

MANUAL DEL USUARIO

_REV SPRING 636

ARTURIA

_The sound explorers

Agradecimientos Especiales

DIRECCIÓN

Frederic Brun Kevin MOLCARD

INGENIERÍA

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

MANUAL

Fernando Manuel	Leo Der Stepanians	Minoru Koike
Rodrigues (author)	Randy Lee	Charlotte Metals
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	Marco Correia (Koshdukai)	Mat Herbert	Terry Marsden
Andrew Capon	Raphael Cuevas	Jay Janssen	Bernd Waldstätt
Chuck Capsis	Ben Eggehorn	Fernando Manuel	George Ware
Jeffrey Cecil	Tony Flying Squirrel	Rodrigues	Chuck Zwicky

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

La información contenida en este manual está 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 términos de un acuerdo de licencia o acuerdo de no distribución. El acuerdo de licencia de programa especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma o con ningún propósito diferente al uso personal del comprador, sin el permiso escrito explícito por parte de ARTURIA S.A.

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

Product version: 1.0

Gracias por adquirir el Rev Spring-636 de Arturia!

Este manual cubre las características y el funcionamiento del Rev Spring-636.

**¡Asegúrate de registrar el programa lo antes posible! ** Cuando compraste Rev Spring-636, 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 adquirir el Rev Spring-636

Desde finales de la década de 1990, Arturia ha recibido elogios de músicos y críticos por diseñar emulaciones virtuales de vanguardia de los venerables sintetizadores analógicos desde la década de 1960 hasta la década de 1980. Desde Modular V, en 2004, hasta Origin, un sistema modular que se introdujo en 2010, hasta Matrix 12 V (2015), Synclavier V (2016), Buchla Easel V y DX7 V (2018), y más recientemente, el Synthi V, el CZ V y el Mellotron V. Por último, pero no menos importante, también tenemos que mencionar Pigments, nuestro primer sintetizador virtual original, con múltiples motores de sintetizador y una GUI creativa.

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 Spring-636 de ARTURIA es uno de los tres complementos de reverberación incluidos en el paquete actual, y se beneficia de la experiencia de una década de Arturia en la recreación de las herramientas más icónicas del pasado.

A ARTURIA le apasiona la excelencia y la precisión. Esto nos llevó a realizar un análisis exhaustivo de todos los aspectos de la reverberación de resorte Grampian 636. No solo hemos modelado el sonido y el comportamiento de esta unidad de reverberación única, hemos agregado varias características que eran inimaginables en los días en que se fabricó el Grampian 636 original.

Rev Spring-636 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 Spring-636. 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 Spring-636 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 una reverberación de resorte?	3
1.3. ¿Dónde se han usado las reverberaciones de resorte?	4
2. ACTIVACIÓN & CONFIGURACIÓN INICIAL	6
2.1. Activando la licencia de Rev Spring-636 de Arturia	6
2.1.1. El Centro de Programas de Arturia (ASC).....	6
2.2. Working with plug-ins	7
2.3. Trabajando con complementos.....	7
3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE REV SPRING-636	8
3.1. El complemento Rev Spring-636 de Arturia.....	8
3.2. Comprensión del flujo de señal de Rev Spring-636.....	9
3.3. Manos a la obra con Rev Spring-636.....	10
3.3.1. Conceptos básicos de reverberación	10
3.3.2. Métodos avanzados de uso del complemento	12
4. PANEL DE CONTROL DE REV SPRING-636.....	13
4.1. Configuración de canales (mono/estéreo).....	13
4.2. Panel de control principal.....	14
4.2.1. Encendido (Interruptor).....	15
4.2.2. Entrada.....	16
4.2.3. Decaimiento.....	17
4.2.4. Ancho (ancho estéreo).....	18
4.2.5. Mezcla.....	19
4.2.6. Enlace.....	19
4.3. Panel de control de modo avanzado.....	20
4.3.1. Pre Retardo	20
4.3.2. Pre Filtro	21
4.3.3. Tank.....	22
4.3.4. Post Equalizer	23
5. INTERFAZ DE USUARIO	24
5.1. La barra de herramientas superior	24
5.1.1. Guardar preajuste.....	24
5.1.2. Guardar preajuste como.....	25
5.1.3. Importar.....	25
5.1.4. Menu de exportación	25
5.1.5. Opciones de tamaño de ventana.....	26
5.1.6. Help.....	26
5.1.7. Ayuda	26
5.1.8. Selección de preajustes.....	26
5.2. Botón de modo avanzado (flecha doble).....	27
5.3. La barra de herramientas inferior.....	28
5.3.1. Panic.....	28
5.3.2. Deshacer.....	28
5.3.3. Historial.....	28
5.3.4. Rehacer.....	29
5.3.5. Bypass.....	29
5.3.6. Medidor de CPU.....	29
5.4. El navegador de preajustes.....	30
5.5. Parámetros de Ajuste Fine.....	31
5.6. Restablecer los controles.....	31
6. Software License Agreement.....	32

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.

Entonces, en lugar de reproducir cualquier tipo de reverberación acústica natural, crearon su propia "reverberación de firma de sonido". Esto sonaba genial para los oídos de músicos y oyentes, tanto que incluso hoy, cuando es posible la emulación precisa de espacios acústicos, todavía queremos esas firmas de sonido artificial en algunos casos.



Controles principales de reverberación de Rev Spring-636

1.2. ¿Qué es una reverberación de resorte?

El método original para agregar reverberación a un sonido grabado era colocar un altavoz en una habitación, reproducir el sonido original a través de él y volver a grabar el sonido reverberado.

Algún tiempo después, se inventaron dispositivos mecánicos que podían crear reflexiones de sonido similares a las reflexiones acústicas de una habitación. Históricamente, ha existido dos tipos de unidades de reverberación mecánica: placas y reverberaciones de resorte.

Los resortes tienen una serie de cualidades que contribuyen a su sonido único. La característica principal de una reverberación de resorte es su calidad "rebotador". Esto se debe a la sincronización entre los ecos, porque para crear cada reflejo, la onda necesita recorrer toda la longitud del resorte.

Como podemos ver, la operación real es relativamente simple: la señal de audio es capturada por un transductor, enviada a un extremo del resorte (o varios resortes), y de esta manera crea una onda que viaja a través de la longitud del resorte. Cuando la ola llega al final del resorte, parte de la energía de la ola se refleja y permanece en el resorte. Son estos reflejos los que crean el sonido característico de una reverb de resorte. En el otro extremo del resorte, existe otro transductor que convierte parte del movimiento del resorte en una señal eléctrica.

1.3. ¿Dónde se han usado las reverberaciones de resorte?

Las reverberaciones se usan principalmente para agregar ambiente. Naturalmente, podríamos pensar que el objetivo sería simular algún tipo de espacio acústico, y a veces lo es. Pero también hay un enfoque más creativo, que es simplemente agregar una dimensión adicional al sonido, sin tratar de imitar ningún tipo de espacio en particular.

Las reverberaciones de resorte proporcionaron un método relativamente simple y económico para crear efectos de reverberación. La Hammond Organ Company fue la primera en incluir un efecto de reverberación de resorte compacto en su línea de órganos. El diseño tuvo tanto éxito que se lanzó como una pieza de hardware separada, a través de una compañía especialmente creada para comercializarlo: Accusonics.

Leo Fender fue uno de los primeros clientes de Hammond, ya que instaló reverberaciones de resorte en sus amplificadores de guitarra. El primer tanque de resorte Accusonics se incluyó en el amplificador Fender Vibroverb de 1963. Las reverberaciones de resorte utilizadas en los amplificadores de guitarra generalmente están encerradas en una caja de metal, llamada pan de reverberación, que está unida a la parte inferior del amplificador.

Para las guitarras eléctricas se convirtieron en un efecto casi obligatorio, tal vez porque se agregaron a los combos de guitarra en una etapa muy temprana. Aquí incluso se pueden usar solos o en combinación con otros efectos. A veces se duplicaron como una unidad de distorsión, lo que también puede hacer el complemento Rev Spring-636.

Las reverberaciones de resorte son completamente artificiales; no "simularán" un espacio acústico. Pero son geniales para mezclar con otras reverberaciones, incluso con reverberaciones naturales. Por ejemplo, se puede lograr un sonido más rico en las voces y la batería combinando una reverb natural con una reverb de resorte. No importa qué tipo de simulador espacial prefiera, agregar esa "dimensión adicional" de una reverb de resorte puede ayudar a completar el sonido.

Los teclados y sintetizadores también pueden beneficiarse enormemente del ambiente artificial de los resortes. Sintetizadores famosos como el Synthi-A y el ARP 2600 incluso incluyeron unidades de reverberación de resorte incorporadas.

Aunque es una tecnología antigua, las reverberaciones de resorte todavía se usan en la actualidad. Se pueden encontrar en muchos de los mejores estudios con un personaje de sonido definido y reconocible, como Sound City en Los Ángeles y Thump Studio en Nueva York. El modelo en el que se basa este complemento sigue siendo una leyenda, debido a su rareza y aura. A menudo se asocia con varios estilos musicales, incluidos el dub y la electrónica.



Rev Spring-636 showing all the controls available

2. ACTIVACIÓN & CONFIGURACIÓN INICIAL

El complemento Arturia Rev Spring-636 funciona en computadoras equipadas con:

Windows 7 o posterior y macOS 10.10 o posterior.

Puedes usar el complemento Rev Spring-636 en los formatos Audio Unit, AAX, VST2 o VST3 (solo 64 bits).



2.1. Activando la licencia de Rev Spring-636 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. Working with plug-ins

2.3. Trabajando con complementos

Rev Spring-636 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 Spring-636 como te resulte útil. Rev Spring-636 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.



The Main Rev Spring-636 Controls

3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE REV SPRING-636

3.1. El complemento Rev Spring-636 de Arturia

Nuestro objetivo ha sido emular el equipo más venerado del pasado y ponerlo a disposición del mundo. Es por eso que elegimos una de las unidades de reverberación de resorte más famosas que haya existido.

Por supuesto, al ser un producto de Arturia, hemos superado el límite, agregando algunas nuevas características de buen gusto que honran el original y lo hacen más útil en un contexto moderno.



Paneles de control principal y avanzado de Rev Spring-636 de Arturia

Sin embargo, queríamos mantener la simplicidad de las reverberaciones de resorte originales. Nuestro objetivo siempre es mantener las cosas lo más simples posible.

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.

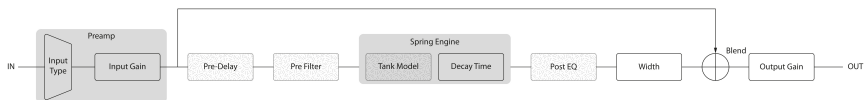
El panel principal tiene los controles para la reverberación de resorte "tradicional", así como un par de extras.

Pero también incluimos varias características más sustanciales. Estos aparecen en un panel "Avanzado" separado que se abre debajo del panel principal. Aquí encontrará cosas como Pre retardo, Pre filtro, varias opciones de tanque y EQ.

Examinaremos detalladamente todas estas cosas en el [capítulo sobre el Panel de control \[p.13\]](#). Ahora, es hora de ver cómo suena. ¡Vamos!

3.2. Comprensión del flujo de señal de Rev Spring-636

El Rev Spring-636 tiene algunas características adicionales, que generalmente no se encuentran en una reverberación de resorte, que pueden enriquecer al procesa y darle al usuario una dosis extra de versatilidad. El flujo de señal refleja que:



A medida que la señal ingresa al complemento, se envía a través del circuito de distorsión del pre-amplificador y luego se divide en dos señales de audio:

1. La ruta la señal "original", que se envía sin más procesamiento a un mezclador justo antes de la salida de la reverberación;
2. La ruta de la señal "reverberada".

La señal reverberada se envía luego a través del retardo previo y el filtro previo. Estos son dos de los módulos adicionales que se pueden encontrar en el panel de control avanzado.

Después de esta etapa, la señal ingresa al motor de reverberación de resorte. Este es el "corazón" del procesador y allí el audio será procesado por el modelado del "Tanque de Resorte" elegido (como se seleccionó en el panel de control avanzado), mientras que la duración de la cola de reverberación será controlada por el tiempo de decaimiento.

La siguiente etapa para la señal de reverberación es el módulo EQ, donde se puede aplicar algo de EQ.

Si la señal de reverberación está en estéreo, se enrutará a través del control de Ancho, que actúa como un "control de imagen estereofónica" para la reverberación. Esta etapa solo se aplica a pistas estéreo.

La última etapa es la mezcla entre la señal "original" y la señal "reverberada", controlada por la perilla de mezcla.

Finalmente, se enviará la señal mixta, con la ganancia final controlada por la perilla de salida.

Este es el flujo de señal completo del Rev Spring-636. Puede parecer un poco abrumador, pero pasa un tiempo con él y estamos seguros de que obtendrás una comprensión profunda de cómo funciona el procesador.

3.3. Manos a la obra con Rev Spring-636

3.3.1. Conceptos básicos de reverberación

Para tener una idea de las capacidades de Rev Spring-636, 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 limpio, mejor);
- Carga una instancia de Rev Spring-636 como inserción en esa pista. Abre la ventana Rev Spring-636;
- Asegúrate de que el valor predeterminado predeterminado esté cargado. Esto significará que todas las configuraciones se posicionan en sus valores iniciales;
- Comienza la reproducción. El clip ya tendrá una pequeña cantidad de reverberación agregada. Puedes cambiar la cantidad de reverberación simplemente girando la perilla de mezcla hacia la izquierda o hacia la derecha. Por defecto, este control se coloca en el centro (0.500), lo que significa que mezclará el 50% de la señal del pre-amplificador con el 50% de la señal de reverberación. Girar la perilla completamente a la derecha proporciona 100% de reverberación, mientras que 100% a la izquierda proporciona 100% de pre-amplificador. El pre-amplificador es una característica adicional de esta reverberación;
- Ahora intentemos un procesamiento más pesado, solo para tener una idea de las características principales del Rev Spring-636. En primer lugar, suba la entrada. Notarás que se agrega cierta distorsión al sonido. Ese es el efecto del pre-amplificador. El control de entrada está principalmente allí para sobrecargar la señal del pre-amplificador e introducir distorsión. Esta es una de las características de la unidad original, que llevó a su uso a veces como unidad de distorsión;
- También notarás que cuando subes la perilla de entrada, la perilla de salida se mueve en la dirección opuesta. Esto se debe a que están vinculados;
- Ahora intenta mover la salida de forma independiente. Esto hará que se desvincule de la entrada (el interruptor de enlace cambia de posición). El modo de enlace solo funciona desde la entrada hasta la salida. Te permitirá probar diferentes cantidades de distorsión (sobrecarga), sin temor a dañar tus altavoces;
- Como nos metimos con la entrada y la salida, es hora de verificar el control de mezcla. Este control te permite mezclar entre la señal saturada y la señal reverberada. También puede actuar como control de señal original/procesada. Por defecto, se posiciona al 50%. Si el control de entrada está en 0 (su posición predeterminada), tendrá una combinación de señal semi original / semi procesada (sin distorsión). Mantener la entrada en 0 y girar el control de mezcla completamente a la posición de pre-amplificador te dará una señal seca. Girarlo completamente a la posición de reverberación te dará una señal procesada. En la posición de señal original, al elevar el control de Entrada, puedes usar el complemento exclusivamente como una unidad de distorsión;
- Mientras se reproduce el audio, intenta cambiar las etapas de entrada. El complemento te permite elegir entre el modo Mic (predeterminado) y el modo Aux. Al presionar cada botón cambiará ligeramente el carácter del sonido;
- Ahora, es hora de revisar la perilla de Decaimiento. Esta perilla controla el tiempo de reverberación. Cuanto más larga sea el decaimiento, más larga sonará la cola de reverberación. De forma predeterminada, se coloca a la derecha (la cola de reverberación más larga que puede obtener el complemento). Intenta acortar esto girando la perilla hacia la derecha. Notarás que la cola de reverberación se acorta;

- Finalmente, es hora de probar la perilla de Ancho. Este es un control que solo está presente cuando el complemento se instancia en pistas estéreo. Solo afecta la señal de reverberación; no toca la señal original. Por defecto, también está en el valor máximo, lo que significa que conserva la imagen estéreo del sonido original. Intente girar este control hacia la izquierda y escucha su efecto en la imagen estéreo. Notarás que la imagen estéreo se "encoge" hasta que se vuelve mono. Como esto solo afectará la señal de reverberación, será más notable si tienes el control de mezcla al 100% procesada. De esta manera, puedes tener una señal estéreo con una cola de reverberación "Mono". Esto se comprueba mejor con auriculares.



Rev Spring-636 configurado para agregar algo de reverberación a una pista

3.3.2. Métodos avanzados de uso del complemento

Ahora que tienes una idea de los conceptos básicos de Rev Spring-636, vamos un poco más profundo.

- Haz clic en las flechas dobles hacia abajo para abrir el panel "Avanzado";
- Ahora, probemos el control de retardo previo. Por defecto, el control se coloca en la posición de 0.00 ms (todo a la izquierda). Este control retrasa la señal procesada, lo que te permite crear una percepción de cercanía a la fuente. Elevarlo un poco agregará profundidad, dimensión y exuberancia a la reverberación;
- La siguiente sección es el pre filtro. Este es un filtro resonante de sintetizador muy detallado, con controles para el corte, la resonancia y varios modos de pendiente y configuración. El filtro es una gran herramienta para esculpir el sonido. Con él, puedes eliminar las frecuencias bajas mientras aumenta las frecuencias alrededor del punto de corte, o hacer lo mismo con las frecuencias altas. Experimenta con esto por un tiempo. No tengas miedo de probarlo con valores extremos y resonancia añadida;
- Después del pre filtro viene algo muy importante: la sección de Tanque. El tanque era un "gabinete" interno de aluminio que albergaba los componentes de reverberación de resorte (los resortes, generalmente dos o tres, y los transductores). Al seleccionar diferentes modelos de tanque, puedes cambiar el carácter del sonido de reverberación;
- Cuando hayas terminado, prueba el ecualizador final. Esta es de una sola banda de ecualización totalmente paramétrica con dos filtros agregados. Pero dado que la banda de ecualización va de 80 Hz a 12 kHz, y los filtros pueden cubrir todo el espectro (el HPF va de 20 Hz a 1.2 kHz, mientras que el LPF comienza a 1.2 kHz y sube a 20 kHz), esto es sorprendentemente EQ versátil con excelentes capacidades de esculpir audio.

4. PANEL DE CONTROL DE REV SPRING-636

El complemento Rev Spring-636 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.



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

4.1. Configuración de canales (mono/estéreo)

La diferencia entre las configuraciones Mono y Estéreo consiste en un solo elemento de parámetro: Ancho. Ancho controla la amplitud del campo estéreo. Cuando está al 100%, no impacta en la imagen estéreo. Cuando está al 0%, la señal de reverberación se vuelve monofónica. Cuando se inserta en canales monofónicos, el complemento no presenta este parámetro, ya que no tendremos ningún tipo de imagen estéreo para empezar.



Rev Spring-636 insertado en una pista monofónica. Observa la ausencia del control de Ancho

4.2. Panel de control principal

La interfaz gráfica de usuario Rev Spring-636 ofrece solo unos pocos controles, ya que las reverberaciones de resorte son unidades muy simples con muy pocos controles también. Estos se encuentran en el Panel de control principal, que es el que se abre de forma predeterminada cuando iniciamos el complemento.

Además de estos Arturia incluía varias características avanzadas que no estaban presentes en la unidad original, algunas que eran inimaginables cuando se lanzó originalmente la versión de hardware. Estas nuevas funciones se encuentran en un segundo panel, el Panel de control del modo avanzado, que se abre cuando hacemos clic en el botón de flecha doble (el botón del 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, esta 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 da acceso las funciones Deshacer y Rehacer, enumera el historial de edición, te permite poner el complemento en modo "Inactivo" 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. Las barras de herramientas y sus características se tratan en detalle en el [capítulo Interfaz de usuario \[p.24\]](#).

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



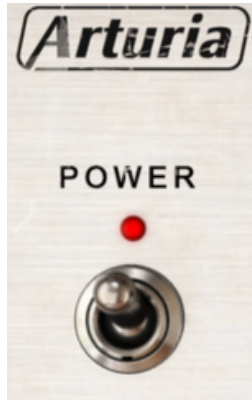
Panel de control principal de Rev Spring-636

Observa que cada vez que hacemos clic en un control (perilla o botón), o simplemente colocamos el mouse 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. Encendido [Interruptor]

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



El interruptor de encendido

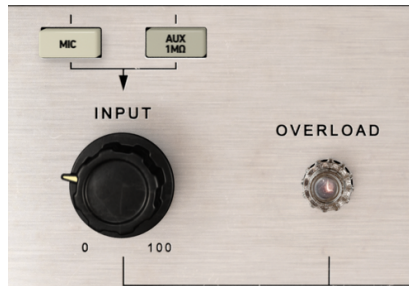
Hace exactamente lo mismo que el botón Anular en la barra de herramientas inferior. Ten en cuenta que, en ambos casos, la GUI cambia de color cuando se desactiva el complemento (se vuelve más oscuro) y aparece brevemente la palabra "Anulado".

4.2.2. Entrada

Este es un control muy importante de la unidad. Está asociado con los dos botones encima de él, etiquetados como "Mic" y "Aux 1MΩ". Estos botones activan diferentes modelos de entrada, lo que afectará el sonido de entrada del control principal de la unidad. La elección tendrá un efecto en la forma en que actuará el pre-amplificador, especialmente si lo sobrecargas (este complemento también puede actuar como una unidad de distorsión). Cuanto mayor sea la ganancia, mayor será la distorsión (la lámpara comienza a encenderse cuando el sonido procesado está saturado).

El rango de entrada va de 0 dB a +60 dB. Por defecto, se posiciona a 0 dB.

Este es el parámetro que controla que tanta señal de audio alimentará el circuito de reverberación. Incluso a 0 dB, tendremos suficiente para obtener reverberación. La ganancia debe usarse solo cuando queremos obtener distorsión al sobrecargar el circuito.



Control de entrada e indicador de sobrecarga de Rev Spring-636

Puedes obtener una distorsión muy fuerte con este control. Sin embargo, si solo deseas una reverberación de resorte limpia, debes dejar la señal a 0 dB.

i: el control de entrada actúa principalmente para obtener distorsión. Si eso no es lo que quieres lograr, úsalo con cuidado. La mayoría de las veces no necesitarás aumentar la ganancia de entrada para obtener la reverberación.

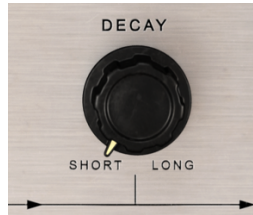
Por lo general, es mejor comenzar con la entrada y la salida vinculadas (el comportamiento predeterminado), mientras se sube la entrada, escuchando la distorsión añadida. Si no te gusta o sientes que no necesitas ese efecto, puedes dejar el control en su posición predeterminada, ya que no afectará el efecto de reverberación.

En caso de que decidas obtener una distorsión adicional, pero desea un nivel de salida más alto, aún puedes aumentar el nivel de Salida. Tan pronto como toques ese control, quedará desvinculado. Luego puedes ajustar el nivel de salida de forma independiente para encontrar el nivel óptimo.

4.2.3. Decaimiento

Este control es donde establecemos el tiempo de reverberación. Cuanto más larga sea el decaimiento, más largas serán las colas de reverberación.

Los rangos de decaimiento van desde Corto (0.00) con el control colocado completamente a la izquierda, a Largo (1.00) con el control colocado completamente a la derecha.



*Control de decaimiento
de Rev Spring-636*

Por defecto, la posición seleccionada es Larga, lo que logra la disminución de reverberación más larga.

Este control no existía en el original. Se agregó para una mayor flexibilidad, algo con lo que los usuarios del equipo original solo podían soñar. Si deseas lograr el comportamiento modelado, debes dejar el control en la posición Larga.

Prueba este control ampliamente para encontrar el mejor tiempo de decaimiento para el efecto ambiental que deseas lograr. Sin embargo, ten en cuenta que los cambios en el tiempo de caída solo son efectivos cuando se suelta la perilla.

i Los cambios en el tiempo de caída solo son efectivos cuando se suelta la perilla. Por lo tanto, no esperes escuchar cambios mientras editas éste control.

4.2.4. Ancho [ancho estéreo]

El ancho es un control que no existía en la unidad original. Controla la amplitud del campo estéreo. A mitad de camino (posición centrada) la imagen estéreo de reverberación ya está más centrada que el sonido original (seco). Totalmente a la derecha, el campo estéreo es como la señal original, mientras que completamente a la izquierda, la imagen estéreo se "monoiza". Este control solo actúa sobre la señal procesada (reverberada), dejando intacta la señal original.



*Control de Ancho de Rev
Spring-636*

De forma predeterminada, este control se coloca completamente a la derecha, lo que conserva la imagen estéreo del 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 solo está presente en canales estéreo. Cuando el complemento se instancia en canales monofónicos, este control no estará presente.

4.2.5. Mezcla

En la unidad física real, la señal pre-amplificada siempre está presente. Entonces podemos decir que la señal de salida siempre es procesada. Decidimos agregar otro nivel adicional de control, nuevamente buscando darle una dosis extra de versatilidad, y lo llamamos Blend.

Blend es más que un control de señal Original/Procesada. Funciona de manera similar, excepto que, en lugar de mezclar entre la señal sin procesamiento y procesada, se mezcla entre la señal del pre-amplificador (con o sin distorsión de sobrecarga adicional, dependiendo de la configuración de este control) y la señal reverberada. Entonces, Blend es un control de mezcla entre la señal pre-amplificada y la señal reverberada.

El mando Blend está configurado de forma predeterminada en la posición central, donde mezcla la señal del pre-amplificador y reverberación 50/50, lo que significa que ambas señales se "mezclan" en la salida del plug-in. Podemos girarlo completamente hacia la izquierda, que está etiquetado como Preamplificador (lo que significa que solo está presente la señal preamplificada), todo el camino hacia la derecha, que está etiquetado como Reverberación (lo que significa que solo está presente la señal reverberada), o cualquier cosa intermedia. Los valores se muestran entre 0.000 y 1.000, donde el primer valor significa todos la señal preamplificada y sin reverberación, y el segundo valor significa toda la reverberación y sin preamplificador.

Si el control de entrada se establece en 0, Blend actuará como un control Original / Procesada.

Spring_Blend

4.2.6. Enlace

El interruptor de enlace conecta el control de salida al control de entrada. Es un interruptor de palanca, que está activado de forma predeterminada. El control está etiquetado con una imagen de una cadena.

Cuando Link está activado, cada vez que movemos el control de entrada, el control de salida se mueve en la dirección opuesta. Dado que la distorsión depende del programa, podemos sentir la tentación de conducir la señal realmente caliente. De esta manera, podemos aumentar el valor de entrada (y la distorsión) sin el riesgo de aumentar demasiado el volumen.

Siempre podemos mover la Salida de forma independiente, ya que el enlace solo funciona desde la Entrada a la Salida, y no al revés. Por lo tanto, después de encontrar el nivel de entrada ideal para lograr la distorsión deseada, podemos verificar la ganancia de salida correcta sin cambiar la entrada.

Si desactivamos este control, tanto la entrada como la salida se pueden cambiar de forma independiente. Se apagará automáticamente tan pronto como toquemos el control de Salida.

4.3. Panel de control de modo avanzado

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



Panel de control de modo avanzado de Rev Spring-636

4.3.1. Pre Retardo

Pre Retardo, 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 del pre-amplificador). Esto funciona como una forma de simular una distancia mayor o menor 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.

Por defecto, el Retardo previo está configurado en 0.00 ms (posición de apagado).

4.3.2. Pre Filtro

El Pre Filtro afecta el audio que entra en la etapa del circuito de reverberación (después de la etapa de pre-amplificador). Puedes verlo más o menos como un filtro de sintetizador. Tiene varias configuraciones de corte de pendiente y filtro (pasa bajos, pasa altos y pasa banda), cada uno con pendientes de -6 dB por octava, -12 dB por octava y -24 dB por octava. Agregue a eso un punto de corte de filtro variable y una cantidad de resonancia, y tenemos un filtro de sintetizador multimodo completo. El tipo de filtro se puede seleccionar a través de un menú desplegable en la parte superior de la ventana de la sección.

La sección también tiene un interruptor para activarla o desactivarla. De esta manera, podemos verificar rápidamente cómo el filtro está afectando el sonido general.



Controles de la sección de pre filtro de Rev Spring-636. El interruptor activo muestra que la sección está apagada

Existen otros dos controles: uno para el corte de frecuencia y otro para la cantidad de resonancia.

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

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

i: Pre Delay and Pre Filter have no effect on the audio before it enters the reverb circuit. Therefore, if the Blend control is set to Preamp, neither the Delay nor the Filter will have any effect in the audio.

4.3.3. Tank

The Tank section has a series of buttons, each one selecting a different tank configuration. In the original spring reverb units, the tank was an inner aluminum "cabinet" that housed the spring reverb components (the springs - usually two or three - and the transducers). The use of multiple transmission (reverberating) springs housed in a tank with different delay times allowed the simulation of a more natural ambience, as well as improving the overall frequency response of the reverb.

This tank was then connected to the outer chassis by four more small springs.

The characteristics of the tank and how the springs were mounted inside it had a strong influence in the final sound of the reverberation. That's why we included several options of tanks, to allow you to choose which one fits best to the overall reverb sound you want to achieve.



Tank selector section in the Advanced Panel

Besides the original unit's Gibbs tank, we added seven other models: various vintage and modern Accutronics tanks, an alternate vintage Gibbs tank, as well as two special tanks: the Synthi-A spring reverb tank, and the Space Echo reverb tank. All in all, these allow for an extra degree of versatility.

Feel free to experiment with each modeled tank. You'll be surprised on how much the sound character can vary with each model.

4.3.4. Post Equalizer

An equalizer is a bank of filters that allows us to sculpt the signal by boosting or cutting specific bands of frequencies.


The EQ included in this reverb unit is a single band EQ (fully parametric), with adjustable Gain, Frequency and Q (bandwidth), complemented by a Low Pass Filter and a High Pass Filter.



The Rev Spring-636 Equalizer turned On

El filtro de pasa altos tiene una pendiente fija de $-12\text{dB} / \text{octava}$ y una frecuencia continua seleccionable que varía de 20 Hz a 1.2 kHz. Por defecto está apagado (la perilla se coloca en el extremo izquierdo, lo que apaga el filtro). Puedes confirmar si el filtro está desactivado (o en qué frecuencia está actuando) colocando el mouse sobre el control.

El filtro de bajos también tiene una pendiente fija de $-12\text{dB} / \text{octava}$, y una frecuencia continua seleccionable que varía de 1.2 kHz a 20 kHz; Por defecto, también está apagado (la perilla se coloca en el extremo derecho, lo que apaga el filtro). Nuevamente, puede confirmar si el filtro está Desactivado (o con qué frecuencia está actuando) colocando el mouse sobre el control.

i  Observa que ambos filtros tienen una amplia gama de frecuencias y que el HPF se puede configurar para cortar exactamente a la misma frecuencia que el LPF. Si haces eso, formarán un filtro de paso de banda.

La banda EQ tiene tres controles: uno para la frecuencia central, otro para la ganancia y, finalmente, un tercer control para el ancho de banda (Q). El control de frecuencia va de 30 Hz a 16 kHz y el valor predeterminado es de alrededor de 700 Hz. La ganancia va de -12 dB a $+12\text{ dB}$, y su valor predeterminado es 0. El ancho de banda es variable y depende de la ganancia aplicada: a mayor ganancia se aplica, más estrecho se vuelve el ancho de banda.

Toda la sección de ecualización se puede activar o desactivar haciendo clic en el interruptor etiquetado sobre los controles principales. Cuando el EQ está activo, el botón On se ilumina. Por defecto, está desactivado.

de Rev Spring-636 } })

5. INTERFAZ DE USUARIO

La interfaz de usuario de Rev Spring-636 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 de Arturia: dar rienda suelta a tu creatividad sin dejar de ser fácil de usar.

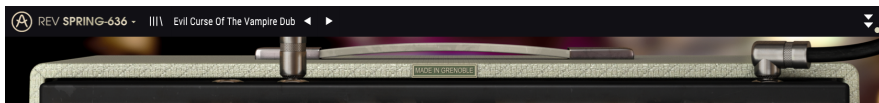
Ya abarcamos los paneles de control. Ahora, es hora de enfocarnos en las barras de herramientas.

5.1. La barra de herramientas superior

La interfaz gráfica de usuario (interfaz gráfica de usuario) del complemento tiene la barra de herramientas habitual de Arturia que se extiende por el borde superior, con el logotipo/nombre del complemento de Arturia a la izquierda (la parte coloreada), seguido del botón de Librería y el nombre del Preajuste, con flechas para navegar por los diferentes preajustes almacenados en la librería.

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 establecidos 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.

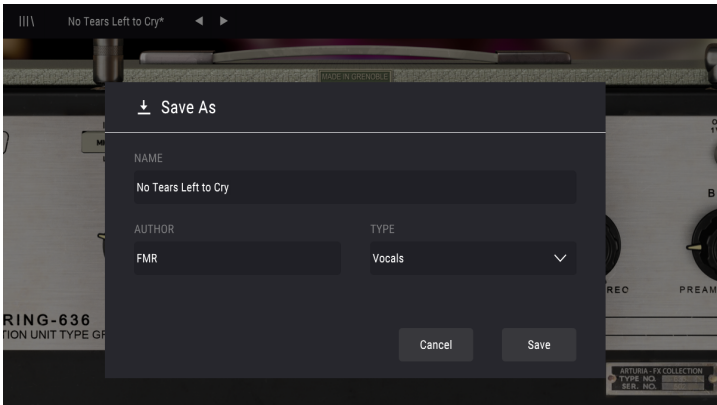
Estas se pueden encontrar haciendo clic en el botón Arturia Rev Spring-636 en la esquina superior izquierda de la ventana del complemento. Dado que estas opciones también son comunes a todos los complementos actuales de Arturia, es posible que ya te sean familiares:

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 *.Platex*.

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 Plate-140 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 acercarte o alejarte usando las combinaciones de teclas "Ctrl / Cmd" y numérico "+" (para acercarse) o "Ctrl / Cmd" y numérico "-" (para alejarse).

5.1.6. Help

The Help section in this menu allows direct access to the User Manual (the document you are reading), as well as to the FAQ (Frequently Asked Questions).

5.1.7. Ayuda

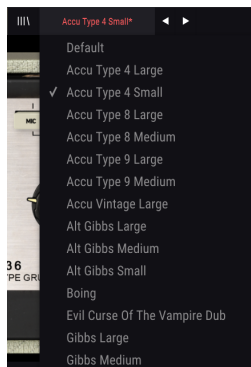
La sección de Ayuda de este menú permite el acceso directo al manual del usuario (el documento que está leyendo), así como a las preguntas frecuentes (Preguntas frecuentes).

5.1.8. Selección de preajustes

El [navegador de preajustes \[p.30\]](#) 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 resaltará 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.

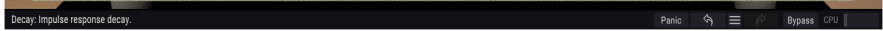
Cuando hay parámetros activos en el panel Modo avanzado (editado o configurado en valores diferentes a los predeterminados), y ese panel no es visible (es decir, cerrado), el botón de flecha doble (apuntando hacia abajo) tiene un punto al lado para llamar Su atención a esos parámetros. Para verificarlos, 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 \[p.13\]](#).

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. Panic

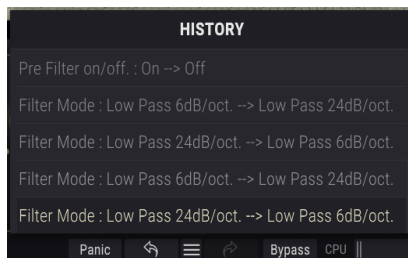
El Rev Spring-636 tiene un botón de pánico. Este botón te permite "matar" la reverberación en caso de que algo salga mal; por ejemplo, si el tiempo de caída de la reverberación es demasiado largo y deseas que se detenga inmediatamente y luego lo ajuste.

5.3.2. Deshacer

El botón Deshacer es una flecha curva que apunta hacia la izquierda. Este botón revierte la última edición que realizó. Si se hace 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.

5.3.3. Historial

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



Historial de Rev Spring-636

5.3.4. 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).

5.3.5. Bypass

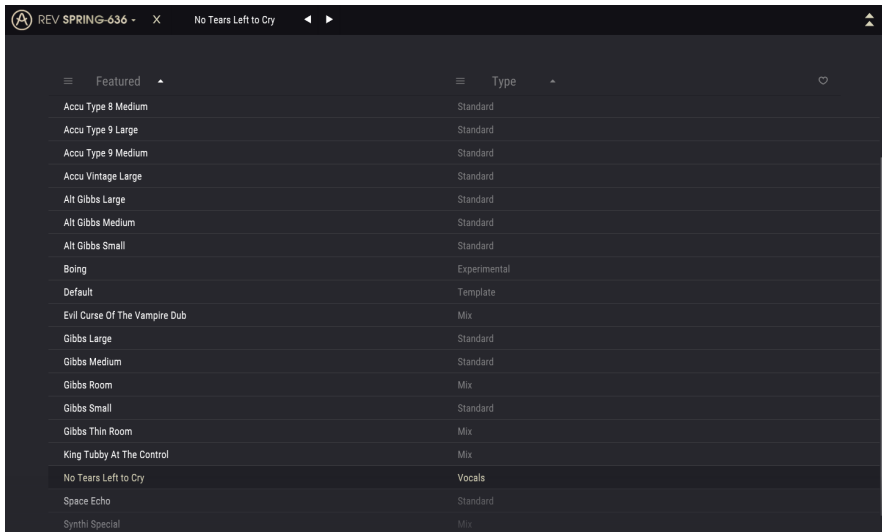
Este es obvio. La activación de la opción de derivación deshabilitará completamente el complemento Rev Spring-636. Esta acción también puede ser realizada por el interruptor de encendido.

5.3.6. Medidor de 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

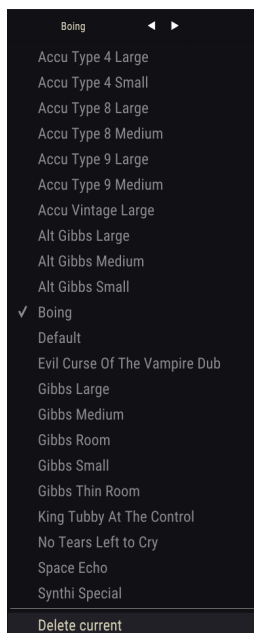
El navegador preestablecido te permite buscar, cargar y administrar configuraciones preestablecidas en Rev Spring-636. Aunque esto se ve y se basa en el navegador Arturia de preajustes habitual, es más simple e incluso más fácil de trabajar. Accede al navegador de preajustes haciendo clic en el símbolo de la biblioteca junto al logotipo de Arturia / nombre del complemento a la izquierda.



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

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

Si desea eliminar un preajuste, primero selecciónalo en la lista del navegador. Luego, haz 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 confirma la acción en la ventana emergente.



*Preparación para
eliminar un preajuste de
la librería de Rev
Spring-636*

5.5. Parámetros de Ajuste Fine

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 Plate-14O. 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.