Manual de Operaciones



GROOVE AGENT SE4

steinberg

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traducción por Josep Llodrá

Este PDF ofrece un acceso mejorado para usuarios con problemas de visión. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes en este documento, no es posible incluir textos descriptivos a las imágenes.

La información en este documento está sujeta a cambios sin notificación previa y no representa un compromiso por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto al Acuerdo de Licencia y no se puede copiar a otros medios excepto que esté permitido específicamente en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación se puede copiar, reproducir, retransmitir o grabar, bajo ningún propósito, sin previo permiso escrito de Steinberg Media Technologies GmbH. Los titulares de una licencia registrada del producto descrito aquí pueden imprimir una copia de este documento para su uso personal.

Todos los nombres de productos y compañías son marcas registradas ™ o ® por sus respectivos propietarios. Para más información, visite por favor www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

4 Introducción
4 Vista general de la ventana
5 Acerca de los Kits, Presets, y contenido de Groove Agent ONE

7 Métodos comunes de edición
7 Selección múltiple y Controles de parámetros
8 Presets

10 Gestionar sus sonidos
10 Cargar Kits
10 Menú contextual del Kit

12 Sección de Pads
12 Pads de instrumentos
17 Pads de Patrones
22 Ajustes comunes de pads
22 Funciones de pads

24 Editar Kits
24 Editar selección o editar todo
24 Edición absoluta y relativa
25 Página Edit

49 Importar y exportar archivos
49 Importar archivos MPC y GAK
49 Importar archivos REX y loops troceados
50 Exportar kits con muestras
50 Buscar muestras no encontradas

52 Gestión de la mezcla y los efectos
52 Mezclar
54 Manejo de efectos

56 Referencia de efectos
56 Efectos de reverberación y retardo
60 Efectos de EQ
63 Efectos de filtrado
68 Efectos de distorsión
70 Efectos de modulación
79 Efectos de dinámica
89 Efectos de panoramización

90 Automatización y controladores MIDI
90 Automatización
91 Controladores MIDI

94 Ajustes y funciones globales
94 Sección de funciones del plug-in
96 El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg
96 Barras de herramientas
98 Página Options

Introducción

Vista general de la ventana

La interfaz de la aplicación sigue un concepto de ventana única de dimensiones fijas.



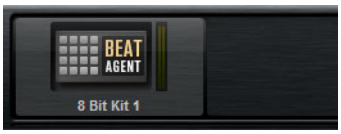
La ventana se subdivide en varias secciones:

- La sección de pads, a la izquierda.
- El visor de edición a la derecha. Contiene las páginas **Edit**, **Mixer**, y **Options**.
- La sección de funciones del plug-in arriba.
- Las barras de herramientas, encima del visor de edición.

Acerca de los Kits, Presets, y contenido de Groove Agent ONE

Kits

Los kits se pueden guardar y cargar a través del rack de kits o en la sección de la ranura del kit.



Rack de kits



Sección de ranura del kit

Los kits contienen información acerca del kit o el loop troceado y acerca de los efectos de inserción usados en el canal del mezclador. Los kits también pueden contener patrones MIDI.

Kits de loops troceados

En lugar de patrones MIDI, los kits de loops troceados contienen la frase MIDI necesaria para reproducir el loop. Además de esto, los kits de loops troceados se parecen a los kits normales en que pueden usar efectos de inserción, etc.

Presets de plug-ins (Presets VST)

Un preset de plug-in contiene toda la información necesaria para restaurar el estado completo del plug-in. Esto incluye el kit, los patrones MIDI, así como cualquier efecto de inserción y AUX. Todos estos ajustes también se guardan con el proyecto, en su aplicación huésped.

Contenido de Groove Agent ONE

Groove Agent SE puede cargar presets de Groove Agent ONE. Los presets se pueden cargar como kits en el rack de kits o en la sección de ranura del kit, o como presets de plug-in a través del menú de gestión de presets, en el encabezamiento del plug-in.

Si carga un preset de Groove Agent ONE como preset de plug-in, se eliminan los parámetros globales de plug-ins tales como efectos AUX FX y efectos maestros, y se ajustan a sus valores por defecto.

Si carga un preset como kit, los parámetros globales de plug-ins permanecen inalterados.

NOTA

Los presets de Groove Agent ONE siempre muestran el icono de un preset de plug-in en el MediaBay, incluso si se muestran en el cargador de presets.

Métodos comunes de edición

Selección múltiple y Controles de parámetros

Para editar varios parámetros de pads a la vez, seleccione los pads que quiera editar.

Si se seleccionan pads y no tienen exactamente los mismos valores, la mayoría de los controles lo indican poniéndose en rojo. Esto es útil para diales, interruptores, combos, campos de valores, y faders de texto.

Por ejemplo, si ha seleccionado 3 pads con valores de frecuencia de corte de 1200, 1400, y 2500 Hz, la corona del dial de frecuencia muestra un rango de 1200 hasta 2500. El campo correspondiente muestra el valor del pad con foco en rojo.

NOTA

Controles más complejos, tales como editores de envolvente, solo muestran los valores del pad con foco.

Ajustar los rangos de valores

Puede ajustar el rango de valores de un parámetro usando la corona del dial. Los valores de los pads se distribuyen dentro del nuevo rango, manteniendo sus distancias relativas.

- Arrastre la corona para comprimir o expandir el rango de valores.
- Pulse [Ctrl]/[Comando] y arrastre la corona para ajustar el límite superior del rango.
- Pulse [Alt]/[Opción] y arrastre la corona para ajustar el límite inferior del rango.

Presets

Groove Agent SE ofrece dos tipos de presets: presets de sección/módulo y presets VST. Los presets VST contienen toda la información necesaria para restaurar el estado completo del plug-in. Los presets de sección y módulo le permiten guardar y volver a cargar los ajustes de un componente específico en el panel de Groove Agent SE.

Durante la instalación se instalan los presets de fábrica en una carpeta específica, y se crea una carpeta de usuario para sus propios presets. El manejo de los presets es el mismo a través de todo el programa.

NOTA

Los presets de fábrica están protegidos contra escritura, pero se pueden sobrescribir cuando se ejecuta una actualización de software. El programa nunca cambia los presets de su carpeta de usuario.

Manejar presets de sección y módulo

Los controles de preset se pueden encontrar a través de todo el programa. El manejo es siempre el mismo.

- Para guardar un preset, haga clic en el botón **Save** (el icono de disco).

NOTA

No puede sobrescribir los presets de fábrica. Si quiere guardar cambios hechos a presets de fábrica, guarde el preset con un nuevo nombre o en una nueva ubicación.

- Para cargar un preset, haga clic en el icono de flecha y seleccione un preset de la lista.
- Para eliminar un preset, haga clic en el botón **Delete** (el icono de papelera). Tenga en cuenta que los presets de fábrica no se pueden eliminar.

Manejar presets VST

Cargar presets VST

1) En el encabezado del panel del plug-in, haga clic en el botón de gestión de presets, al lado del campo del nombre de preset, y seleccione **Cargar preset**.
2) Seleccione un preset para cargarlo. Haga doble clic en un preset para cargarlo y cerrar el cargador de presets.

Guardar presets VST

En el encabezado del panel del plug-in, haga clic en el botón de gestión de presets, al lado del campo del nombre de preset, y seleccione **Guardar preset**.

NOTA

Para más información acerca de los presets VST, vea el Manual de Operaciones de Cubase/Nuendo.

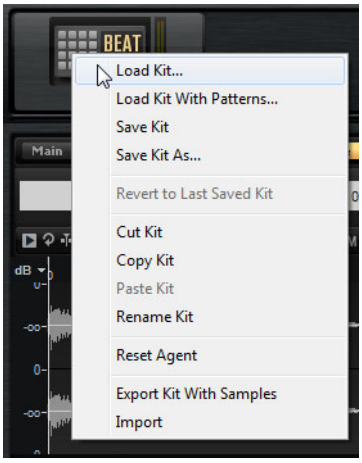
Gestionar sus sonidos

Cargar Kits

Hay varias formas de cargar kits:

- Arrastrando y soltando desde el MediaBay o desde el explorador de Windows/el Finder de Mac OS.
- A través del menú contextual del rack de kits.
- Haciendo clic en el botón **Load Kit** en la parte derecha del nombre del kit, en la sección de la ranura del kit.

Menú contextual del Kit



Load Kit

Abre un menú emergente que contiene los kits disponibles. Haga doble clic en un kit para cargarlo.

Load Kit With Patterns

Le permite cargar un kit con sus patrones MIDI, si tiene.

Save Kit

Guarda el kit. Si intenta sobrescribir contenidos de fábrica protegidos contra escritura, se abre un diálogo que le permite guardar el kit editado bajo un nuevo nombre.

Save Kit As

Le permite guardar el kit bajo un nuevo nombre.

Revert to Last Saved Kit

Seleccione esta opción para descartar cualquier cambio hecho al kit después de haber sido cargado.

Cut Kit

Copia el kit y lo elimina de la ranura.

Copy Kit

Copia el kit.

Paste Kit

Pega el kit copiado en la ranura. Si la ranura ya contiene un kit, se reemplaza.

Rename Kit

Le permite renombrar el kit.

Reset Agent

Restablece la ranura a los valores por defecto.

Export Kit With Samples

Exporta el kit junto con sus muestras asociadas.

Import

Le permite importar archivos MPC y GAK.

Sección de Pads

La sección de pads, a la izquierda, puede mostrar los pads de instrumento o los pads de patrones.

Para alternar entre las dos vistas, haga clic en el botón correspondiente, debajo de los pads.

Pads de instrumentos



La sección de pads ofrece hasta 128 pads, organizados en 8 grupos de 16 pads. Los pads de instrumentos se pueden usar para disparar sonidos. Cada pad se mapea a una nota MIDI, que dispara una muestra. Si hay muestras asignadas a un pad, el LED que está encima del pad se enciende.

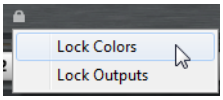
Puede alternar entre los grupos haciendo clic en los botones de grupo, debajo de los pads. El botón del grupo activo se resalta. Si uno o más pads de un grupo tienen muestras mapeadas a ellos, se enciende un LED naranja encima del botón del grupo. Si un pad de un grupo recibe una nota MIDI, se enciende un indicador MIDI verde.

Por defecto, el grupo 3 está activo al abrir Groove Agent SE.

Mostrar información acerca de los pads de instrumentos

- Active el botón **i**, debajo de la sección de pads, para mostrar la siguiente información de los pads: el número de pad, el número de muestras, y la salida.
- Active el botón **e** para mostrar los ajustes de grupo exclusivo de los pads. Si mueve el ratón sobre un pad que pertenece a un grupo exclusivo, todos los pads que pertenezcan al mismo grupo exclusivo se resaltan. Si un grupo de pads oculto contiene pads que pertenecen al mismo grupo exclusivo, se enciende un LED rojo encima del botón de grupo.

Bloquear ajustes de color y salida



- Puede bloquear los ajustes de color y salida de los pads. Por ejemplo, esto le permite bloquear la configuración de salida de los pads, y luego alternar entre kits mientras mantiene estos ajustes. Puede especificar qué parámetros de los pads quiere bloquear, en el menú contextual del botón Lock debajo de los pads. Si el botón se enciende, al menos hay un ajuste de los pads bloqueado.

Usar una asignación de notas MIDI alternativa

Si usa un controlador de percusión hardware externo que envía notas MIDI específicas para instrumentos específicos, puede ajustar un mapeado de notas de disparo MIDI alternativo.

PROCEDIMENTO

1. Active el botón **Use Hardware Controller Mapping** en la esquina inferior derecha de la sección de pads.

   Ahora puede cargar, guardar, y eliminar diferentes configuraciones de notas de disparo.
2. Especifique una nueva nota de disparo para un pad.
   - Haga clic derecho en un pad, seleccione **Edit/Learn Trigger Note** y especifique la nueva nota de disparo, introduciéndola en el campo de valor, o tocando la nota correspondiente en su controlador hardware.
   - En el menú contextual del pad, abra el submenú **Assign Trigger Note** y seleccione la nota desde los submenús.
3. Groove Agent SE salta al siguiente pad. Asigne una nota MIDI a todos los pads que quiera usar y pulse [Intro] para detener la asignación de notas MIDI.

Arrastrar y soltar material de audio

Puede arrastrar una o más muestras desde el Explorador/Finder, y desde su aplicación huésped, hasta Groove Agent SE. Las muestras se pueden mapear al mismo pad, o a pads diferentes.

Puede arrastrar archivos desde las siguientes ubicaciones:

- MediaBay
- Ventana de proyecto
- Pool
- Editor de Muestras (regiones)
- Editor de Partes de Audio
- Trozos de LoopMash

Asignar una muestra a un pad

Para asignar una muestra a un pad, deposítela en el pad.

- Arrastre la muestra hasta el icono de más arriba del pad para añadirla.
- Arrastre la muestra hasta el centro del pad para reemplazar la muestra actual con la nueva.

Iconos sobre los que depositar

Cuando arrastra una o más muestras sobre un pad, se muestran los iconos para depositar. Estos determinan si las muestras se añaden al pad, si la muestra actual se reemplaza por la que está arrastrando, o si las muestras que arrastra se asignan a múltiples pads consecutivos.

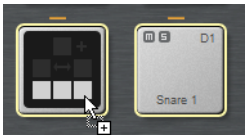
- Arrastre muestras hasta el icono de más arriba del pad para añadirlas.



- Arrastre una o más muestras al centro del pad para reemplazar las muestras asignadas actualmente por las que está depositando.



- Arrastre varias muestras al icono de más abajo para asignarlas a varios pads consecutivos.



Se muestra un borde amarillo alrededor de los pads que reciben una de las muestras.

Hacer capas de muestras en el mismo pad

Puede asignar hasta 8 muestras a un pad.

Arrastrar y depositar a varios pads

En lugar de depositar varias muestras sobre el mismo pad, puede distribuir muestras a lo largo de los pads disponibles, en uno o varios grupos.

- Seleccione las muestras, arrástrelas sobre el icono de más abajo de un pad, y suéltelas.

Las muestras se mapean a los pads disponibles.

NOTA

El número de muestras que se pueden depositar sobre varios pads depende del número de pads disponibles.

Si Groove Agent SE no puede proporcionar un número suficiente de pads libres para el número de muestras depositadas, se muestra un diálogo, permitiéndole proceder o cancelar la operación. Si los pads ya contenían muestras, éstas se reemplazan.

Reemplazar muestras individuales

Puede reemplazar muestras individuales arrastrando otra muestra sobre un pad o sobre una muestra en el visor de mapeado.

- Para reemplazar una muestra de un pad en la sección de pads, arrastre la nueva muestra sobre el pad hasta que se muestren los iconos de depósito, y suelte la muestra en el centro de estos iconos.
- Para reemplazar una muestra en el visor de mapeado, arrastre la nueva muestra sobre una muestra en el visor de mapeado.

  La muestra que se reemplazará se indica con un rectángulo rojo.

Eliminar muestras de pads

- Para eliminar una muestra de un pad, haga clic derecho en el pad y seleccione **Remove Sample** en el menú emergente.
- Para eliminar varias muestras seleccionadas, haga clic derecho en una de las muestras y seleccione **Remove Sample**.
- Para eliminar todas las muestras de un grupo de pads, haga clic derecho en el botón del grupo y seleccione **Remove All Samples**.

Mover y copiar muestras entre pads

Las muestras se pueden mover y copiar entre pads.

Para mover las muestras de un pad a otro pad, arrastre el pad al icono de arriba, del centro, o de abajo del pads de destino.

NOTA

Para copiar las muestras en lugar de moverlas, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] al arrastrar las muestras.

NOTA

Al copiar pads que son parte de un loop troceado, se pegan como pads de instrumento normales, es decir, ya no tienen relación con el loop.

Mover y copiar muestras entre grupos

Para mover o copiar las muestras a pads de otro grupo, arrastre las muestras sobre el botón del grupo primero para mostrar el grupo, y luego hasta el nuevo pad.

Las opciones son las mismas que al mover muestras entre pads del mismo grupo.

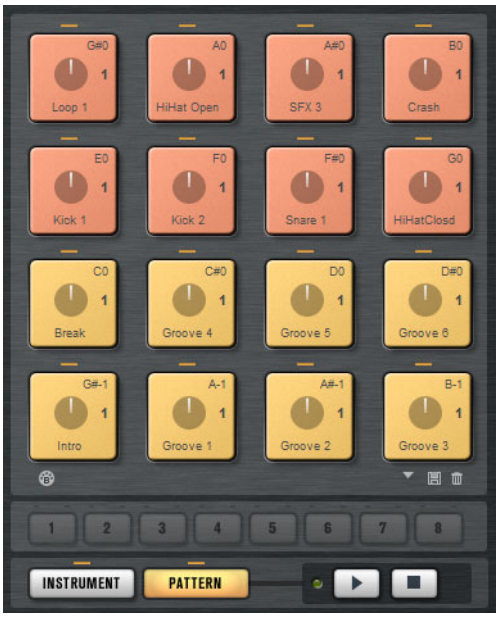
Mover loops troceados

Puede mover loops troceados con una sola operación de arrastrar y depositar.

- Arrastre el primer trozo del loop y muévalo hasta la sección de pads.

  Cuando empieza a arrastrar, Groove Agent SE muestra los botones sobre los que se puede depositar el loop troceado, es decir, los pads que van seguidos de un número suficiente de pads vacíos para insertar todos los trozos. Los pads en los que el loop no se puede depositar están en color gris.
- Deposite el trozo en el pad a partir del que quiera empezar a insertar trozos.

Pads de Patrones



La sección de pads ofrece 16 pads de patrones. Cada pad se mapea a una nota MIDI. Puede asignar frases MIDI a cada pad de patrón, para disparar patrones de percusión completos o frases de un único instrumento, dependiendo de los archivos MIDI. Los pads se usan para alternar entre patrones.

Si se asigna un archivo MIDI a un pad, el pad muestra un indicador de progreso y un contador de tiempos. Cuando se dispara el pattern, el indicador de progreso muestra el progreso de reproducción gráficamente. Además, el contador de tiempos muestra el tiempo actual durante la reproducción. Esto le permite ver qué patrones se están tocando ahora mismo y en qué posición están, relativa a la duración del patrón. Esto puede ser particularmente útil cuando el modo **Toggle** está seleccionado, porque ofrece una visión rápida de los patrones que van a detenerse y los que van a dispararse.

Los controles de transporte, debajo de los pads, le permiten disparar el pad del patrón con foco sin tocar ninguna nota MIDI. Haga clic en el botón **Stop** para finalizar la reproducción. Si cambia entre pads de patrones durante la reproducción, el patrón cambia según el modo establecido en **Restart Mode**.

Asignar archivos MIDI a pads

- Arrastre un archivo MIDI desde el Explorador/Finder o desde el MediaBay hasta un pad.
- Arrastre una parte MIDI desde la aplicación huésped hasta un pad.
- Seleccione un pad para mostrar el editor en la vista de edición. Haga clic en el selector de frase para elegir una de las frases MIDI de fábrica o de usuario.
- Arrastre un archivo desde el Explorador/Finder hasta el campo de importación. El archivo se importa a su biblioteca de frases de usuario y se asigna al pad seleccionado.

Asignar múltiples archivos MIDI a pads

También puede arrastrar y depositar varios archivos MIDI a la vez.

- Mueva el ratón por encima de la parte baja del pad sobre el que quiera depositar el primer archivo MIDI.

  Un marco amarillo indica los pads que reciben un archivo MIDI.

- Deposite los archivos.

Los archivos MIDI se importan a su biblioteca de frases MIDI de usuario y se asignan automáticamente a los pads.

Eliminar archivos MIDI de los pads

- Para eliminar una frase MIDI, haga clic derecho sobre un pad y seleccione **Remove Phrase** en el menú contextual.
- Para eliminar las frases MIDI de todos los pads seleccionados haga clic derecho en uno de los pads y seleccione **Remove Phrase** en el menú contextual.

Usar puerto B MIDI para pads de patrones

Por defecto, los pads de instrumento y los pads de patrones comparten el mismo puerto MIDI. Si se disparan dos pads en paralelo, el pad de patrón siempre tiene prioridad, por lo tanto, los pads de instrumento que tienen la misma nota de disparo que un pad de patrón no se pueden reproducir a través de MIDI.

Para poder reproducir todos los pads de instrumento y de patrón a través de MIDI, asigne el puerto B MIDI a la sección de pads de patrones. De esta forma puede disparar instrumentos en un puerto MIDI y patrones en otro.

- Para usar el puerto B, active el botón **Use MIDI Port B for Pattern Pads** en la esquina inferior izquierda de la sección de pads de patrones.

Pattern Player

El Pattern Player (reproductor de patrones) es dónde asigna una frase MIDI a un pad y especifica cómo se dispara. Además, ofrece los parámetros de interpretación, permitiéndole modificar más la reproducción de la frase.

El Pattern Player se abre cuando hace clic en un pad de patrón. Se divide en las secciones **Pad**, **Pattern**, y **Performance**.



Sección de Pads

Active

Activa/Desactiva la reproducción del pad.

Exclusive

Para activar la reproducción exclusiva de un pad, active este botón. Disparar un pad exclusivo detiene la reproducción del patrón actual, según el modo de reinicio establecido. Los pads en los que este botón no está activado, pueden reproducirse simultáneamente con otros patrones.

Play Mode

- Para que se reproduzca un patrón mientras mantiene pulsada una tecla, seleccione **Hold**.
- Para empezar y detener la reproducción con la nota de disparo de un pad, seleccione **Toggle**.

  El modo **Toggle** es la mejor opción para las actuaciones en directo. De otro modo, puede acarrear resultados impredecibles, por ejemplo, al detener y retomar la reproducción en la aplicación huésped, o al buscar otra posición durante la reproducción.

Restart Mode

Determina si una frase comienza a reproducirse inmediatamente, al siguiente tiempo, o a la siguiente medida entera.

Sync to Beat

Si **Sync to Beat** está activado, disparar una frase hace que la frase empiece en sincronía con las demás frases que se están reproduciendo. Por ejemplo, si dispara una frase y dispara la siguiente frase después de 3 tiempos, esta frase empieza en el tiempo 3. Si **Sync to Beat** está desactivado, la segunda frase empieza desde el principio.

Sección Pattern

Pattern Library

Le permite seleccionar un patrón MIDI. Haga clic para seleccionar el archivo desde la lista.

Para acceder a la carpeta en la que se guardan los patrones MIDI de usuario, haga clic derecho en el campo **Pattern Library** y seleccione «Show in Explorer/Finder». En esta ubicación puede añadir, eliminar, y renombrar archivos, y crear subcarpetas para organizar sus patrones MIDI.

NOTA

Los pads de patrones siempre contienen los datos MIDI y no hacen referencia a los archivos MIDI originales.

Original Tempo

Muestra el tempo original guardado en el archivo MIDI.

Start

Especifica el tiempo desde el que la frase se empieza a reproducir.

Length

Especifica la duración de la frase. Inicialmente este parámetro se ajusta al valor de la duración original de la frase MIDI.

Import Field

Para importar archivos MIDI desde su sistema de ficheros, o partes MIDI desde su aplicación huésped, hasta la biblioteca de patrones de usuario, arrástrelos hasta el campo de importación MIDI.

Puede importar múltiples archivos MIDI a la vez depositándolos en el campo de importación. El primer archivo se asigna al pad seleccionado.

Export Field

Para exportar un patrón, haga clic en el campo de exportación MIDI y arrástrelo hasta una pista MIDI en su aplicación huésped. También puede arrastrar el campo a otras ubicaciones y aplicaciones que soporten archivos MIDI.

Importar/Exportar y mapeados de notas de disparo alternativos

Si está trabajando con mapeados de notas de disparo alternativos, esto se tiene en cuenta y el patrón MIDI se adapta automáticamente al importar/exportar. Esto es importante si está grabando MIDI con un controlador de percusión hardware y quiere importar partes MIDI desde la aplicación huésped o exportar patrones de Groove Agent a la aplicación huésped durante este proceso.

Si grabó el archivo MIDI con el mapeado de notas de disparo estándar, desactive el mapeado de notas de disparo alternativo en la sección de Pads.

Sección Performance

Swing

Le permite desplazar la temporización de las notas en tiempos pares para darle a la frase un feeling de swing. Los valores negativos mueven la temporización hacia atrás, y las notas se reproducen más temprano. Los valores positivos mueven la temporización hacia adelante, y las notas se reproducen más tarde.

Gate Scale

Le permite acortar o alargar las notas de la frase. En un valor de 100%, las notas se reproducen con sus duraciones de puerteo originales.

NOTA

Gate Scale no tiene efectos en muestras que se reproducen en modo **One Shot**. Siempre suenan hasta el final.

Velocity Scale

Aumenta o disminuye las velocidades de note-on de la frase. En un valor de 100%, las notas se reproducen con sus velocidades originales.

Quantize Amount

Este parámetro define la cantidad de rejilla de cuantización que se aplicará. Un valor de 100% significa que los eventos de notas MIDI se reproducen solo al valor de cuantización de nota especificado. Los valores más pequeños mueven las notas parcialmente hacia el siguiente valor de nota cuantizada. Con un valor de 0%, no se aplica cuantización.

Quantize Grid

Este parámetro le permite configurar una rejilla de cuantización, en fracciones de tiempos. También puede especificar valores con puntillo y tresillo.

Tempo Scale

Define la velocidad a la que avanza la frase. Puede elegir entre mitad, normal, y doble velocidad.

Ajustes comunes de pads

- Los pads muestran la nota MIDI asociada en la esquina superior derecha.

  En los pads de patterns puede cambiar la nota MIDI asignada. En los pads de instrumentos, solo puede cambiarla si **Use Hardware Controller Mapping** está activado.
- En la sección inferior se muestra el nombre del pad.
- Si hay muestras asignadas a un pad de instrumento, el LED que está encima del pad se enciende.
- Si se mapea un archivo MIDI a un pad de patrones, se enciende el LED que está encima del pad.
- Un pad se enciende si la nota MIDI asociada se dispara.
- Un marco amarillo alrededor de un pad indica que este pad está seleccionado para la edición.

Colores de pads

Puede colorear pads usando hasta 16 colores diferentes. Esto se puede usar para mejorar la visión general de los instrumentos dentro de su kit. Por ejemplo, puede configurar el bombo de un color, la caja de otro, los timbales y platos de otro, etc.

- Para aplicar un color a un pad o a varios pads seleccionados, abra el menú contextual y seleccione un color desde el submenú **Set Color**.

Seleccionar pads

Aparte de las opciones de selección normales, puede usar las opciones de selección adicionales del menú contextual del pad.

- **Select All Pads** – Se seleccionan todos los 128 pads.
- **Select All Pads in Group** – Se seleccionan todos los 16 pads del grupo de pads.
- **Invert Selection** – Selecciona todos los pads no seleccionados, y deselecciona todos los pads seleccionados.
- **Invert Selection in Group** – Como arriba, pero solo para el grupo de pads.

Funciones de pads

- Para cambiar el nombre de un pad, haga clic derecho sobre el pad, seleccione **Rename Pad** desde el menú contextual, introduzca un nuevo nombre y pulse [Intro].

  Esto es útil si los nombres de las muestras son demasiado largos o poco intuitivos. El hecho de renombrar muestras también le sirve para indicar que hay más de una muestra mapeada a un pad, por ejemplo.

- Puede editar múltiples pads seleccionados. El primer seleccionado pad se muestra con un marco amarillo, el resto de los pads seleccionados con un marco amarillo claro.
- Para seleccionar un pad sin disparar una muestra o patrón, pulse [Alt]/[Opción] y haga clic en el pad.
- En modo Instrumento, los pads se pueden usar para disparar sonidos. Puede dispararlos con diferentes velocidades. Las velocidades son más bajas cuánto más abajo del botón o pad hace clic. Hacer clic en la parte superior del pad da como resultado velocidades más altas.
- Para enmudecer o poner en solo un pad de instrumento, haga clic en el icono correspondiente, en la esquina superior izquierda de un pad. Haga clic de nuevo para eliminar el solo el enmudecimiento.
- Para eliminar el enmudecimiento o el solo de todos los pads de instrumento, haga clic en los botones **Reset All Mute**/**Reset All Solo**, debajo de los pads.
- Para eliminar muestras de un pad de instrumento, haga clic derecho en el pad y seleccione **Remove All Samples** en el menú emergente.
- Para restablecer un pad, haga clic derecho en el pad y seleccione **Reset Pad** en el menú emergente. Para restablecer todos los 128 pads, haga clic derecho en un pad y seleccione **Reset All Pads** en el menú emergente.

  Para los pads de instrumento, esto elimina todas las muestras y restablece el nombre, color, y nota de disparo de los pads a sus valores por defecto.

  Para los pads de patrones, esto elimina el archivo MIDI y el nombre de los pads y restablece el color y la nota de disparo a los valores por defecto.

Editar Kits

Editar selección o editar todo

Puede aplicar su edición a la selección (SEL) o a todas las muestras del pad (PAD), dependiendo del ajuste del botón correspondiente en la barra de herramientas.

Edición absoluta y relativa

Al editar múltiples muestras, puede cambiar los valores de forma absoluta en todas las muestras (ABS) o hacer cambios relativos (REL), dependiendo del ajuste del botón correspondiente en la barra de herramientas.

- Cuando usa edición absoluta y cambia un parámetro de 50% a 60% en una muestra, todas las demás muestras también se ajustan al 60%.
- Cuando usa edición relativa y cambia un parámetro de 50% a 60% en una muestra, otra muestra seleccionada que estuviera ajustada al 70% pasa al 80%.

NOTA

Los cambios relativos se pueden hacer en todos los parámetros que se puedan ajustar de forma continua. Los cambios en parámetros que seleccionan uno de varios modos o cambian entre dos estados, siempre son absolutos.

Página Edit

La página **Edit** es el lugar en el que se editan los sonidos de los kits.



- Para abrir la página **Edit**, haga clic en el botón **Edit**, en la sección inferior derecha del panel del plug-in.

La página **Edit** contiene seis pestañas: **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, y **Slice**.

Visor de mapeado

El visor de mapeado muestra el mapeado actual de muestras del pad seleccionado.



Puede reemplazar y eliminar muestras en el visor de mapeado, y ajustar sus rangos de velocidades. La muestra con foco aparece con un color más claro.

NOTA

La vista de mapeado siempre muestra los rangos de velocidades, incluso si no se usan para disparar muestras. Sin embargo, los valores solo tienen efecto en modo Velocity.

Mode

Determina el modo de disparo de las muestras de un pad:

- En el modo **Velocity**, la velocidad entrante determina qué muestra se reproduce.
- En el modo **Layer**, todas las muestras se reproducen a la vez, sin importar sus velocidades.
- En el modo **Round Robin**, las muestras se reproducen repetidamente una después de otra, de izquierda a derecha.
- En modo **Random**, las muestras se reproducen aleatoriamente. Pueden ocurrir repeticiones.
- En modo **Random Exclusive**, las muestras se reproducen aleatoriamente, pero no se permiten repeticiones.

Poly

Establece la polifonía máxima de un pad. Por ejemplo, si se establece en 4, puede disparar un pad 4 veces antes de que las notas nuevas se coman a las viejas.

NOTA

El valor de polifonía representa el número de notas que pueden sonar a la vez, por lo tanto, disparar muestras en capas de un pad puede conllevar un alto número de voces.

Fade

Especifica el tiempo que tarda una voz en desvanecerse cuando una voz se come a otra.

NOTA

Puede especificar ajustes de fundido distintos para las diferentes muestras de un pad.

Exclusive Group (grupo exclusivo)

Esto le permite asignar un pad a uno de los 32 grupos exclusivos. Los pads de dentro de un mismo grupo nunca se reproducen simultáneamente. Cuando se reproducen una nueva nota, la nota anterior se detiene.

Cambiar los rangos de velocidades de las muestras

- Seleccione la muestra en el visor de mapeado e introduzca nuevos valores en los campos **Hi** y **Lo**, a la derecha.
- Coloque el ratón entre dos muestras, para que aparezca una flecha doble, y arrastre hacia la izquierda o derecha.

NOTA

Cambiar el rango de velocidad de una muestra adapta automáticamente las muestras adyacentes, es decir, los rangos de velocidades no se pueden solapar.

Editar el mapeado de un pad

Un pad puede contener hasta 8 muestras.



- Puede añadir muestras depositándolas sobre el visor de mapeado. Se pueden insertar entre dos muestras, detrás de la última muestra, o delante de la primera muestra. Esto se indica con un línea de inserción roja.
- Para reemplazar una muestra, arrastre una nueva muestra sobre una muestra existente. La muestra que se reemplazará se indica con un marco rojo.
- Para cambiar el orden de las muestras, arrástrelas a una nueva posición.
- Para mapear una muestra a otro pad, deposítela en el pad.

  Esto elimina la muestra del pad actual. Para mapear la muestra a otro pad sin perder el mapeado actual, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] mientras arrastra.

Pestaña Main

La pestaña **Main** le da acceso al mapeado de la muestra del pad, así como a los parámetros más importantes, como **Volume**, **Pan**, **Cutoff**.

La pestaña **Main** también muestra un editor de muestras simplificado. En el visor puede ajustar los marcadores de inicio y final de la muestra, así como los marcadores de fundido de entrada y fundido de salida y las curvas de fundido.

Volume

Ajusta el nivel de la muestra.

Pan

Establece la posición de la muestra en el panorama estéreo.

Coarse

Ajusta la afinación en semitonos.

Fine

Ajusta la afinación precisa en centésimas de tono.

Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro.

NOTA

Cutoff, **Resonance**, y **Distortion** solo están disponibles si se usa un filtro.

Resonance

Ajusta la resonancia del filtro.

Distortion

Ajusta la cantidad de distorsión. El efecto de este parámetro depende del modo de filtro seleccionado.

Output

La salida a la que se enrutan las muestras.

- Por defecto, las muestras se enrutan al mezclador de Kit, desde dónde se envían también a través de los efectos de inserción.
- También puede enrutar muestras a una de las 16 salidas estéreo disponibles. La primera salida estéreo siempre es al salida Master. Esta salida siempre está activa y puede contener efectos de inserción.
- También puede enrutar un pad directamente a uno de los 4 canales AUX, para crear subgrupos, por ejemplo.

NOTA

Las muestras que se enrutan a una salida que está desactivada en su aplicación huésped, se envían automáticamente a la salida Master del plug-in.

Playback Quality

Establece la calidad.

- **Standard**: Seleccione este modo para reproducir las muestras con sus profundidades de bits y frecuencias de muestreo originales.
- **Vintage**: Seleccione este modo para emular la calidad de sonido de las antiguas cajas de ritmos de 12 bits. La desafinación de las muestras produce el típico efecto de aliasing. La frecuencia de muestreo está limitada a 26040 Hz.
- El modo **Turntable** es similar al modo **Vintage**. Las muestras se reproducen a 12bit/26040Hz. Use este modo para emular el método de trabajo típico de productores de hip hop. Debido a que las primeras cajas de ritmos digitales tenían una cantidad de memoria RAM muy limitada, los tocadiscos se muestrearon a una velocidad de 45 RPM en lugar de 33 1/3 RPM. De esta forma se podían grabar más muestras en la memoria RAM disponible. Durante la reproducción, las muestras se afinaban, para corregir el cambio de tono. Esto añadía un crujido típico y un aliasing por el que las primeras cajas de ritmos eran famosas.

NOTA

Si **Vintage** o **Turntable** está seleccionado en una muestra, no puede editar la muestra usando las funciones de AudioWarp de la pestaña **Sample**. Si intenta seleccionar uno de estos modos en una muestra que use AudioWarp, se muestra un mensaje de aviso.

Filter Type

Establece el tipo de filtro. Puede elegir entre **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** y **Rate Reduction**.

Para desactivar el filtro, seleccione **Off**.

Filter Shape

- LP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso bajo con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por encima del corte se atenúan.
- BP 12 y BP 24 son filtros de paso banda con 12 y 24 dB/oct. Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan.
- HP6+LP18 y HP6+LP12 son combinaciones de un filtro de paso alto con 6 dB/oct y un filtro de paso bajo con 18 y 12 dB/oct, respectivamente (filtro de paso banda asimétrico). Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan. La atenuación es más pronunciada en las frecuencias que están por encima del corte.
- HP12+LP6 y HP18+LP6 son combinaciones de un filtro de paso alto con 12 y 18 dB/oct y un filtro de paso bajo con 6 dB/oct (filtro de paso banda asimétrico). Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan. La atenuación es más pronunciada en las frecuencias que están por debajo del corte.
- HP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso alto con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por debajo del corte se atenúan.
- BR 12 y BR 24 son filtros de rechazo de banda con 12 y 24 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte se atenúan.
- BR12+LP6 y BR12+LP12 son combinaciones de un filtro de rechazo de banda con 12 dB/oct y un filtro de paso bajo con 6 y 12 dB/oct, respectivamente. Las frecuencias alrededor y por encima del corte se atenúan.
- BP12+BR12 es un filtro de paso banda con 12 dB/oct más un filtro de rechazo de banda con 12 dB/oct. Las frecuencias por debajo, encima, y alrededor del corte se atenúan.
- HP6+BR12 y HP12+BR12 son combinaciones de un filtro de paso alto con 6 y 12 dB/oct y un filtro de rechazo de banda con 12 dB/oct. Las frecuencias por debajo y alrededor del corte se atenúan.
- AP es un filtro pasa todo con 18 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte de atenúan.
- AP+LP6 es un filtro pasa todo con 18 dB/oct más un filtro de paso bajo con 6 dB/oct. Las frecuencias alrededor y por encima del corte se atenúan.
- HP6+AP es un filtro de paso alto con 6 dB/oct más un filtro pasa todo con 18 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte se atenúan.

Editar la envolvente

Está disponible una sección de envolvente en las pestañas **Pitch**, **Filter** y **Amp**. Cada envolvente multi segmento tiene hasta 128 nodos con los parámetros **Time**, **Level** y **Curve**. Los nodos y sus parámetros especifican la forma general del envolvente. Puede editar uno o varios nodos en el editor de envolvente gráfico, o introduciendo valores.

Seleccionar nodos

- Un nodo se selecciona haciendo clic en él en el editor gráfico. Los nodos seleccionados se vuelven de color azul claro. El nodo con foco se indica con un marco naranja. Los campos de valor a la izquierda del editor gráfico de envolvente muestran los parámetros del nodo con foco.
- Si se seleccionan múltiples nodos, puede usar el menú emergente **Node** para establecer el foco a un nodo diferente sin perder la selección actual.
- Pulse [Mayús] y haga clic en un nodo para añadirlo a la selección. Los nodos seleccionados se editan juntos.
- Puede seleccionar múltiples nodos dibujando un rectángulo alrededor de los nodos con el ratón.
- Si el editor gráfico tiene el foco, puede seleccionar el nodo siguiente y el anterior con las teclas de flecha izquierda y derecha.

Ajustar el parámetro Time

El parámetro **Time** especifica el periodo de tiempo entre dos nodos. Dependiendo del modo **Sync**, el parámetro **Time** se muestra en milisegundos y segundos, o en fracciones de tiempos.

- Para ajustar el parámetro **Time**, seleccione los nodos que quiera ajustar e introduzca un valor en el campo **Time**.
- También puede ajustar el parámetro **Time** en el editor gráfico de envolvente, arrastrando los nodos hacia la izquierda o la derecha, para decrementar o incrementar el rango de tiempo.

  Para una resolución más alta, mantenga pulsado [Mayús.] mientras mueve los nodos.

  Para limitar el movimiento al eje de tiempo, es decir, para cambiar solo la posición horizontal de un nodo, mantenga pulsado [Ctrl]/[Comando] mientras arrastra.

Ajustar el parámetro Level

El parámetro **Level** especifica la amplitud de la envolvente en la posición ajustada por el parámetro **Time**.

- Para ajustar el parámetro **Level**, seleccione los nodos que quiera ajustar e introduzca un valor en el campo **Level**.
- También puede ajustar el parámetro **Level** en el editor gráfico de envolvente arrastrando los nodos seleccionados hacia arriba o hacia abajo, para decrementar o incrementar los niveles.

  Para una resolución más alta, mantenga pulsado [Mayús] mientras mueve los nodos.

  Para limitar el movimiento al eje de nivel, es decir, para cambiar solo la posición vertical de un nodo, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] mientras arrastra.

Ajustar el parámetro Curve

El parámetro **Curve** le permite ajustar la curvatura de la curva de envolvente entre dos nodos, desde lineal hasta un comportamiento logarítmico o exponencial.

- Para ajustar el parámetro **Curve**, seleccione los nodos que quiera ajustar e introduzca un valor en el campo **Curve**. Los valores de curva positivos cambian la curvatura hacia un comportamiento logarítmico, y los valores negativos hacia un comportamiento exponencial.
- También puede ajustar el parámetro **Curve** en el editor gráfico de envolvente arrastrando la curva entre dos nodos.

  Presione [Ctrl]/[Comando] y haga clic en una curva para restablecerla a lineal.

Añadir y eliminar nodos

Todos los nodos añadidos después del nodo de sustain siempre afectan a la fase de release del envolvente.

- Para añadir un nodo, haga doble clic en la posición en la que quiera añadir el nodo.
- Para eliminar un nodo, haga doble clic en él.
- Para eliminar varios nodos seleccionados, presione [Supr] o [Retroceso].

NOTA

No puede eliminar ni el primer nodo, ni el último nodo, ni el nodo de sustain.

Añadir nodos usando la función Fill

La función **Fill** le permite añadir múltiples nodos de envolvente después de los nodos seleccionados.

1) En el menú emergente a la derecha del botón **Fill**, seleccione el número de nodos que quiera añadir.
2) En el editor gráfico del envolvente, seleccione el nodo después del que quiere añadir nodos.

   Si se seleccionan varios nodos, se insertan nuevos nodos después del último nodo seleccionado.
3) Si la función **Fixed** está desactivada, los nodos añadidos se colocan con el intervalo especificado por el parámetro Time del nodo seleccionado. Si se seleccionan múltiples nodos, el intervalo viene especificado por el nodo con foco.

   Activando **Sync** puede especificar el intervalo con el valor de nota **Sync**. Por ejemplo, si se selecciona 1/4, los nuevos nodos se añaden en intervalos de negras.
4) Si la función **Fixed** está activada, las notas añadidas rellenan el espacio entre la última nota seleccionada y la siguiente.
5) Haga clic en el botón **Fill**.

Se añaden las notas.

Fixed

Si **Fixed** está activado, solo se mueven los nodos seleccionados en el eje de tiempo. Si **Fixed** está desactivado, todos los nodos que siguen a los nodos editados también se mueven.

Snap

Puede seleccionar un segundo envolvente para mostrarlo detrás del envolvente editado. Si **Snap** está activado y cambia la posición de los nodos, se ajustan a los nodos del envolvente que se muestra detrás.

- Para especificar el envolvente de fondo, abra el menú emergente a la derecha del botón **Snap** y seleccione un envolvente de la lista.

Usar Sync

Puede sincronizar los envolventes al tempo de su aplicación huésped. Esto le permite ajustar los tiempos del envolvente a intervalos de tiempo musical, sin tener en cuenta los cambios de tempo.

1) Haga clic en **Sync** para activar el modo de sincronía del envolvente.

   La sincronía está activa cuando el botón está encendido. Se muestra una rejilla espaciada en fracciones de tiempos en el editor gráfico de envolvente.

2) En el menú emergente que se encuentra a la derecha del botón **Sync**, seleccione un valor de nota.

   Esto ajusta la resolución de la rejilla. Por ejemplo, si especifica un valor de nota negra (1/4), las notas se ajustan a intervalos de negras. Si el botón **T** está activado, los valores de notas se corresponden a valores de tresillos.

   También puede introducir valores de notas y tresillos manualmente en el campo de valor.

El campo **Time** de una nota muestra los tiempos en fracciones de compás. La fracción siempre se reduce al valor más pequeño posible. 2/16 se muestra como 1/8, por ejemplo.

NOTA

Los nodos del envolvente que no encajen exactamente con un valor de nota, muestran el valor de nota más cercano.

NOTA

Los nodos que encajen exactamente con un valor de nota se indican con un punto rojo dentro del nodo. Esto puede ser útil si alterna la rejilla entre tresillos y valores de nota normales, por ejemplo. Las notas de tresillo siguen indicando que encajan con un valor de nota, incluso si la rejilla muestra valores de nota normales.

Seleccionar un modo de envolvente

Puede seleccionar uno de entre 4 modos de envolvente para especificar cómo se reproduce el envolvente cada vez que se presiona una tecla. Estos modos se seleccionan desde el menú emergente Mode. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Sustain**: El envolvente empieza a reproducirse desde el primer nodo hasta su sustain. El nivel de sustain se mantiene mientras toca la nota. Cuando suelta la nota, el envolvente continúa con las fases posteriores al sustain. Este modo es ideal para muestras con loops.
- **Loop**: El envolvente empieza a reproducirse desde el primer nodo hasta los nodos de loop. El loop se repite mientras se mantenga la tecla pulsada. El envolvente reproduce las fases de después del sustain cuando suelta la nota. Este modo es ideal para añadir movimiento al sustain.
- **One Shot**: El envolvente se reproduce desde la primera hasta la última nota, incluso si suelta la tecla. El envolvente no tiene sustain. Este modo es ideal para muestras de percusión.
- **Sample Loop**: Conserva el ataque natural de la muestra. El decaimiento del envolvente no empieza hasta que la muestra no ha llegado al punto de inicio del loop.

  Si ajusta el segundo nodo al nivel máximo y usa los nodos siguientes para moldear el decaimiento durante la fase de loop de la muestra, el envolvente solo afecta a la fase de loop. El ataque del envolvente se sigue ejecutando.

Pestaña Pitch

Coarse

Ajusta la afinación en semitonos.

Fine

Ajusta la afinación precisa en centésimas de tono.

Random

Determina cuánto cambia el tono de la muestra aleatoriamente con cada nota que se toque.

Env Amnt

Determina lo mucho que se ve afectado el tono por el envolvente de tono.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determina cómo afecta la velocidad al nivel del envolvente. El nivel depende de este parámetro y de lo fuerte que golpee una tecla. Los valores positivos aumentan el nivel del envolvente si golpea más fuerte una tecla. Los valores negativos disminuyen el nivel del envolvente si golpea más fuerte una tecla.

Time Velocity (Vel>Time)

Ajusta la influencia de la velocidad en las fases del envolvente. Los valores positivos decrementan los tiempos para valores de velocidad altos. Los valores negativos incrementan los tiempos para valores de velocidad altos.

Segments

Aquí puede seleccionar qué fases del envolvente se ven afectadas por el parámetro **Time Velocity**.

- **Attack** – La velocidad solo afecta al ataque.
- **Attack + Decay** – La velocidad afecta a todas las fases hasta el sustain.
- **Decay** – La velocidad afecta a todas las fases hasta el sustain, pero sin el ataque.
- **Attack + Release** – La velocidad afecta a las fases de ataque y de release.
- **All** – La velocidad afecta a todas las fases.

Level Velocity Curve

Puede seleccionar el tipo de curva para especificar cómo se traducirán las velocidades entrantes a niveles del envolvente. La característica de cada curva se muestra en un icono pequeño.

Pestaña Filter

La pestaña **Filter** le permite ajustar el color del tono del sonido. El envolvente de filtrado controla la frecuencia de corte para moldear el contenido armónico a lo largo del tiempo.

Filter Type

Establece el tipo de filtro. Puede elegir entre **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** y **Rate Reduction**.

Para desactivar el filtro, seleccione **Off**.

Filter Shape

- LP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso bajo con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por encima del corte se atenúan.
- BP 12 y BP 24 son filtros de paso banda con 12 y 24 dB/oct. Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan.
- HP6+LP18 y HP6+LP12 son combinaciones de un filtro de paso alto con 6 dB/oct y un filtro de paso bajo con 18 y 12 dB/oct, respectivamente (filtro de paso banda asimétrico). Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan. La atenuación es más pronunciada en las frecuencias que están por encima del corte.
- HP12+LP6 y HP18+LP6 son combinaciones de un filtro de paso alto con 12 y 18 dB/oct y un filtro de paso bajo con 6 dB/oct (filtro de paso banda asimétrico). Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan. La atenuación es más pronunciada en las frecuencias que están por debajo del corte.
- HP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso alto con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por debajo del corte se atenúan.
- BR 12 y BR 24 son filtros de rechazo de banda con 12 y 24 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte se atenúan.
- BR12+LP6 y BR12+LP12 son combinaciones de un filtro de rechazo de banda con 12 dB/oct y un filtro de paso bajo con 6 y 12 dB/oct, respectivamente. Las frecuencias alrededor y por encima del corte se atenúan.
- BP12+BR12 es un filtro de paso banda con 12 dB/oct más un filtro de rechazo de banda con 12 dB/oct. Las frecuencias por debajo, encima, y alrededor del corte se atenúan.
- HP6+BR12 y HP12+BR12 son combinaciones de un filtro de paso alto con 6 y 12 dB/oct y un filtro de rechazo de banda con 12 dB/oct. Las frecuencias por debajo y alrededor del corte se atenúan.
- AP es un filtro pasa todo con 18 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte de atenúan.
- AP+LP6 es un filtro pasa todo con 18 dB/oct más un filtro de paso bajo con 6 dB/oct. Las frecuencias alrededor y por encima del corte se atenúan.
- HP6+AP es un filtro de paso alto con 6 dB/oct más un filtro pasa todo con 18 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte se atenúan.

Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro.

Resonance

Ajusta la resonancia del filtro.

Distortion

Ajusta la cantidad de distorsión. El efecto de este parámetro depende del modo de filtro seleccionado.

Velocity

Este parámetro determina la influencia que tiene la velocidad sobre la frecuencia de corte. Si **Velocity** está en 0%, el ajuste no tiene efecto. En cualquier otro valor, la frecuencia de corte cambia con la velocidad.

Env Amnt

Determina lo mucho que se ve afectado el filtro por el envolvente de filtrado.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determina cómo afecta la velocidad al nivel del envolvente. El nivel depende de este parámetro y de lo fuerte que golpee una tecla. Los valores positivos aumentan el nivel del envolvente si golpea más fuerte una tecla. Los valores negativos disminuyen el nivel del envolvente si golpea más fuerte una tecla.

Time Velocity (Vel>Time)

Ajusta la influencia de la velocidad en las fases del envolvente. Los valores positivos decrementan los tiempos para valores de velocidad altos. Los valores negativos incrementan los tiempos para valores de velocidad altos.

Segments

Aquí puede seleccionar qué fases del envolvente se ven afectadas por el parámetro **Time Velocity**.

- **Attack** – La velocidad solo afecta al ataque.
- **Attack + Decay** – La velocidad afecta a todas las fases hasta el sustain.
- **Decay** – La velocidad afecta a todas las fases hasta el sustain, pero sin el ataque.
- **Attack + Release** – La velocidad afecta a las fases de ataque y de release.
- **All** – La velocidad afecta a todas las fases.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar la envolvente en la página 29

Pestaña Amp

Volume

Ajusta el nivel de la muestra.

Pan

Establece la posición de la muestra en el panorama estéreo.

AUX 1-4

Aquí puede especificar el nivel de la señal que se envía a los 4 canales de AUX FX integrados.

Level Velocity (Vel>Lev)

Determina cómo afecta la velocidad al nivel del envolvente. El nivel depende de este parámetro y de lo fuerte que golpee una tecla. Los valores positivos aumentan el nivel del envolvente si golpea más fuerte una tecla. Los valores negativos disminuyen el nivel del envolvente si golpea más fuerte una tecla.

Time Velocity (Vel>Time)

Ajusta la influencia de la velocidad en las fases del envolvente. Los valores positivos decrementan los tiempos para valores de velocidad altos. Los valores negativos incrementan los tiempos para valores de velocidad altos.

Segments

Aquí puede seleccionar qué fases del envolvente se ven afectadas por el parámetro **Time Velocity**.

- **Attack** – La velocidad solo afecta al ataque.
- **Attack + Decay** – La velocidad afecta a todas las fases hasta el sustain.
- **Decay** – La velocidad afecta a todas las fases hasta el sustain, pero sin el ataque.
- **Attack + Release** – La velocidad afecta a las fases de ataque y de release.
- **All** – La velocidad afecta a todas las fases.

Level Velocity Curve

Puede seleccionar el tipo de curva para especificar cómo se traducirán las velocidades entrantes a niveles del envolvente. La característica de cada curva se muestra en un icono pequeño.

Pestaña Sample

La pestaña **Sample** está dividida en diferentes secciones. La sección superior muestra el visor de forma de onda, y la sección inferior le da acceso a todos los parámetros relevantes de la muestra.

Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene diferentes herramientas para la edición de marcadores de muestras, marcadores de loops, y trozos.

Play Sample



Active este botón para reproducir la muestra cruda.

Play Selection Looped



Active este botón para reproducir la selección repetidamente.

Auto Scroll



Si este botón está activado, el visor de forma de onda se desplaza durante la reproducción, manteniendo así el cursor de reproducción siempre visible.

Follow Sample Playback



Active este botón para ver un localizador de reproducción al disparar una muestra a través de MIDI.

Range Selection Tool



Haga clic y arrastre con esta herramienta para crear una selección.

Zoom Tool



Si esta herramienta está seleccionada, puede hacer clic en la forma de onda para hacer zoom en la posición del clic.

Play Tool



Si esta herramienta está seleccionada, haga clic en el visor de forma de onda para reproducir la muestra. Se reproduce desde esta posición, hasta que suelta el botón del ratón

Scrub Tool



Si esta herramienta está seleccionada, puede hacer clic en la forma de onda y arrastrar hacia los lados para reproducir el audio. La velocidad de reproducción depende de lo rápido que mueve el ratón.

Snap



Si el botón Snap está activado, los puntos de inicio y fin de selección y los marcadores se ajustan a los demás marcadores.

Snap to Zero Crossing



Si este botón está activado, los puntos de inicio y fin de selección y los marcadores solo se colocan en puntos de cruce por cero (posiciones en las que la amplitud del audio es cero). Esto le ayuda a evitar crujidos causados por cambios repentinos de amplitud.

Edit Loop



Si este icono está activado, el editor muestra la región del bucle repetidamente, en lugar de los datos originales de la muestra. Esto hace que sea más fácil trabajar en secciones específicas de loops largos, por ejemplo.

Si el modo loop está desactivado cuando activa el icono **Edit Loop**, el modo loop se ajusta automáticamente a **Continuous** y los marcadores de loop se colocan al inicio y final de la muestra.

Show Resulting Loop Crossfade



Active este botón para ver el efecto de sus ajustes de fundido cruzado en el visor de forma de onda. Si este botón está activado, la forma de onda resultante se muestra de color rojo.

NOTA

Este botón solo tiene efecto si **Edit Loop** está activado.

Show Fades in Waveform (solo pestaña Sample)



Active este botón para mostrar sus ajustes de fundido directamente sobre la forma de onda.

Show Channel Sum



Active este botón para mostrar la suma de los canales izquierdo y derecho en el visor de forma de onda.

Show Left Channel



Active este botón para mostrar el canal izquierdo en el visor de forma de onda.

Show Right Channel



Active este botón para mostrar el canal derecho en el visor de forma de onda.

Preview Volume



Haga clic en este icono para mostrar un deslizador de nivel. Use este deslizador para especificar el nivel de previsualización de sus muestras.

Output



En este menú emergente puede especificar a qué salida del plug-in enviará sus señales el editor de muestras.

Ruler

La regla muestra la línea de tiempo en el formato de visualización de tiempo especificado.

- Para seleccionar el formato, haga clic en el botón de flecha, a la derecha de la regla, y seleccione una opción desde el menú emergente.

  Puede elegir mostrar compases y tiempos, segundos, o muestras.

Si la pestaña Slice está seleccionada, la regla muestra la línea de tiempo en compases y tiempos.

Visor de forma de onda y Escala de nivel

El visor de forma de onda muestra la imagen de la forma de onda de la muestra. A la izquierda del visor de forma de onda, se muestra una escala de nivel, indicando la amplitud del audio.

- Para seleccionar si el nivel se muestra como porcentaje o en dB, haga clic en la etiqueta de la escala de nivel (dB o %), y seleccione una opción desde el menú emergente.
- Para mostrar los ejes de nivel medio, haga clic derecho en el visor de forma de onda y seleccione la opción correspondiente en el menú contextual.

Sección Parameter

Velocity Start Range

Determina la influencia de la velocidad en el inicio de la muestra. Mueve el marcador de inicio de rango hacia la derecha para que la muestra empiece más tarde para velocidades más bajas. La velocidad máxima hace que la muestra empiece en la posición de inicio original.

Key On Delay

Con este parámetro puede retrasar la reproducción de la zona por un tiempo especificado o por un valor de nota.

- Para sincronizar el tiempo de retardo con el tempo del huésped, active el botón **Sync** y seleccione un valor de nota desde el menú emergente.
- Para cambiar el valor de nota seleccionado a un tresillo, active el botón **T**.

Si **Sync** está desactivado, el retardo se especifica en milisegundos. Si **Sync** está activado, el retardo se especifica en fracciones de tiempo.

Loop Mode

- **One Shot** – la muestra se reproduce desde el inicio hasta el final.
- **No Loop** – la muestra se reproduce mientras se mantenga la nota.
- **Continuous** – el loop se reproduce incluso si ha soltado la nota.
- **Until Release** – el loop se reproduce mientras se mantiene la nota y luego continúa hasta el final de la muestra.

Reverse

Invierte la muestra, para que la oiga del revés.

Sample Start

El marcador de inicio de la muestra.

Sample End

El marcador de fin de la muestra.

Link Sample Start and End

Si este botón está activado, mover el inicio de la muestra también mueve el final, y viceversa.

Loop Start

Especifica dónde empieza el loop. Puede introducir un valor numéricamente o mover el marcador de inicio en el visor de la muestra.

Loop End

Especifica dónde acaba el loop. Puede introducir un valor numéricamente o mover el marcador de fin en el visor de la muestra.

Link Loop Start and End

Si este botón está activado, mover el inicio del loop también mueve el final, y viceversa.

Loop Crossfade

Especifica el tiempo del fundido cruzado.

El parámetro **Curve** define la curva del fundido cruzado, de lineal a equipotencial.

Loop Tuning

Aquí puede ajustar la frecuencia del loop en centésimas.

Detune

Le permite afinar la muestra +/- 1200 centésimas.

Gain

Determina el nivel de la muestra.

Pan

Determina la posición de panorama de la muestra.

Parámetros de AudioWarp

En la sección **AudioWarp** puede aplicar corrección de tiempo y desplazamiento de formantes a sus muestras.

NOTA

La funcionalidad de AudioWarp no está disponible si la calidad de reproducción está en **Vintage** o **Turntable**, en la pestaña **Main**.

Mode

En este menú emergente, seleccione el modo que se usa para las funciones de AudioWarp.

- El modo **Solo** ofrece parámetros de corrección de tiempo y desplazamiento de formantes. Este modo es adecuado para loops y muestras con instrumentos o voces solistas. Es muy eficiente y soporta reproducción polifónica.
- El modo **Music** ofrece parámetros de corrección de tiempo. Este modo es adecuado para material complejo tal como loops de percusión y muestras con música variada. Usa considerablemente más tiempo de CPU que el modo Solo. Tenga en cuenta que cuantas más muestras corrija, más carga de CPU.
- Seleccione **Off** para desactivar las funciones de AudioWarp.

Sync Mode

Los modos **Sync** se usan para hacer coincidir la velocidad de reproducción de la muestra con el tempo de la aplicación huésped.

- Si se ajusta a **Off**, puede especificar la velocidad de reproducción manualmente, en tanto por ciento.
- Si se ajusta a **Tempo**, la velocidad de reproducción se calcula usando la proporción entre el tempo original de la muestra y el tempo del huésped.
- Si se ajusta a **Beats**, la velocidad de reproducción se calcula usando la duración de nota de los tiempos, el número de tiempos, y el tempo del huésped.

NOTA

Para que los modos de **Sync** funcionen adecuadamente, el loop de la muestra debe estar bien configurado. En modo Tempo, el tempo original debe ajustarse lo más exactamente posible.

Speed

Este control ajusta la velocidad de reproducción de la muestra, en tanto por cierto. Puede acelerar el tempo hasta un 800% del original. En el modo Music, el límite inferior de la velocidad de reproducción es de 12.5%. Los valores por debajo de este límite no tienen efecto.

Original BPM

Si **Sync Mode** está en **Tempo**, puede introducir el tempo original de la muestra en tiempos por minuto. Groove Agent SE ajusta la velocidad de reproducción de la muestra para que encaje con el tempo de la aplicación huésped.

NOTA

Si carga una muestra que contiene información de tempo en la cabecera del archivo, esta información se usa para ajustar el parámetro **Original Tempo**. Si una muestra no contiene ninguna información de tempo, el valor se estima. Puede modificar los valores del parámetro manualmente.

Duración de nota y Número de tiempos

Cuando **Sync Mode** está en **Beats**, Groove Agent SE calcula el tempo de la muestra, basándose en la duración de nota y el número de tiempos que introduce. Por ejemplo, si la muestra es un loop de percusión con notas negras, ajuste **Note** a 1/4 y **Beats** a 4. Groove Agent SE ajusta la velocidad de reproducción de la muestra para que encaje con el tempo de la aplicación huésped.

NOTA

Si carga una muestra que contiene información de tempo en la cabecera del archivo, esta información se usa para ajustar los parámetros **Note Length** y **Number of Beats**. Si una muestra no contiene ninguna información de tempo, los valores se estiman. Puede modificar los valores del parámetro manualmente.

Formant (exclusivo para Solo Mode)

Especifica la cantidad de desplazamiento de formante.

Marcadores

Puede usar un conjunto de marcadores diferentes para especificar las posiciones importantes en una muestra.

Sample Start

Define el lugar en el que la muestra comienza a reproducirse. El audio anterior a este marcador se ignora.

Sample End

Define el lugar en el que la muestra detiene su reproducción. El audio posterior a este marcador se ignora.

Loop Start

Define el lugar en el que empieza el loop.

Loop End

Define el lugar en el que acaba el loop.

Velocity Start Range

Define la fase de ataque de una muestra, que se puede usar para la modulación del inicio de la muestra a través de la velocidad.

Crear fundidos



- Para crear fundidos, arrastre las manecillas de fundido en el visor de muestras en la pestaña Sample, o especifique la duración del fundido de entrada/salida en la pestaña Slice (si creó trozos a partir del audio).
- Para ajustar la curvatura, arrastre la línea de fundido del visor hacia arriba o hacia abajo.

NOTA

Los fundidos tienen influencia directa en la reproducción de la muestra. No son parte de la envolvente de amplificación.

Zooming

- Para hacer zoom en el eje de tiempo y de nivel, use los deslizadores horizontales y verticales de zoom.



Deslizador de zoom vertical

- Los tres botones a la derecha del deslizador de zoom horizontal le permiten hacer zoom al inicio, al final, y al rango completo.

  Dependiendo de su situación de trabajo, estas opciones hacen referencia a la muestra, a la selección, o a un loop. Hacer clic varias veces aumenta el nivel de zoom.
- Para alternar entre el ajuste de zoom completo y el ajuste de zoom anterior, haga clic en el botón **A**, a la derecha de la regla de zoom horizontal.
- Para hacer zoom en la posición del localizador, presione [G] y [H].
- Puede hacer clic y arrastrar la regla para hacer zoom en la posición del clic.
- Use las opciones del submenú **Zoom** del menú contextual.

View Range

Al cambiar de una muestra a otra, puede especificar qué rango mostrar en el visor de forma de onda de la nueva muestra.

Estas opciones se encuentran en el submenú **View Range** del menú contextual del visor de forma de onda.

Auto

Imita el rango visible de la muestra anterior.

Last

Cada muestra guarda su rango visible individualmente. Cuando selecciona una muestra de nuevo, su rango se restaura.

Full

Presenta la muestra completa.

Sample

Muestra el rango comprendido entre los marcadores de inicio y final de la muestra.

Sample Start

Muestra el marcador de inicio de muestra con el factor de zoom actual.

Sample Start Range

Muestra el marcador de inicio de rango de la muestra con el factor de zoom actual.

Sample End

Muestra el marcador de final de muestra con el factor de zoom actual.

Loop

Muestra el loop entero.

Loop Start

Muestra el marcador de inicio de loop con el factor de zoom actual.

Loop End

Muestra el marcador de final de loop con el factor de zoom actual.

Escuchar muestras

Puede reproducir la muestra usando el icono **Play Sample** de la barra de herramientas.

Se aplica lo siguiente:

- Si no ha hecho una selección, se reproduce toda la muestra.
- Si ha hecho una selección, se reproduce esta selección.
- Si el icono **Edit Loop** está activado, la reproducción continúa repetidamente hasta que desactiva la función de audición.

Hacer selecciones

PROCEDIMIENTO

1. Para hacer una selección, haga clic y arrastre con la herramienta de Selección de Rango.
   - Si **Snap to Zero Crossing** está activado, el inicio y el final de la selección siempre están en sitios de cruce por cero.
2. Para redimensionar la selección, arrastre su borde izquierdo o derecho, o pulse [Mayús] y haga clic en la posición en la que quiere que empiece/acabe la selección.

Definir un inicio y final de muestra a partir de una selección

- Haga una selección, haga clic derecho en el editor de muestras (Sample), abra el submenú **Selection**, y seleccione **Set Sample Start/End to Selection**.

Definir un inicio y final de bucle a partir de una selección

- Haga una selección, haga clic derecho en el editor de muestras (Sample), abra el submenú **Selection**, y seleccione **Set Loop to Selection**.

Pestaña Slice

En la pestaña **Slice** puede trocear loops de audio y mapearlos automáticamente a los pads de instrumento. Durante este proceso se crea una pista MIDI y se asocia con el primer pad de patrones vacío.

Después de trocear un loop puede reproducir el loop entero a través del pad de patrón, o disparar trozos individualmente con los pads de instrumento.

Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene varias herramientas que también están disponibles en la pestaña **Sample**. Además, están disponibles las siguientes herramientas:

Play Slice



Active este botón para reproducir trozos al hacer clic en ellos.

Lock Slices



Active este botón para evitar que los marcadores de trozos se muevan. Los trozos bloqueados se muestran con marcadores rojos.

Jump to Previous/Next Slice



Haga clic en estos botones para saltar hasta el trozo siguiente/anterior.

BPM



Muestra el tempo del loop, leído del archivo de la muestra o calculado a partir de la duración de la muestra.

Puede ajustar este valor manualmente.

Bars/Beats



Muestra la duración de la muestra que ha encontrado la detección automática de tempo, en compases y tiempos. Puede ajustar este valor manualmente, lo que tiene efecto en la rejilla y en el tempo.

Sección Parameter

Create/Remove Slices

Haga clic en este botón para crear trozos a partir del loop seleccionado. Si ya existen trozos, hacer clic en este botón los eliminará.

Slice Detection Mode

La detección de trozos establece automáticamente marcadores de trozos en la forma de onda de la muestra. Están disponibles los siguientes modos de detección de trozos:

- El modo **Transient** le permite especificar el nivel de pico mínimo que un transitorio necesita para convertirse en un marcador de trozo.
- El modo **Grid** le permite ajustar los marcadores de trozo según una rejilla de tiempo.

  Puede combinar los modos **Transient** y **Grid** para detectar trozos que cumplan ambas condiciones.
- En el modo **Manual**, no se realiza ninguna detección de trozos automática. En su lugar puede añadir y eliminar trozos manualmente pulsando y haciendo clic en la forma de onda.

Threshold

Determina el nivel mínimo que debe tener un transitorio para que sea detectado como inicio de un nuevo trozo.

Min Length

Determina la duración mínima de un trozo. Úselo para evitar crear trozos cortos no deseados.

Grid Catch

En el modo **Transient+Grid**, puede usar este control para especificar lo cercano a la rejilla que deberá estar un marcador de transitorio.

Fade In/Out

Ajusta la duración del fundido de entrada/salida de todos los trozos de un loop.

Campo MIDI Export

Puede exportar la frase MIDI arrastrando el campo MIDI export en una pista MIDI de su aplicación huésped.

Trocear un loop

PREREQUISITO

Para trocear un loop, es mejor empezar con un kit vacío.

NOTA

El número máximo de trozos es 128. Por lo tanto, se recomienda empezar en un pad que esté asignado a una nota baja, para que estén disponibles los pads suficientes.

PROCEDIMIENTO

1. Deposite el loop de audio sobre el pad de instrumento con el que quiera empezar.

   Si el número de trozos sobrepasa el número de pads disponibles, algunos trozos no se pueden mapear a pads de instrumento. Estos trozos se muestran en rojo en el visor de forma de onda. En este caso, el loop se reproduce solo con la duración de los trozos mapeados.
2. Abra la pestaña **Slice** y haga clic en **Create Slices**.
3. Ajuste los parámetros en la pestaña **Slice** para crear el mejor conjunto de trozos.

   Cualquier cambio que conlleve a tener más o a menos trozos, creará trozos o eliminará trozos de pads.

Añadir y eliminar trozos

- Para añadir un marcador de trozo, pulse [Alt]/[Opción] y haga clic en el editor.
- Para eliminar un marcador de trozo, pulse [Alt]/[Opción] y haga clic en él.

NOTA

El número de trozos que se pueden crear está limitado al número de pads de instrumento libres disponibles.

Importar y exportar archivos

Importar archivos MPC y GAK

Puede importar archivos AKAI MPC 500 y MPC 1000, y archivos GAK, creados en Groove Agent ONE en Groove Agent SE.

Importar archivos arrastrando y soltando

- Para importar un archivo, arrástrelo desde el Explorador/Finder hasta la ranura de la sección de ranura del kit, o hasta el nombre del kit en el rack de kits.

Importar archivos a través del menú contextual

También puede importar archivos a través del menú contextual del kit.

1) Haga clic derecho sobre el kit, en el rack de kits o en la sección de la ranura del kit, y seleccione **Import**.
2) Seleccione el archivo que quiera importar y haga clic en **OK**.

NOTA

Al importar archivos GAK, se le pedirá que especifique la carpeta en la que quiera guardar los archivos incluidos.

Importar archivos REX y loops troceados

Puede importar archivos REX y partes de audio troceado desde Cubase/Nuendo hasta Groove Agent SE.

- Para importar un archivo REX o una parte de audio troceado en Groove Agent SE, arrástrelo hasta un pad vacío.

  Los trozos se distribuyen automáticamente a través de los pads, y se crea una frase MIDI que se asigna al primer pad de pattern libre.

Una vez el archivo se importa, puede disparar los trozos con los pads de instrumento, o reproducir el loop entero disparando el pad de pattern.

Los archivos REX importados y las partes de audio troceado se tratan como loops de audio troceados en Groove Agent SE.

Los pads que son parte de un loop troceado se muestran con un icono de bucle. El pad que contiene el primer trozo se muestra con un icono de bucle más grande.

NOTA

Si el número de pads disponibles no es lo suficientemente grande como para mapear todos los trozos a los pads, los trozos que no se pudieron añadir se muestran en rojo en la página de edición de trozos. Puede mover pads arrastrando y soltando para liberar los pads que sean necesarios. Enseguida que los pads están disponibles, los trozos que no se hayan podido mapear se añaden automáticamente.

NOTA

Si importa un archivo REX, el **Slice Mode** del editor de trozos se establece automáticamente a **Manual**, para conservar los marcadores de trozos especificados en el archivo REX. Tenga en cuenta, sin embargo, que en algunos casos, los trozos guardados en el archivo REX pueden no representar un loop de audio útil.

Exportar kits con muestras

Los kits de Groove Agent SE se pueden exportar junto con sus muestras asociadas.

PROCEDIMENTO

1. Haga clic derecho en el kit, en la barra de kits, y seleccione **Export with Samples** en el menú contextual.
2. En el diálogo, especifique un nombre y una ubicación para el archivo.

RESULTADO

Sea crea el archivo del kit junto con una carpeta que contiene las muestras.

NOTA

Las muestras que forman parte del contenido de fábrica protegido no se pueden exportar.

Buscar muestras no encontradas

Puede haber situaciones en las que los programas cargados no puedan encontrar las muestras que usan. Esto puede ocurrir si las muestras referenciadas se encuentran en una unidad diferente y el nombre de la unidad ha cambiado, o porque el programa se creó en un ordenador diferente.

Cuando esto ocurre, se abre el diálogo **Find Missing Sample**, listando todas las muestras que faltan, con información adicional sobre el formato, tamaño, y fecha de creación. La lista agrupa todas las muestras que se encuentran en la misma subcarpeta.

Introducir una ruta de búsqueda

En el diálogo **Find Missing Sample**, bajo la lista de muestras no encontradas, puede introducir la ruta de búsqueda para encontrar las muestras que faltan.

NOTA

Se busca en todos los subdirectorios antes de mostrar los resultados, por lo tanto la búsqueda tarda más tiempo si busca en unidades enteras.

Empezar la búsqueda

Una vez ha especificado la ruta de búsqueda, haga clic en el botón **Start Search** para comenzar con el proceso de búsqueda.

Si la búsqueda solo encuentra un único resultado para cada muestra que falta, la ruta de la muestra se corrige automáticamente en el programa y la muestra desaparece de la lista de **Missing Files**. Si se encontraron todas las muestras, se cierra el diálogo.

Múltiples resultados

Si se encuentran archivos de muestras con el mismo nombre en más de una ubicación, aparece una lista adicional llamada **Found File** debajo de la lista **Missing File**. Aparecen las muestras disponibles y las ubicaciones de sus archivos.

- Para seleccionar una muestra o una carpeta entera y usarla para resolver las muestras que faltan, haga doble clic en la lista **Found Files**.

  Cada muestra o cada carpeta que se resuelva de esta forma desaparecerá de la lista **Missing File**.

Una vez se han resuelto todas las muestras, se cierra el diálogo.

Rutas favoritas

Si una ruta pudiera ser útil para futuras búsquedas, puede añadirla en la lista de rutas de búsqueda. La siguiente vez que se abra el diálogo, le permitirá seleccionar una o varias rutas predefinidas para que especifique qué sitios incluir en la búsqueda.

- Para añadir una ruta, haga clic en el signo **+**.

Opciones de búsqueda

Por defecto, Groove Agent SE busca muestras que no solo tengan el mismo nombre de archivo, si no que también se correspondan en términos de información de tiempo, tamaño, y formato. Una muestra se considera «encontrada» solo si toda la información es idéntica. Sin embargo, puede excluir esta información activando las opciones **Ignore File Time and Size** y **Ignore Audio Format**.

Gestión de la mezcla y los efectos

Mezclar

Página Mixer

La página **Mixer** contiene pestañas para el mezclador del **Kit**, el mezclador **AUX**, y el mezclador **Master**.

Mezclador del Kit

El mezclador del kit contiene la tira del canal (channel strip) del bus que está asignado a la ranura del kit.



Level

El fader de nivel le permite ajustar el volumen de la ranura.

Pan

Establece la posición de la ranura en el panorama estéreo.

Mute

Actívelo para enmudecer la ranura.

Meter

Los medidores del canal del mezclador muestran el nivel de salida del kit.

Peak Level Meter

El medidor indica el nivel más alto del bus en dB. Para restablecer el medidor de pico, haga clic en el campo de valor.

Ranuras de efectos

Puede usar las 4 ranuras, a la derecha de la tira del canal, para añadir efectos de inserción a la ranura.

Mezclador AUX

Groove Agent SE le ofrece 4 buses AUX que se pueden usar para realizar efectos de envío clásicos. Cada bus aloja hasta 4 efectos de inserción, lo que le permite confeccionar efectos complejos. Los buses se pueden enrutar a la salida Master del plug-in, o a una de las salidas individuales.



Output

En este menú emergente puede seleccionar una de las 16 salidas disponibles para el bus AUX.

Mute

Enmudece el bus AUX.

Level

Le permite ajustar el nivel del bus AUX.

Ranuras de efectos

Puede usar las 4 ranuras, a la derecha de cada tira de canal, para añadir efectos de inserción a la ranura.

Mezclador Master

El mezclador Master muestra el canal del bus de salida estéreo Master. Puede albergar hasta 4 efectos de inserción, que se pueden usar para añadir una EQ o un compresor global a la cadena de la señal, por ejemplo.



Level

Le permite ajustar el nivel del bus Master.

Ranuras de efectos

Puede usar las 4 ranuras, a la derecha, para añadir efectos de inserción a la ranura.

Manejo de efectos

Groove Agent SE le ofrece 4 buses AUX que se pueden usar para realizar efectos de envío clásicos. Cada bus aloja hasta 4 efectos de inserción, lo que le permite confeccionar efectos complejos. Los buses se pueden enrutar a la salida **Master** del plug-in o a una de las salidas individuales.

The Kit Mixer le da acceso al canal de mezclador del kit, que también tiene 4 inserciones.

Además, el Mezclador le ofrece acceso al bus de salida maestro. Se puede usar para añadir una EQ o un compresor global a la cadena de señal, por ejemplo.

Ajustes de efectos por defecto

Cada efecto viene con unos ajustes por defecto de fábrica. Sin embargo, puede grabar sus propios ajustes por defecto, como presets, para cada efecto.

- Configure el efecto.
- Haga clic en el botón **Save Preset**, en la barra de título de la sección del efecto, y guarde el preset bajo el nombre «--Default--».

El preset se guarda en la carpeta de presets del efecto, y se carga cada vez que carga el efecto.

- Para volver a los ajustes de fábrica por defecto, elimine su preset por defecto.

Usar las ranuras de efectos de inserción

En la página **Mixer**, puede configurar efectos de inserción para el canal del kit y los buses AUX.

Cada bus ofrece 4 ranuras para efectos de inserción.

- Para asignar un efecto de inserción, haga clic en la ranura de efecto y seleccione el efecto en el menú.
- Para eliminar un efecto de inserción incluyendo sus ajustes actuales, haga clic en la ranura del efecto y seleccione **None** en el menú.
- Para poner en bypass (anular) un efecto, active el botón Bypass, encima de la ranura. El bypass está activo cuando el botón está encendido.
- Para editar un efecto de inserción, haga clic en el botón **e** de la ranura correspondiente. Sólo puede editar un efecto a la vez. Los parámetros del efecto de inserción se muestran en la sección inferior.
- Para mover un efecto a otra ranura, mueva el ratón por debajo del botón de edición hasta que aparezca el icono de arrastrar y arrástrelo a otra ranura. Esto reemplaza cualquier efecto cargado en esta ranura.
- Para cambiar el orden de los efectos, mueva el ratón por debajo del botón de edición hasta que aparezca el icono de arrastrar y arrástrelo a una nueva posición entre dos ranuras.

- Para copiar un efecto a otra ranura, mantenga pulsado [Alt]/[Opción], mueva el ratón por debajo del botón de edición hasta que aparezca el icono de arrastrar y arrástrelo hasta la nueva ranura. Esto reemplaza cualquier efecto cargado en esta ranura.
- Para copiar un efecto e insertarlo entre dos ranuras de efectos, mantenga pulsado [Alt]/[Opción], mueva el ratón por debajo del botón de edición hasta que aparezca el icono de arrastrar y arrastre entre dos ranuras.

Referencia de efectos

Efectos de reverberación y retardo

Reverb

Este efecto produce una reverberación algorítmica de alta calidad con reflexiones tempranas y cola de reverberación.



Las reflexiones tempranas son las responsables de la impresión espacial en los primeros milisegundos de la reverberación. Para emular diferentes salas, puede elegir entre diferentes patrones de reflexiones tempranas y ajustar sus tamaños. La cola de reverberación, o reverberación tardía, le ofrece parámetros para controlar el tamaño de la habitación y el tiempo de reverberación. Puede ajustar el tiempo de reverberación individualmente en 3 bandas de frecuencia.

Predelay

Determina la cantidad de tiempo entre la señal sin procesar y la señal con reverberación. Con valores más altos de predelay puede simular habitaciones más grades.

Early Reflections

Aquí selecciona un patrón de reflexiones tempranas. El patrón de reflexiones tempranas contiene los retardos más importantes que ofrecen información clave para la impresión espacial de la habitación.

ER/Tail Mix

Ajusta el balance de nivel entre las reflexiones tempranas y la cola de reverberación. En un valor de 50% las reflexiones tempranas y la cola tienen el mismo volumen. Valores por debajo de 50% aumentan las reflexiones tempranas y disminuyen la cola, como resultado la fuente de sonido se mueve hacia el frente de la habitación. Valores por encima de 50% aumentan la cola y disminuyen las reflexiones tempranas, como resultado la fuente de sonido se mueve hacia la parte trasera de la habitación.

Size

Ajusta la duración del patrón de las reflexiones tempranas. En un valor de 100% el patrón se aplica con su duración original y los sonidos de la habitación suenan lo más natural. En valores por debajo de 100% el patrón de reflexiones tempranas se comprime y la habitación se percibe como más pequeña.

Low Cut

Atenúa las frecuencias bajas de las reflexiones tempranas. Cuanto más alto sea este valor, menos frecuencias bajas estarán presentes en las primeras reflexiones.

High Cut

Atenúa las frecuencias altas de las reflexiones tempranas. Cuanto más bajo sea este valor, menos frecuencias altas tendrán las reflexiones tempranas.

Delay

Retrasa la aparición de la cola de reverberación.

Room Size

Controla las dimensiones de la habitación simulada. En un valor de 100% las dimensiones se corresponden con una catedral o una sala de conciertos muy grande. En un valor de 50% las dimensiones se corresponden con las de una sala de tamaño medio o de un estudio. Ajustes por debajo de 50% simulan las dimensiones de salas pequeñas o de una cabina.

Main Time

Controla el tiempo de reverberación total de la cola. A mayor valor, la cola de reverberación caerá durante más tiempo. En un valor de 100% el tiempo de reverberación es indefinidamente largo. El parámetro **Main Time** también representa la banda media de la cola de reverberación.

High Time

Controla el tiempo de reverberación de las frecuencias altas de la cola de reverberación. Con valores positivos, el tiempo de caída de las frecuencias altas es mayor. Con valores negativos, es más corto. Las frecuencias se ven afectadas dependiendo del parámetro **High Freq**.

Low Time

Controla el tiempo de reverberación de las frecuencias bajas de la cola de reverberación. En valores positivos, las frecuencias bajas caen durante más tiempo y viceversa. Las frecuencias se verán afectadas dependiendo del parámetro **Low Freq**.

High Freq

Ajusta la frecuencia de cruce entre las bandas alta y media de la cola de reverberación. Puede desplazar el tiempo de reverberación para las frecuencias superiores a este valor con respecto al tiempo de reverberación principal con el parámetro **High Time**.

Low Freq

Ajusta la frecuencia de cruce entre las bandas baja y media de la cola de reverberación. El tiempo de reverberación para las frecuencias inferiores a este valor se puede desplazar con respecto al tiempo de reverberación principal con el parámetro **Low Time**.

Shape

Controla el ataque de la cola de reverberación. En un valor de 0%, el ataque es más inmediato, lo que es un buen ajuste para percusiones. Cuanto más alto sea el valor, menos inmediato será el ataque.

Density

Ajusta la densidad de eco de la cola de reverberación. En un valor de 100%, no se pueden oír las reflexiones individuales de los muros. Cuanto más bajo sea el valor, más reflexiones podrá oír.

High Cut

Atenúa las frecuencias altas de la cola de reverberación. Cuanto más bajo sea este valor, menos frecuencias altas tendrá la cola de reverberación.

Width

Ajusta la salida de la señal de reverberación entre mono y estéreo. En un valor de 0%, la salida de la reverberación es mono, en 100% es estéreo.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Multi Delay

Este efecto produce retardos, con tiempo, realimentación, y filtros ajustables.



Con el parámetro **Mode** puede configurar este efecto como retardo Stereo, Cross, o Ping-Pong. Dependiendo del modo seleccionado, los ecos se repiten en varios patrones a través del panorama estéreo.

Mode

Multi Delay ofrece tres modos diferentes:

- El modo **Stereo** tiene dos líneas de retardo independientes, una para el canal izquierdo y otra para el canal de audio derecho, cada una con una ruta de realimentación propia.
- El modo **Cross** tiene dos líneas de retardo con realimentación cruzada. Cross feedback (realimentación cruzada) significa que el retardo del canal izquierdo se reintroduce al retardo del canal derecho, y viceversa.
- El modo **Ping-Pong** mezcla el canal de entrada izquierdo y derecho y lo envía a retardos panoramizados a la izquierda y derecha. De esta forma, los ecos oscilan como una pelota de ping-pong entre la izquierda y la derecha del panorama estéreo.

Time

Ajusta el tiempo global de los retardos izquierdo y derecho. Use el parámetro **Delay L/R** para acortar el tiempo del retardo izquierdo o derecho. Active **Sync** para establecer el tiempo de retardo como valor de nota.

Sync

Active **Sync** para sincronizar el tiempo de retardo al tempo del secuenciador. Cuando **Sync** está activado, el tiempo se establece como valor de nota.

NOTA

El tiempo máximo de retardo es 5000 ms. Si la duración de nota sobrepasa este valor, se acorta automáticamente.

Delay L/R

Desplaza el tiempo del retardo izquierdo o derecho sobre el tiempo de retardo general. En un factor de 1, el tiempo de retardo izquierdo y derecho tienen la misma duración que el tiempo de retardo general. En un factor de 0.5, el tiempo es la mitad de largo que el tiempo de retardo general. Para desplazar el tiempo de retardo izquierdo, gire el control hacia la izquierda. Para desplazar el tiempo de retardo derecho, gire el control hacia la derecha.

Feedback

Ajusta la cantidad total de realimentación del retardo izquierdo y derecho. Feedback (realimentación) significa que la salida del retardo realimenta su entrada de nuevo. En un valor de 0% se oye un eco. En un valor de 100% los ecos se repiten infinitamente.

Feedback L/R

Desplaza la cantidad de realimentación del retardo izquierdo o derecho sobre la realimentación general. Un factor de 1 significa que la cantidad de realimentación se corresponde con el feedback general. Un factor de 0.5 significa que la cantidad es la mitad del feedback general. Para desplazar la realimentación izquierda, gire el control hacia la izquierda. Para desplazar la realimentación derecha, gire el control hacia la derecha.

NOTA

Este parámetro solo está disponible en el modo **Stereo**.

Filter Low

Atenúa las frecuencias bajas de los retardos.

Filter High

Atenúa las frecuencias altas de los retardos.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Efectos de EQ

Studio EQ

Studio EQ es un ecualizador paramétrico de 4 bandas de alta calidad.



Con las 4 bandas de frecuencias, puede moldear el color del tono, para crear un sonido más brillante o más oscuro, por ejemplo. Las dos bandas de rango medio actúan como filtros de pico y las bandas baja y alta actúan como filtros de rampa (shelving). Todas las bandas son totalmente parametrizables con ganancia, frecuencia, y factor Q ajustables.

Cada banda de frecuencia ofrece los siguientes controles:

Gain

Ajusta la cantidad de corte o realce de la banda correspondiente.

Freq

Ajusta la frecuencia que se corta o se amplifica el parámetro **Gain**.

Q (Calidad)

Use este parámetro para ajustar el ancho de banda de los filtros de pico de rango medio desde ancho hasta estrecho. Incrementando el valor **Q** en los filtros de shelving alto y bajo, puede añadir una pendiente a sus formas.

- Para ajustar los parámetros **Gain** y **Freq** a la vez, arrastre los puntos del visor de la curva de EQ.

Graphic EQ

Graphic EQ es un ecualizador con diez bandas de frecuencias que se pueden cortar o realzar hasta 12 dB. Además, puede especificar el rango y salida generales del ecualizador.



Output

Controla el nivel de salida global del ecualizador.

Mode

Le permite añadir color o carácter a la salida ecualizada. Están disponibles las siguientes opciones:

- El modo **True Response** usa filtros serie con respuestas de frecuencia precisas.
- El modo **Classic** usa filtros paralelos en los que la resonancia depende de la cantidad de ganancia.
- El modo **Constant Q** usa filtros paralelos en los que la resonancia se aumenta al realzar la ganancia.

Range

Ajusta el corte o realce máximo de todas las bandas de frecuencias juntas.

Invert

Actívelo para invertir la curva de EQ.

Flatten

Restablece las bandas de frecuencia a 0 dB.

DJ-EQ

Este plug-in es un ecualizador paramétrico de 3 bandas muy fácil de usar que se asemeja a las EQs de las mesas de mezcla típicas de DJ. Este plug-in está diseñado para arreglos de sonido rápidos.



Para ajustar las bandas de frecuencia **Low**, **Mid**, y **Hi**, puede:

- Hacer clic y arrastrar los puntos de EQ. Pulsar [Mayús] y arrastrar para ajustar los valores en pasos más pequeños. Pulsar [Ctrl]/[Comando] y hacer clic en un parámetro para establecerlo a cero.
- Haga clic en los valores de **Gain** y mueva el ratón arriba o abajo para cambiarlos.

Low Gain

Establece la cantidad de atenuación/realce para la banda baja.

Low Kill (Activates Low Cut)

Corta la banda baja.

Mid Gain

Establece la cantidad de atenuación/realce para la banda media.

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Corta la banda media.

Efectos de filtrado

Auto Filter

Auto Filter le ofrece 2 formas de filtro transformables con distorsión.



La transformación entre las dos formas, así como el cutoff, se pueden controla con un control de pedal manual, un LFO, o una forma de envolvente.

Parámetros de filtrado

Formas de filtro

- LP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso bajo con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por encima del corte se atenúan.
- BP 12 y BP 24 son filtros de paso banda con 12 y 24 dB/oct. Las frecuencias por debajo y por encima del corte se atenúan.
- HP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso alto con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por debajo del corte se atenúan.
- BR 12 y BR 24 son filtros de rechazo de banda con 12 y 24 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte se atenúan.
- AP es un filtro pasa todo con 18 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte de atenúan.

Input

Ajusta la ganancia antes del filtro y de la distorsión. Este parámetro solo afecta a la señal con efecto.

Cutoff

Especifica la frecuencia de corte del filtro.

Resonance

Enfatiza las frecuencias alrededor del cutoff. En ajustes altos de resonancia, el filtro auto-oscila, lo que da como resultado un tono resonante.

Distortion

Añade distorsión a la señal. El efecto depende del tipo de distorsión seleccionada. En ajustes altos, crea un efecto de distorsión muy intenso.

NOTA

Este parámetro solo está disponible en los tipos **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** y **Rate Red**.

Type

Están disponibles las siguientes opciones:

- Cuando este parámetro está en **Off**, el filtro no ofrece distorsión.
- **Tube Drive** ofrece mucho carácter añadiendo distorsión cálida, tipo válvulas.
- **Hard Clip** añade una distorsión brillante, al estilo transistores.
- **Bit Red** añade una distorsión digital a través de ruido de cuantización.
- **Rate Red** añade una distorsión digital a través de aliasing.

Output

Ajusta la ganancia después del filtro y de la distorsión. Este parámetro solo afecta a la señal con efecto.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Sección LFO

Forma de onda del LFO

Waveform selecciona el tipo básico de forma de onda. **Shape** cambia las características de la forma de onda.

- **Sine** produce una modulación suave. **Shape** añade armónicos adicionales a la forma de onda.
- **Triangle** es similar en carácter a **Sine**. La forma de onda aumenta o disminuye periódicamente. **Shape** cambia continuamente la forma de onda triangular a trapezoidal.
- **Saw** produce un ciclo de rampa. **Shape** cambia continuamente la forma de onda de una rampa hacia abajo a un triángulo y a una rampa hacia arriba.
- **Pulse** produce una modulación por pasos, en la que la modulación va cambiando de forma abrupta entre dos valores. **Shape** cambia continuamente la proporción entre el estado alto y bajo de la forma de onda. Al 50%, produce una onda cuadrada.
- **Ramp** es similar a la forma de onda **Saw**. **Shape** inserta incrementalmente silencios antes de la rampa hacia arriba del diente de sierra.
- **Log** es una curva logarítmica. **Shape** cambia continuamente la curvatura de negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulación por pasos aleatoria, en la que cada paso es diferente. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.
- **S&H 2** es similar a **S & H 1**. Los pasos alternan entre valores aleatorios altos y bajos. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.

Freq

Determina la frecuencia de la modulación de cutoff.

Sync

Actívelo para ajustar el parámetro **Freq** en fracciones de tiempos.

Depth

Determina el nivel de salida de la señal de modulación LFO.

Cutoff

Determina la intensidad de modulación del LFO en el filtro de corte.

Morph

Determina la intensidad de modulación del LFO en el filtro de transformación.

Sección Envelope Follower

El Envelope Follower va siguiendo la señal de entrada con tiempos de ataque y liberación ajustables y proporciona una señal de modulación que representa el envolvente de nivel de la señal.

Sensitivity

Todas las señales de entrada se mezclan a mono antes de enviarse al Envelope Follower. Este parámetro ajusta el nivel de entrada óptimo para el Envelope Follower.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque, es decir, el tiempo que tarda el Envelope Follower en acercarse aumentando los niveles de entrada.

Release

Ajusta el tiempo de ataque, es decir, el tiempo que tarda el Envelope Follower en acercarse disminuyendo los niveles de entrada.

Depth

Determina el nivel de salida de la señal de modulación LFO del Envelope Follower.

Cutoff

Determina la intensidad de modulación del Envelope Follower en el filtro de corte.

Morph

Determina la intensidad de modulación del Envelope Follower en el filtro de transformación.

Sección Pedal

Pedal

Ajusta la posición del pedal.

Depth

Determina el nivel de salida de la señal de modulación del pedal.

Cutoff

Determina la intensidad de modulación del pedal en el filtro de corte.

Morph

Determina la intensidad de modulación del pedal en el filtro de transformación.

MorphFilter

MorphFilter le permite mezclar efectos de filtro paso bajo y paso alto para crear efectos de morphing entre los dos filtros. Puede especificar las formas de filtrado A y B de forma independiente.



Filter Shape B

Aquí puede elegir entre varias formas de filtro de paso alto y rechazo de banda.

Filter Shape A

Aquí puede seleccionar una forma de filtro de paso bajo o paso banda.

Morph

Le permite mezclar la salida entre los dos filtros seleccionados.

Cutoff

Ajusta la frecuencia de corte de los filtros.

NOTA

También puede ajustar los parámetros **Cutoff** y **Morph** simultáneamente haciendo clic en el visor y arrastrando.

Resonance

Enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de cutoff. Para un sonido electrónico, aumente la resonancia. En ajustes altos de resonancia, el filtro auto-oscila, lo que da como resultado un tono resonante.

Efectos de distorsión

Distortion

Este efecto le ofrece de todo el rango de distorsión, desde baja fidelidad, distorsión digital, hasta alta fidelidad, distorsión de sonido analógica. Los tipos de distorsión disponibles (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** y **Bit Red**) se pueden combinar libremente.



In Gain

Ajusta el nivel de entrada del sonido.

Rate Red (Rate Reduction)

La reducción de frecuencia distorsiona el sonido a través de aliasing. Habilite la opción **Rate Red** para activar el control que ajusta la cantidad de aliasing. Cuanto menor sea el ajuste, más aliasing se añadirá.

Tube Drive

Añade distorsión cálida, de válvulas, al sonido. Habilite la opción **Tube Drive** para activar el control que ajusta la cantidad de distorsión. Cuanto mayor sea el ajuste, más distorsión se añadirá.

Hard Clip

Añade distorsión brillante, de transistores, al sonido. Habilite la opción **Hard Clip** para activar el control que ajusta la cantidad de distorsión. Cuanto mayor sea el ajuste, más distorsión se añadirá.

Bit Red (Bit Reduction)

La reducción de bits distorsiona el sonido a través de ruido de cuantización. Habilite la opción **Bit Red** para activar el control que ajusta la cantidad de ruido de cuantización. Cuanto menor sea el ajuste, más ruido de cuantización se añadirá.

Out Gain

Ajusta el nivel de salida del sonido.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Tape Saturator

Tape Saturator simula el comportamiento de las grabadoras de cinta clásicas. Estas máquinas producían una saturación específica al grabar niveles de entrada altos, lo que conducía a una señal comprimida con una ligera distorsión.



Mode

Aquí puede elegir entre el efecto de una única grabadora de cinta (**One Stage**) o de dos en cascada (**Two Stage**). El modo **Two Stage** conlleva una saturación y compresión más altas.

Oversampling

Active este parámetro para aumentar la precisión del efecto con oversampling (sobremuestreo).

NOTA

Cuando **Oversampling** está activado, el efecto necesita más potencia de proceso.

Drive

Determina el nivel de la señal de entrada y por lo tanto la cantidad de saturación.

Auto Gain

Active esta opción para una compensación de nivel automática.

Low Filter

Aquí puede ajustar el rango de frecuencias bajas por debajo de 1000zHz unos +/- 3dB.

High Filter

Aquí puede atenuar el rango de frecuencias altas. Este filtro de atenuación de agudos funciona con una pendiente de 24dB/octava.

Output

Determina el nivel de la señal de salida.

Efectos de modulación

Chorus

Chorus comprime o ensancha el sonido a través de modulaciones de tono.



Rate

Determina la frecuencia de la modulación de tono, en Hercios.

Sync

Actívelo para ajustar el valor de **Rate** en fracciones de tiempos.

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo.

Shape

Ajusta las características de la modulación. En un valor de 0%, el tono cambia continuamente, produciendo una modulación constante. En un valor de 100%, el tono no cambia todo el tiempo, produciendo una modulación menos constante.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Flanger

Este efecto comprime o ensancha el sonido a través de modulaciones de tono.



Rate

Le permite especificar la frecuencia de la modulación de tono en Hercios.

Sync

Actívelo para ajustar el valor de Rate en fracciones de tiempos.

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo. Este parámetro también cambia las características del parámetro **Cross FB**.

Shape

Ajusta las características de la modulación. Se oye mejor cuando **Feedback** está activado. En un valor de 0%, el sonido hace un barrido linealmente hacia arriba y abajo. En un valor de 100%, el sonido hace un barrido exponencialmente hacia arriba y abajo.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Feedback

Añade resonancias al efecto. Esto permite barridos de sonido, al estilo avión a reacción.

Cross FB

Mezcla la realimentación del canal izquierdo con el canal derecho, y viceversa. El efecto de este parámetro está influenciado por el parámetro **Phase**.

NOTA

Este parámetro solo tiene efecto si el parámetro **Feedback** está ajustado a un valor por encima de 0%.

Tone

Ajusta el color del tono de la realimentación. En valores bajos, la realimentación es menos brillante.

Step Flanger

El Step Flanger expande el Flanger con una sección Sample and Hold que divide la señal de modulación en un número definible de pasos.



Rate

Le permite especificar la frecuencia de la modulación de tono en Hercios.

Sync

Actívelo para ajustar el valor de **Rate** en fracciones de tiempos.

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo. Este parámetro también cambia las características del parámetro **Cross FB**.

Shape

Ajusta las características de la modulación. Se oye mejor cuando **Feedback** está activado. En un valor de 0%, el sonido hace un barrido linealmente hacia arriba y abajo. En un valor de 100%, el sonido hace un barrido exponencialmente hacia arriba y abajo.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Feedback

Añade resonancias al efecto. Esto permite barridos de sonido, al estilo avión a reacción.

Cross FB

Mezcla la realimentación del canal izquierdo con el canal derecho, y viceversa. El efecto de este parámetro está influenciado por el parámetro **Phase**.

NOTA

Este parámetro solo tiene efecto si el parámetro **Feedback** está ajustado a un valor por encima de 0%.

Tone

Ajusta el color del tono de la realimentación. En valores bajos, la realimentación es menos brillante.

Type

Define la duración de la línea de retardo que se modula. **Short** produce un sonido más marcado y **Long** un sonido menos definido, un flanger más borroso.

S&H Mix

Use este parámetro para mezclar la señal de modulación normal con la señal de modulación por pasos. Al 100% solo se usa la señal de modulación por pasos.

Smooth

Use este parámetro para crear rampas entre los pasos. De esta forma la señal de modulación por pasos suena más suave.

Steps

Determina en cuántos pasos se divide la señal de modulación. Puede usar hasta 32 pasos.

Phaser

El efecto Phaser comprime o ensancha el sonido a través de modulaciones de fase.



Rate

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de fase.

Sync

Actívelo para ajustar el valor de **Rate** en fracciones de tiempos.

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de fase.

Shift

Desplaza la modulación de fase hacia arriba hasta altas frecuencias del espectro.

Phase

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo.

Low Cut

Atenúa las frecuencias bajas.

High Cut

Atenúa las frecuencias altas.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Ring Modulator

Ring Modulator le ofrece un oscilador sinusoidal que se multiplica con la señal de entrada. Esto crea frecuencias metálicas, o de tipo campana.

El LFO integrado modula la frecuencia del oscilador sinusoidal para variar las frecuencias creadas a lo largo del tiempo. Además está disponible un seguidor de envolvente, que se puede usar para modular la frecuencia del oscilador sinusoidal dependiendo del nivel de la señal de entrada.



Forma de onda del LFO

Waveform selecciona el tipo básico de forma de onda. **Shape** cambia las características de la forma de onda.

- **Sine** produce una modulación suave. **Shape** añade armónicos adicionales a la forma de onda.
- **Triangle** es similar en carácter a **Sine**. La forma de onda aumenta o disminuye periódicamente. **Shape** cambia continuamente la forma de onda triangular a trapezoidal.
- **Saw** produce un ciclo de rampa. **Shape** cambia continuamente la forma de onda de una rampa hacia abajo a un triángulo y a una rampa hacia arriba.
- **Pulse** produce una modulación por pasos, en la que la modulación va cambiando de forma abrupta entre dos valores. **Shape** cambia continuamente la proporción entre el estado alto y bajo de la forma de onda. Al 50%, produce una onda cuadrada.
- **Ramp** es similar a la forma de onda **Saw**. **Shape** inserta incrementalmente silencios antes de la rampa hacia arriba del diente de sierra.
- **Log** es una curva logarítmica. **Shape** cambia continuamente la curvatura de negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulación por pasos aleatoria, en la que cada paso es diferente. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.
- **S&H 2** es similar a **S & H 1**. Los pasos alternan entre valores aleatorios altos y bajos. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.

LFO Freq

Úselo para especificar la frecuencia del LFO para modular la frecuencia del oscilador sinusoidal.

Sync

Actívelo para ajustar el valor de Rate en fracciones de tiempos.

LFO Depth

Ajusta la intensidad de la modulación LFO de la frecuencia del oscilador sinusoidal.

Frequency

Determina la frecuencia del oscilador sinusoidal.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Envelope Follower

El Envelope Follower va siguiendo la señal de entrada con tiempos de ataque y liberación ajustables y proporciona una señal de modulación que representa el envolvente de nivel de la señal.

Sensitivity

Todas las señales de entrada se mezclan a mono antes de enviarse al Envelope Follower. El parámetro **Sensitivity** ajusta el nivel de entrada óptimo para el Envelope Follower.

Attack

Esto ajusta el tiempo de ataque, es decir, el tiempo que tarda el Envelope Follower en acercarse aumentando los niveles de entrada.

Release

Esto ajusta el tiempo de ataque, es decir, el tiempo que tarda el Envelope Follower en acercarse disminuyendo los niveles de entrada.

Depth

Determina el nivel de salida de la señal de modulación LFO del Envelope Follower.

Frequency Shifter

Un desplazador de frecuencias mueve cada frecuencia de la señal de entrada una determinada cantidad.



A diferencia de los correctores de tono, en las que las frecuencias se desplazan por un factor, y las relaciones armónicas se mantienen, un desplazador de frecuencias altera las relaciones armónicas. Por lo tanto, un movimiento de frecuencias grande suele dar como resultado un sonido disonante.

Por lo tanto, un desplazador de frecuencias altera las frecuencias añadiéndoles un decalaje, mientras que un corrector de tono multiplica las frecuencias por un factor. El desplazador de frecuencias altera más las frecuencias bajas que las frecuencias altas.

Por ejemplo, si la señal de entrada tiene las frecuencias 100 Hz, 1000 Hz, y 10000 Hz, y desplaza la frecuencia +100 Hz, las frecuencias resultantes son 200 Hz, 1100 Hz, y 10100 Hz.

Frequency Coarse

Aquí ajusta la cantidad de desplazamiento de frecuencia.

Frequency Fine

Aquí puede justar de forma precisa la cantidad de desplazamiento de frecuencia.

L/R Offset Coarse

Ajusta un desplazamiento a los canales izquierdo y derecho. Los valores positivos mueven el canal derecho hacia adelante y el canal izquierdo hacia atrás, y viceversa.

L/R Offset Fine

Le permite hacer ajustes precisos del desplazamiento entre los canales izquierdo y derecho. Los valores positivos mueven el canal derecho hacia adelante y el canal izquierdo hacia atrás, y viceversa.

Modulation Range Coarse

Establece la cantidad máxima de desplazamiento de frecuencia por modulación de un LFO y Envelope Follower.

Modulation Range Fine

Permite ajustes precisos de la cantidad de desplazamiento de frecuencia por modulación de un LFO y Envelope Follower.

Feedback

Establece la cantidad de realimentación, es decir, la cantidad de señal que se envía, desde la salida del efecto, de nuevo a su entrada. El sonido es similar al de un phaser. Puede controlar la dirección y la velocidad de este efecto con el parámetro **Frequency Fine**.

Notches

Aquí ajusta el número de notches que produce el efecto phaser al usar grandes cantidades de Feedback.

Sección LFO

Forma de onda del LFO

Waveform selecciona el tipo básico de forma de onda. **Shape** cambia las características de la forma de onda.

- **Sine** produce una modulación suave. **Shape** añade armónicos adicionales a la forma de onda.
- **Triangle** es similar en carácter a **Sine**. La forma de onda aumenta o disminuye periódicamente. **Shape** cambia continuamente la forma de onda triangular a trapezoidal.
- **Saw** produce un ciclo de rampa. **Shape** cambia continuamente la forma de onda de una rampa hacia abajo a un triángulo y a una rampa hacia arriba.
- **Pulse** produce una modulación por pasos, en la que la modulación va cambiando de forma abrupta entre dos valores. **Shape** cambia continuamente la proporción entre el estado alto y bajo de la forma de onda. Al 50%, produce una onda cuadrada.
- **Ramp** es similar a la forma de onda **Saw**. **Shape** inserta incrementalmente silencios antes de la rampa hacia arriba del diente de sierra.
- **Log** es una curva logarítmica. **Shape** cambia continuamente la curvatura de negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulación por pasos aleatoria, en la que cada paso es diferente. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.
- **S&H 2** es similar a **S & H 1**. Los pasos alternan entre valores aleatorios altos y bajos. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.

LFO Rate

Especifica la frecuencia del LFO en Hertz.

Sync

Actívelo para ajustar el parámetro **Rate** en fracciones de tiempos.

Depth

Determina la dirección y la cantidad de desplazamiento de frecuencia provocada por la señal de modulación LFO.

Envelope Follower

El Envelope Follower va siguiendo la señal de entrada con tiempos de ataque y liberación ajustables y proporciona una señal de modulación que representa el envolvente de nivel de la señal.

Sensitivity

Todas las señales de entrada se mezclan a mono antes de enviarse al Envelope Follower. Este parámetro ajusta el nivel de entrada óptimo para el Envelope Follower.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque, es decir, el tiempo que tarda el Envelope Follower en acercarse aumentando los niveles de entrada.

Release

Ajusta el tiempo de ataque, es decir, el tiempo que tarda el Envelope Follower en acercarse disminuyendo los niveles de entrada.

Depth

Determina la dirección y la cantidad de desplazamiento de frecuencia provocada por la señal de modulación del seguidor de la envolvente (envelope follower).

NOTA

La frecuencia máxima a través de la modulación del LFO o el Envelope Follower viene determinada por los parámetros **Modulation Range Coarse** y **Modulation Range Fine**.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Vintage Ensemble

Este efecto emula el sonido de los efectos de modulación de conjunto clásicos. Se basa en un retardo con tiempos de retardo modulados por LFO. Se usa un LFO secundario con frecuencias más altas para producir el llamado resplandor.



Rate

Ajusta la frecuencia del LFO.

Sync

Actívelo para ajustar el valor de Rate en fracciones de tiempos.

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación del tiempo de retardo del LFO.

Shimmer

Ajusta la intensidad de una modulación de tiempo de retardo secundaria más rápida.

Shimmer Rate

Determina la relación entre la velocidad de la modulación del retardo primario y secundario. Por ejemplo, con un valor de 10, la modulación secundaria es 10 veces más rápida.

Low Cut

Aplica un filtro de atenuación de graves a la señal. Solo las frecuencias por encima de la frecuencia establecida se envían al efecto.

High Cut

Aplica un filtro de atenuación de agudos a la señal. Solo las frecuencias por debajo de la frecuencia establecida se envían al efecto.

Level

Le permite adaptar el nivel de la señal de efecto para compensar las reducciones de nivel causadas por los filtros de atenuación de graves y agudos.

Mix

Ajusta la relación entre señal sin efecto y señal con efecto.

Efectos de dinámica

Compressor

Compressor reduce el rango dinámico de un sonido. De esta forma, el sonido gana margen. Puede usar este margen adicional para que el sonido general suene alto de nuevo.



El control gráfico de la izquierda indica la curva de compresión. Puede editar los valores de **Threshold** y **Ratio** con las manecillas de este control. Los medidores de entrada y salida VU indican el nivel antes y después de la compresión. El medidor de Gain Reduction indica la atenuación actual del nivel.

Threshold

Ajusta el umbral. Los sonidos que son más fuertes que el umbral se reducen en ganancia. Los sonidos por debajo del umbral permanecen intactos.

Ratio

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia aplicada a los sonidos que sean más altos que el umbral. A mayor proporción, más se baja la salida. Por ejemplo, si el ratio es 2:1 y la amplitud del sonido está 4 dB por encima del umbral, la salida se baja 2 dB. Si la amplitud está 8 dB por encima del umbral, la salida se baja 4 dB.

Soft Knee

Si este botón no está activado, las señales que están por encima del umbral se comprimen instantáneamente de acuerdo con el ratio (relación) establecido. Cuando **Soft Knee** está activado, el inicio de la compresión es más gradual, produciendo un resultado menos drástico.

Make-Up

Aumenta el sonido general. Esto puede ser necesario si los parámetros **Threshold** y **Ratio** introducen demasiada reducción de ganancia. Puede ver la cantidad de reducción de ganancia en el medidor Gain Reduction.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando el botón **Auto** está activado.

Auto

Establece el valor **Make-Up** automáticamente, dependiendo de los ajustes actuales de **Threshold** y **Ratio**.

Attack

Determina lo rápido que Compressor reacciona a un sonido que sobrepasa el umbral. A mayor tiempo de ataque, más tiempo se necesita para reducir la ganancia. Con tiempos de ataque más largos, los inicios de los sonidos que sobrepasan el umbral se quedan procesar.

Hold

Ajusta el periodo de tiempo durante el que se aplica compresión después de que el sonido haya sobrepasado el umbral.

Release

Determina lo rápido que el efecto Compressor reacciona a un sonido que cae por debajo del umbral. A mayor tiempo de relajación, más tarda a volver al nivel original.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando el botón **Auto Release** está activado.

Auto Release

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. Compressor analiza el sonido de entrada continuamente para encontrar el ajuste óptimo.

Peak – RMS

Determina si la señal de entrada se analiza según los valores de pico o RMS o una mezcla de ambos. En un valor de 0% el compresor usa sólo Peak y en un valor de 100% sólo RMS. Peak significa que Compressor percibe directamente el nivel de pico de la señal. RMS significa que Compressor siente la potencia media del sonido. Peak responde más rápido que RMS. Típicamente, se usa Peak para notar los transientes y RMS para sonidos sostenidos.

VintageCompressor

VintageCompressor imita los compresores de tipo vintage.

El compresor tiene controles diferentes para los parámetros de ganancia de entrada y salida, ataque y release. Además, existe el modo **Punch**, que conserva la fase de ataque de la señal, y una función Auto, que depende del programa, para el parámetro **Release**.



Input (de -24 a 48dB)

Junto con el ajuste **Output**, este parámetro determina la cantidad de compresión. Cuanto mayor es la ganancia de entrada y más baja es la ganancia de salida, más compresión se aplica.

Output (de -48 a 24dB)

Establece la ganancia de salida.

Attack (0.1 a 100ms)

Determina lo rápido que responderá el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal (ataque) pasará sin ser procesada.

Punch (Activado/Desactivado)

Si se activa este botón, se conserva la fase inicial de ataque de la señal, con lo que se mantiene el punch original del material de audio incluso cuando se utilizan valores pequeños en los ajustes de **Attack**.

Release (de 10 a 1000ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si el botón **Auto** está activado, Vintage Compressor busca automáticamente un ajuste óptimo de release, que variará en función del audio.

Medidor VU

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Medidores In/Out

Muestran los picos más altos de todos los canales de entrada y salida disponibles.

Tube Compressor

Este versátil compresor con simulación de válvulas integrada le permite conseguir unos efectos de compresión suaves y cálidos. El medidor VU muestra la cantidad de reducción de ganancia. Tube Compressor dispone de una sección interna de side-chain que le permite filtrar la señal de disparo.



Drive (1.0 a 6.0)

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

Input (de -24,0 a 48,0)

Determina la cantidad de compresión. A mayor ajuste de ganancia de entrada, más compresión se aplicará.

Limit

Aumenta el ratio de compresión para un efecto limitador.

Output (de -12,0 a 12,0)

Establece la ganancia de salida.

Attack (0.1 a 100.0)

Determina lo rápido que responderá el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la parte inicial de la señal pasa sin ser procesado.

Release (de 10 a 1000ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver al nivel original. Si el botón **Auto** está activado, Tube Compressor busca automáticamente un ajuste óptimo de release, que variará en función del audio.

Mix (0 a 100)

Ajusta la mezcla entre la señal sin procesar y la procesada, conservando los transientes de la señal de entrada.

Medidores In/Out

Muestran los picos más altos de todos los canales de entrada y salida disponibles.

Medidor VU

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Side-chain

Activa/Desactiva el filtro interno de side-chain. La señal de entrada se puede moldear según los parámetros de filtro. El side-chaining interno es útil para moldear el funcionamiento del compresor.

Sección de filtro (LP, BP y HP)

Si el botón **Side-Chain** está activado, se pueden utilizar estos botones para definir el tipo de filtro como paso bajo, paso banda, o paso alto.

Sección side-chain

Center

Establece la frecuencia central del filtro.

Q-Factor

Establece la resonancia o amplitud del filtro.

Monitor

Le permite monitorizar la señal filtrada.

Limiter

El efecto Limiter evita que el sonido sobrepase el nivel de salida establecido. Se puede usar para evitar el clipping en efectos sucesivos, por ejemplo.



Los medidores de entrada y salida VU indican el nivel antes y después de la limitación. El medidor de Gain Reduction en el centro indica la atenuación actual del nivel.

Input

Ajusta el nivel de entrada del sonido. Aumentando el nivel de entrada, puede llevar el sonido más y más hacia la limitación.

Output

Ajusta el nivel máximo de salida del sonido.

Release

Ajusta el tiempo que necesita la ganancia para volver a su nivel original. A mayor tiempo de relajación, más tarda a volver al nivel original.

NOTA

Este parámetro no está disponible si el botón **Auto** está activado.

Auto

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. Limiter analiza el sonido de entrada continuamente para encontrar el ajuste óptimo.

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter asegura que el nivel de salida nunca sobrepasa el límite establecido.



Debido a su rápido tiempo de ataque, Brickwall Limiter puede reducir incluso los picos de nivel de audio más cortos sin crear anomalías audibles. Sin embargo, este plug-in crea una latencia de 1 ms. Brickwall Limiter ofrece medidores diferentes para la entrada, la salida, y la cantidad de limitación. Coloque este plug-in al final de la cadena de señal, antes del dithering.

Threshold (-20 a 0 dB)

Solo se procesan los niveles de señal por encima del umbral establecido.

Release (ms)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver al nivel original, cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral. Si el botón **Auto** está activado, Brickwall Limiter encontrará automáticamente un ajuste óptimo de release, que variará en función del audio.

Link

Si este botón está activado, Brickwall Limiter usa el canal que tenga el nivel más alto para analizar la señal de entrada. Si el botón está desactivado, cada canal se analiza por separado.

Detect Intersample Clipping

Si esta opción está activada, Brickwall Limiter detecta y limita los niveles de la señal entre dos muestras para evitar la distorsión cuando se conviertan señales digitales a analógicas.

NOTA

Brickwall Limiter está diseñado para la reducción de picos esporádicos en la señal. Si el medidor Gain Reduction indica una limitación constante, intente aumentar el nivel de umbral o disminuir el nivel general de la señal de entrada.

Maximizer

Este plug-in eleva la sonoridad del material de audio sin que haya riesgo de que se produzca clipping. Opcionalmente hay una función de soft clip, que elimina los picos cortos en la señal de entrada e introduce una distorsión cálida de tipo válvulas a la señal.



Output (de -24 a 6dB)

Determina el nivel máximo de salida. Debería establecerse normalmente a 0 para evitar el clipping.

Optimize (de 0 a 100)

Determina la sonoridad de la señal.

Soft Clip

Si este botón está activado, Maximizer comienza a limitar o recortar la señal con suavidad y, al mismo tiempo, genera armónicos que dan al audio un toque cálido de tipo válvulas.

Expander

Expander reduce el nivel de la salida en relación al nivel de entrada de las señales por debajo del umbral. Esto es útil para realzar el rango dinámico o reducir el ruido en pasajes suaves.



El control gráfico de la izquierda muestra la curva de expansión. Puede editar los valores de **Threshold** y **Ratio** con las manecillas de este control. Los medidores de entrada y salida VU indican el nivel antes y después de la extensión. El medidor de Gain Reduction indica la atenuación actual del nivel.

Threshold

Ajusta el umbral. Los sonidos que son más suaves que el umbral se reducen en ganancia. Los sonidos por encima del Threshold se quedan sin tratar.

Ratio

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia aplicada a los sonidos que sean más suaves que el umbral. A mayor proporción, más se baja la salida. Por ejemplo, si el ratio es 2:1 y la amplitud del sonido está 4 dB por debajo del umbral, la salida se baja 2 dB. Si la amplitud está 8 dB por debajo del umbral, la salida se baja 4 dB.

Soft Knee

Si este botón no está activado, las señales que están por encima del umbral se comprimen instantáneamente de acuerdo con el ratio (relación) establecido. Cuando **Soft Knee** está activado, el inicio de la expansión es más gradual, produciendo un resultado menos drástico.

Attack

Determina lo rápido que Expander reduce la ganancia cuando el sonido cae por debajo del umbral establecido. A mayor tiempo de ataque, más tiempo se necesita para reducir la ganancia.

Hold

Ajusta el periodo de tiempo durante el que se aplica expansión después de que el sonido haya caído por debajo del umbral.

Release

Determina lo rápido que el efecto Expander sube la ganancia después de que el sonido sobrepase el umbral establecido. A mayor tiempo de relajación, más tiempo se necesita para aumentar la ganancia.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando el botón **Auto Release** está activado.

Auto Release

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. Expander analiza el sonido de entrada continuamente para encontrar el ajuste óptimo.

Peak – RMS

Determina si la señal de entrada se analiza según los valores de pico o RMS o una mezcla de ambos. En un valor de 0%, Expander usa solo Peak y en un valor de 100% solo RMS. Peak significa que Expander percibe directamente el nivel de pico de la señal. RMS significa que el Expander siente la potencia media del sonido. Peak responde más rápido que RMS. Típicamente, se usa Peak para notar los transientes y RMS para sonidos sostenidos.

Gate

El efecto Gate (puerta) deja pasar el sonido a la salida solo si el sonido de entrada sobrepasa el umbral establecido. Los sonidos por debajo del umbral se silencian.

Un filtro encadenado (side-chain) interno le permite analizar una versión filtrada del sonido de entrada en su lugar. De esta forma, la puerta solo detecta ciertas frecuencias del sonido de entrada.



Threshold

Determina el nivel que activa la puerta. Los niveles de señal por encima del umbral establecido abren la puerta, y las señales por debajo del umbral cierran la puerta.

Filter

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. Si este botón está activado, el sonido de entrada se filtra antes de analizarse. La puerta solo se abre si el sonido filtrado sobrepasa el umbral. Cuando el botón **Filter** está desactivado, los controles de filtrado no están disponibles.

Filter Type

Establece el tipo de filtro para el filtro encadenado (side-chain). Seleccione paso alto (**HP**) para detectar frecuencias altas, paso banda (**BP**) para detectar frecuencias medias, y paso bajo (**LP**) para detectar solo frecuencias bajas.

Monitor

Active este botón para escuchar el sonido del filtro encadenado (side-chain). La puerta está inactiva cuando el botón **Monitor** está activado.

Center

Establece la frecuencia central del filtro encadenado (side-chain).

Q-Factor

Active este botón para ajustar el ancho de banda del filtro de paso banda de ancho a estrecho.

Attack

Determina lo rápido que se abre la puerta cuando el sonido sobrepasa el umbral. A mayor tiempo de ataque, más tiempo se necesita para que el sonido aparezca.

Hold

Ajusta el periodo de tiempo durante el que se aplica la puerta después de que el sonido haya caído por debajo del umbral.

Release

Determina lo rápido que se cierra la puerta después de que el sonido sobrepasa el umbral. A mayor tiempo de relajación, más tiempo se necesita para que el sonido se desvanezca.

NOTA

Este parámetro no está disponible cuando el botón **Auto** está activado.

Auto

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. Gate analiza el sonido de entrada continuamente para encontrar el ajuste óptimo.

Peak – RMS

Determina si la señal de entrada se analiza según los valores de pico o RMS (o una mezcla de ambos). En un valor de 0%, Gate usa solo Peak y en un valor de 100%, solo RMS. Peak significa que Gate percibe directamente el nivel de pico de la señal. RMS significa que Gate siente la potencia media del sonido. Peak responde más rápido que RMS. Típicamente, se usa Peak para notar los transientes y RMS para sonidos sostenidos.

Envelope Shaper

Este efecto se puede usar para atenuar o realzar la ganancia de las fases de ataque y relajación del audio.

Sea cuidadoso con los niveles al realzar la ganancia y, si es necesario, reduzca el nivel de salida para enviar el clipping.



Attack – Gain

Cambia la ganancia de la fase de ataque de la señal.

Attack - Length

Determina la duración de la fase de ataque de la señal.

Release - Gain

Cambia la ganancia de la fase de relajación de la señal.

Output

Ajusta el nivel de salida.

Efectos de panoramización

Stereo Pan

Este efecto le permite ajustar la posición del estéreo y la amplitud de la señal.



Input Swap

Intercambia los canales estéreo.

Pan

Ajusta la posición del panorama de la señal. El panorama está disponible para señales de entrada mono y estéreo.

Width

Ajusta la amplitud estéreo de la señal, desde estéreo hasta mono.

StereoEnhancer

Este plug-in expande la amplitud estéreo del audio (estéreo). No se puede usar con archivos mono.



Width

Controla la amplitud o la profundidad de la mejora de estéreo. Gire en el sentido de las agujas del reloj para aumentar la mejora.

Delay

Incrementa la cantidad de diferencias entre los canales izquierdo y derecho para aumentar más el efecto estéreo.

Color

Genera diferencias adicionales entre los canales para incrementar la mejora estéreo.

Mono

Cambia la salida a mono, para verificar posibles coloreados no deseados del sonido, que muchas veces pueden ocurrir al mejorar la imagen estéreo.

Automatización y controladores MIDI

Automatización

Puede automatizar la mayoría de parámetros de Groove Agent SE desde su aplicación huésped, tanto si son parámetros de kits como si son parámetros globales tales como efectos AUX.

Groove Agent SE le ofrece 512 parámetros de automatización que pueden ser accedidos desde la aplicación huésped. Puede asignar parámetros de Groove Agent SE a uno de estos parámetros de automatización, e incluso asignar múltiples parámetros al mismo parámetro de automatización, para controlar estos parámetros a la vez.

Los parámetros automatizados siempre controlan los parámetros de pads enteros y no de muestras únicas. Por lo tanto, se sobrescriben ajustes individuales de muestras. Por ejemplo, si las muestras de un pad tienen valores de cutoff diferentes, y empieza a automatizar el parámetro de cutoff, las muestras se ajustan al mismo valor de cutoff.

Configurar la automatización

Por defecto, los parámetros más importantes de los 16 pads del grupo 3 ya están asignados a parámetros de automatización.

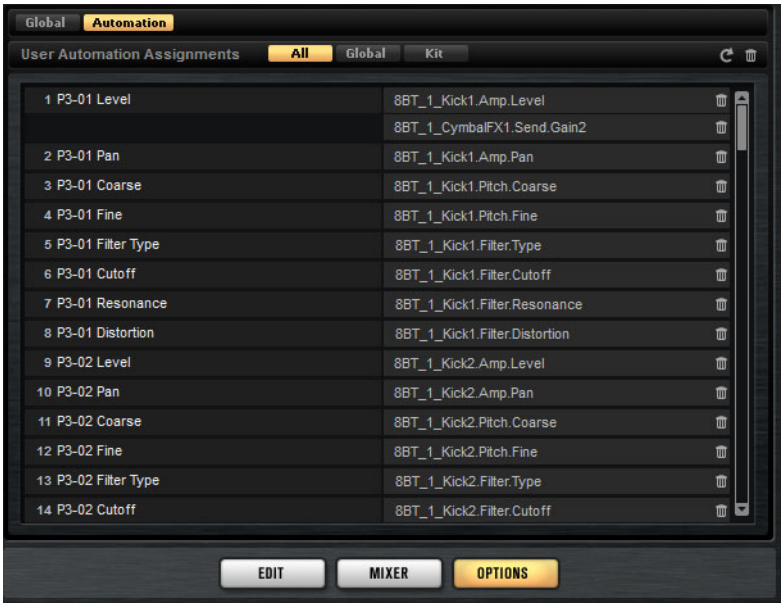
- Para asignar un parámetro a un parámetro de automatización, haga clic derecho en el control del parámetro y seleccione **Assign to New Automation**.

  El parámetro de automatización se crea en el primer parámetro de automatización libre.
- Para añadir un parámetro a un parámetro de automatización existente, haga clic derecho en el control, seleccione **Add to Automation** y seleccione el parámetro de automatización.
- Para eliminar un parámetro de la automatización, haga clic derecho en el control automatizado y seleccione **Forget Automation**.

Página Automation

Todos los parámetros de automatización asignados se muestran en la página **Automation**.

Para abrir esta página, abra la página **Options** y active la pestaña **Automation**, arriba.



Con las pestañas de la parte superior de la página **Automation**, puede especificar si quiere mostrar parámetros de automatización para el kit, para los parámetros globales, o para todos los parámetros de automatización.

A la izquierda se muestra el nombre del parámetro de automatización, y a la derecha se muestra el nombre del parámetro de Groove Agent SE asignado. Si se asignan múltiples parámetros de Groove Agent SE a un parámetro de automatización, se listan uno debajo del otro a la derecha.

- Para eliminar un parámetro de automatización, haga clic en el icono de papelera, a la derecha del nombre del parámetro.
- Para eliminar todos los parámetros de automatización, haga clic en el icono de papelera, arriba de la página.
- Para renombrar un parámetro de automatización, haga doble clic en el nombre del parámetro e introduzca el nuevo nombre. Este nombre se usa luego en su aplicación huésped.
- Para reemplazar los nombres de todos los parámetros de automatización por los nombres de los pads, haga clic en el botón **Refresh All Parameter Names** de la barra de herramientas.

Controladores MIDI

Puede asignar parámetros de Groove Agent SE a controladores MIDI. Esto también incluye los parámetros de AUX FX.

Algunos parámetros están asignados por defecto a algunos controladores, pero puede personalizar este mapeado de fábrica de controladores. De esta forma, puede adaptar el mapeado de su teclado o controlador MIDI.

Para ofrecerle más control, puede ajustar el rango mínimo y máximo de cada asignación por separado.

NOTA

Las asignaciones de controladores de los parámetros Volume (CC 007) y Pan (CC 010) son fijos y no se pueden editar ni eliminar.

Asignar controladores MIDI

Para asignar un controlador MIDI a un parámetro, proceda así:

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el control que quiera controlar remotamente.
2. En el menú contextual, seleccione **Learn CC**.
3. En su teclado o controlador MIDI, use el potenciómetro, fader, o botón.

RESULTADO

La próxima vez que haga clic derecho en el control, el menú mostrará el controlador MIDI asignado.

NOTA

Puede asignar el mismo controlador MIDI varias veces a parámetros diferentes. Sin embargo, no puede asignar diferentes controladores MIDI al mismo parámetro.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Página Options en la página 98

Eliminar asignación de controladores MIDI

PROCEDIMIENTO

- Para eliminar una asignación de controlador MIDI, haga clic derecho sobre el control y seleccione **Forget CC**.

Ajustar el rango de parámetros

Puede ajustar los valores mínimo y máximo del parámetro para cada asignación por separado. Esto le da más control sobre el parámetro, por ejemplo, cuando está actuando en vivo sobre un escenario.

PROCEDIMENTO

1. Ajuste el parámetro al valor mínimo.
2. Haga clic derecho sobre el control y seleccione **Set Minimum** en el menú contextual.
3. Ajuste el parámetro al valor máximo.
4. Haga clic derecho sobre el control y seleccione **Set Maximum**.

Ajustes y funciones globales

Sección de funciones del plug-in

La sección de funciones del plug-in contiene la sección de la ranura del kit, la sección maestra, y los visores de rendimiento.

Sección de ranura de Kit



Esta sección muestra el nombre del kit cargado. Además, están disponibles los siguientes controles globales:

Botón Load



Haga clic en este botón para mostrar la lista de los kits disponibles.

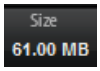
También puede hacer clic en el nombre del kit para abrir esta lista. Haga clic derecho en el nombre del kit para abrir el menú contextual del kit.

Load Previous/Next Kit



Haga clic en estos botones para cargar el kit siguiente/anterior de la lista de kits disponibles.

Size



Muestra el tamaño de todas las muestras cargadas.

Polyphony



Ajusta la polifonía del kit.

Indicador de entrada MIDI



El símbolo MIDI empieza a parpadear si se detectan señales MIDI entrantes.

Velocity Curve



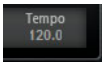
Establece la curva de respuesta de velocidad del kit. Esto le permite adaptar el kit a su hardware o a su estilo de tocar.

Song Position Counter



El contador de posición de la canción le indica la posición actual de la canción en compases, tiempos, y semicorcheas. Si activa el botón **Play** en Groove Agent SE, el contador de posición de la canción siempre empieza en 1.0.0.0 y avanza hasta que hace clic en stop.

Visor de Tempo



El visor de tempo, próximo al contador de posición, muestra el tempo de la aplicación huésped.

Sección maestra

La sección maestra se puede usar para ajustar el volumen y la afinación del plug-in.

Master Volume

Ajusta el volumen general del plug-in.

Master Tune

Puede ajustar el deslizador **Master Tune** desde 415.3 Hz hasta 466.2 Hz, lo que equivale a -100 centésimas y +100 centésimas.

Visores de rendimiento

Los visores de medición y texto indican la carga de sistema del plug-in.



CPU

Este medidor muestra la carga del procesador durante la reproducción. Cuantas más voces reproduzca, mayor será la carga del procesador. Si se enciende el indicador rojo de sobrecarga, reduzca al ajuste **Max Voices** en la página **Options**.

Disk

Este medidor muestra la carga de transferencia del disco duro durante la reproducción de muestras o cuando carga presets. Si se enciende el indicador rojo de sobrecarga, el disco duro no está proporcionando datos lo suficientemente rápido. En tal caso, ajuste el deslizador **Disk vs. RAM** en la página **Options** hacia **RAM** o disminuya el ajuste **Max Voices** en la página **Options**.

Polifonía (voces mono)

Este visor indica el número de muestras que se reproducen actualmente, para ayudarle a ver los problemas de rendimiento. Por ejemplo, si tiene que reducir el ajuste **Max Voices** en la página **Options**, puede verificar sus ajustes monitorizando el número de voces que se reproducen actualmente.

MEM (Memoria)

Este visor indica la cantidad total de RAM usada actualmente. El número hace referencia al búfer de reproducción y a las muestras precargadas. El visor **MEM** le ayuda a encontrar problemas de rendimiento. Por ejemplo, si necesita liberar memoria para otras aplicaciones, puede hacerlo ajustando el deslizador **Disk vs. RAM**, en la página **Options**, hacia **Disk**. Puede verificar sus ajustes monitorizando el visor **MEM**.

El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg

Para obtener información acerca de la versión y el número de compilación del plug-in, haga clic en el logo del plug-in. Esto abre la ventana About. Para cerrar la ventana, haga clic en ella o pulse [Esc] en su teclado.

Si hace clic en el logotipo de Steinberg, en la esquina superior derecha de la interfaz del plug-in, se abre un menú emergente.

- Seleccione una de las opciones para navegar hasta páginas web de Steinberg que contienen información acerca de actualizaciones de software, resolución de problemas, etc.

Barras de herramientas

Las dos barras de herramientas, encima del visor de edición, contienen útiles funciones globales.

MIDI Follow



Active este botón para mostrar automáticamente en el editor las muestras disparadas.

Selector de controlador



Por defecto, los valores entrantes de velocidad determinan qué muestra se reproduce. Puede usar otro controlador en su lugar. Esto le permite seleccionar la muestra con la rueda de modulación por ejemplo.

- Para usar otro controlador, active este botón, haga clic derecho y seleccione el controlador que quiera usar en la lista.

NOTA

No puede cambiar el controlador de reproducción de muestras si **Fix Velocity** está activado.

Fix Velocity



Para disparar todos los botones con la misma velocidad, active este botón. Use el botón de la derecha para ajustar el valor de velocidad. Esta velocidad se usa para las notas MIDI entrantes, así como para las notas que se disparan haciendo clic en un pad.

Botones globales de inserción, AUX, y reproductor de Patterns



Use estos botones para desactivar todos los efectos de inserción, efectos AUX, y el reproductor de patterns de todo el plug-in a la vez. Puede usar esta funcionalidad para comparar sonidos con y sin efectos o para usar un preset sin el reproductor de patterns, por ejemplo.

Undo/Redo



Puede deshacer o rehacer las últimas 20 operaciones. Para deshacer o rehacer una única operación, haga clic en los botones **Undo** y **Redo**. Para deshacer o rehacer múltiples operaciones, haga clic en la flecha que está junto al botón para abrir el historial y seleccione el paso al que quiere regresar.

MIDI Reset



Haga clic en este botón para detener la reproducción y restablecer todos los controladores MIDI a sus valores por defecto.

RAM Save



La función RAM Save recorre toda la reproducción de su proyecto y descarga de la memoria muestras no usadas.

- Haga clic en el botón **RAM Save**.

  En el diálogo, haga clic en **Yes** para empezar a recolectar las muestras necesarias. El botón **RAM Save** empieza a parpadear.
- Reproduzca el proyecto en su aplicación huésped desde el inicio hasta el final, o hasta el punto en el que ya no se toquen notas nuevas.
- Haga clic en el botón **RAM Save** de nuevo. En el diálogo, haga clic en **Yes** para descargar de la memoria las muestras no usadas.

Para desactivar **RAM Save** y cargar de nuevo las muestras no usadas, haga clic en el botón RAM Save de nuevo.

El modo RAM Save siempre conserva las muestras que están dentro del rango comprendido entre la nota más alta y la más baja de los programas reproducidos.

Página Options

La página Options (opciones) contiene ajustes globales sobre rendimiento, funciones globales, y controladores MIDI.



Disk Streaming

Algunos de los programas vienen con una gran cantidad de datos. Idealmente, el ordenador cargaría todos los datos de los programas en la memoria RAM para un acceso rápido. Sin embargo, esto le dejaría sin memoria RAM para las demás aplicaciones. Además, su ordenador podría no poder gestionar toda esta carga. Por lo tanto, Groove Agent SE solo carga los milisegundos iniciales de cada muestra en RAM. Puede especificar la cantidad de memoria RAM que se debería usar y lo mucho que Groove Agent SE debería acceder al disco duro.

Equilibrar Disk vs. RAM

Use el deslizador **Balance** para equilibrar el uso de disco duro versus el uso de RAM.

- Si necesita más RAM para otras aplicaciones, arrastre el deslizador a la izquierda hacia el ajuste **Disk**.
- Si su disco duro no ofrece los datos lo suficientemente rápido, arrastre el deslizador a la derecha hacia el ajuste **RAM**.

NOTA

El ajuste Disk vs. RAM siempre se aplica a todas las instancias del plug-in. No se guarda con el proyecto. Solo se configura una vez en todo su sistema.

Memoria usada y Memoria disponible

Estos visores ofrecen información de la carga de memoria en MB según el ajuste actual del deslizador de balance.

Performance

La sección de rendimiento contiene ajustes para optimizar el rendimiento general de la CPU del plug-in.

Max Voices

Determina el número total de voces que una instancia de plug-in puede reproducir. Cuando se llegue al límite, Groove Agent SE empezará a descartar voces.

Max CPU

Evita clic por sobrecarga de CPU, puede especificar un límite máxima de carga de CPU de la instancia del plug-in. Groove Agent SE descartará voces automáticamente cuando se sobrepase este límite. En un ajuste de 100%, este parámetro está desactivado.

NOTA

Debido al tiempo de reacción del plug-in, es posible que tenga picos de CPU que sobrepasen el límite establecido. Esto puede conllevar artefactos, tales como pérdidas de audio (drop-outs). Por lo tanto, es una buena práctica ajustar el valor de **Max CPU** a un valor un poco menor del realmente necesitado.

Voice Fade Out

Ajusta el tiempo de desvanecimiento de voces que tienen que descartarse debido a que los ajustes **Max Voices** o **Max CPU** se han superado.

Global

NOTA

Los ajustes de esta sección no se guardan con ningún proyecto, y afectan al plug-in en general.

Show Tooltips

Si está activado, se muestra una descripción emergente cuando mueve el ratón sobre un control.

Show Value Tooltips

Si esto está activado, los parámetros sin un campo de valor muestran su valor en una descripción emergente al usar el control correspondiente.

Modo Solo

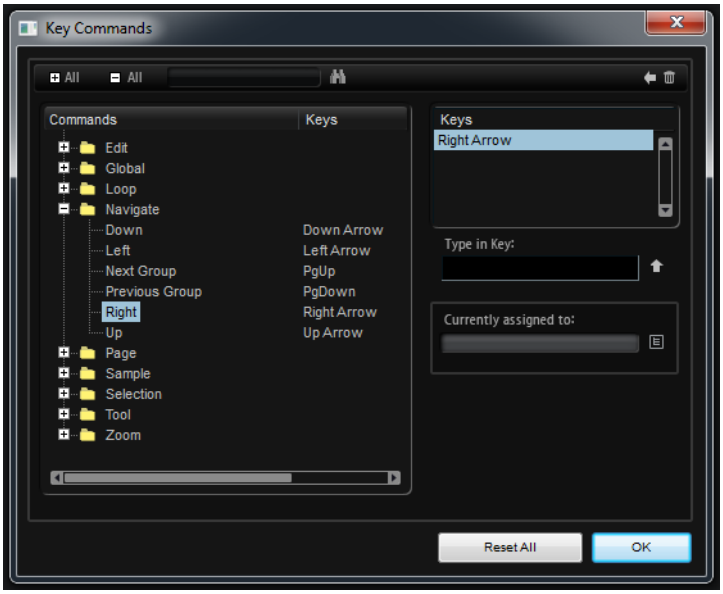
- En modo **Standard**, puede poner en solo múltiples pads de instrumentos para oírlos combinados.
- En modo **Exclusive**, solo se puede poner en solo un pad de instrumento a la vez.

Reset Messages

Haga clic en este botón para volver a ver todos los diálogos de mensaje que haya eliminado con la opción **Don't Show again** (no volver a mostrar).

Key Commands

Haga clic en el botón **Key Commands** para abrir el diálogo de comandos de teclado.



Los comandos se colocan en una estructura jerárquica de carpetas a la izquierda. Cuando abre una carpeta de categoría, se muestran los elementos y funciones con cualquier comando de teclado asignado actualmente.

- Para configurar un comando de teclado, seleccione la función de la lista, introduzca el comando de teclado en el campo **Type in Key** y haga clic en el botón **Assign**, a la derecha del campo. Si este comando de teclado ya se usa en otra función, se muestra en el campo de debajo.
- Para eliminar un comando de teclado, seleccione el comando correspondiente en la lista **Keys** y haga clic en el botón **Delete** (el icono de papelera).

NOTA

Puede buscar una función específica introduciendo su nombre en el campo búsqueda, en la parte superior del diálogo, y haciendo clic en el botón de buscar (el botón de lupa).

NOTA

Puede configurar varios comandos de teclado para la misma función.

MIDI Controller

Asignación de controladores

Con los dos botones de esta sección, puede guardar sus asignaciones personalizadas de controladores MIDI como por defecto, o restaurar el contenido de fábrica de asignaciones de controladores MIDI.

NOTA

Save as Default no incluye ninguna de las asignaciones de controladores MIDI de AUX FX (efecto auxiliar).

El mapeado del controlador MIDI actual se guarda también con cada proyecto. De esta forma puede transferir sus ajustes a otros sistemas. El proyecto incluye las asignaciones de controladores MIDI de los efectos auxiliares (AUX FX).

Reproducción de patrones

El botón **Hold Reset** envía un mensaje global de Hold Reset a todos los patrones usados.

El menú emergente **Reset Controller** le permite asignar un controlador MIDI dedicado al botón Hold Reset para controlarlo remotamente.