30 days in return for a refund of the purchase price.

1. Software Ownership Arturia shall retain full and complete title to the SOFTWARE recorded on the enclosed disks and all subsequent copies of the SOFTWARE, regardless of the media or form on or in which the original disks or copies may exist. The License is not a sale of the original SOFTWARE.

2. Grant of License Arturia grants you a non-exclusive license for the use of the software according to the terms and conditions of this Agreement. You may not lease, loan or sublicense the software.

The use of the software within a network is illegal where there is the possibility of a contemporaneous multiple use of the program.

You are entitled to prepare a backup copy of the software which will not be used for purposes other than storage purposes.

You shall have no further right or interest to use the software other than the limited rights as specified in this Agreement. Arturia reserves all rights not expressly granted.

3. Activation of the Software Arturia may use a compulsory activation of the software and a compulsory registration of the OEM software for license control to protect the software against unlawful copying. If you do not accept the terms and conditions of this Agreement, the software will not work.

In such a case the product including the software may only be returned within 30 days following acquisition of the product. Upon return a claim according to § 11 shall not apply.

4. Support, Upgrades and Updates after Product Registration You can only receive support, upgrades and updates following the personal product registration. Support is provided only for the current version and for the previous version during one year after publication of the new version. Arturia can modify and partly or completely adjust the nature of the support (hotline, forum on the website etc.), upgrades and updates at any time.

The product registration is possible during the activation process or at any time later through the Internet. In such a process you are asked to agree to the storage and use of your personal data (name, address, contact, email-address, and license data) for the purposes specified above. Arturia may also forward these data to engaged third parties, in particular distributors, for support purposes and for the verification of the upgrade or update right.

5. No Unbundling The software usually contains a variety of different files which in its configuration ensure the complete functionality of the software. The software may be used as one product only. It is not required that you use or install all components of the software. You must not arrange components of the software in a new way and develop a modified version of the software or a new product as a result. The configuration of the software may not be modified for the purpose of distribution, assignment or resale.

6. Assignment of Rights You may assign all your rights to use the software to another person subject to the conditions that (a) you assign to this other person (i) this Agreement and (ii) the software or hardware provided with the software, packed or preinstalled thereon, including all copies, upgrades, updates, backup copies and previous versions, which granted a right to an update or upgrade on this software, (b) you do not retain upgrades, updates, backup copies and previous versions of this software and (c) the recipient accepts the terms and conditions of this Agreement as well as other regulations pursuant to which you acquired a valid software license.

A return of the product due to a failure to accept the terms and conditions of this Agreement, e.g. the product activation, shall not be possible following the assignment of rights.

7. Upgrades and Updates You must have a valid license for the previous or more inferior version of the software in order to be allowed to use an upgrade or update for the software. Upon transferring this previous or more inferior version of the software to third parties the right to use the upgrade or update of the software shall expire.

The acquisition of an upgrade or update does not in itself confer any right to use the software.

The right of support for the previous or inferior version of the software expires upon the installation of an upgrade or update.

8. Limited Warranty Arturia warrants that the disks on which the software is furnished is free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of thirty (30) days from the date of purchase. Your receipt shall be evidence of the date of purchase. Any implied warranties on the software are limited to thirty (30) days from the date of purchase. Some states do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. All programs and accompanying materials are provided "as is" without warranty of any kind. The complete risk as to the quality and performance of the programs is with you. Should the program prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

9. Remedies Arturia's entire liability and your exclusive remedy shall be at Arturia's option either (a) return of the purchase price or (b) replacement of the disk that does not meet the Limited Warranty and which is returned to Arturia with a copy of your receipt. This limited Warranty is void if failure of the software has resulted from accident, abuse, modification, or misapplication. Any replacement software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

10. No other Warranties The above warranties are in lieu of all other warranties, expressed or implied, including but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. No oral or written information or advice given by Arturia, its dealers, distributors, agents or employees shall create a warranty or in any way increase the scope of this limited warranty.

11. No Liability for Consequential Damages Neither Arturia nor anyone else involved in the creation, production, or delivery of this product shall be liable for any direct, indirect, consequential, or incidental damages arising out of the use of, or inability to use this product (including without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information and the like) even if Arturia was previously advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitations on the length of an implied warranty or the exclusion or limitation of incidental or Oconsequential damages, so the above limitation or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.