

# Referencia de plug-ins



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

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](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2019.

Todos los derechos reservados.

Cubase\_10.0.20\_es-ES\_2019-04-18

# Tabla de Contenidos

<b>4</b>	<b>Plug-ins de efectos incluidos</b>
4	Plug-ins Ambisonics
4	Plug-ins de retardo
11	Plug-ins de distorsión
37	Plug-ins de dinámica
63	Plug-ins de EQ
71	Plug-ins de filtrado
81	Plug-ins de masterización
81	Plug-ins de modulación
99	Plug-ins de red
99	Otros plug-ins
104	Plug-ins de corrección de tono
115	Plug-ins de reverberación
131	Plug-ins espaciales y de panoramización
144	Plug-ins de surround
152	Plug-ins de herramientas
<b>160</b>	<b>Efectos MIDI</b>
160	Arpache 5
162	Arpache SX
164	Auto LFO
165	Beat Designer
173	Chorder
177	Compressor
178	Context Gate
180	Density
180	MIDI Control
180	MIDI Echo
182	MIDI Modifiers
183	MIDI Monitor
184	Micro Tuner
185	Note to CC
185	Quantizer
186	StepDesigner
189	Track Control
192	Transformer
<b>194</b>	<b>Instrumentos VST incluidos</b>
194	Groove Agent SE
194	HALion Sonic SE
194	LoopMash
207	Mystic
220	Padshop
220	Prologue
237	Retrologue
237	Spector
250	Diagramas funcionales
<b>252</b>	<b>Índice</b>

# Plug-ins de efectos incluidos

Los plug-ins de efectos incluidos se organizan según sus categorías.

## Plug-ins Ambisonics

### VST AmbiConverter

**VST AmbiConverter** le permite convertir audio Ambisonics entre los formatos Furuse-Malham (FuMa) y AmbiX.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

---

Para saber más sobre **VST AmbiConverter**, vea el **Manual de operaciones**.

## Plug-ins de retardo

### ModMachine

**ModMachine** combina modulación de retardo y modulación de filtro. La frecuencia y la resonancia del filtro se modulan con un LFO que se puede ajustar manualmente. Un parámetro adicional **Drive** le permite efectos de distorsión.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

---



## Delay

### Nudge

Haciendo clic en este botón una vez se acelera momentáneamente el audio que entra al plug-in, simulando el comando de empuje de una cinta analógica.

### Rate

Si la opción **Tempo Sync** está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Tempo Sync** está desactivada, la velocidad de modulación se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### Tempo Sync (Delay Modulation)

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo para el parámetro **Rate**.

### Width

Establece la cantidad de modulación del retardo. Esto le permite crear un efecto tipo vibrato o chorus.

### Delay

Si la sincronía de tiempo está activada, esto ajusta el valor de nota base para el retardo. Si la sincronía de tiempo está desactivada, el tiempo de retardo se puede ajustar en milisegundos.

### Tempo Sync (Delay)

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo para el parámetro **Delay**.

### Feedback

Ajusta el número de repeticiones del retardo.

### **Drive**

Añade distorsión al bucle de realimentación. Cuanto mayor sea el valor de realimentación, más se distorsionan las repeticiones de retardos en el tiempo.

### **Mix**

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

## **Visor gráfico**

### **Diagrama funcional**

Muestra la ruta de la señal, dependiendo de los ajustes de **Filter Position** y **Filter Type**.

### **Filter Position**

Le permite seleccionar la posición del filtro. **Loop** coloca el filtro en el bucle de realimentación del retardo. **Output** lo coloca en la ruta de salida del efecto, después de los parámetros **Drive** y **Feedback**.

### **Filter Type**

Le permite seleccionar un tipo de filtro. Puede elegir entre un filtro **Low-Pass**, **Band-Pass** y **High-Pass**.

## **Filter**

### **LFO/Manual (Frequency)**

Alterna entre los modos **LFO** y **Manual**. En el modo **LFO** puede definir la frecuencia de la modulación o sincronizarla con el tempo del proyecto. En el modo **Manual** puede ajustar la frecuencia manualmente.

### **Speed (Frequency)**

Determina la velocidad de la modulación LFO de la frecuencia del filtro. Si la sincronía de tempo está activada, este parámetro ajusta el valor de nota base para sincronizar la modulación al tempo de la aplicación huésped.

Si la sincronía de tempo está desactivada, la velocidad se puede establecer libremente con el potenciómetro **Speed**.

### **Tempo Sync (Frequency)**

Activa/Desactiva la sincronía de tempo para el parámetro **Speed**. Este parámetro solo está disponible en el modo **LFO**.

### **Low Range/High Range (Frequency)**

Ajusta el rango de la modulación de la frecuencia de filtrado. Estos parámetros solo están disponibles en el modo **LFO**.

### **Frequency**

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Este parámetro solo está disponible en el modo **Manual**.

### **Spatial (Frequency)**

Ajusta un desplazamiento entre los canales para crear un efecto de panoramización estéreo a la modulación de frecuencia. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo más pronunciado.

### **LFO/Manual (Q-Factor)**

Alterna entre los modos **LFO** y **Manual**. En el modo **LFO** puede definir la frecuencia de la modulación o sincronizarla con el tempo del proyecto. En el modo **Manual** puede ajustar la resonancia manualmente.

### Speed (Q-Factor)

Ajusta la velocidad de la modulación LFO de la resonancia del filtro. Si la sincronía de tiempo está activada, este parámetro ajusta el valor de nota base para sincronizar la modulación con el tiempo.

Si la sincronía de tiempo está desactivada, la velocidad se puede establecer libremente con el potenciómetro **Speed**.

### Tempo Sync (Q-Factor)

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo para el parámetro **Speed**.

### Low Range/High Range (Q-Factor)

Ajusta el rango de la modulación de la resonancia de filtrado. Estos parámetros solo están disponibles en el modo **LFO**.

### Q-Factor

Ajusta la resonancia del filtro. Este parámetro solo está disponible en el modo **Manual**.

### Spatial (Q-Factor)

Ajusta un desplazamiento entre los canales para crear un efecto de panoramización estéreo a la modulación de resonancia. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo más pronunciado.

## MonoDelay

Es un efecto de retardo mono que puede basarse en el tiempo o usar ajustes de tiempo de retardo especificados.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X

---



### Lo Filter

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias bajas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

### Hi Filter

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias altas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

### Delay

Si la sincronía de tiempo está activada, esto ajusta el valor de nota base para el retardo. Si la sincronía de tiempo está desactivada, el tiempo de retardo se puede ajustar en milisegundos.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

### Feedback

Ajusta el número de repeticiones del retardo.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, el retardo también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede de un determinado umbral, las repeticiones de retardos se silencian. Si la señal queda por debajo del umbral, reaparecen las repeticiones de retardo. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## PingPongDelay

Es un efecto de retardo estéreo que alterna cada repetición entre los canales izquierdo y derecho. El efecto puede basarse en el tempo o usar un tiempo de retardo libremente ajustado.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X

---

### NOTA

Este plug-in solo funciona en pistas estéreo.

---





### Lo Filter

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias bajas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

### Hi Filter

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias altas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

### Delay

Si la sincronía de tiempo está activada, esto ajusta el valor de nota base para el retardo. Si la sincronía de tiempo está desactivada, el tiempo de retardo se puede ajustar en milisegundos.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

### Feedback

Ajusta el número de repeticiones del retardo.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Spatial

Ajusta la amplitud del estéreo para las repeticiones izquierda/derecha. Gire en sentido horario para un efecto estéreo ping-pong más pronunciado.

### Start Left/Start Right

Determina si la repetición del retardo empieza en el canal izquierdo o en el canal derecho.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, el retardo también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede de un determinado umbral, las repeticiones de retardos se silencian. Si la señal queda por debajo del umbral, reaparecen las repeticiones de retardo. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## StereoDelay

**StereoDelay** tiene dos líneas independientes de retardo con ajustes de tiempos de retardo especificados libremente o basados en el tempo.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X

---

### NOTA

Este plug-in solo funciona en pistas estéreo.

---



### Feedback

Ajustan el número de repeticiones de cada retardo.

### Delay

Si la sincronía de tiempo está activada, esto ajusta el valor de nota base para el retardo. Si la sincronía de tiempo está desactivada, el tiempo de retardo se puede ajustar en milisegundos.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo del retardo correspondiente.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Lo Filter

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias bajas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

### Pan

Ajusta la posición de estéreo.

### Hi Filter

Afecta al bucle de realimentación de la señal de efecto y permite que pasen frecuencias altas. El botón debajo del potenciómetro activa/desactiva el filtro.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, el retardo también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede de un determinado umbral, las repeticiones de retardos se silencian. Si la señal queda por debajo del umbral, reaparecen las repeticiones de retardo. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## Plug-ins de distorsión

### AmpSimulator

**AmpSimulator** es un efecto de distorsión que emula el sonido de varios tipos de combinaciones de amplificadores de guitarra y muebles de altavoces. Tiene disponible una amplia selección de modelos de amplificadores y muebles de altavoces.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



#### Seleccionar modelo de amplificador

Este menú emergente le permite seleccionar un modelo de amplificador. Puede omitir esta sección seleccionando **No Amp**.

#### Drive

Controla la cantidad de overdrive de amplificación.

#### Bass

Control de tono de las frecuencias bajas.

#### Mid

Control de tono de las frecuencias medias.

#### Treble

Control de tono de las frecuencias altas.

#### Presence

Úselo para realzar o apagar las frecuencias altas.

#### Volume

Controla el nivel de salida global.

#### Seleccionar modelo de mueble

Este menú emergente le permite seleccionar un mueble de altavoz. Puede omitir esta sección seleccionando **No Speaker**.

#### Damping Low/High

Estos controles de tono le permiten dar forma al sonido del mueble de altavoz seleccionado.

## BitCrusher

Si le gusta el sonido de baja fidelidad (lo-fi), **BitCrusher** es un efecto para usted. Le ofrece la posibilidad de diezmar y truncar la señal de audio entrante con una reducción de bits, para tener un sonido más ruidoso y distorsionado. Por ejemplo, puede hacer que una señal de audio a 24 bits suene como una señal de 8 o 4 bits, o incluso volcarla de forma irreconocible.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



### Mode

Le permite seleccionar uno de los cuatro modos de funcionamiento. En cada modo, el plug-in suena diferente. Los modos **I** y **III** son desagradables y ruidosos, mientras que los modos **II** y **IV** son más sutiles.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Sample Divider

Establece la cantidad por la que se diezmarán las muestras de audio. En el valor más alto, casi toda la información que describa la señal de audio original se eliminará, convirtiendo la señal en ruido irreconocible.

### Depth (0 a 24 bits)

Define la resolución de bit. Un valor de 24 le dará la calidad de audio más alta, mientras que un valor de 1 creará mayormente ruido.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

## DaTube

**DaTube** emula el sonido cálido y exuberante característico de un amplificador de válvulas.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X



#### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

#### Drive

Ajusta la ganancia previa del amplificador. Utilice valores altos si quiere un sonido sobrecargado al borde de la distorsión.

#### Output

Ajusta el nivel de salida.

## Distortion

**Distortion** añade crujidos a sus pistas.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X



### Boost

Aumenta la cantidad de distorsión.

### Oversampling

Activa/Desactiva el sobremuestreo. El sobremuestreo da como resultado menos artefactos en distorsiones altas.

#### NOTA

Si este parámetro está activado, el efecto necesita más potencia de procesador.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Tone

Cambia la característica tonal de la señal de salida.

### Feedback

Alimenta parte de la salida de la señal de vuelta a la entrada del efecto. Ajustes más altos aumentan el efecto de distorsión.

### Spatial

Cambia las características de distorsión de los canales izquierdo y derecho, creando de este modo un efecto de estéreo.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

## Distroyer

**Distroyer** añade armónicos al espectro y permite crear efectos de distorsión que van desde una sobrecarga (overdrive) suave hasta un clipping extremo.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



Los siguientes parámetros solo tienen influencia en la señal con efecto:

#### Lo Filter

Cambia la frecuencia de corte del filtro de paso bajo que se aplica a la señal con efecto antes de ser distorsionada.

#### Hi Filter

Cambia la frecuencia de corte del filtro de paso alto que se aplica a la señal con efecto ya distorsionada.

#### Offset

Modifica la simetría del efecto de distorsión cambiando el punto de funcionamiento de la característica.

#### Drive

Cambia la característica del efecto de distorsión. Los valores más bajos dan lugar a un efecto de sobrecarga (overdrive) suave. Los valores más altos cambian la forma de la señal hacia una señal rectangular, dando lugar a una distorsión extrema.

#### Oversampling

Activa/Desactiva el sobremuestreo. El sobremuestreo da como resultado menos artefactos en distorsiones altas.

#### NOTA

Si este parámetro está activado, el efecto necesita más potencia de procesador.

### Spatial

Cambia las características de distorsión de los canales izquierdo y derecho, creando de este modo un efecto de estéreo.

### DC Filter

Elimina el DC offset que tiene lugar al usar valores de **Offset** altos.

Los siguientes parámetros tienen influencia tanto en la señal sin efecto como en la señal con efecto:

### Boost

Aumenta la cantidad de distorsión.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Shelf Freq

Ajusta la frecuencia del filtro limitador (shelving) alto.

### Shelf Gain

Ajusta la ganancia del filtro limitador (shelving) alto.

### Tone

Ajusta la frecuencia del filtro de paso bajo de salida.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

## Grungelizer

**Grungelizer** añade interferencias y ruido estático a sus grabaciones – parecido a escuchar una radio con mala recepción o un disco de vinilo rayado y usado.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X

---



### Noise

Ajusta la cantidad de ruido estático añadido.



### Crackle

Añade crujidos para crear el sonido de disco de vinilo viejo. El interruptor de velocidad ajusta la velocidad virtual del disco en RPM (revoluciones por minuto).

### Distort

Añade distorsión.

### EQ

Corta las frecuencias bajas, y crea un sonido hueco, de baja fidelidad.

### AC

Emula un zumbido AC constante y bajo. El interruptor de frecuencia le permite establecer la frecuencia de la corriente alterna AC (50 o 60 Hz) y, por lo tanto, el tono del zumbido.

### Mix

Ajusta la cantidad de efecto general.

## Magneto II

**Magneto II** simula la saturación y compresión de las grabaciones en cintas magnéticas analógicas.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X

---



### Saturation

Determina la cantidad de saturación y la generación de sobretonos. Esto conlleva un pequeño incremento de la ganancia de entrada.

### Saturation On/Off

Activa/Desactiva el efecto de saturación.

### Dual Mode

Simula el uso de dos magnetófonos.

### Frequency Range Low/Hi

Estos parámetros ajustan el rango de frecuencias de la banda del espectro a la que se aplica el efecto de cinta.

Por ejemplo, para evitar la saturación de frecuencias bajas, ajuste el valor **Low** a 200 Hz o 300 Hz. Para evitar la saturación de frecuencias muy altas, ajuste el parámetro **High** a valores por debajo de 10 kHz.

**Solo**

Le permite oír solo el rango de frecuencias establecido incluyendo el efecto de simulación de cinta. Esto le ayuda a encontrar el rango de frecuencias apropiado.

**HF-Adjust**

Establece la cantidad de contenido de alta frecuencia de la señal saturada.

**HF-Adjust On/Off**

Activa/Desactiva el filtro **HF-Adjust**.

## Quadrafuzz v2

**Quadrafuzz v2** es un plug-in de distorsión multibanda y multiefecto para procesar percusiones y loops, pero también para el tratamiento de voces, por ejemplo. Puede distorsionar hasta 4 bandas. Están disponibles 5 modos de distorsión diferentes con varios submodos.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---



## Editor de bandas de frecuencias

El editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas, así como el nivel de salida. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.

- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados de cada banda de frecuencias.
- Para atenuar o realzar el nivel de salida de cada banda de frecuencias en  $\pm 15$  dB, use las manecillas encima de cada banda de frecuencias.

## Ajustes globales

### SB

Cambia entre modo multibanda y monobanda.

### Scenes

Puede guardar hasta 8 ajustes diferentes. Si el ajuste por defecto de una escena está activo, el botón de la escena seleccionada se enciende en amarillo.

Si cambia los ajustes por defecto, el botón se enciende en verde, indicando que esta escena tiene ajustes personalizados.



Para copiar los ajustes de una escena a otra escena, seleccione la escena que quiera copiar, haga clic en **Copy**, y haga clic en uno de los botones numerados.

Puede automatizar la selección de escenas.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Output (-24 a 24 dB)


Ajusta el nivel de salida.

## Ajustes de bandas

### Mute

Para enmudecer cada banda de frecuencias, active el botón **M** en cada sección.

### Bypass de bandas de frecuencias

Para omitir cada banda de frecuencias, active el botón **Bypass Band**  en cada sección.

### Solo de bandas de frecuencias

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón **S** en cada sección. Solo se puede poner en solo una banda a la vez.

### Medidor In/Out

Muestra el nivel de entrada y de salida.

### Gate

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

## Tape

Este modo de banda simula la saturación y compresión de las grabaciones en cintas magnéticas analógicas.

### Drive

Controla la cantidad de saturación de cinta.

### Tape Mode Dual

Simula el uso de dos magnetófonos.

## Tube

Este modo de banda simula los efectos de saturación usando válvulas analógicas.

### Drive

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

### Tubes

Determina el número de válvulas que se simulan.

## Dist

Este modo de banda añade distorsión a sus pistas.

### **Drive**

Controla la cantidad de distorsión.

### **FBK**

Alimenta parte de la salida de la señal de vuelta a la entrada del efecto. Ajustes más altos aumentan el efecto de distorsión.

### **Amp**

Este modo de banda simula el sonido de varios tipos de amplificadores de guitarra.

### **Drive**

Controla la cantidad de overdrive de amplificación.

### **Tipos de Amp**

Puede seleccionar los siguientes tipos de amplificadores de guitarra:

- Amp Clean
- Amp Crunch
- Amp Lead

### **Dec**

Este modo de banda le permite diezmar y truncar la señal de audio de entrada para crear un sonido ruidoso, distorsionado.

### **Decimator**

Controla la resolución de bits resultante. A menor resolución, más alto es el efecto de distorsión.

### **Mode**

Le permite seleccionar uno de los cuatro modos de funcionamiento. En cada modo, el plug-in suena diferente. Los modos **I** y **III** son desagradables y ruidosos, mientras que los modos **II** y **IV** son más sutiles.

### **S&H**

Establece la cantidad por la que se diezmarán las muestras de audio. En el valor más alto, casi toda la información que describa la señal de audio original se eliminará, convirtiendo la señal en ruido irreconocible.

### **Delay**

Para abrir la sección **Delay**, haga clic en el botón **Delay**.

### **Time**

Si la sincronía de tempo está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base (1/1 a 1/32, redonda, tresillo, o punteado).

Si la sincronía de tempo está desactivada, el tiempo de retardo se puede establecer libremente con el potenciómetro **Time**.

### **Sync**

Activa/Desactiva la sincronía de tempo del retardo correspondiente.

### **Duck**

Determina la cantidad en la que se atenúa la señal de retardo cuando hay otra señal de audio presente.

### **Mix**

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### FBK

Determina el número de repeticiones para cada retardo.

### Mode

Si esta opción está activada, la señal de retardo se enruta de vuelta a la unidad de distorsión para crear una realimentación con distorsión.

### NOTA

Valores altos de **FBK** y valores bajos de **Duck**, en combinación con **Mode** activado, puede conllevar un ruido no deseado.

---

## Deslizador

### Width

Establece la anchura de estéreo de la banda correspondiente.

### Out

Establece la ganancia de salida de la banda correspondiente.

### Pan

Establece la posición de estéreo de la banda correspondiente.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

## SoftClipper

**SoftClipper** añade una sobrecarga (overdrive) suave, con control independiente sobre el segundo y tercer armónico.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

---



### Input (-12 a 24 dB)

Ajusta la ganancia previa. Utilice valores altos si quiere un sonido sobrecargado al borde de la distorsión.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

### Second

Controla el segundo armónico.

### Third

Controla el tercer armónico.

## VST Amp Rack

**VST Amp Rack** es un simulador de amplificador de guitarra muy potente. Le ofrece una variedad de amplificadores y altavoces que se pueden combinar con efectos de pedaleras.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X



En la parte superior del panel del plug-in hay seis botones, colocados según la posición de los elementos correspondientes en la cadena de señal. Estos botones abren diferentes páginas en la sección de visualización del panel del plug-in: **Pre-Effects**, **Amplifiers**, **Cabinets**, **Post-Effects**, **Microphone Position**, **Master** y **Configuration**.

Debajo de la sección de visualización, se muestra el amplificador elegido. El color y textura del área inferior indica la caja acústica seleccionada.

### Efectos Pre/Post

En las páginas **Pre-Effects** y **Post-Effects** puede seleccionar hasta seis efectos comunes de guitarra. En ambas páginas están disponibles los mismos efectos, la única diferencia es la posición en la cadena de señal (antes y después del amplificador). En cada página, cada efecto se puede usar una vez.

Cada efecto tiene un botón de **On/Off** (encendido/apagado) típico de pedaleras, así como parámetros individuales.

### **Wah Wah**

**Pedal** – Controla el barrido de frecuencias del filtro.

### **Volume**

**Pedal** – Controla el nivel de la señal que pasa a través del efecto.

### **Compressor**

**Intensity** – Establece la cantidad por la que se comprime una señal entrante.

### **Limiter**

**Threshold** – Determina el nivel de salida máximo. Los niveles de señal por encima del umbral se corten.

**Release** – Ajusta el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original.

### **Maximizer**

**Amount** – Determina la sonoridad de la señal.

### **Chorus**

**Rate** – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Width** – Determina la profundidad del efecto de chorus. Valores altos producirán un efecto más pronunciado.

### **Phaser**

**Rate** – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Width** – Determina la amplitud del efecto de modulación entre frecuencias altas y bajas.

### **Flanger**

**Rate** – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Feedback** – Determina el carácter del efecto flanger. Valores altos producen un barrido que suena más metálico.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

### **Tremolo**

**Rate** – Le permite ajustar la velocidad de modulación. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Depth** – Controla la profundidad de la modulación de amplitud.

### **Octaver**

**Direct** – Ajusta la mezcla entre la señal original y las voces generadas. Un valor de 0 quiere decir que solo se oirá la señal generada y transpuesta. Subiendo este valor se irá oyendo más la señal original.

**Octave 1** – Ajusta el nivel de la señal que se genera una octava por debajo del tono original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

**Octave 2** – Ajusta el nivel de la señal que se genera dos octavas por debajo del tono original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

### **Delay**

**Delay** – Ajusta el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Feedback** – Establece el número de repeticiones del retardo.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.



### **Tape Delay**

**Delay** – Tape Delay crea un efecto de retardo conocido en los magnetófonos. El parámetro Delay ajusta el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Feedback** – Establece el número de repeticiones del retardo.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

### **Tape Ducking Delay**

**Delay** – Tape Ducking Delay crea un efecto de retardo conocido en los magnetófonos con un parámetro de ducking. El parámetro Delay ajusta el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Feedback** – Establece el número de repeticiones del retardo.

**Duck** – Funciona como un parámetro de mezcla automático. Si el nivel de la señal de entrada es alto, la porción de la señal de efecto se baja, es decir, se produce un efecto duck (valor de mezcla interno bajo). Si el nivel de la señal de entrada es bajo, la porción de la señal de efecto se aumenta (valor de mezcla interno alto). De esta forma, la señal retardada permanece sin efecto durante pasajes con volumen alto o tocados intensamente.

### **Overdrive**

**Drive** – Overdrive crea un efecto de overdrive de tipo válvulas. A mayor valor, más armónicos se añaden a la señal de salida de este efecto.

**Tone** – Funciona como un efecto de filtrado en los armónicos añadidos.

**Level** – Ajusta el nivel de salida.

### **Fuzz**

**Boost** – Fuzz crea un efecto de distorsión bastante duro. A mayor valor, más distorsión se crea.

**Tone** – Funciona como un efecto de filtrado en los armónicos añadidos.

**Level** – Ajusta el nivel de salida.

### **Gate**

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

**Release** – Ajusta el tiempo después del cual la puerta se cierra.

### **Equalizer**

**Low** – Cambia el nivel de la porción de frecuencias bajas de la señal entrante.

**Middle** – Cambia el nivel de la porción de frecuencias medias de la señal entrante.

**High** – Cambia el nivel de la porción de frecuencias altas de la señal entrante.

### **Reverb**

**Type** – Un efecto de reverberación basado en convolución. Este parámetro le permite cambiar entre diferentes tipos de reverb (**Studio**, **Hall**, **Plate**, y **Room**).

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

### **Modo Sync**

Algunos parámetros se pueden sincronizar con el tempo de la aplicación huésped.

Los nombres de estos parámetros están subrayados. Haga clic en un potenciómetro para activar o desactivar la sincronía de tempo. Un LED en la parte superior derecha del potenciómetro le indica que el modo de sincronía está activado. Luego puede seleccionar un valor de nota base para sincronizar con el tempo desde el menú emergente de arriba del control.



## Utilizar efectos

- Para insertar un nuevo efecto, haga clic en el botón + que aparece si coloca el ratón sobre una ranura de plug-in vacía, o sobre una de las flechas de antes o después de una ranura de efecto usada.
- Para eliminar un efecto de una ranura de efecto, haga clic en el nombre del efecto y seleccione **None** en el menú emergente.
- Para cambiar el orden de los efectos en la cadena, haga clic en un efecto y arrástrelo a otra posición.
- Para activar o desactivar un efecto, haga clic en el botón que es como un pedal, debajo del nombre del efecto. Si un efecto está activo, el LED próximo al botón se enciende.

### NOTA

- Los efectos pre y post pueden ser mono o estéreo, dependiendo de la configuración de pista.
- Usando los controles rápidos puede configurar un dispositivo MIDI externo, tal como un controlador de pie, para controlar los efectos del **VST Amp Rack**. Para más información acerca de los controles rápidos, vea el **Manual de operaciones**.

---

## Amplifiers

Los amplificadores disponibles en la página **Amplifiers** están modelados basándose en amplificadores reales. Cada amplificador tiene los ajustes típicos para grabación de guitarras, tales como ganancia, ecualizadores, y volumen maestro. Los parámetros relacionados con sonido (Bass, Middle, Treble, y Presence) tienen un impacto considerable en el carácter general y el sonido del amplificador correspondiente.

### Plexi

Tono rock clásico británico; sonido muy transparente, muy sensible.

### Plexi Lead

Tono rock británico de los 70 y 80.

### Diamond

El último grito en sonidos metal y hard rock de los 90.

### Blackface

Tono limpio clásico americano.

### Tweed

Tono limpio y crujiente; originalmente desarrollado como un amplificador de bajo.

### Deluxe

Sonido crujiente americano que proviene de un amplificador pequeño con un gran tono.

### **British Custom**

Produce los sonidos rítmicos limpios y brillantes o distorsionados armónicamente típicos de los 60.

Los diferentes amplificadores mantienen sus ajustes al cambiar de modelos. Sin embargo, si quiere usar los mismos ajustes después de recargar el plug-in, es necesario que configure un preset.

### **Seleccionar y desactivar amplificadores**

Para cambiar amplificadores en la página Amplifiers, haga clic en el modelo que quiera usar. Seleccione **No Amplifier** si solo quiere usar cajas acústicas y efectos.

### **Cabinets**

Las cajas acústicas que están disponibles en la página **Cabinets** simulan cajas combo o altavoces reales. Para cada amplificador está disponible su caja acústica correspondiente, pero puede combinar también diferentes amplificadores con diferentes cajas acústicas.

### **Seleccionar y desactivar cajas acústicas**

- Para cambiar cajas acústicas en la página Cabinets, haga clic en el modelo que quiera usar. Seleccione **No Cabinet** si solo quiere usar los amplificadores y efectos.
- Si selecciona **Link Amplifier & Cabinet Choice**, el plug-in seleccionará automáticamente la caja acústica correspondiente al modelo de amplificador seleccionado.

### **Microphones**

En la página **Microphones**, puede elegir entre diferentes posiciones para el micrófono. Estas posiciones dan como resultado dos ángulos diferentes (central y lateral) y tres distancias diferentes del altavoz, así como una posición central adicional a una distancia incluso mayor del altavoz.

Puede elegir entre dos tipos de micrófono: un micrófono de condensador de gran diafragma y un micrófono dinámico. Puede realizar un fundido cruzado de las características de los dos micrófonos.

- Para seleccionar uno de los tipos de micrófono o fusionar dos tipos, gire el control de **Mix** entre los dos micrófonos.

### **Colocar el micrófono**

- Para seleccionar una posición del micrófono, haga clic en la bola correspondiente en el gráfico. La posición seleccionada se marca en rojo.

### **Master**

Use la página **Master** para hacer un ajuste preciso del sonido.

### **Medidores de nivel de entrada y salida**

Los medidores de nivel de entrada y salida, a la izquierda y derecha de la sección Master, muestran el nivel de la señal de audio. El rectángulo en el medidor de entrada indica el rango de nivel entrante óptimo. En la vista compacta, los niveles de entrada y salida vienen indicados por dos LEDs arriba a la izquierda y derecha.

### **Usar los controles maestros**

- Para activar/desactivar el ecualizador, haga clic en el botón estilo pedal **On/Off**. Si el ecualizador está activo, el LED próximo al botón se enciende.
- Para activar/desactivar una banda del ecualizador, haga clic en el correspondiente potenciómetro de **Gain**. Si una banda está activa, el LED a la izquierda del potenciómetro de **Gain** está encendido.

- Para afinar sus cuerdas de guitarra, haga clic en el botón **On/Off** en forma de pedal para activar el afinador (Tuner), y toque una cuerda. Si se muestra el tono correcto y la fila de LEDs bajo el visor digital están en verde, la guitarra está afinada correctamente.  
Si el tono es demasiado bajo, los LEDs rojos se encienden a la izquierda. Si el tono es demasiado alto, los LEDs rojos se encienden a la derecha. A mayor número de LEDs encendidos, más bajo/alto es el tono.
- Para enmudecer la señal de salida del plug-in, haga clic en el botón **Master** de tipo pedal. Si la salida está enmudecida, el LED no se enciende. Use esto para afinar su guitarra en silencio, por ejemplo.
- Para cambiar el volumen de la señal de salida, use el control **Level** en la página Master.

## Configuration

En la página **Configuration**, puede especificar si quiere usar **VST Amp Rack** en modo estéreo o en modo mono.

- Para procesar los preefectos, el amplificador y las cajas acústicas en modo estéreo completo, asegúrese de que el plug-in esté insertado en una pista estéreo y active el botón **Stereo**.
- Para usar el efecto en modo mono, asegúrese de que el plug-in se inserta en una pista mono, y active el botón **Mono**.

### NOTA

En modo estéreo, el efecto necesita más potencia de procesador.

---

## Ajustes de vista

Puede elegir entre 2 vistas: la vista por defecto y una vista compacta, que ocupa menos espacio en la pantalla.

En la vista por defecto, puede usar los botones de arriba del panel del plug-in para abrir la página correspondiente en la sección de visualización, encima de los controles del amplificador. Puede redimensionar horizontalmente el panel del plug-in haciendo clic y arrastrando los límites o bordes.

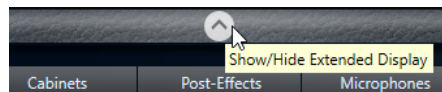
En la vista compacta, la sección de visualización está oculta. Puede cambiar los ajustes del amplificador y cambiar de amplificador o caja acústica usando la rueda del ratón.

### Usar los controles inteligentes

Los controles inteligentes se vuelven visibles sobre el marco del plug-in cuando mueve el puntero del ratón sobre el panel del plug-in.

### Cambiar entre vista por defecto y compacta

- Para cambiar entre las diferentes vistas, haga clic en el botón de flecha abajo/arriba (Show/Hide Extended Display) en la parte superior central del marco del plug-in.

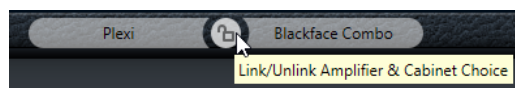


### Cambiar la selección de amplificador y caja acústica en la vista compacta

En la vista compacta, el control inteligente en el borde inferior del marco del plug-in le permite seleccionar diferentes modelos de amplificador y caja acústica.

- Para seleccionar un amplificador o caja acústica diferente, haga clic en el nombre y seleccione un modelo diferente en el menú emergente.
- Para bloquear la combinación entre amplificador y caja acústica, active el botón **Link/Unlink Amplifier & Cabinet Choice**. Si ahora selecciona otro modelo de amplificador, la

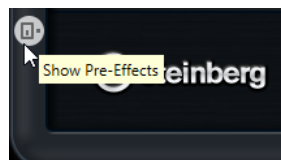
selección de la caja acústica le acompañará. Sin embargo, si selecciona un modelo de caja acústica diferente, el bloqueo se desactivará.



### Preescuchar ajustes de efectos

En ambas vistas puede ver una preescucha de los efectos pre y post seleccionados en las páginas correspondientes:

- Haga clic y mantenga el botón **Show Pre-Effects** o **Show Post-Effects** en la parte inferior izquierda o derecha del marco del plug-in.



## VST Bass Amp

**VST Bass Amp** es un simulador de amplificador de bajo. Le ofrece una variedad de amplificadores y altavoces que se pueden combinar con efectos de pedaleras.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X



En la parte superior del panel del plug-in, los siguientes botones abren diferentes páginas en la sección de visualización del panel de plug-in: **Pre-Effects**, **Amplifiers**, **Cabinets**, **Post-Effects**, **Microphones**, **Configuration** y **Master**.

Estos botones se colocan de acuerdo a la posición de los elementos correspondientes en la cadena de la señal.

Debajo de la sección de visualización, se muestra el amplificador de bajo seleccionado. El color y textura del área inferior del amplificador de bajo indican la caja acústica seleccionada.

## Efectos Pre/Post

En las páginas **Pre-Effects** y **Post-Effects**, puede seleccionar hasta seis efectos comunes de bajo. En ambas páginas están disponibles los mismos efectos, la única diferencia es la posición en la cadena de señal (antes o después del amplificador de bajo). En cada página, cada efecto se puede usar una vez.

Cada efecto tiene un botón de **On/Off** (encendido/apagado) típico de pedaleras, así como parámetros individuales.

### Wah Wah

**Pedal** – Controla el barrido de frecuencias del filtro.

### Envelope Filter

**Range** – Determina el rango de frecuencias.

**Q-Factor** – Ajusta la intensidad del efecto de filtro de envolvente.

**Sensitivity** – Determina la sensibilidad con que el efecto reacciona al nivel del instrumento.

**Attack** – Determina lo rápido que un efecto reacciona a la señal de entrada.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

**Type** – Ajusta el tipo de filtro.

**Release** – Determina lo rápido que el efecto se funde después de que se detenga la señal de entrada.

### Volume

**Pedal** – Controla el nivel de la señal que pasa a través del efecto.

### Compressor

**Intensity** – Ajusta la cantidad por la que se comprime una señal entrante.

### Compressor MB

**Lo Intensity** – Ajusta el efecto de compresión en la banda de frecuencias bajas. Active/desactive **Auto Makeup Mode** haciendo clic en el LED de arriba a la derecha del potenciómetro.

**Hi Intensity** – Ajusta el efecto de compresión en la banda de frecuencias altas. Active/desactive **Auto Makeup Mode** haciendo clic en el LED de arriba a la derecha del potenciómetro.

**Crossover** – Determina la frecuencia de corte entre la banda de frecuencias bajas y la banda de frecuencias altas.

**Output** – Ajusta el nivel de salida.

### Limiter

**Threshold** – Determina el nivel de salida máximo. Los niveles de señal por encima del umbral se corten.

**Release** – Ajusta el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original.

### Maximizer

**Amount** – Determina la sonoridad de la señal.

### Chorus

**Rate** – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Width** – Determina la profundidad del efecto de chorus. Valores altos producirán un efecto más pronunciado.

**Tone** – Le permite atenuar frecuencias bajas.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

#### **Phaser**

**Rate** – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Width** – Determina la amplitud del efecto de modulación entre frecuencias altas y bajas.

**Tone** – Le permite atenuar las frecuencias bajas.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

#### **Flanger**

**Rate** – Le permite ajustar la frecuencia de barrido. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Feedback** – Determina el carácter del efecto flanger. Valores altos producen un barrido que suena más metálico.

**Tone** – Le permite atenuar las frecuencias bajas.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

#### **DI Driver**

**Level** – Ajusta el nivel de salida.

**Blend** – Mezcla entre la circuitería normal y la emulación de válvulas. Con **Blend** en 0, **Drive** y **Presence** no están activos.

**Bass** – Realza o atenúa frecuencias bajas.

**Treble** – Realza o atenúa frecuencias altas.

**Presence** – Realza o atenúa los armónicos superiores y ataques.

**Drive** – Ajusta la ganancia y el overdrive.

#### **Enhancer**

**Enhance** – Simula el efecto del potenciador clásico.

**Tone** – Le permite atenuar frecuencias bajas.

#### **Octaver**

**Direct** – Ajusta el nivel de la señal original. Un valor de 0 quiere decir que solo se oirá la señal generada y transpuesta. Subiendo este valor se irá oyendo más la señal original.

**Octave 1** – Ajusta el nivel de la señal que se genera una octava por debajo del tono original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

**Tone** – Cambia el carácter del sonido de la señal generada.

#### **Delay**

**Delay** – Ajusta el tiempo de retardo en milisegundos. Este parámetro se puede sincronizar con el tempo del proyecto.

**Feedback** – Cuanto mayor sea este ajuste, más repeticiones de retardo se crean.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

#### **Tape Ducking Delay**

**Delay** – El parámetro **Delay** ajusta el tiempo de retardo en milisegundos.

**Feedback** – Cuanto mayor sea este ajuste, más repeticiones de retardo se crean.

**Duck** – Funciona como un parámetro de mezcla automático. Si el nivel de la señal de entrada es alto, la porción de la señal de efecto se baja, es decir, se produce un efecto duck (valor de mezcla interno bajo). Si el nivel de la señal de entrada es bajo, la porción de la señal de efecto se aumenta (valor de mezcla interno alto). De esta

forma, la señal retardada permanece sin efecto durante pasajes con volumen alto o tocados intensamente.

**Tone** – Le permite atenuar las frecuencias bajas.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

### **Overdrive**

**Drive** – Overdrive crea un efecto de overdrive de tipo válvulas. A mayor valor, más armónicos se añaden a la señal de salida de este efecto.

**Tone** – Funciona como un efecto de filtrado en los armónicos añadidos.

**Level** – Ajusta el nivel de salida.

### **Magneto II**

**Drive** – Controla la cantidad de saturación de cinta.

**Low/High** – Estos parámetros ajustan el rango de frecuencias de la banda del espectro a la que se aplica el efecto de cinta.

**HF-Adjust** – Ajusta la cantidad de contenido de alta frecuencia de la señal saturada.

### **Gate**

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

**Release** – Ajusta el tiempo después del cual la puerta se cierra.

### **Equalizer**

**Low** – Cambia el nivel de la porción de frecuencias bajas de la señal entrante.

**Middle** – Cambia el nivel de la porción de frecuencias medias de la señal entrante.

**High** – Cambia el nivel de la porción de frecuencias altas de la señal entrante.

### **Graphical EQ**

**Display** – Consiste en 8 deslizadores que ajustan el nivel de cada banda de frecuencias. Le permite dibujar curvas de respuesta haciendo clic y arrastrando con el ratón.

**Reset Sliders** – En la esquina inferior derecha del visor. Aplana todos los valores a 0 dB.

**Output Slider** – Le permite controlar la respuesta de frecuencia.

### **Reverb**

**Type** – Un efecto de reverberación basado en convolución. Este parámetro le permite cambiar entre los tipos de reverb **Studio**, **Hall**, **Plate**, y **Room**.

**Mix** – Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

### **Sync**

Algunos parámetros se pueden sincronizar con el tempo de la aplicación huésped.

Los nombres de estos parámetros están subrayados. Haga clic en un potenciómetro para activar o desactivar la sincronía de tempo. Un LED en la parte superior derecha del potenciómetro le indica que el modo de sincronía está activado. Luego puede seleccionar un valor de nota base para sincronizar con el tempo desde el menú emergente de arriba del control.





## Utilizar efectos

- Para insertar un nuevo efecto, haga clic en el botón + que aparece si coloca el ratón sobre una ranura de plug-in vacía, o sobre una de las flechas de antes o después de una ranura de efecto usada.
- Para eliminar un efecto de una ranura de efecto, haga clic en el nombre del efecto y seleccione **None** en el menú emergente.
- Para cambiar el orden de los efectos en la cadena, haga clic en un efecto y arrástrelo a otra posición.
- Para activar o desactivar un efecto, haga clic en el botón que es como un pedal, debajo del nombre del efecto. Si un efecto está activo, el LED próximo al botón se enciende.

### NOTA

- Los efectos pre y post pueden ser mono o estéreo, dependiendo de la configuración de pista.
- Usando los controles rápidos puede configurar un dispositivo MIDI externo, como por ejemplo un controlador de pie, para controlar los efectos de **VST Bass Amp**. Para más información acerca de los controles rápidos, vea el **Manual de operaciones**.

---

## Amplifiers

Los amplificadores disponibles en la página **Amplifiers** están modelados basándose en amplificadores reales. Cada amplificador tiene los ajustes típicos para grabación de bajos, tales como ganancia, ecualizadores, y volumen maestro. Los parámetros relacionados con sonido (bass, low mid, high mid, y treble) tienen un impacto considerable en el carácter general y el sonido del amplificador correspondiente. Shape 1 y Shape 2 ofrecen modelado de tono predefinido.

### ValveAmp300

Un famoso amplificador de válvulas de los 70, útil para tocar estilos rock.

### Greyhound

Un amplificador, famoso por su típico rugido, útil para tocar varios estilos.

### GreenT

Un clásico amplificador de los 80, útil para tocar estilos funk y rock.

### Paradise

Un amplificador de los 90, con un tono claro de alta fidelidad, lo que hace que sea adecuado para varios estilos.

### Tweed

Un amplificador vintage clásico de los 50, con un tono brillante y mucho carácter. Originalmente creado para bajistas, también usado por muchos guitarristas.

### iTech

Un amplificador moderno con un sonido universal.

Los diferentes amplificadores conservan sus ajustes si cambia de modelo, pero los ajustes de amplificación se pierden al cerrar **VST Bass Amp**. Si quiere usar los mismos ajustes después de recargar el plug-in, tiene que configurar un preset.

### Seleccionar y desactivar amplificadores

Para cambiar amplificadores en la página **Amplifiers**, haga clic en el modelo que quiera usar. Seleccione **No Amplifier** si solo quiere usar cajas acústicas y efectos.

#### NOTA

Para navegar entre amplificadores, use la rueda del ratón cuando esté encima del panel del amplificador.

---

## Cabinets

Las cajas acústicas que están disponibles en la página **Cabinets** simulan cajas combo o altavoces reales. Para cada amplificador está disponible su caja acústica correspondiente, pero puede combinar también diferentes amplificadores con diferentes cajas acústicas.

Están disponibles las siguientes cajas acústicas:

### 4x10"

Los altavoces de 10" le ofrecen un sonido claro y con pegada que es adecuado para un bajo «Slap» y para estilos normales.

Los altavoces de 10" tienen un sonido más claro y con más pegada que los altavoces de 15".

### 8x10"

Comparado con 4x10", dobla la cantidad de altavoces.

### 4x12"

Los altavoces de 12" proporcionan un sonido dulce y lleno, haciéndolos una buena elección entre altavoces de 10" y de 15".

### 1x15"

Los altavoces de 15" proporcionan más frecuencias bajas comparados con las demás cajas acústicas. Son adecuados para estilos rock y vintage.

### Seleccionar y desactivar cajas acústicas

- Para cambiar cajas acústicas en la página **Cabinets**, haga clic en el modelo que quiera usar. Seleccione **No Cabinet** si solo quiere usar los amplificadores y efectos.
- Si selecciona **Link Amplifier & Cabinet Choice**, el plug-in seleccionará automáticamente la caja acústica correspondiente al modelo de amplificador seleccionado.

## Microphones

En la página **Microphones**, puede elegir entre diferentes tipos de micrófonos.

### 57

Micrófono dinámico con un patrón de recogida cardioide.

### 121

Micrófono de cinta con un patrón de figura-8.

### 409

Micrófono dinámico con un patrón de recogida supercardioide.

### 421

Micrófono dinámico con un patrón de recogida polar.

**545**

Micrófono dinámico con un patrón cardioide que minimiza la realimentación.

**5**

Micrófono dinámico con un patrón de recogida cardioide.

**30**

Micrófono de referencia y medición con un patrón polar omnidireccional.

**87**

Micrófono de condensador con un patrón omnidireccional.

Puede elegir entre diferentes posiciones de micrófono. Estas posiciones resultan de dos ángulos diferentes (alineado y no alineado) y tres distancias diferentes de la caja acústica.

Puede realizar un fundido cruzado de las características de los dos micrófonos.

- Para seleccionar uno de los tipos de micrófono o fusionar dos tipos, gire el control de **Mix** entre los dos micrófonos.
- Para seleccionar una posición del micrófono, haga clic en la bola correspondiente en frente de la caja acústica. La posición seleccionada se marca en rojo.
- Para determinar la proporción entre **line** y **mic**, gire el control **Mix** hacia la izquierda de la caja acústica.

#### NOTA

Para cambiar entre micrófonos, use la rueda del ratón estando encima de un micrófono.

---

## Master

Use la página **Master** para hacer un ajuste preciso del sonido.

### Medidores de nivel de entrada y salida

Los medidores de nivel de entrada y salida, a la izquierda y derecha de la sección **Master**, muestran el nivel de la señal de audio. El rectángulo en el medidor de entrada indica el rango de nivel entrante óptimo. En todas las demás vistas, los niveles de entrada y salida vienen indicados por dos LEDs arriba a la izquierda y derecha.

### Usar los controles maestros

- Para activar/desactivar el ecualizador, haga clic en el botón estilo pedal **On/Off**. Si el ecualizador está activo, el LED próximo al botón se enciende.
- Para activar/desactivar una banda del ecualizador, haga clic en el correspondiente potenciómetro de **Gain**. Si una banda está activa, el LED a la izquierda del potenciómetro de **Gain** está encendido.
- Para afinar sus cuerdas de guitarra, haga clic en el botón **On/Off** en forma de pedal para activar **Tuner**, y toque una cuerda. Si se muestra el tono correcto y la fila de LEDs bajo el visor digital están en verde, la guitarra está afinada correctamente.  
Si el tono es demasiado bajo, los LEDs rojos se encienden a la izquierda. Si el tono es demasiado alto, los LEDs rojos se encienden a la derecha. A mayor número de LEDs encendidos, más bajo/alto es el tono.
- Para enmudecer la señal de salida del plug-in, haga clic en el botón **Master** de tipo pedal. Si la salida está enmudecida, el LED no se enciende. Use esto para afinar su guitarra en silencio, por ejemplo.
- Para cambiar el volumen de la señal de salida, use el control **Level** en la página **Master**.

- 

#### NOTA

Master EQ solo funciona cuando hay una caja acústica seleccionada.

---

## Configuration

En la página **Configuration**, puede especificar si quiere usar **VST Bass Amp** en modo estéreo o en modo mono.

- Para procesar los preefectos, el amplificador y las cajas acústicas en modo estéreo completo, asegúrese de que el plug-in está insertado en una pista estéreo y active el botón **Stereo**.
- Para usar el efecto en modo mono, asegúrese de que el plug-in se inserta en una pista mono, y active el botón **Mono**.

#### NOTA

En modo estéreo, el efecto necesita más potencia de procesador. Use la configuración mono en una pista estéreo para ahorrar potencia de procesador.

---

## Ajustes de vista

Puede elegir entre 2 vistas: la vista por defecto y una vista compacta, que ocupa menos espacio en la pantalla.

En la vista por defecto, puede usar los botones de arriba del panel del plug-in para abrir la página correspondiente en la sección de visualización, encima de los controles del amplificador. Puede redimensionar horizontalmente el panel del plug-in haciendo clic y arrastrando los límites o bordes.

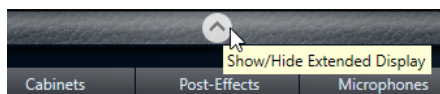
En la vista compacta, la sección de visualización está oculta. Puede cambiar los ajustes del amplificador y cambiar de amplificador o caja acústica usando la rueda del ratón.

### Usar los controles inteligentes

Los controles inteligentes se vuelven visibles sobre el marco del plug-in cuando mueve el puntero del ratón sobre el panel del plug-in.

### Cambiar entre vista por defecto y compacta

- Para cambiar entre las diferentes vistas, haga clic en el botón de flecha abajo/arriba (**Show/Hide Extended Display**) en la parte superior central del marco del plug-in.



### Cambiar la selección de amplificador y caja acústica en la vista compacta

En la vista compacta, el control inteligente en el borde inferior del marco del plug-in le permite seleccionar diferentes modelos de amplificador y caja acústica.

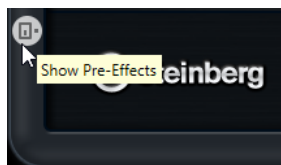
- Para seleccionar un amplificador o caja acústica diferente, haga clic en el nombre y seleccione un modelo diferente en el menú emergente.
- Para bloquear la combinación entre amplificador y caja acústica, active el botón **Link/Unlink Amplifier & Cabinet Choice**. Si ahora selecciona otro modelo de amplificador, la selección de la caja acústica le acompañará. Sin embargo, si selecciona un modelo de caja acústica diferente, el bloqueo se desactivará.



### Preescuchar ajustes de efectos

En ambas vistas puede ver una preescucha de los efectos pre y post seleccionados en las páginas correspondientes:

- Haga clic y mantenga el botón **Show Pre-Effects** o **Show Post-Effects** en la parte inferior izquierda o derecha del marco del plug-in.



VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Tuner](#) en la página 157

## Plug-ins de dinámica

### Brickwall Limiter

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

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X



Debido a su rápido tiempo de ataque, **Brickwall Limiter** puede reducir incluso los picos de nivel del audio más corto 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)

Determina el nivel en el que el limitador entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por encima del umbral establecido.

#### Release (3 a 1000 ms o modo Auto)

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, el plug-in busca automáticamente el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

### Link

Si este botón está activado, **Brickwall Limiter** usa el canal que tiene 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** usa sobremuestreo para detectar y limitar los niveles de la señal entre dos muestras para evitar la distorsión cuando se convierten señales digitales a analógicas.

### NOTA

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

## Compressor

**Compressor** reduce el rango dinámico del audio, haciendo más fuertes los sonidos más suaves o más suaves los sonidos más fuertes, o ambas cosas.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X



**Compressor** incluye un visor independiente que ilustra gráficamente la curva de compresión, cuya forma la definen los ajustes de los parámetros **Threshold** y **Ratio**. **Compressor** también tiene un medidor **Gain Reduction** que muestra la cantidad de reducción de ganancia en dB, modos de compresión **Soft Knee/Hard Knee** y una función auto para el parámetro **Release** que depende del programa.

### **Threshold (-60 a 0 dB)**

Determina el nivel en el que el compresor entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por encima del umbral establecido.

### **Ratio**

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia aplicada a las señales que sobrepasan el umbral establecido. Un ratio de 3:1 significa que por cada 3 dB que aumente el nivel de entrada, el nivel de salida aumentará en 1 dB.

### **Soft Knee**

Si este botón está desactivado, las señales por encima del umbral se comprimen instantáneamente según el ratio ajustado (hard knee). Si **Soft Knee** está activado, la ejecución de la compresión es más gradual, lo que produce un resultado menos drástico.

### **High Ratio**

Ajuste el ratio a un valor fijo de 20:1.

### **Make-up (0 a 24 dB o modo Auto)**

Compensa la pérdida de ganancia de salida causada por la compresión. Si la opción **Auto Make-Up Gain** está activada, la salida se ajusta automáticamente para la pérdida de ganancia.

### **Dry Mix**

Mezcla la señal de entrada sin procesar con la señal comprimida.

### **Attack (0.1 a 100 ms)**

Determina lo rápido que el compresor responderá a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

### **Hold (0 a 5000 ms)**

Ajusta el tiempo durante el que la compresión aplicada afecta a la señal después de sobrepasar el nivel del umbral. Los tiempos de hold cortos son útiles para un estilo DJ, mientras que los tiempos de hold más largos son para música en general, por ejemplo, al trabajar con un documental.

### **Release (10 a 1000 ms o modo Auto)**

Ajusta el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

### **Analysis (Pure Peak a Pure RMS)**

Determina si la señal de entrada se analiza de acuerdo con los valores de pico o RMS, o con una mezcla de los dos. Un valor de 0 es pico puro, y un valor de 100 es RMS puro. El modo **RMS** trabaja usando como base la potencia media de la señal, mientras que el modo **Peak** trabaja más en niveles de pico. Como guía general, el modo **RMS** funciona mejor en audio con menos transitorios como piezas vocales, mientras que el modo **Peak** funciona mejor para audio de percusión con muchos picos transitorios.

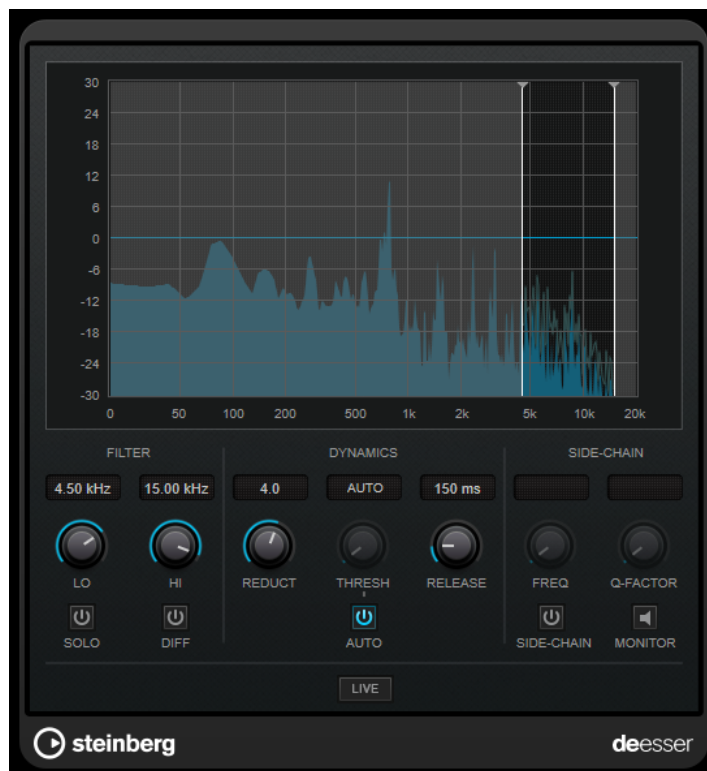
### **Live**

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesado más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesado en directo.

## DeEsser

**DeEsser** reduce la sibilancia excesiva y se utiliza principalmente en grabaciones de voz. Se trata de un tipo especial de compresor configurado de tal forma para que sea sensible a las frecuencias producidas por el sonido «s».

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X



La cercanía del micrófono y la ecualización pueden dar lugar a situaciones donde el sonido en conjunto está bien, pero existe un problema de sibilancia.

### Visor

Muestra el espectro de la señal de entrada.

- Para ajustar la banda de frecuencias, arrastre las líneas de borde o haga clic en el centro de la banda y arrastre.
- Para cambiar la amplitud de la banda de frecuencias, mantenga pulsado **Mayús** y arrastre hacia la izquierda o la derecha.

### Filter

#### Lo/Hi

Ajusta el borde izquierdo y derecho de la banda de frecuencias. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia se muestra automáticamente en Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3



ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

#### NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

---

#### Solo

Pone en solo la banda de frecuencias. Esto le ayuda a encontrar la posición apropiada y la amplitud de aquella banda.

#### Diff

Reproduce lo que **DeEsser** eliminó de la señal. Esto le ayuda a ajustar la banda de frecuencias, el umbral y los parámetros de reducción, para que solo se eliminen los sonidos «s» más claros, por ejemplo.

### Dynamics

#### Reduction

Controla la intensidad del efecto de de-esser.

#### Threshold (-50 a 0 dB)

Si la opción **Auto** está desactivada, se puede utilizar este control para definir un umbral para el nivel de señal entrante, por encima del cual el plug-in reducirá los sonidos sibilantes.

#### Release (1 a 1000 ms)

Ajusta el tiempo que tardará el efecto de-esser en volver al cero, cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral.

#### Auto

Ajusta automática y continuamente un valor de threshold óptimo independientemente de la señal de entrada. La opción **Auto** no funciona para señales de nivel bajo (nivel de pico < -30 dB). Para reducir los sibilantes en un archivo así, ajuste el threshold manualmente.

### Side-Chain

#### Freq (25 Hz a 20 kHz)

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la frecuencia del filtro. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia se muestra automáticamente en Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

#### NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

---

#### Q-Factor

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

### Side

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. Ahora puede moldear la señal de entrada según los parámetros de filtro. El side-chaining interno puede ser útil para adaptar el funcionamiento de la puerta.

### Monitor

Le permite monitorizar la señal filtrada.

### Live

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesamiento en directo.

## Colocar el DeEsser en la cadena de la señal

Al grabar una voz, **DeEsser** se suele colocar después del preamplificador de micrófono y antes de un compresor/limitador en la cadena de la señal. Esto provoca que el compresor/limitador no limite innecesariamente las dinámicas globales de la señal.

## EnvelopeShaper

**EnvelopeShaper** se puede utilizar para atenuar o realzar la ganancia de la fase de ataque y desvanecimiento del material de audio.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X

Puede usar los potenciómetros o arrastrar los puntos de ruptura en el visor gráfico para cambiar los valores de los parámetros. Vaya con cuidado con los niveles al realzar la ganancia, y si es necesario reduzca el nivel de salida para evitar el clipping.



### Attack (-20 a 20 dB)

Ajusta la ganancia de la fase de ataque de la señal.

**Length (5 a 200 ms)**

Ajusta la duración de la fase de ataque.

**Release (-20 a 20 dB)**

Ajusta la ganancia de la fase de relajación (release) de la señal.

**Output**

Ajusta el nivel de salida.

**NOTA**

Si side-chaining es soportado, el efecto también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede de un determinado umbral, se dispara el efecto. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

## Expander

**Expander** reduce el nivel de la salida en relación al nivel de entrada de las señales por debajo del umbral. Es útil si quiere realzar el rango dinámico o reducir el ruido en pasajes silenciosos.

Puede usar los potenciómetros o arrastrar los puntos en el visor gráfico para cambiar los valores de los parámetros **Threshold** y **Ratio**.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	-	X	X



**Threshold (-60 a 0 dB)**

Determina el nivel en el que la expansión entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por debajo del umbral establecido.

### Ratio

Ajusta la cantidad de realce de ganancia aplicada a las señales que están por debajo del umbral.

### Soft Knee

Si este botón está desactivado, las señales por debajo del umbral se expanden instantáneamente según el ratio establecido (hard knee). Si **Soft Knee** está activado, la ejecución de la expansión es más gradual, lo que produce resultados menos drásticos.

### Fall (0.1 a 100 ms)

Determina lo rápido que el Expander responderá a las señales por debajo del umbral establecido. Si el tiempo de caída es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

### Hold (0 a 2000 ms)

Ajusta el tiempo durante el que la expansión aplicada afecta a la señal debajo del nivel de umbral.

### Rise (10 a 1000 ms o modo Auto)

Ajusta el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original, cuando la señal exceda el nivel del umbral. Si el botón **Auto Rise** está activado, el plug-in busca automáticamente el mejor ajuste de rise (subida) para el audio.

### Analysis (Pure Peak a Pure RMS)

Determina si la señal de entrada se analiza de acuerdo con los valores de pico o RMS, o con una mezcla de los dos. Un valor de 0 es pico puro, y un valor de 100 es RMS puro. El modo **RMS** trabaja usando como base la potencia media de la señal, mientras que el modo **Peak** trabaja más en niveles de pico. Como guía general, el modo **RMS** funciona mejor en audio con menos transitorios como piezas vocales, mientras que el modo **Peak** funciona mejor para audio de percusión con muchos picos transitorios.

### Live

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesamiento en directo.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, la expansión también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede de un determinado umbral, se dispara la expansión. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## Gate

El gating, o puerta de ruido, silencia las señales de audio por debajo del umbral especificado. Tan pronto como el nivel de la señal exceda el umbral, la puerta se abrirá para dejar pasar la señal a través de ella.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X

---



#### Attack (0.1 a 1000 ms)

Establece el tiempo que tardará la puerta en abrirse cuando se activa.

#### NOTA

Desactive el botón **Live** para cerciorarse de que la puerta ya está abierta cuando se reproduzca una señal por encima del umbral.

#### Hold (0 a 2000 ms)

Determina cuánto tiempo permanecerá la puerta abierta después de que la señal haya caído por debajo del nivel del umbral.

#### Release (10 a 1000 ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la puerta en cerrarse (después del tiempo de **Hold**). Si **Auto Release** está activado, la puerta busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

#### Threshold (-60 a 0 dB)

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

#### LED State

Indica si la puerta está abierta (LED de color verde), cerrada (LED de color rojo) o está en un estado intermedio (LED de color amarillo).

#### Analysis (Pure Peak a Pure RMS)

Determina si la señal de entrada se analiza de acuerdo con los valores de pico o RMS, o con una mezcla de los dos. Un valor de 0 es pico puro, y un valor de 100 es RMS puro. El modo **RMS** trabaja usando como base la potencia media de la señal,

mientras que el modo **Peak** trabaja más en niveles de pico. Como guía general, el modo **RMS** funciona mejor en audio con menos transitorios como piezas vocales, mientras que el modo **Peak** funciona mejor para audio de percusión con muchos picos transitorios.

### Range

Ajusta la atenuación de la puerta cuando está cerrada. Si **Range** está ajustado a menos infinito **-∞**, la puerta está completamente cerrada. A mayor valor, más alto es el nivel de la señal que pasa a través de la puerta cerrada.

### Live

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesamiento en directo.

## Sección Side-Chain

### Side-Chain

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de entrada se puede moldear según los parámetros de filtro. El side-chaining interno es útil para moldear el funcionamiento de la puerta.

### Monitor

Le permite monitorizar la señal filtrada.

### Center (50 a 20000 Hz)

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la frecuencia central del filtro.

### Q-Factor

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

### Tipo de filtro (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

Si el **Side-Chain** está activado, estos botones le permiten ajustar el tipo de filtro a paso bajo, paso banda o paso alto.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, la puerta también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el umbral, la puerta se abre. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## Limiter

**Limiter** está diseñado para garantizar que el nivel de salida no supera nunca un cierto nivel de salida especificado, para así evitar el clipping en dispositivos posteriores.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	X	X	X	X	X

---



**Limiter** puede ajustar y optimizar automáticamente el parámetro **Release** según el material de audio, pero también se puede ajustar manualmente. **Limiter** también tiene medidores diferentes para la entrada, la salida y la cantidad de limitación (medidores centrales).

#### Input (-24 a 24 dB)

Establece la ganancia de entrada.

#### Release (0.1 a 1000 ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

#### Output

Ajusta el nivel de salida máximo.

## Maximizer

**Maximizer** aumenta la sonoridad del material de audio sin que haya riesgo de que se produzca clipping. El plug-in proporciona dos modos, **Classic** y **Modern**, que le ofrecen varios algoritmos y parámetros.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X



### Classic

El modo **Classic** le ofrece los algoritmos clásicos de las versiones anteriores de este plug-in. Este modo es adecuado para todos los estilos de música.

### Modern

En el modo **Modern**, el algoritmo permite más sonoridad que el modo **Classic**. Este modo es particularmente adecuado para los estilos de música contemporáneos.

El modo **Modern** también ofrece ajustes adicionales para controlar la fase de release:

- **Release** ajusta el tiempo de release global.
- **Recover** permite una recuperación más rápida de la señal al inicio de la fase de release.

### Optimize

Determina la sonoridad de la señal.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Output

Ajusta el nivel de salida máximo.

### Soft Clip

Si este botón está activado, **Maximizer** empieza a limitar o a clipear la señal suavemente. Al mismo tiempo se generan armónicos, añadiendo al audio la calidez característica de las válvulas.

## MIDI Gate

Este plug-in puertea señales de audio. La puerta se activa con notas MIDI.



	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



Una puerta (gate), en su forma fundamental, silencia las señales de audio por debajo de un cierto umbral. Si una señal excede el nivel establecido, la puerta se abre y deja pasar la señal a través. Las señales por debajo del nivel establecido se silencian. **MIDI Gate**, sin embargo, no se activa por niveles de umbral, sino por notas MIDI. Por lo tanto, necesita tanto datos de audio como datos MIDI para funcionar.

#### Attack (0 a 500 ms)

Establece el tiempo que tardará la puerta en abrirse cuando se activa.

#### Hold

Determina la cantidad de tiempo que la puerta permanece abierta después de un mensaje de note-on o note-off. Se tienen en cuenta los ajustes de **Hold Mode**.

#### Release (0 a 3000 ms)

Establece el tiempo que tardará la puerta en cerrarse después del tiempo de **Hold**.

#### Note To Attack

Determina hasta qué punto los valores de velocidad de las notas MIDI afectan al tiempo de ataque. A mayor valor, más incrementará el tiempo de ataque con velocidades altas de nota. Los valores negativos dan como resultado tiempos de ataque más cortos con velocidades altas. Si no quiere usar este parámetro, póngalo a 0.

#### Note To Release

Determina hasta qué punto los valores de velocidad de las notas MIDI afectan al tiempo de release. A mayor valor, más incrementará el tiempo de release. Si no quiere usar este parámetro, póngalo a 0.

#### Velocity To VCA

Controla hasta qué punto los valores de velocidad de las notas MIDI determinan el volumen de salida. Un valor de **127** significa que el volumen está controlado íntegramente por los valores de velocidad, mientras que un valor de **0** significa que las velocidades no tendrán efecto sobre el volumen.

#### Hold Mode

Ajusta el **Hold Mode**.

- En modo **Note On**, la puerta solo quedará abierta durante el tiempo establecido en los parámetros **Hold** y **Release**, sin importar la duración de la nota MIDI que activó la puerta.
- En modo **Note Off**, la puerta permanecerá abierta mientras se reproduzca la nota MIDI. Los parámetros **Hold** y **Release** se aplican una vez se recibe la señal note-off.

## Configurar MIDI Gate

Para usar **MIDI Gate** en su audio, necesita una pista de audio y una pista MIDI.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pista de audio a la que quiera aplicar **MIDI Gate**.  
Puede ser audio grabado o en tiempo real, en cualquier pista de audio.
  2. Seleccione **MIDI Gate** como un efecto de inserción para la pista de audio.
  3. Seleccione una pista MIDI para controlar el efecto **MIDI Gate**.  
Puede tocar notas en un teclado MIDI conectado o usar notas MIDI grabadas.
  4. Abra el menú emergente **Enrutado de salida** de la pista MIDI y seleccione **MIDI Gate**.
- 

## Aplicar MIDI Gate

### PRERREQUISITO

Configure el plug-in de forma adecuada.

Cómo aplicar **MIDI Gate** depende de si está usando MIDI en tiempo real o MIDI grabado. Asumiremos para el propósito del manual que está usando audio grabado y reproduce MIDI en tiempo real.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Si usa MIDI en tiempo real para activar el plug-in, asegúrese de que la pista MIDI está seleccionada.
  2. Inicie la reproducción.
  3. Si usa MIDI en tiempo real, toque algunas notas en su teclado.
- 

### RESULTADO

Las notas MIDI activan la puerta. El plug-in puertea las señales de audio.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar MIDI Gate](#) en la página 50

## MultibandCompressor

**MultibandCompressor** permite que una señal se divida en cuatro bandas de frecuencias. Puede especificar el nivel, el ancho de banda y las características de compresión de cada banda.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	-	X	X



#### NOTA

Para compensar la pérdida de ganancia de salida causada por la compresión, el **MultibandCompressor** usa una ganancia de realce automática. Si el side-chaining está activado en una banda de frecuencias en la sección de side-chain, se desactiva la ganancia de realce (make-up) para esa banda.

### Editor de bandas de frecuencias

En el editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas de frecuencias así como sus niveles después de la compresión. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.


- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados de cada banda de frecuencias.
- Para atenuar o realzar la ganancia de las bandas de frecuencias en  $\pm 15$  dB después de la compresión, use las manecillas de arriba de cada banda de frecuencias.

#### Live

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de

latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesado en directo.

### Bypass de bandas de frecuencias

Para omitir cada banda de frecuencias, active el botón **Bypass Band**  en cada sección.

### Solo de bandas de frecuencias

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón **S** en cada sección. Solo se puede poner en solo una banda a la vez.

### Output (-24 a 24 dB)

Ajusta el nivel de salida.

## Sección de compresión

Puede especificar el **Threshold** y el **Ratio** moviendo los puntos de ruptura o usando los potenciómetros correspondientes. El umbral lo marca el primer punto de ruptura en el que la línea se desvía de la diagonal recta.

### Threshold (-60 a 0 dB)

Determina el nivel en el que el compresor entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por encima del umbral establecido.

### Ratio

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia aplicada a las señales que sobrepasan el umbral establecido. Un ratio de 3:1 significa que por cada 3 dB que aumente el nivel de entrada, el nivel de salida aumentará en 1 dB.

### Attack (0.1 a 100 ms)

Determina lo rápido que el compresor responderá a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

### Release (10 a 1000 ms o modo Auto)

Ajusta el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

## Sección Side-Chain

Para abrir la sección de side-chain, haga clic en el botón **SC**, en la esquina inferior izquierda de la ventana del plug-in.

### IMPORTANTE

Para poder usar la función de side-chain para las bandas, debe activar el side-chain global para el plug-in.



### Frequency

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la frecuencia del filtro de cadena lateral.

### Q-Factor

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

### Side-Chain

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de side-chain se puede moldear según el parámetro de filtro.

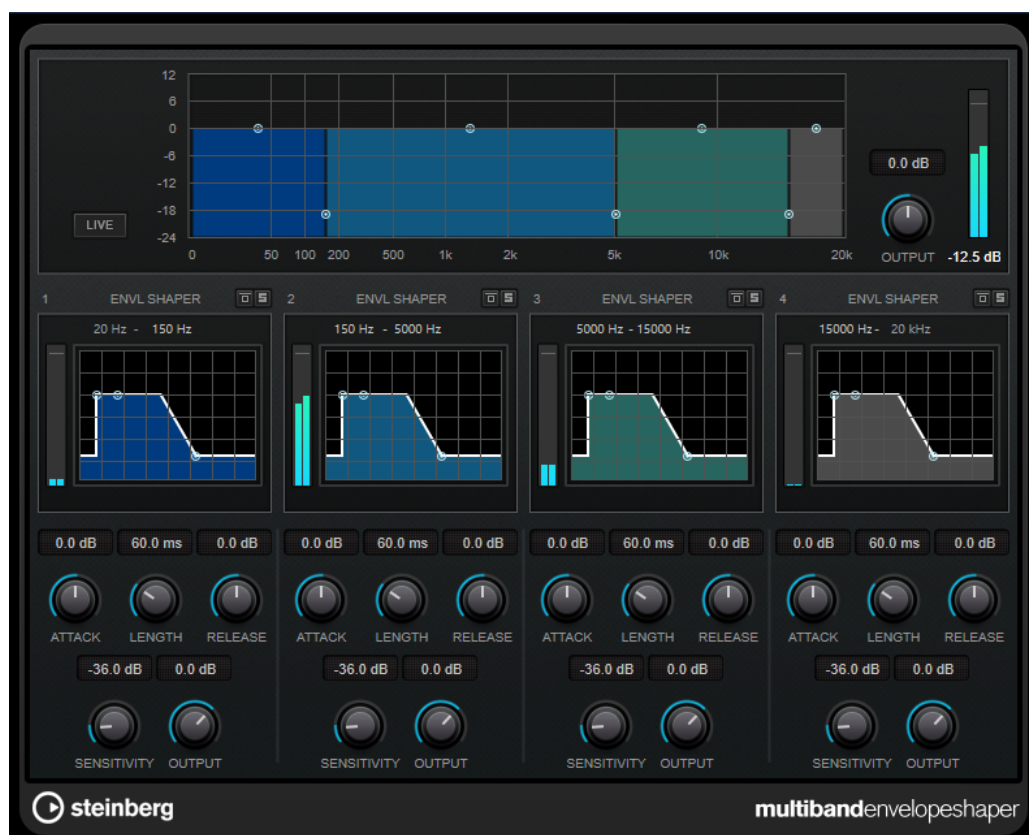
### Monitor

Le permite monitorizar la señal filtrada.

## MultibandEnvelopeShaper

**MultibandEnvelopeShaper** permite que una señal se divida en cuatro bandas de frecuencias. Puede atenuar o realzar la ganancia de la fase de ataque y de liberación (release) del material de audio para cada banda.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X



### Editor de bandas de frecuencias


El editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas, así como sus niveles. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.

- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados de cada banda de frecuencias.
- Para atenuar o realzar la ganancia de la banda de frecuencias, use las manecillas de arriba de cada banda de frecuencias.

#### Live

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesado más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesado en directo.

#### Bypass de bandas de frecuencias

Para omitir cada banda de frecuencias, active el botón **Bypass Band**  en cada sección.

#### Solo de bandas de frecuencias

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón **S** en cada sección. Solo se puede poner en solo una banda a la vez.

#### Output (-24 a 24 dB)

Ajusta el nivel de salida.

#### Sección Shaper

Puede especificar **Attack**, **Length**, y **Release** moviendo los puntos de ruptura o usando los potenciómetros correspondientes. Sea cuidadoso con los niveles al realzar la ganancia. Puede reducir el nivel de salida para evitar el clipping.

#### Attack (-20 a 20 dB)

Ajusta la ganancia de la fase de ataque de la señal.

#### Length (5 a 200 ms)

Ajusta la duración de la fase de ataque.

#### Release (-20 a 20 dB)

Ajusta la ganancia de la fase de relajación (release) de la señal.

#### Sensitivity (-40 a -10 dB)

Ajusta la sensibilidad de la detección.

#### Output

Ajusta el nivel de salida.

## MultibandExpander

**MultibandExpander** permite que una señal se divida en cuatro bandas de frecuencias. Puede reducir el nivel de salida con relación al nivel de entrada de las señales por debajo del umbral establecido para cada banda. Es útil si quiere realzar el rango dinámico o reducir el ruido en pasajes silenciosos.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	-	X	X

---



## Editor de bandas de frecuencias


El editor de bandas de frecuencias, en la mitad superior del panel, es donde ajusta la amplitud de las bandas, así como sus niveles después de la expansión. La escala de valores vertical en la izquierda muestra el nivel de ganancia de cada banda de frecuencias. La escala horizontal muestra el rango de frecuencias disponible.

- Para definir el rango de frecuencias de las diferentes bandas de frecuencias, use las manecillas de los lados.
- Para atenuar o realzar la ganancia de la banda de frecuencias después de la expansión, use las manecillas de arriba de cada banda de frecuencias.

### Live

Si este botón está activado, la función look-ahead del efecto se desactiva. Look-ahead produce un procesamiento más preciso, pero añade una cierta cantidad de latencia como contrapartida. Si el modo **Live** está activado, no hay latencia, lo que es mejor para el procesamiento en directo.

### Bypass de bandas de frecuencias

Para omitir cada banda de frecuencias, active el botón **Bypass Band**  en cada sección.

### Solo de bandas de frecuencias

Para poner en solo una banda de frecuencias, active el botón **S** en cada sección. Solo se puede poner en solo una banda a la vez.

### Output (-24 a 24 dB)

Ajusta el nivel de salida.

## Sección Expander

Puede especificar el **Threshold** y el **Ratio** moviendo los puntos de ruptura o usando los potenciómetros correspondientes. El primer punto de ruptura en el que la línea se desvíe de la diagonal recta es el punto de umbral.

### Threshold (-60 a 0 dB)

Determina el nivel en el que la expansión entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por debajo del umbral establecido.

### Ratio

Ajusta la cantidad de realce de ganancia aplicada a las señales que están por debajo del umbral.

### Maximum Reduction

Ajusta la cantidad máxima por la que se reduce el nivel cuando la señal cae por debajo del umbral establecido.

### Fall (0.1 a 100 ms)

Determina lo rápido que el Expander responderá a las señales por debajo del umbral establecido. Si el tiempo de caída es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

### Hold (0 a 2000 ms)

Ajusta el tiempo durante el que la expansión aplicada afecta a la señal debajo del nivel de umbral.

### Rise (10 a 1000 ms o modo Auto)

Ajusta el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original, cuando la señal exceda el nivel del umbral. Si el botón **Auto Rise** está activado, el plug-in busca automáticamente el mejor ajuste de rise (subida) para el audio.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

## Sección Side-Chain



### Frequency

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la frecuencia del filtro de cadena lateral.

### Q-Factor

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

### Side-Chain

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de side-chain se puede moldear según los parámetros de filtro. El side-chaining es útil para moldear el funcionamiento del efecto.

### Monitor

Le permite monitorizar la señal filtrada.



## 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 activación.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X



### Drive (1.0 a 6.0 dB)

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

### Input

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

### Ratio

Cambia entre un valor de ratio bajo y alto.

### Output (-12 a 12 dB)

Ajusta la ganancia de salida.

### Character

Mantiene los bajos firmes y conserva sus ataques bajando la saturación de válvulas en frecuencias bajas, y añade brillo creando armónicos en las frecuencias altas.

### Attack (0.1 a 100 ms)

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 (10 a 1000 ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

### Mix

Ajusta la mezcla entre la señal sin procesar y la señal 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 el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de entrada se puede moldear según los parámetros de filtro. El side-chaining interno es útil para moldear el funcionamiento de la puerta.

## Sección side-chain

### Tipo de filtro (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

Si el **Side-Chain** está activado, estos botones le permiten ajustar el tipo de filtro a paso bajo, paso banda o paso alto.

### Center (50 a 20000 Hz)

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la frecuencia central del filtro.

### Q-Factor

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

### Monitor

Le permite monitorizar la señal filtrada.

## VintageCompressor

**VintageCompressor** imita a los compresores de tipo vintage.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X

Este compresor tiene controles específicos para los parámetros de ganancia de **Input** y **Output**, **Attack** 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

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

### Output (-48 a 24 dB)

Ajusta la ganancia de salida.

### Attack (0.1 a 100 ms)

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.

### Punch

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 (10 a 1000 ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

### Mix

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

### 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.

## VSTDynamics

**VSTDynamics** es un procesador de dinámicas avanzado. Combina tres efectos independientes: **Gate**, **Compressor** y **Limiters**, de forma que abarca una gran variedad de funciones de procesado.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



La ventana se divide en tres secciones, cada una conteniendo controles y medidores para cada efecto. Active los efectos individuales usando los botones **Gate**, **Compressor** y **Limiter**. Puede seleccionar entre tres opciones de enrutado diferentes usando el botón **Module Configurator**.

## Gate

El gating, o puerta de ruido, es un método de procesamiento dinámico que silencia las señales de audio por debajo del umbral especificado. Tan pronto como el nivel de la señal exceda el umbral, la puerta se abrirá para dejar pasar la señal a través de ella. La entrada de activación de la puerta también se puede filtrar usando una señal de side-chain interna.

Están disponibles los siguientes parámetros:

### Medidor de Input

Muestra el nivel de la señal de entrada.

### Attack (0.1 a 100 ms)

Determina lo rápido que el compresor responderá a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal pasa sin ser procesado.

### Threshold (-60 a 0 dB)

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

### LED State

Indica si la puerta está abierta (LED de color verde), cerrada (LED de color rojo) o está en un estado intermedio (LED de color amarillo).

### Release (10 a 1000 ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la puerta en cerrarse después del tiempo de **Hold**. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

### **Hold (0 a 2000 ms)**

Determina cuánto tiempo permanecerá la puerta abierta después de que la señal haya caído por debajo del nivel del umbral.

### **Range**

Ajusta la atenuación de la puerta cuando está cerrada. Si **Range** está ajustado a menos infinito **-∞**, la puerta está completamente cerrada. A mayor valor, más alto es el nivel de la señal que pasa a través de la puerta cerrada.

### **Side-Chain**

Activa el filtro encadenado (side-chain) interno. La señal de entrada se puede moldear según los parámetros de filtro. El side-chaining interno es útil para moldear el funcionamiento de la puerta.

### **Tipo de filtro (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)**

Si el **Side-Chain** está activado, estos botones le permiten ajustar el tipo de filtro a paso bajo, paso banda o paso alto.

### **Center (50 a 20000 Hz)**

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la frecuencia central del filtro.

### **Q-Factor**

Si el botón **Side-Chain** está activado, esta opción define la resonancia o amplitud del filtro.

### **Monitor**

Le permite monitorizar la señal filtrada.

## **Compressor**

**Compressor** reduce el rango dinámico del audio, haciendo más fuertes los sonidos más suaves o más suaves los sonidos más fuertes, o ambas cosas. Incluye un visor independiente que ilustra gráficamente la curva de compresión, cuya forma depende de sus ajustes.

### **Medidor de Input**

Muestra el nivel de la señal de entrada.

### **Visor gráfico**

Visualiza los ajustes de **Threshold** y **Ratio** y le permite ajustarlos arrastrando los manipuladores.

### **Medidor de Gain Reduction**

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

### **Threshold (-60 a 0 dB)**

Determina el nivel en el que el compresor entra en juego. Solo se procesan los niveles de señal por encima del umbral establecido.

### **Ratio**

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia aplicada a las señales que sobrepasan el umbral establecido. Un ratio de 3:1 significa que por cada 3 dB que aumente el nivel de entrada, el nivel de salida aumentará en 1 dB.

### **Make-up (0 a 24 dB o modo Auto)**

Compensa la pérdida de ganancia de salida causada por la compresión. Si la opción **Auto Make-Up Gain** está activada, la salida se ajusta automáticamente para la pérdida de ganancia.

### **Attack (0.1 a 100 ms)**

Determina lo rápido que el compresor responderá a las señales por encima del umbral establecido. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la primera señal (ataque) pasará sin ser procesado.

### **Release (10 a 1000 ms o modo Auto)**

Ajusta el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original cuando la señal caiga por debajo del nivel del umbral. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

## **Limiter**

Un limitador garantiza que el nivel de salida no supera nunca el umbral especificado, lo cual puede evitar el clipping en posteriores efectos en la cadena de señal. Los limitadores convencionales requieren una configuración muy precisa de los parámetros de ataque y release para que el nivel de salida no se vaya más allá del umbral establecido. **Limiter** ajusta y optimiza estos parámetros automáticamente, según el audio.

### **Medidor de Input**

Muestra el nivel de la señal de entrada.

### **Medidor de Gain Reduction**

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

### **Soft Clip**

Si este botón está activado, la señal se limita cuando el nivel de la señal sobrepasa los -6 dB. Al mismo tiempo se generan armónicos, añadiendo la calidez típica de las válvulas al audio.

### **Output**

Ajusta el nivel de salida máximo.

### **Release (10 a 1000 ms o modo Auto)**

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si **Auto Release** está activado, el plug-in busca el mejor ajuste de relajación (release) para el audio.

## **Sección Output**

### **Medidor de Output**

Muestra el nivel de la señal de salida.

### **Module Configurator**

Cambia el flujo de la señal que pasa a través de los tres efectos. Cambiando el orden de los efectos puede producir diferentes resultados, y las configuraciones de enrutado disponibles le permiten comparar rápidamente para saber qué funciona mejor en una situación dada. Haga clic en **Module Configurator** para alternar entre las siguientes configuraciones de rutas:

- G-C-L (Gate-Compressor-Limiter)
- C-L-G (Compressor-Limiter-Gate)
- C-G-L (Compressor-Gate-Limiter)

## Plug-ins de EQ

### CurveEQ

Voxengo **CurveEQ** es un ecualizador de spline para producción de audio y música profesional. **CurveEQ** muestra la respuesta del filtro que está diseñando a través de una spline, es decir, una línea curva suave. De esta forma puede ver cómo la EQ altera el sonido.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

**CurveEQ** implementa tecnología de adaptación del espectro que le permite transferir la forma del espectro de una grabación a otra. En otras palabras, puede copiar el balance de frecuencias de mezclas reconocidas históricamente (míticas) para mejorar otras mezclas. Los filtros de **CurveEQ** se pueden alternar entre los modos fase lineal y fase mínima. **CurveEQ** también le ofrece un analizador de espectro personalizable. Además, puede mostrar, guardar y cargar gráficos estáticos de espectros con el propósito de comparar o copiar.

Para una información detallada sobre **CurveEQ** y sus parámetros, vea la documentación proporcionada por Voxengo en <http://www.voxengo.com>.

### DJ-EQ

**DJ-EQ** 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 rápidos de sonido.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



#### Visor gráfico

Le permite ajustar la cantidad de realce o atenuación de la banda baja, media o alta arrastrando.

- Para ajustar la ganancia de frecuencias bajas, medias y altas, haga clic y arrastre el manipulador de la banda correspondiente.

- Para ajustar la ganancia de forma precisa, pulse **Mayús** y arrastre.
- Para ajustar un parámetro a cero, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en él.

**Low Frequency Gain/Mid Frequency Gain/High Frequency Gain**

Ajusta la cantidad de realce o atenuación de la banda baja, media o alta.

**Cut Low Frequencies/Cut Mid Frequencies/Cut High Frequencies**

Recorta la banda baja, media y alta.

**Medidor de Output**

Muestra el nivel de la señal de salida.

## Frequency

**Frequency** es un ecualizador de alta calidad con 8 bandas totalmente paramétricas. Las bandas pueden funcionar como filtro de escalón, como filtro de pico (paso banda) o como filtro de corte (paso bajo/paso alto).

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X



### Disposición principal

**Reset**



Pulse **Alt** y haga clic en este botón para restablecer todos los valores de los parámetros.



### Auto Listen for Filters



Si esta opción está activada y edita un parámetro de una banda, se aísla el rango de frecuencias correspondiente. Esto le ayuda a centrarse en un rango de frecuencias en particular, y le permite encontrar frecuencias no deseadas de su audio.

### Ajustes globales



Abre el diálogo de ajustes del visor de espectro.

### Show/Hide Keyboard



Muestra/Oculto el teclado bajo el editor gráfico.

En el teclado, los indicadores de color reflejan las frecuencias centrales de todas las bandas de ecualización activas. Puede ajustar la frecuencia de una banda arrastrando su indicador de color. Si arrastra el indicador de color de una banda hasta una tecla, la banda se ajusta a su frecuencia exactamente.

### Output

Ajusta el nivel de salida global.

## Ajustes de bandas



### Activate/Deactivate Band

Activa/Desactiva la banda correspondiente.

#### NOTA

- Para activar/desactivar una banda, también puede hacer doble clic en la manecilla correspondiente en el editor gráfico.
- Si una banda está desactivada, todavía puede modificar sus parámetros.

### Switch Processing

Le permiten cambiar entre el procesamiento de left/right (izquierda/derecha), estéreo y mid/side. En el modo **Left/Right** o en el modo **Mid/Side**, puede hacer varios ajustes para los dos canales.

#### IMPORTANTE

Al usar el modo de procesamiento **Mid/Side**, le recomendamos que active **Linear Phase** con tal de evitar una colorización de sonido no deseada.

NOTA

Este ajuste solo está disponible en pistas estéreo.

---

### Linear Phase

Activa/Desactiva el modo de fase lineal para la banda correspondiente.

El modo de fase lineal evita indeseados cambios de fase de la señal de audio que dependen de la frecuencia, cosa que podrían ocurrir con la ecualización de fase mínima estándar.

NOTA

- El modo de fase lineal acarrea un aumento de latencia.
  - En casos raros, por ejemplo, al usar un filtro de paso bajo con una pendiente alta en señales de bajos, también se puede oír un efecto de zumbido no deseado.
- 

### Filter type

Puede elegir entre los tipos de filtro **Low Shelf**, **Peak**, **High Shelf** y **Notch**. En las bandas 1 y 8 también puede seleccionar los tipos **Cut 6**, **Cut 12**, **Cut 24**, **Cut 48** y **Cut 96**.

- **Low Shelf** realza o atenúa las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte, la cantidad especificada.
- **Peak** realza o atenúa las frecuencias en el valor de frecuencia establecido, con un filtro acampanado.
- **High Shelf** realza o atenúa las frecuencias por encima de la frecuencia de corte, la cantidad especificada.
- **Notch** realza o atenúa las frecuencias en el valor de frecuencia establecido, con un filtro muy estrecho.
- **Cut** atenúa las frecuencias por debajo (banda 1) o por encima (banda 8) de la frecuencia establecida. Puede elegir entre diferentes pendientes: 6 dB, 12 dB, 24 dB, 48 dB o 96 dB por octava.

### Freq

Ajusta la frecuencia de la banda correspondiente. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

NOTA

- Puede ajustar el parámetro **Freq** de una banda, en el editor gráfico, pulsando **Alt** y haciendo clic en el manipulador correspondiente y moviendo el ratón hacia izquierda y derecha.
  - Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.
- 

Si la banda está activa, el valor de la frecuencia se refleja con una tecla resaltada en el teclado, debajo del editor gráfico.

### Q

En los filtros **Peak** y **Notch**, este parámetro controla la anchura de la banda. En los filtros **Low Shelf** y **High Shelf**, añade una caída o un realce, dependiendo del ajuste de ganancia de la banda. En los filtros **Cut**, añade una resonancia.

NOTA

- Puede ajustar el parámetro **Q** de una banda, en el editor gráfico, pulsando **Mayús** y haciendo clic en el manipulador correspondiente y moviendo el ratón hacia arriba y abajo. De forma alternativa, puede poner el cursor sobre el manipulador y girar la rueda del ratón.
- Este parámetro no está disponible en los filtros **Cut 6**.

**Gain**

Ajusta la cantidad de atenuación/realce para la banda correspondiente.


NOTA

- Puede ajustar el parámetro **Gain** de una banda, en el editor gráfico, pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic en el manipulador correspondiente y moviendo el ratón hacia arriba y abajo.
- Este parámetro no está disponible en los filtros **Cut**.

**Invert Gain**

Invierte el valor del parámetro de ganancia. Los valores de ganancia positivos se vuelven negativos y viceversa.

## Ajustes globales

- Para abrir los **Ajustes globales**, haga clic en **Ajustes globales**  arriba del visor del espectro.

### Visor de espectro

**Show Spectrum**

Activa/Desactiva el visor de espectro.

**Peak Hold**

Mantiene los valores de picos del visor de espectro durante un pequeño tiempo.

**Smooth**

Determina el tiempo de reacción del visor de espectro. Los valores inferiores dan como resultado tiempos de reacción más rápidos.

**Bar Graph**

Si esta opción está activada, la frecuencia del espectro se analiza en 60 bandas diferentes que se muestran con líneas verticales.

**Two Channels**

Si esta opción está activada, los espectros de los canales izquierdo y derecho se muestran individualmente.

**Slope**

Inclina el visor de espectro alrededor de un pivote de 1 kHz.

### Curva de EQ

**Show Curve**

Muestra/Oculto la curva de EQ en el visor de espectro.

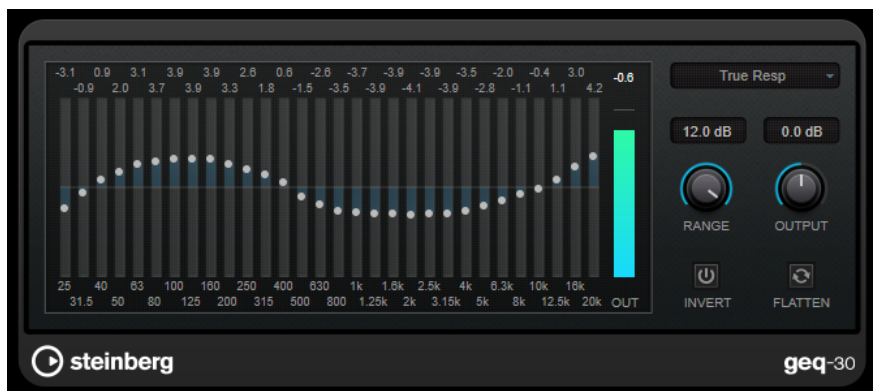
**Filled**

Si esta opción está activada, se rellena la curva de EQ. **Amount** le permite especificar el grado de cobertura, entre 10 y 80 %.

## GEQ-10/GEQ-30

Estos ecualizadores gráficos son idénticos, excepto por el número de bandas de frecuencias disponibles (10 y 30).

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-/-	-/-	-/-	X/-	X/X	X/X



Cada banda puede atenuarse o realzarse hasta 12 dB, permitiéndole un control preciso de la respuesta de frecuencia. Además, están disponibles varios modos predefinidos que añaden color al sonido de **GEQ-10/GEQ-30**.

Puede dibujar curvas de respuesta en el visor principal haciendo clic y arrastrando con el ratón. Tiene que hacer clic en uno de los deslizadores antes de arrastrar sobre el visor.

En la parte inferior de la ventana se muestran las bandas de frecuencias en Hz de forma individual. En la parte superior de la ventana del visor, se muestra la cantidad de atenuación/realce en dB.

### Output

Ajusta la ganancia global del ecualizador.

### Flatten

Reinicializa todas las bandas de frecuencias a 0 dB.

### Range

Le permite ajustar el grado en que una curva cortará o realzará la señal.

### Invert

Invierte la curva de respuesta actual.

### Menú emergente Mode

Le permite ajustar el modo de filtro que determina cómo los distintos controles de bandas de frecuencias interactúan para crear una curva de respuesta.

### Modos de EQ

El menú emergente **Mode** le permite seleccionar un modo de EQ, lo que añade color o carácter a la salida ecualizada de varias formas.

#### True Response

Aplica filtros en serie con una respuesta de frecuencia precisa.

#### Digital Standard

En este modo, la resonancia de la última banda depende de la frecuencia de muestreo.

#### Classic

Aplica una estructura de filtro paralela en la que la respuesta no sigue con precisión los valores de ganancia.

#### VariableQ

Aplica filtros paralelos en sitios en los que la resonancia depende de la cantidad de ganancia.

#### ConstQ asym

Aplica filtros paralelos en sitios en los que la resonancia aumenta al subir la ganancia y viceversa.

#### ConstQ sym

Aplica filtros paralelos en sitios en los que la resonancia de las primeras y últimas bandas dependen de la frecuencia de muestreo.

#### Resonant

Aplica filtros en serie en sitios en los que un aumento de ganancia de una banda disminuye la ganancia de bandas adyacentes.

## StudioEQ

**Studio EQ** es un ecualizador estéreo paramétrico de cuatro bandas de alta calidad. Todas las cuatro bandas pueden comportarse completamente como filtros de pico paramétricos. Además, las bandas altas y bajas pueden funcionar como filtros de escalón (tres tipos) o como filtro de corte (paso bajo/paso alto).

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X

---



## Disposición principal

### Reset

Pulse **Alt** y haga clic en este botón para restablecer todos los valores de los parámetros.

### Show Input/Output Spectrum

Muestra el espectro antes y después del filtrado.

### Output

Ajusta el nivel de salida global.

### Auto Gain

Si este botón está activado, la ganancia se ajusta automáticamente, manteniendo el nivel de salida prácticamente constante sin importar los ajustes de EQ.

## Ajustes de bandas



### Activate/Deactivate Band

Activa/Desactiva la banda correspondiente.

#### NOTA

- Si una banda está desactivada, todavía puede modificar sus parámetros.

### Freq

Ajusta la frecuencia de la banda correspondiente. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a

440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

**NOTA**

- Puede ajustar el parámetro **Freq** de una banda, en el editor gráfico, pulsando **Alt** y haciendo clic en el manipulador correspondiente y moviendo el ratón hacia izquierda y derecha.
- Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

---

**Inv**

Invierte el valor de ganancia del filtro. Use este botón para filtrar ruido no deseado. Cuando se busca la frecuencia a omitir, a veces es útil realzarla en primer lugar (ajustando el filtro a ganancia positiva). Una vez que haya encontrado la frecuencia del ruido, puede utilizar el botón **Inv** para anularla.

**Q**

En los filtros **Peak**, este parámetro controla la anchura de la banda. En los filtros **Shelf**, añade una caída o un realce, dependiendo del ajuste de ganancia de la banda. En los filtros **Cut**, añade una resonancia.

**NOTA**

- Puede ajustar el parámetro **Q** de una banda, en el editor gráfico, pulsando **Mayús** y haciendo clic en el manipulador correspondiente y moviendo el ratón hacia arriba y abajo. De forma alternativa, puede poner el cursor sobre el manipulador y girar la rueda del ratón.

---

**Gain**

Ajusta la cantidad de atenuación/realce para la banda correspondiente.

**NOTA**

- Puede ajustar el parámetro **Gain** de una banda, en el editor gráfico, pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic en el manipulador correspondiente y moviendo el ratón hacia arriba y abajo.
- Este parámetro no está disponible en los filtros **Cut**.

---

**Filter Type**

Para la banda baja y la banda alta, puede elegir entre tres tipos de filtros de escalón, un filtro de pico (paso banda) y un filtro de corte (paso bajo/paso alto). Si el modo **Cut** está seleccionado, el parámetro **Gain** es fijo.

- **Shelf I** añade resonancia (en la dirección opuesta de la ganancia) ligeramente por encima de la frecuencia definida.
- **Shelf II** añade resonancia (en la dirección de la ganancia) en la frecuencia definida.
- **Shelf III** es una combinación de **Shelf I** y **II**.

## Plug-ins de filtrado

### DualFilter

**DualFilter** filtra frecuencias específicas y permite el paso de otras frecuencias.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X

---



#### Position

Ajusta la frecuencia de corte de filtrado. Si establece un valor negativo, **DualFilter** actúa como un filtro de paso bajo. Los valores positivos hacen que **DualFilter** actúe como un filtro de paso alto.

#### Resonance

Establece el sonido característico del filtro. Con valores altos suena un sonido zumbante.

## MorphFilter

**MorphFilter** le permite mezclar efectos de filtrado de paso bajo, paso alto, paso banda y reducción de banda, pudiendo así conseguir transformaciones o mezclas creativas entre dos filtros.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	X	X	X	X

---





#### Botones Filter A

Le permite seleccionar la característica del primer filtro.

- **Low Pass**  
Elimina las componentes de alta frecuencia de la señal. Están disponibles pendientes de 6, 12, 18 y 24 dB por cada factor de diez.
- **Band Pass**  
Permite pasar a las señales que estén dentro de un determinado rango de frecuencias. Están disponibles pendientes de 12 y 24 dB por cada factor de diez.

#### Botones Filter B

Le permite seleccionar la característica del segundo filtro.

- **High Pass**  
Elimina las componentes de baja frecuencia de la señal. Están disponibles pendientes de 6, 12, 18 y 24 dB por cada factor de diez.
- **Band Rejection**  
Deja pasar todas las frecuencias, excepto las de la banda de rechazo. Están disponibles pendientes de 12 y 24 dB por cada factor de diez.

#### Resonance Factor

Ajusta el valor de la resonancia de ambos filtros al mismo tiempo.

#### Frequency

Ajusta la frecuencia de corte de ambos filtros al mismo tiempo.

#### Visor gráfico

Visualiza los ajustes de todos los parámetros. El manipulador le permite ajustar los parámetros **Morph Factor** y **Frequency** al mismo tiempo.

#### Medidor de Output

Muestra el nivel de la señal de salida.

#### Morph Factor

Le permite mezclar la salida entre ambos filtros.

## PostFilter

Este efecto le permite un filtrado rápido y fácil de frecuencias no deseadas, creando espacio para sonidos importantes de su mezcla.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X



**PostFilter** combina un filtro de corte bajo, un filtro de notch y un filtro de corte alto. Puede hacer ajustes arrastrando los puntos de la curva en el visor gráfico, o ajustando los controles de debajo del visor.

### Visor gráfico

Visualiza los ajustes de todos los parámetros.

### Medidor de nivel

Muestra el nivel de salida, dándole una indicación de cómo está afectando el filtrado al nivel general de la señal del audio editado.

### Low-Cut Freq (20 Hz a 1 kHz, o Off)

Le permite eliminar ruido en frecuencias bajas. El filtro está inactivo si el punto de la curva se encuentra a la izquierda del todo. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

#### NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

---

#### Low-Cut Slope

Le permite elegir un valor de pendiente para el filtro de corte bajo.

#### Low-Cut Preview

Utilice este botón ubicado entre los controles **Low Cut** y el visor gráfico para cambiar el filtro a un filtro de corte alto complementario. Esto desactiva cualquier otro filtro, permitiéndole escuchar solamente las frecuencias que quiere filtrar.

#### Notch Freq

Establece la frecuencia del filtro de notch. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

#### NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

---

#### Notch Gain

Ajusta la ganancia de la frecuencia seleccionada. Use valores positivos para identificar las frecuencias que quiere filtrar.

#### Notch Gain Invert

Este botón invierte el valor de ganancia del filtro notch. Use este botón para filtrar ruido no deseado. Al buscar la frecuencia a omitir, algunas veces es de ayuda realzarla primero (ajustar el filtro notch a ganancia positiva). Una vez que haya encontrado la frecuencia del ruido, puede utilizar el botón **Invert** para anularla.

#### Notch Q-Factor

Establece la anchura del filtro de notch.

#### Preescucha de Notches

Utilice el botón de **Preview**, ubicado entre los controles de filtro de notch y el visor gráfico, para crear un filtro de paso banda con la frecuencia y Q del filtro de pico. Esto desactiva cualquier otro filtro, permitiéndole escuchar solamente las frecuencias que quiere filtrar.

#### Botones de Notches (1, 2, 4, 8)

Estos botones añaden filtros de notch adicionales para filtrar (eliminar) armónicos.

#### High-Cut Freq (3 Hz a 20 kHz, o Off)

Este filtro de corte alto le permite eliminar ruido de frecuencias altas. El filtro está inactivo si el punto de la curva se encuentra a la derecha del todo. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

**High-Cut Slope**

Le permite elegir un valor de pendiente para el filtro de corte alto.

**High-Cut Preview**

Utilice este botón ubicado entre los controles **High Cut** y el visor gráfico para cambiar el filtro a un filtro de corte bajo complementario. Esto desactiva cualquier otro filtro, permitiéndole escuchar solamente las frecuencias que quiere filtrar (eliminar).

## StepFilter

**StepFilter** es un filtro multimodo controlado por patrones que puede crear efectos de filtrado rítmicos y oscilantes. También puede lanzar pasos de patrones individualmente a través de MIDI.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



### Funcionamiento general

**StepFilter** puede producir simultáneamente dos patrones de 16 pasos para los parámetros de corte y resonancia del filtro, sincronizados al tiempo del secuenciador.

El eje horizontal muestra los pasos de 1 a 16 del patrón de izquierda a derecha, y el eje vertical determina la frecuencia (relativa) de corte y la resonancia del filtro. Cuando más arriba esté en el

eje vertical el valor de paso introducido, más alta será la frecuencia relativa de corte del filtro o la resonancia del filtro.

Iniciando la reproducción y editando los patrones de los parámetros de corte y resonancia podrá oír cómo sus patrones de filtrado afectan a la fuente del sonido, conectada con el **StepFilter**.

Si **Sync** está desactivado, **StepFilter** le permite disparar pasos de patrones individualmente a través de notas MIDI.

## Estableciendo valores de paso

- Para introducir un paso, haga clic en las ventanas de la rejilla de patrones.
- Los pasos individuales se pueden arrastrar hacia arriba o hacia abajo en el eje vertical, o directamente establecerse haciendo clic en una caja vacía de la rejilla. Haciendo clic y arrastrando hacia la izquierda o la derecha, las posiciones de los pasos consecutivos se ajustarán a la posición del puntero.
- Cambie el valor de un paso arrastrándolo hacia arriba o hacia abajo.
- Dibuje una curva haciendo clic y arrastrando en el visor.

## Seleccionando nuevos patrones

- Los patrones se guardan con el proyecto, y se pueden guardar hasta 8 patrones diferentes de corte y resonancia internamente. Los ajustes de corte y resonancia se guardan juntos en las 8 ranuras de patrones.
- Use las ranuras de **Pattern** para seleccionar un nuevo patrón. Los nuevos patrones se establecen todos al mismo valor de paso, por defecto.

## Parámetros StepFilter

### Filter Type

Ajusta el tipo de filtro. Están disponibles un filtro de paso bajo, uno de paso banda y uno de paso alto.

### Filter Mode

Le permite elegir entre dos modos de filtro. El modo **Classic** es compatible con las versiones anteriores de este plug-in. El modo **Modern** le ofrece el parámetro adicional **Hard Clip**.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Base Cutoff

Ajusta la frecuencia base de corte del filtro. Los valores ajustados en la rejilla de **Cutoff** son relativos al valor **Base Cutoff**.

### Base Resonance

Ajusta la resonancia base del filtro. Los valores ajustados en la rejilla de **Resonance** son relativos al valor **Base Resonance**.

### NOTA

Ajustes muy altos de **Base Resonance** pueden producir efectos zumbantes fuertes en ciertas frecuencias.

### Rate

Si la opción **Sync** está activada, **Rate** le permite especificar el valor de nota base con el que sincronizar la reproducción del patrón al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Sync** está desactivada, puede lanzar pasos de patrones individualmente a través de MIDI.

#### Hard Clip

Añade más armónicos de frecuencias altas y distorsión a la señal. Este parámetro solo está disponible en el modo **Modern**.

#### Glide

Aplica una ligadura entre los pasos del patrón, haciendo que los valores cambien más suavemente.

#### Output

Ajusta el nivel de salida.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear variaciones de patrones StepFilter](#) en la página 78

[Controlar StepFilter a través de MIDI](#) en la página 78

## Crear variaciones de patrones StepFilter

Puede copiar un patrón del **StepFilter** a otra ranura de patrón. Esto es útil para crear variaciones en un patrón de este plug-in.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el patrón que quiera copiar.
2. Haga clic en el botón **Copy**.
3. Seleccione otra ranura de patrón.
4. Haga clic en el botón **Paste**.

---

#### RESULTADO

El patrón se copia a la nueva ranura, y ahora se puede editar para crear variaciones.

## Controlar StepFilter a través de MIDI

**StepFilter** le permite disparar pasos individualmente a través de notas MIDI.

#### PRERREQUISITO

- Su proyecto contiene una pista MIDI que está enrutada a la entrada MIDI de una pista que usa **StepFilter** como plug-in de inserción.
- **Sync** está desactivado en **StepFilter**.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Use la nota C0 para aumentar el número de paso en uno.
  - Use las notas de C1 a D#2 para disparar los pasos de 1 a 16 directamente.

---

## ToneBooster

**ToneBooster** es un filtro que le permite aumentar la ganancia en un rango de frecuencias seleccionado. Es particularmente útil si se inserta antes del **AmpSimulator** en la cadena de plug-ins, mejorando en gran medida las variedades tonales disponibles.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	X	X	X	X	X



#### Gain

Ajusta la ganancia del rango de frecuencias seleccionado, en hasta 24 dB.

#### Tone

Ajusta la frecuencia del filtro central.

#### Width

Establece la resonancia del filtro.

#### Selector de modo

Establece el modo de operación básico del filtro: modo **Peak** o modo **Band**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[AmpSimulator](#) en la página 11

## WahWah

**WahWah** es un filtro de paso banda de pendiente variable, que puede ser controlado automáticamente por una señal de side-chain (si se soporta) o a través de MIDI, emulando el famoso pedal de efecto analógico.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	X	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X



Puede especificar independientemente la frecuencia, amplitud, y la ganancia de las posiciones del pedal bajas (Lo) y altas (Hi). El punto de cruce entre las posiciones Lo y Hi del pedal está en 50.

## Parámetros de WahWah

### Pedal

Controla el barrido de frecuencias del filtro.

### Control de Pedal (MIDI)

Le permite elegir el controlador MIDI que controla el plug-in. Ajústelo a **Automation** (automatización) si no quiere usar el control en tiempo real MIDI.

### Freq Low/Freq High

Establece la frecuencia del filtro de las posiciones Lo y Hi del pedal.

### Width Low/Width High

Establece la amplitud (resonancia) del filtro de las posiciones Lo y Hi del pedal.

### Gain Low/Gain High

Establece la ganancia del filtro para las posiciones Lo y Hi del pedal.

### Selector Filter Slope

Le permite elegir entre dos valores de pendiente de filtro: 6 dB o 12 dB.

### NOTA

Si se permite side-chaining, el parámetro **Pedal** también puede ser controlado por una señal que proviene de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Cuanto mayor sea la señal, más subirá la frecuencia del filtro, así el pedal actúa como un efecto auto-wah. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## MIDI Control

Para el control MIDI en tiempo real del parámetro **Pedal**, los datos MIDI se deben dirigir al plug-in **WahWah**.

Si **WahWah** se usa como efecto de inserción (para una pista de audio o un canal FX), está disponible en el menú emergente **Enrutado de salida** de las pistas MIDI.

Si **WahWah** está seleccionado en el menú **Enrutado de salida**, los datos MIDI se redirigirán al plug-in desde la pista seleccionada.



## Plug-ins de masterización

### UV22HR

**UV22HR** es una versión avanzada del famoso algoritmo de dithering UV22 de Apogee, capaz de realizar dithering a 8, 16, 20 o 24 bits.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	X	X	X	X



#### 8, 16, 20, 24 bit

Estos botones le permiten seleccionar la resolución de bits deseada para el audio final. Tal y como sucede al utilizar el dithering interno, es importante definir esta opción con la resolución correcta.

#### Hi

Aplica una ganancia de dither normal.

#### Lo

Aplica un menor nivel de ruido dither.

#### Auto black

Si esta opción está activada, el ruido dither se puertea durante pasajes silenciosos.

#### IMPORTANTE

El dithering siempre se debería aplicar post-fader a un bus de salida.

## Plug-ins de modulación

### AutoPan

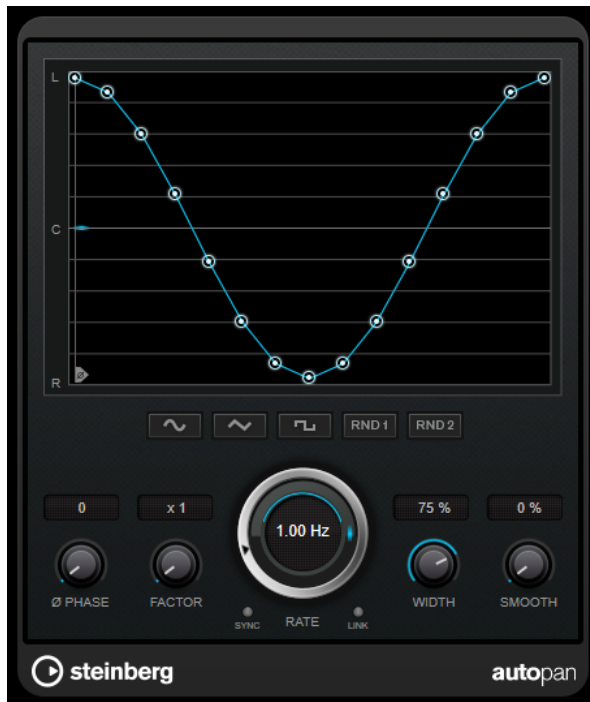
Este efecto de panorama automático tiene varios parámetros para modular la posición izquierda/derecha del estéreo. Puede usar presets o crear curvas individuales para la forma de onda de modulación. **AutoPan** también permite efectos entrecortados (chopper) enlazando la modulación del canal izquierdo y del derecho.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X

#### NOTA

El efecto de panorama de este plug-in solo funciona en pistas estéreo.

---



#### Visor de forma de onda

Muestra la forma de la onda de modulación y le permite ajustar manualmente la forma de la onda. Para dibujar una curva individual, haga clic en un nodo y mueva el ratón. Para dibujar una línea recta, pulse **Mayús** y haga clic en un nodo y mueva el ratón.

#### Presets de formas de onda

Le permite seleccionar presets para la forma de onda de modulación.

- **Sine** crea un barrido suave.
- **Triangle** crea una rampa, es decir, un movimiento lineal desde la izquierda del todo hasta la derecha del todo y al revés.
- **Pulse** crea un salto inmediato a la derecha del todo, y luego a la izquierda del todo, y luego vuelve al centro.
- **Random One Shot** crea una curva aleatoria. Haga clic en este botón de nuevo para crear una nueva curva aleatoria.
- **Random Continuous** crea una nueva curva aleatoria automáticamente después de cada periodo.

#### Phase

Ajusta el desplazamiento del punto de inicio de la curva. Si se usan varios plug-ins **AutoPan** en pistas diferentes, el hecho de tener ajustes de desplazamiento diferentes en cada pista le dará un sonido más orgánico en general.

#### Factor

Si **Sync** está activado, este parámetro multiplica la frecuencia de sincronización por el factor seleccionado. Esto le permite crear movimientos muy lentos del panorama.

### Rate

Ajusta la velocidad de la panoramización automática y muestra el movimiento dentro del panorama. Si **Sync** está desactivado, la velocidad se ajusta en hercios. Si **Sync** está activado, puede ajustar la velocidad en valores de tiempo.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

### Link

Si este botón está activado, los canales izquierdo y derecho se modulan a la vez. Esto da como resultado un efecto entrecortado (chopped) en lugar de una panoramización automática.

En este modo, **Width** ajusta la intensidad de la modulación del volumen.

### Width

Ajusta la cantidad de refracción hacia los lados izquierdo y derecho del panorama estéreo. Si **Link** está activado, este parámetro ajusta la intensidad de la modulación del volumen.

#### NOTA

Si se permite side-chaining, el parámetro **Width** también puede ser controlado por una señal que proviene de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

### Smooth

Le permite suavizar la transición entre los pasos de la curva de panorama.

## Chopper

**Chopper** le permite crear un trémolo con o sin un efecto adicional de panoramización.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X

---



### Botones de forma de onda

Le permiten seleccionar la forma de onda de modulación.

### Depth

Ajusta la intensidad del efecto. También se puede ajustar haciendo clic y arrastrando en el visor gráfico.

### Sync

El botón que está encima del dial **Speed** activa/desactiva la sincronía de tiempo.

### Speed

Si la sincronía de tiempo está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base (1/1 a 1/32, redonda, tresillo, o punteado).

Si la sincronía de tiempo está desactivada, la velocidad de trémolo se puede establecer libremente con el potenciómetro **Speed**.

### Mono

Si esta opción está activada, **Chopper** actúa solo como un efecto trémolo. Si esta opción está desactivada, las formas de onda de modulación del canal izquierdo y derecho se invierten de fase, creando un efecto de panoramización adicional.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

## Chorus

Este plug-in recrea un efecto de coro de una fase. Funciona doblando el audio que se le envía con una versión ligeramente desafinada.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X

---



### Delay

Afecta al rango de frecuencias de la modulación del barrido, ajustando el tiempo de retardo inicial.

### Width

Ajusta la profundidad del efecto de coro. Valores altos producirán un efecto más pronunciado.

### **Spatial**

Ajusta la amplitud estéreo del efecto. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo más amplio.

### **Mix**

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### **Rate**

Si la opción **Sync** está activada, **Rate** le permite especificar el valor de nota base con el que sincronizar el barrido de modulación al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Sync** está activada, la frecuencia del barrido se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### **Sync**

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

### **Forma de onda**

Le permite seleccionar la forma de onda de modulación, alterando el carácter del barrido del coro. Están disponibles una forma de onda de seno y una de triángulo.

### **Lo Filter/Hi Filter**

Le permiten pasar frecuencias bajas y altas de la señal del efecto.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, la modulación también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el umbral, la modulación se controla con el envolvente de la señal de side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## Cloner

**Cloner** añade a la señal hasta 4 voces desafinadas y retardadas, para tener una modulación rica y efectos de coro.

---

	<b>Cubase LE</b>	<b>Cubase AI</b>	<b>Cubase Elements</b>	<b>Cubase Artist</b>	<b>Cubase Pro</b>	<b>Nuendo</b>
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X

---



### Visor gráfico

Muestra la posición de panoramización de cada voz en el espectro estéreo.

### Voces

Ajusta el número de voces. Cada voz tiene un deslizador **Detune** y un deslizador **Delay**.

### Deslizador Detune (1 a 4)

Ajusta la cantidad relativa de desafinación de cada voz. Se pueden ajustar valores positivos y negativos. Si se ajusta a cero, no se realiza ninguna desafinación en esa voz.

### Deslizador Delay (1 a 4)

Ajusta la cantidad relativa de retardo de cada voz. Si se ajusta a cero, no se realiza ningún retardo en esa voz.

### Detune

Ajusta la cantidad total de desafinación en todas las voces. Si se ajusta a cero no habrá desafinación, sin importar los ajustes del deslizador **Detune**.

### Natural

Cambia el algoritmo de tono que se usa para la desafinación.

### Humanize (Detune)

Ajusta la cantidad de variación de la desafinación si **Static Detune** está desactivado. Con **Humanize**, la desafinación se modula constantemente para tener así un efecto más natural.

### Static (Detune)

Active este botón para usar una cantidad estática de desafinación.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Spatial

Esparce las voces a través del espectro estéreo. Gire el control en sentido horario para un efecto estéreo más profundo.

### Output (-12 a 12 dB)

Ajusta la ganancia de salida.

### Delay

Controla la profundidad global del retardo en todas las voces. Si se ajusta a cero no habrá retardo, sin importar los ajustes del deslizador **Delay**.

### Humanize (Delay)

Controla la cantidad de variación del retardo si **Static Delay** está desactivado. Con **Humanize**, el retardo se modula constantemente para tener así un efecto más natural.

### Static (Delay)

Active este botón para usar una cantidad estática de retardo.

## Flanger

Es un efecto de flanger clásico, con una mejora añadida del estéreo.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X



### Delay

Afecta al rango de frecuencias de la modulación del barrido, ajustando el tiempo de retardo inicial.

### Feedback

Determina el carácter del efecto flanger. Los valores altos producen un barrido que suena más metálico.

### Mode

Le permite cambiar entre los modos **LFO** y **Manual**.

En el modo **LFO** puede definir la frecuencia del barrido o sincronizarlo con el tempo del proyecto. En el modo **Manual** puede cambiar el barrido manualmente.

### Rate

Si la opción **Sync** está activada, **Rate** le permite especificar el valor de nota base con el que sincronizar el barrido de flanger al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Sync** está desactivada, la frecuencia del barrido se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tempo.

### Spatial

Ajusta la amplitud estéreo del efecto. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo más amplio.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Lo Range/Hi Range

Ajusta las frecuencias límite para el barrido del flanger.

### Forma de onda

Le permite seleccionar la forma de onda de modulación, alterando el carácter del barrido del flanger. Están disponibles una forma de onda de seno y una de triángulo.

### Lo Filter/Hi Filter

Le permiten pasar frecuencias bajas y altas de la señal del efecto.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, la modulación también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el umbral, la modulación se controla con el envolvente de la señal de side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## Metalizer

**Metalizer** alimenta la señal de audio a través de un filtro de frecuencia variable, con control de sincronía de tempo o modulación de tiempo y realimentación.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X

---





### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### On/Off

Activa/Desactiva la modulación de filtro. Si está desactivado, **Metalizer** funciona como un filtro estático.

### Speed

Si la sincronía de tiempo está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base para sincronizar el efecto al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la sincronía de tiempo está desactivada, la velocidad de modulación se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Speed**.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

### Mono

Cambia la salida a mono.

### Feedback

Determina el carácter del efecto metálico. Valores altos producen un sonido más metálico.

### Sharpness

Controla el carácter del efecto de filtro. Cuanto más alto sea el valor, más estrecha será el área de las frecuencias afectadas, produciendo un sonido más afilado y un efecto más pronunciado.

### Tone

Controla la frecuencia de realimentación. El efecto de esto será más perceptible con ajustes de **Feedback** altos.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

## Phaser

**Phaser** produce el conocido efecto zumbido de ajuste de fase con una mejora adicional del estéreo.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X



### Feedback

Determina el carácter del efecto phaser. Valores altos producirán un efecto más pronunciado.

### Width

Ajusta la intensidad del efecto de modulación entre frecuencias altas y bajas.

### Mode

Le permite cambiar entre los modos **LFO** y **Manual**.

En el modo **LFO** puede definir la frecuencia del barrido o sincronizarlo con el tempo del proyecto. En el modo **Manual** puede cambiar el barrido manualmente.

### Rate

Si la opción **Sync** está activada, **Rate** le permite especificar el valor de nota base con el que sincronizar el tempo del barrido del phaser (1/1 a 1/32, normal, tresillo, o punteado).

Si la opción **Sync** está desactivada, la frecuencia del barrido se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tempo.

### Spatial

Si está usando audio multicanal, el parámetro **Spatial** crea una impresión tridimensional retardando la modulación de cada canal.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Lo Filter/Hi Filter

Le permiten pasar frecuencias bajas y altas de la señal del efecto.

#### NOTA

Si side-chaining es soportado, la modulación también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el umbral, la modulación se controla con el envolvente de la señal de side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

## RingModulator

**RingModulator** puede producir sonidos enarmónicos complejos, del tipo campana.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



Los moduladores de anillo funcionan multiplicando dos señales de audio. La salida de una señal sujeta a modulación en anillo contiene frecuencias añadidas generadas por la suma de, y la diferencia entre, las frecuencias de las dos señales.

**RingModulator** tiene un oscilador incorporado que se multiplica con la señal de entrada para producir el efecto.

### Oscillator

#### Botones de forma de onda

Le permite seleccionar la forma de onda del oscilador: cuadrada, sinusoidal, diente de sierra o triangular.

#### LFO Amount

Controla cuánto se verá afectada la frecuencia del oscilador por el LFO.

#### Env. Amount

Controla cuánto se verá afectada la frecuencia del oscilador por la envolvente que se dispara con la señal de entrada. A la izquierda del centro, una señal de entrada de gran volumen hará que descienda el tono del oscilador, mientras que a la derecha del centro, el tono aumentará si se alimenta con una entrada de gran volumen.

### **Frequency**

Establece la frecuencia del oscilador en  $\pm 2$  octavas dentro del rango seleccionado.

### **Roll-Off**

Atenúa las frecuencias altas en la forma de onda del oscilador, para suavizar el sonido global. Es mejor usarlo con formas de onda armónicamente ricas (cuadrada o diente de sierra, por ejemplo).

### **Range**

Determina el rango de frecuencias del oscilador en Hz.

## **LFO**

### **Botones de forma de onda**

Le permiten seleccionar la forma de onda del LFO: cuadrada, sinusoidal, diente de sierra o triangular.

### **Speed**

Establece la velocidad del LFO.

### **Env. Amount**

Controla cuánto afectará el nivel de la señal de entrada – a través del generador de envolventes – a la velocidad del LFO. Con valores negativos, valores de señal de entrada altos bajan la velocidad del LFO, mientras que los valores positivos la aceleran en señales de entrada altas.

### **Invert**

Invierte la forma de onda del LFO para el canal derecho del oscilador, lo que produce un efecto de estéreo más amplio en la modulación.

## **Envelope Generator**

La sección de envelope generator controla cómo la señal de entrada se convierte a datos de la envolvente, que se pueden usar luego para controlar el tono del oscilador y la velocidad del LFO.

### **Attack**

Controla lo rápido que el nivel de salida de la envolvente aumenta en respuesta a un aumento de la señal de entrada.

### **Decay**

Controla lo rápido que el nivel de salida de la envolvente cae en respuesta a una caída de la señal de entrada.

### **Lock R>L**

Si este botón está activado, se mezclan las señales de entrada L y R, y producen el mismo nivel de salida del envolvente para ambos canales del oscilador. Si el botón está desactivado, cada canal tiene su propia envolvente que afecta a los dos canales del oscilador independientemente.

## **Ajustes de niveles**

### **Mix**

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### **Output**

Ajusta el nivel de salida.

## **Rotary**

Este efecto de modulación simula el clásico efecto de un altavoz rotatorio.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X



Un mueble de altavoces giratorios tiene altavoces giratorios a velocidades variables para producir un efecto de coro arremolinado, comúnmente usado en órganos.

## Ajustes de velocidad

### Control Speed Mod (MIDI)

Este menú emergente le permite seleccionar el controlador MIDI que controla la velocidad de giro. Si no quiere usar un control MIDI en tiempo real, ajústelo a **Automation** (automatización). Si selecciona un controlador MIDI como **Pitchbend**, la velocidad cambia con un toque hacia arriba o hacia abajo de la rueda o control. Si se usan otros controladores MIDI, la velocidad cambia al valor MIDI 64.

### Selector Speed (stop/slow/fast)

Le permite controlar la velocidad de giro del altavoz giratorio.

### Speed Mod

Si el ajuste **Speed Change Mode** está establecido al lado derecho, este potenciómetro le permite modular la velocidad de rotación.

### Speed Change Mode

Si está ajustado a la izquierda, se tienen en cuenta los ajustes del selector de velocidad. Si está ajustado a la derecha, puede modular la velocidad con el potenciómetro **Speed Mod** y/o con un controlador MIDI que puede seleccionar en el menú emergente **Speed Mod Control (MIDI)**.

## Ajustes adicionales

### Overdrive

Aplica un overdrive o distorsión suave.

### CrossOver

Establece la frecuencia de cruce (de 200 a 3000 Hz) entre las frecuencias altas y bajas de los altavoces.

## Horn

### Slow

Le permite un ajuste fino de la velocidad **slow** del rotor alto.

### Fast

Le permite un ajuste fino de la velocidad **fast** del rotor alto.

### Accel.

Le permite un ajuste fino del tiempo de aceleración del rotor alto.

### Amp Mod

Controla la modulación de amplitud del rotor alto.

### Freq Mod

Controla la modulación de frecuencia del rotor alto.

## Bass

### Slow

Le permite un ajuste fino de la velocidad **slow** del rotor bajo.

### Fast

Le permite un ajuste fino de la velocidad **fast** del rotor bajo.

### Accel.

Le permite un ajuste fino del tiempo de aceleración del rotor bajo.

### Amp Mod

Ajusta la profundidad de la modulación de amplitud.

### Level

Ajusta el nivel de bajos global.

## Microphones

### Phase

Ajusta la cantidad de fase en el sonido del rotor alto.

### Angle

Establece al ángulo del micrófono simulado. 0 = mono, 180 = un micrófono en cada lado.

### Distance

Establece la distancia entre el micrófono simulado y el altavoz, en pulgadas.

## Ajustes finales

### Output

Ajusta el nivel de salida.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

## Dirigiendo MIDI al Rotary

Para un control MIDI en tiempo real del parámetro **speed**, los datos MIDI se deben dirigir al plug-in **Rotary**.

- Si **Rotary** se usa como efecto de inserción (para una pista de audio o un canal FX), está disponible en el menú emergente **Enrutado de salida** de las pistas MIDI. Si **Rotary** está

seleccionado en el menú emergente **Enrutado de salida**, los datos MIDI se redirigirán al plug-in desde la pista seleccionada.

## StudioChorus

**StudioChorus** es un efecto de coro de dos fases que añade pequeños retardos a la señal y modula el tono para producir un efecto de doblado. Las dos fases de la modulación del coro son independientes y se procesan en serie (en cascada).

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	-	X	X



### Delay

Afecta al rango de frecuencias de la modulación del barrido, ajustando el tiempo de retardo inicial.

### Width

Ajusta la profundidad del efecto de coro. Valores altos producirán un efecto más pronunciado.

### Spatial

Ajusta la amplitud estéreo del efecto. Gire en el sentido de las agujas del reloj para un efecto estéreo más amplio.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Rate

Si la opción **Sync** está activada, **Rate** le permite especificar el valor de nota base con el que sincronizar el barrido de modulación al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Sync** está activada, la frecuencia del barrido se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tempo.

### Forma de onda

Le permite seleccionar la forma de onda de modulación, alterando el carácter del barrido del coro. Están disponibles una forma de onda de seno y una de triángulo.

### Lo Filter/Hi Filter

Le permiten pasar frecuencias bajas y altas de la señal del efecto.

### NOTA

Si side-chaining es soportado, la modulación también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el umbral, la modulación se controla con el envolvente de la señal de side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

## Tranceformer

**Tranceformer** es un efecto de modulador de anillo que modula el audio entrante con un oscilador interno de frecuencia variable, produciendo nuevos armónicos. Puede usar un segundo oscilador para modular la frecuencia del primer oscilador, sincronizado con el tempo de la canción si fuese necesario.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X



### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Botones de forma de onda

Le permiten seleccionar una forma de onda de modulación de tono.

### Visor de forma de onda

Le permiten modificar, a la vez, los parámetros **Pitch** y **Depth** arrastrando.



### Pitch

Ajusta la frecuencia del oscilador modulador.

### Activate/Deactivate Pitch Modulation

Activa/Desactiva la modulación del parámetro de pitch.

### Speed

Si la sincronía de tiempo está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base para sincronizar el efecto al tempo de la aplicación huésped (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la sincronía de tiempo está desactivada, la velocidad de modulación se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Speed**.

### Sync

El botón que está encima del dial **Speed** activa/desactiva la sincronía de tiempo.

### Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

### Mono

Cambia la salida a mono.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

## Tremolo

**Tremolo** produce modulación de amplitud.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X
<b>Side-chain soportado</b>	-	-	-	X	X	X



### Rate

Si la opción **Tempo Sync** está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Tempo Sync** está desactivada, la velocidad de modulación se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo.

### Depth

Controla la profundidad de la modulación de amplitud.

### Spatial

Añade un efecto estéreo a la modulación.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

#### NOTA

Si side-chaining es soportado, la modulación también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el umbral, la modulación se controla con el envolvente de la señal de side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

## Vibrato

**Vibrato** crea una modulación de tono.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X
Side-chain soportado	-	-	-	X	X	X



### Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

### Rate

Si la opción **Tempo Sync** está activada, aquí es donde especifica el valor de nota base (1/1 a 1/32, normal, tresillo o punteado).

Si la opción **Tempo Sync** está desactivada, la velocidad de modulación se puede ajustar libremente con el potenciómetro **Rate**.

### Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tempo.

### Spatial

Añade un efecto estéreo a la modulación.

#### NOTA

Si side-chaining es soportado, la modulación también puede ser controlado por una señal que venga de otra fuente, a través de la entrada side-chain. Si la señal de side-chain excede el

umbral, la modulación se controla con el envolvente de la señal de side-chain. Para una descripción de cómo configurar el enrutamiento de side-chain, vea el **Manual de Operaciones**.

---

## Plug-ins de red

### VST Connect CUE Mix

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X

---

Este plug-in se describe con detalle en el documento aparte **VST Connect SE**.

### VST Connect SE

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X

---

Este plug-in se describe con detalle en el documento aparte **VST Connect SE**.

## Otros plug-ins

### LoopMash FX

**LoopMash FX** es un efecto para directos que ofrece efectos de DJ que se pueden controlar con un teclado MIDI.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---



### Nota de cuantización



Establece el valor de nota en la que se basará la rejilla de cuantización de los efectos.

### Controles de Interpretación

Haciendo clic en estos botones durante la reproducción, podrá aplicar efectos a su interpretación global.

Un efecto se aplicará mientras mantenga el botón presionado.

#### NOTA

El efecto se puede automatizar. La automatización de los parámetros de efecto se describe en el **Manual de Operaciones**.

---

#### Backspin



Simula un efecto de retroceso de un tocadiscos.

#### Reverse



Reproduce el trozo al revés.

#### Tapestart



Simula un inicio de cinta, es decir, aumenta la velocidad del trozo.

#### Scratch



Reproduce el trozo como si se rayase.

#### Slowdown



Aplica una reducción de velocidad.

#### Tapestop 1



Simula un parón de cinta, es decir, baja la velocidad del trozo, primero ligeramente y luego abruptamente.

#### Tapestop 2



Simula un parón de cinta, es decir, baja la velocidad del trozo, suavemente.

#### Stutter



Reproduce solo la porción inicial de un trozo y lo repite 2, 3, 4, 6 u 8 veces durante una duración de trozo.

#### Slur



Alarga el trozo 2 o 4 duraciones de trozo.

#### Cycle



Ajusta un ciclo corto sobre 4, 2, o 1 trozo. Este ciclo corto siempre se configura dentro del rango de bucle que se ajusta en la regla. Configurar un ciclo sobre 1 trozo significa que el trozo se repetirá hasta que suelte el botón.

#### Staccato



Acorta el trozo.

#### Mute



Enmudece el trozo.

### Lanzar controles de interpretación con su teclado MIDI

Puede lanzar los controles de interpretación con su teclado MIDI empezando en C3 (Do3) hacia arriba. También puede usar el teclado virtual para disparar los controles de interpretación (para más información acerca del teclado virtual vea el **Manual de Operaciones**).

## Controlar LoopMash FX con un teclado MIDI

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Cree una pista de audio e importe un archivo de audio, un loop de percusión, por ejemplo.
  2. Inserte **LoopMash FX** como efecto de inserción.
  3. Reproduzca el loop de percusión en un ciclo.
  4. Cree una pista MIDI.
  5. En el menú emergente **Enrutado de salida** para la pista MIDI, seleccione **LoopMash FX**.
-

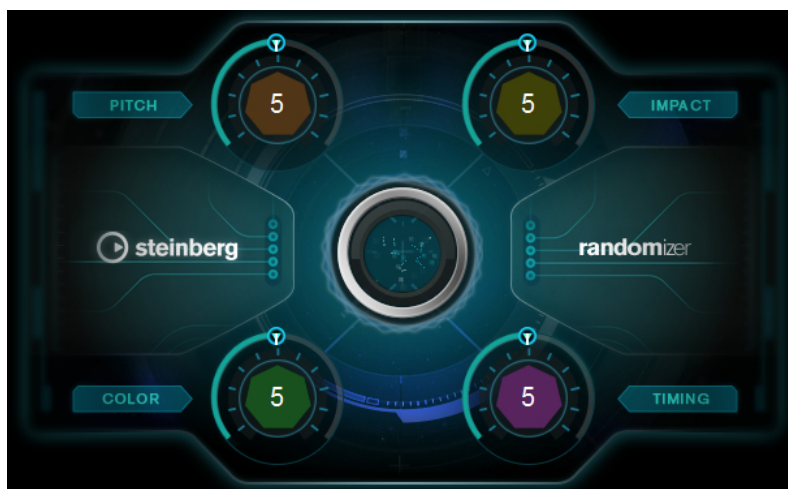
## RESULTADO

Puede disparar los diferentes efectos de interpretación de **LoopMash FX** con un teclado MIDI.

## Randomizer

**Randomizer** le permite crear variaciones de un sonido. Ajustando valores de parámetros específicos puede determinar sus niveles de aleatoriedad. Esto es útil si quiere usar un archivo de audio varias veces en su proyecto y que suene cada vez diferente, por ejemplo, el sonido de una puerta que se cierra.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X



## NOTA

Este plug-in está recomendado para usar en procesamiento offline. Usarlo como plug-in de tiempo real podría aumentar la latencia.

**Randomizer** le permite definir el rango por el que le está permitido moverse al parámetro. **Pitch**, **Impact**, **Color** y **Timing** actúan como metaparámetros. Esto significa que cuando modifica uno de estos parámetros, se modifica un conjunto completo de parámetros en segundo plano.

### Pitch

Ajusta el cambio de tono máximo.

Este parámetro le permite unas variaciones de sonido muy básicas y efectivas. Está especialmente indicado para voces y sonidos tonales, pero también puede dar buenos resultados con ruidos atonales.

### Impact

Ajusta las variaciones máximas de los ajustes de ataque y envolvente.

Este parámetro le permite variaciones en los arranques y las transiciones de los sonidos. Incluso los sonidos sin ataques duros pueden tener variaciones interesantes.

### Color

Ajusta la cantidad máxima de coloración.

Este parámetro le permite cambiar el balance tonal de la frecuencia fundamental y de sus armónicos. Esto puede dar buen resultado en sonidos ricos, por ejemplo, chirridos y efectos, pero también en voces.

#### Timing

Ajusta el cambio de temporización máximo.

Este parámetro le permite variar la temporización de los sonidos que tienen un patrón reconocible. En ajustes extremos esto puede cambiar el orden de los segmentos de dentro de un sonido.

#### NOTA

Ajustar el parámetro a un valor de 5 causará una variación de sonido natural pero perceptible. Los valores por encima de 8 alteran el sonido drásticamente.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear variaciones de eventos de audio](#) en la página 103

## Crear variaciones de eventos de audio

**Randomizer** le permite crear varias variaciones de eventos de audio de una tacada.

#### PRERREQUISITO

En la ventana **Procesado offline directo**, **Auto Aplicar** está activado.

#### NOTA

Para una información detallada sobre el **Procesado offline directo**, vea el **Manual de operaciones**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Cree todas las copias del evento que necesite.
2. Seleccione todas las copias del evento.
3. Seleccione **Audio > Plug-ins > Other > Randomizer**.
4. En el diálogo, seleccione **Nueva versión**.

#### NOTA

También puede hacer que sea un ajuste permanente en el diálogo de **Preferencias** (en la página **Opciones de edición-Audio**).

---

5. En la ventana de **Procesado offline directo**, ajuste los valores de **Pitch**, **Impact**, **Color** y **Timing**.

Los eventos seleccionados se modifican aleatoriamente dentro de los valores de parámetros definidos.

---

#### RESULTADO

Ha creado diferentes variaciones de sonidos de su evento de audio.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cree assets de audio usando el diálogo **Exportar eventos seleccionados** y transfíralos a un motor de audio de juegos, para una reproducción aleatoria. Si se trata de Audiokinetic Wwise, use Game Audio Connect para transferir los assets de audio.

NOTA

Para una información detallada sobre Game Audio Connect, vea el **Manual de operaciones**.

---

## Plug-ins de corrección de tono

### Doppler

**Doppler** le permite emular las características físicas que tienen lugar si una fuente de sonido, como por ejemplo la sirena de una ambulancia, está pasando por delante.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	-	X

---

El tono de una fuente de sonido aumenta cuando se mueve hacia el oyente, va cambiando mientras pasa y decrece cuando se aleja. El efecto viene determinado por varios parámetros. El más importante es la velocidad de la fuente de sonido: cuanto más rápido se mueve la fuente de sonido, más altos son los cambios de tono y volumen. Dependiendo de la distancia entre la fuente de sonido y el oyente, las frecuencias con una energía más baja se absorben de forma más fuerte por el aire que las frecuencias con una energía alta, y el volumen cambia.

**Doppler** le permite emular este efecto. Puede ajustar el rango y la cantidad del cambio tonal, la dirección del movimiento y el rango del panorama. Además, puede ajustar la distancia entre el oyente y la fuente de sonido, y entre el oyente y el inicio/final del movimiento.

**Doppler** le ofrece dos modos diferentes:

- En el modo **Automatic**, el movimiento de la fuente de sonido se crea automáticamente. Este modo es el modo recomendado para el procesamiento offline. Si su pista de audio contiene más de un evento entre la posición de inicio y de final del movimiento, debe volcar estos eventos a un evento continuo antes de añadir el efecto **Doppler** como procesamiento offline.  
De forma alternativa, puede cargar el plug-in como efecto de inserción y usar la automatización para grabar el movimiento. En este caso, debe cambiar a modo **Manual** al leer la automatización para que la reproducción sea correcta.
- En el modo **Manual**, puede mover la fuente de sonido manualmente. Si usa este modo, debe cargar el plug-in como efecto de inserción y usar la automatización para grabar el movimiento.

NOTA

El modo **Manual** no es adecuado para el procesamiento offline.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un efecto Doppler usando modo automático como procesamiento offline](#) en la página 106

[Crear un efecto Doppler usando modo automático como proceso de inserción](#) en la página 107

[Crear un efecto Doppler usando el modo manual](#) en la página 108

### Panel del plug-in

El panel del plug-in **Doppler** tiene las siguientes secciones: sección **Mode/Display**, sección **Parameters** y sección **Panorama**.





Están disponibles los siguientes controles en la sección **Mode/Display**:

#### **Automatic/Manual**

Le permiten seleccionar los modos **Automatic** o **Manual**.

#### **Reset**

Restablece todos los ajustes de los plug-ins a sus valores por defecto.

#### **Visor gráfico**

Visualiza los ajustes de los parámetros.

#### **Start/Transition/Listener/End (solo disponible en el modo Automatic)**

**Set Start Position** le permite definir la posición en la que empieza el movimiento de la fuente de sonido.

**Set Transition Start Position** le permite definir la posición en la que empieza el cambio de tono. Si esta posición no está definida se usa un valor por defecto.

**Set Listener Position** le permite definir la posición en la que la fuente de sonido pasa por delante del oyente.

**Set End Position** le permite definir la posición en la que termina el movimiento de la fuente de sonido.

Para ajustar una posición, mueva el ratón por encima del visor de código de tiempo correspondiente y mueva la rueda del ratón.

#### **Object Position (solo disponible en el modo Manual)**

Le permite seguir el movimiento de la fuente de sonido manualmente usando el deslizador.

Están disponibles los siguientes controles en la sección **Parameters**:

### **Panning Direction**

Le permite alternar entre un movimiento de izquierda a derecha y un movimiento de derecha a izquierda.

### **Locate (solo disponible en el modo Automatic)**

Ajusta el localizador izquierdo y el localizador derecho a las posiciones de inicio y final definidas, y mueve el cursor del proyecto a la posición de inicio.

### **L-R Distance**

Ajusta la distancia horizontal entre el oyente y la posición de inicio/final.

### **Pitch**

Ajusta el desplazamiento de tono inicial de la fuente de sonido.

### **Transition**

Ajusta el rango del cambio de tono. Este parámetro tiene influencia en la percepción de la velocidad de la fuente de sonido. Un rango de transición corto da como resultado un cambio de tono drástico y tardío cerca de la posición del oyente y una percepción de velocidad más alta. Un rango de transición largo da como resultado un cambio de tono suave y temprano y una percepción de velocidad más baja.

### **Depth**

Ajusta la distancia entre la fuente de sonido y el oyente, en el eje vertical.

Están disponibles los siguientes controles en la sección **Panorama**:

### **Activate Panning**

Si este botón está activado, la panoramización viene determinada por los ajustes de parámetros del plug-in.

#### **NOTA**

La panoramización del plug-in **Doppler** solo funciona en pistas estéreo.

Si este botón está desactivado, la panoramización se debe hacer a través del panoramizador de canal.

### **Left Panning Range/Right Panning Range**

Le permite ajustar el rango de panoramizado para el canal izquierdo y para el derecho de forma independiente. Un valor de 100% para la izquierda y para la derecha se corresponde a un movimiento que va desde la izquierda completamente hasta la derecha completamente. Valores pequeños estrechan el panorama.

## **Crear un efecto Doppler usando modo automático como procesado offline**

Si quiere crear un efecto Doppler como procesado offline debe usar el plug-in en modo **Automatic**. En este modo, la fuente de sonido está enlazada al cursor del proyecto. Esto le permite crear un pasaje con un efecto Doppler ajustando posiciones específicas.

### **PRERREQUISITO**

- Su proyecto contiene una pista de video y una pista de audio de una fuente de sonido que pasa por delante del oyente, por ejemplo, un coche en marcha, y el evento de audio en la pista está seleccionado.
- Si la pista de audio contiene más de un evento entre las posiciones de inicio y final del movimiento, ha volcado estos eventos a un evento continuo.
- Ha abierto la ventana **Video Player**.
- En la ventana **Procesado offline directo**, ha activado **Auto Aplicar**.
- Ha añadido el plug-in **Doppler** como procesado offline.

- En el panel del plug-in ha activado el modo **Automatic**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Haga clic en **Panning Direction** para ajustar la dirección en la que se mueve la fuente de sonido.
2. En la **Barra de transporte**, inicie la reproducción.
3. En la posición de tiempo en la que quiera que empiece el movimiento de la fuente de sonido, haga clic en **Set Start Position**.
4. Opcional: Cuando supuestamente tenga que empezar el cambio de tono, haga clic en **Set Transition Start Position**.  
Si se omite este paso, la posición de inicio de la transición se ajusta a un valor por defecto.
5. En la posición de tiempo en la que quiera que pase el movimiento de la fuente de sonido, haga clic en **Set Listener Position**.
6. En la posición de tiempo en la que quiera que finalice el movimiento de la fuente de sonido, haga clic en **Set End Position**.
7. Para ajustar de forma precisa las posiciones de inicio, de inicio de transición, de oyente y de final, mueva el ratón por encima del código de tiempo correspondiente y mueva la rueda del ratón.
8. Haga clic en **Locate** para ajustar el localizador izquierdo y el localizador derecho a las posiciones de inicio y final definidas, y para mover el cursor del proyecto a la posición de inicio.

---

#### RESULTADO

Se renderiza el efecto al audio de su pasaje Doppler.

Para escuchar el efecto creado, reproduzca el rango comprendido entre el localizador izquierdo y el localizador derecho.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

En las secciones **Parameters** y **Panorama**, ajuste los parámetros hasta que el efecto cumpla sus expectativas. Estos cambios de parámetros se renderizan instantáneamente al audio.

## Crear un efecto Doppler usando modo automático como proceso de inserción

Si usa **Doppler** en **Modo Automatic** como efecto de inserción, debe usar automatización para grabar el movimiento. En este modo, la fuente de sonido está enlazada al cursor del proyecto. Esto le permite crear un pasaje con un efecto Doppler ajustando posiciones específicas.

#### PRERREQUISITO

- Su proyecto contiene una pista de video y una pista de audio de una fuente de sonido que pasa por delante del oyente, por ejemplo, un coche en marcha.
- Ha abierto la ventana **Video Player**.
- Ha añadido **Doppler** como plug-in de inserción.
- En el panel del plug-in ha activado **Modo Manual**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Opcional: Haga clic en **Panning Direction** para ajustar la dirección en la que se mueve la fuente de sonido.
2. En la **Barra de transporte**, inicie la reproducción.
3. En la posición de tiempo en la que quiera que empiece el movimiento de la fuente de sonido, haga clic en **Set Start Position**.
4. Opcional: Cuando supuestamente tenga que empezar el cambio de tono, haga clic en **Set Transition Start Position**.

Si se omite este paso, la posición de inicio de la transición se ajusta a un valor por defecto.

5. En la posición de tiempo en la que quiera que pase el movimiento de la fuente de sonido, haga clic en **Set Listener Position**.
6. En la posición de tiempo en la que quiera que finalice el movimiento de la fuente de sonido, haga clic en **Set End Position**.
7. Para ajustar de forma precisa las posiciones de inicio, de inicio de transición, de oyente y de final, mueva el ratón por encima del código de tiempo correspondiente y mueva la rueda del ratón.
8. Haga clic en **Locate** para ajustar el localizador izquierdo y el localizador derecho a las posiciones de inicio y final definidas, y para mover el cursor del proyecto a la posición de inicio.
9. Active **Write Automation** en el panel del plug-in.
10. Reproduzca el pasaje entero.  
Se escriben los datos de automatización del pasaje de Doppler.
11. Detenga la reproducción.

---

#### RESULTADO

Se graban los datos de automatización de su pasaje de Doppler.

Para escuchar el efecto creado al usar **Doppler** como efecto de inserción, debe ajustar el plug-in a **Modo Manual** primero.

#### NOTA

Modificar datos de automatización existentes de los parámetros **Doppler** puede ser complicado. Por lo tanto, le recomendamos empezar de cero si el pase de automatización no cumple sus expectativas.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Use la automatización para ajustar los controles en las secciones **Parameters** y **Panorama** hasta que el efecto cumpla sus expectativas.
- Le recomendamos que renderice el pasaje Doppler finalizado a un archivo de audio antes de usar la función **Render in Place** con **Ajustes de canal**. Para más información acerca de **Render in Place**, vea el **Manual de operaciones**.

## Crear un efecto Doppler usando el modo manual

En el modo **Manual**, puede mover la fuente de sonido con un deslizador. Para que esto funcione, debe cargar el plug-in como efecto de inserción y usar la automatización para grabar el movimiento.

#### PRERREQUISITO

- Su proyecto contiene una pista de video y una pista de audio de una fuente de sonido que pasa por delante del oyente, por ejemplo, un coche en marcha.
- Ha abierto la ventana **Video Player**.
- Ha añadido **Doppler** como plug-in de inserción.
- En el panel del plug-in ha activado **Modo Manual**.
- Ha activado **Write Automation** en el panel del plug-in.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Ajuste el deslizador **Object Position** a la posición en la que empieza el movimiento de la fuente de sonido en el video.

2. Opcional: Haga clic en **Panning Direction** para ajustar la dirección en la que se mueve la fuente de sonido.
3. En la **Barra de transporte**, inicie la reproducción.
4. En el panel del plug-in, mueva el deslizador **Object Position** correspondiente al movimiento de la fuente de sonido.  
Se escriben los datos de automatización del pasaje de Doppler.
5. Detenga la reproducción.

#### RESULTADO

Se graban los datos de automatización de su pasaje de Doppler. Para escuchar el efecto creado, reproduzca el pasaje con automatización.

#### NOTA

Modificar datos de automatización existentes de los parámetros **Doppler** puede ser complicado. Por lo tanto, le recomendamos empezar de cero si el pase de automatización no cumple sus expectativas.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Use la automatización para ajustar los controles en las secciones **Parameters** y **Panorama** hasta que el efecto cumpla sus expectativas.

## Octaver

Este plug-in puede generar dos voces adicionales que siguen el tono de la señal de entrada una octava y dos octavas por debajo del tono original, respectivamente. **Octaver** funciona mejor con señales monofónicas.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	X	X	X	X	X



#### Direct

Define el balance entre la señal sin procesar y la procesada. Un valor de 0 quiere decir que solo se oirá la señal generada y transpuesta. Subiendo este valor se irá oyendo más la señal original.

#### Octave 1

Ajusta el nivel de señal generada una octava por debajo de la altura original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

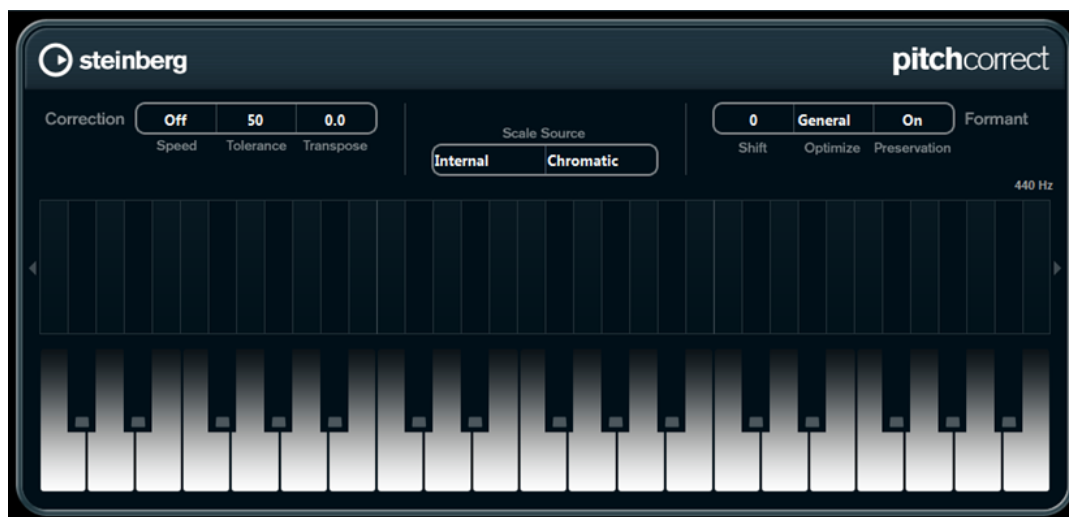
#### Octave 2

Ajusta el nivel de señal generada dos octavas por debajo de la altura original. Un ajuste de 0 significa que la voz se enmudece.

## Pitch Correct

**Pitch Correct** detecta, ajusta y corrige automáticamente en tiempo real pequeñas inconsistencias de tono y entonación en voces monofónicas e interpretaciones instrumentales. Los algoritmos avanzados conservan los formantes del sonido original y permiten que la corrección de tono suene natural sin el típico efecto Mickey Mouse.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X



Puede usar **Pitch Correct** con finalidades creativas. Puede crear voces de fondo, por ejemplo, modificando las voces solistas o sonidos de vocoder usando valores extremos. Puede usar un controlador MIDI externo, una pista MIDI, o el teclado virtual para tocar una nota o una escala de tonos que determinarán la escala de notas a la que el audio se moverá. Esto le permite cambiar su audio de una manera muy rápida y fácil, lo que es extremadamente útil para actuaciones en directo. En el visor del teclado, el audio original se muestra en azul mientras que los cambios aparecen en naranja.

### Correction

#### Speed

Determina la suavidad del cambio de tono. Valores muy altos harán que el cambio de tono sea instantáneo. 100 es un ajuste muy drástico que está pensado básicamente para efectos especiales.

#### Tolerance

Determina la sensibilidad del análisis. Un valor de Tolerance bajo le permitirá a Pitch Correct encontrar los cambios de tono rápidamente. Si el valor de Tolerance es alto, las variaciones de tono del audio (por ejemplo, vibrato) no se interpretan automáticamente como cambios de nota.

#### Transpose

Con este parámetro puede ajustar, o reafinar, el tono del audio entrante en pasos de semitonos. Un valor de cero significa que la señal no está transpuesta.

## Scale source

### Internal

Si elige la opción **Internal** desde el menú emergente **Scale Source**, puede usar el menú emergente cercano para decidir a qué escala se adapta el audio origen.

- **Chromatic:** El audio se corrige al semitono más cercano.
- **Major/Minor:** El audio se corrige a la escala mayor/menor especificada en el menú emergente de la derecha. Se refleja en el visor del teclado.
- **Custom:** El audio se corrige a las notas que especifique haciendo clic en las teclas del visor del teclado. Para reinicializar el teclado, haga clic en la línea naranja debajo del visor.

### External MIDI Scale

Seleccione esta opción si quiere que el audio se mueva a una escala de los tonos destino, usando un controlador MIDI externo, el teclado virtual o una pista MIDI.

NOTA

Tiene que asignar la pista de audio como salida a su pista MIDI y el parámetro **Speed** tiene que ajustarse a un valor diferente de **Off**.

---

### External MIDI Note

Seleccione esta opción si quiere que el audio se mueva a una nota destino, usando un controlador MIDI externo, el Teclado virtual o una pista MIDI.

NOTA

Tiene que asignar la pista de audio como salida a su pista MIDI y el parámetro **Speed** tiene que ajustarse a un valor diferente de **Off**.

---

### Pista de acordes – Acordes

Seleccione esta opción si desea que el audio se mueva a una escala de los acordes destino usando las informaciones de acordes de la Pista de acordes.

NOTA

Debe añadir una pista MIDI además de la Pista de acordes y asignar **Pitch Correct** como salida de la pista MIDI.

---

### Pista de acordes – Escala

Seleccione esta opción si desea que el audio se mueva a una escala de las alturas tonales de destino usando las informaciones de escala de la Pista de acordes.

NOTA

Debe añadir una pista MIDI además de la Pista de acordes y asignar **Pitch Correct** como salida de la pista MIDI.

---

## Formant

### Shift

Cambia el timbre natural, es decir, los componentes de la frecuencia característica del audio origen.

### Optimize (General, Male, Female)

Le permite especificar las características de las fuentes de sonido. **General** es el ajuste por defecto, **Male** (hombre) está diseñado para tonos bajos y **Female** (mujer) para tonos altos.

### Preservation

Si este parámetro está en **Off**, los formantes suben y bajan con el tono, provocando efectos de voz extraños. Grandes valores de corrección de tono darán como resultado efectos Mickey Mouse, valores bajos darán como resultado sonidos de monstruo. Si este parámetro está en **On**, los formantes se conservan, manteniendo el carácter del audio.

### Master Tuning

Desafina la señal de salida.

## PitchDriver

**PitchDriver** le permite el diseño de sonido en postproducción. Se puede usar para hacer grandes cambios de tono en voces o muestras de efectos (por ejemplo, para crear sonidos de monstruos). Cambiar el tono con este plug-in no mantendrá los formantes.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X

---



### Detune

Le permite desafinar el tono del audio entrante.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada.

### Spatial

Crea un efecto de ambiente/atmósfera. Introduce un desplazamiento de tono leve a la señal entrante. Se usan diferentes valores de desplazamiento en canales de entrada individuales para crear un efecto de panorama.

#### NOTA

El efecto de panorama creado puede ser inestable. Para un panorama estable, desactive el parámetro **Spatial**. Entonces, las señales entrantes se suman en una señal mono.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

Para evitar oír artefactos (sonidos extraños), se le recomienda ajustar el búfer ASIO de su tarjeta de audio hasta por lo menos 128 muestras. El tamaño del búfer se puede ajustar en el panel de control de la tarjeta (que se abre a través del diálogo **Configuración de dispositivos**).



## VoiceDesigner

**VoiceDesigner** es un plug-in versátil de diseño de sonido que le ofrece efectos de desplazamiento de tono y morphing, usa la señal side-chain o el generador de sonido integrado. También puede usar el plug-in para crear voces robóticas con solo un clic. La sección de mezclado le permite ajustar diferentes niveles y rangos de frecuencia para las señales sin efecto, con efecto, de side-chain y para el generador.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X
Side-chain soportado	-	-	-	-	-	X



### Robot

Activa/Desactiva el efecto de voz robótica. El parámetro **Whisper** le permite suavizar el sonido de la voz robótica.

### Morph

Activa/Desactiva el efecto de morphing. La señal de entrada se procesa usando características de una señal side-chain o del generador de sonido integrado. El selector **Mode** le permite alternar entre dos modos de morphing, **A** y **B**.

### FX

Activa/Desactiva los efectos de sonido **Delay** y **Feedback**.

### **Delay**

Añade un retardo a la señal.

### **Feedback**

Añade realimentación a la señal.

### **Transition**

Le permite transformar (morph) la señal de entrada a la señal de side-chain o del generador. El deslizador ajusta la cantidad de transformación. Este parámetro solo está disponible en el modo de morphing **A**.

### **Response**

Ajusta el tiempo de respuesta del algoritmo de morphing. Los ajustes de respuesta rápida conservan transientes rápidos de las señales de entrada, tales como las consonantes del habla. Los ajustes de respuesta más lentos conllevan sonidos borrosos, estilo pad. Este parámetro solo está disponible en el modo de morphing **B**.

### **Swap**

Intercambia el origen y el destino del efecto de morphing. Este parámetro solo está disponible en el modo de morphing **B**.

### **Resolution**

Ajusta la resolución de la señal de morphing. Los valores bajos dan como resultado un sonido más rítmico. Los valores más altos conservan la inteligibilidad de las señales de habla.

### **Selector de forma del generador**

Le permite elegir la característica del generador de sonido interno. Las formas de onda disponibles son **White Noise** y **Pink Noise**, y **Square** y **Sawtooth**.

### **Frequency**

Ajusta la frecuencia de las formas de onda **Square** y **Sawtooth** del generador de sonido interno.

### **Detune**

Cambia el tono de la señal de entrada.

### **Formant**

Cambia el timbre natural de la señal de entrada.

### **Preserve**

Conserva los formantes al cambiar el tono con el control **Detune**.

### **Spatial**

Añade un efecto de ambiente usando unos ajustes ligeramente diferentes en todos los canales.

### **Dry**

Ajusta el nivel de la señal de entrada sin efecto. El deslizador inferior le permite ajustar un filtro de corte bajo y un filtro de corte alto para la señal de entrada.

### **Generator/Side-Chain**

Si side-chain está activado, este control ajusta el nivel de la entrada de side-chain. Si side-chain está desactivado, ajusta el nivel del generador de sonido interno. El deslizador inferior le permite ajustar un filtro de corte bajo y un filtro de corte alto para la señal de side-chain o del generador.

### **Wet**

Ajusta el nivel de la señal de efecto. El deslizador inferior le permite ajustar un filtro de corte bajo y un filtro de corte alto para la señal de efecto.

### Output

Ajusta el nivel de salida.

### Medidor de Output

Muestra el nivel de la señal de salida.

## Plug-ins de reverberación

### REvelation

**REvelation** produce una reverberación algorítmica de alta calidad con reflexiones tempranas y cola de reverberación.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



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.

#### Pre-Delay

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

#### 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 el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si el efecto se usa como efecto de envío, ajuste este parámetro al valor máximo ya que puede controlar con el envío el balance de la señal con efecto/sin efecto.

### Lock

Active este botón (símbolo de candado) próximo al parámetro **Mix** para bloquear el balance entre señal con/sin efecto mientras navega entre los presets disponibles.

## Modulation

La modulación le permite enriquecer la cola de reverberación a través de sutiles modulaciones de tono.

### Modulation Enable

Activa/Desactiva el efecto de coro.

### Modulation Rate

Especifica la frecuencia de la modulación de tono.

### Modulation Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

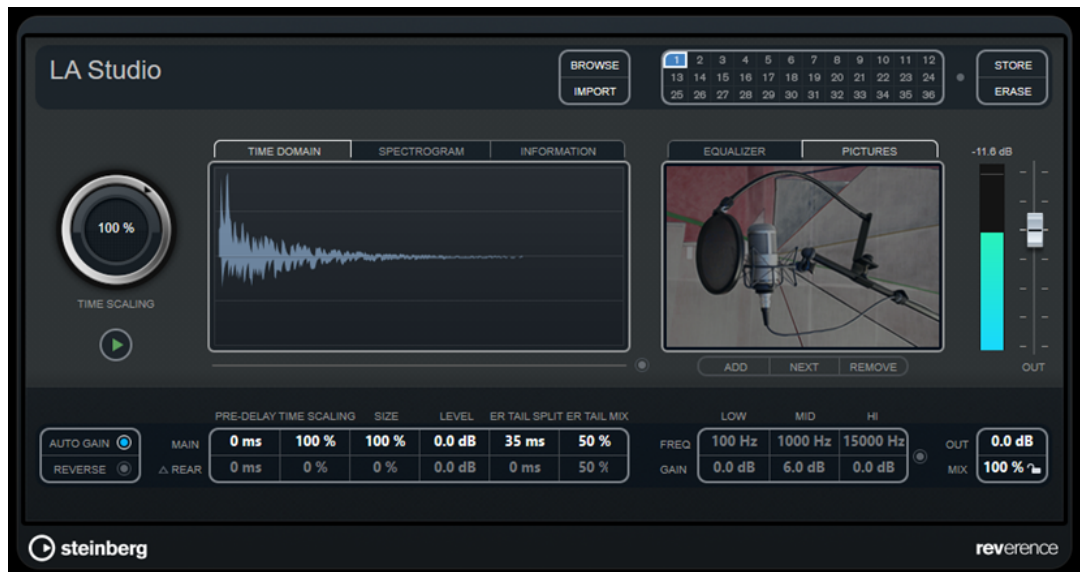
## REVerence

**REVerence** es una herramienta de convolución que le permite aplicar características de habitaciones (reverberación) al audio.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X

---



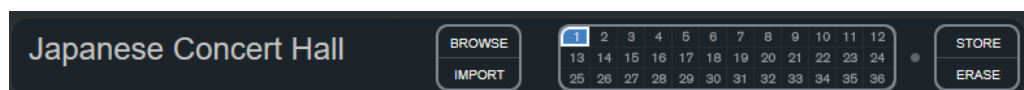
Esto se hace procesando la señal de audio según una respuesta de impulso – una grabación de un impulso en una habitación o en otra ubicación que recrea las características de la habitación. Como resultado, el audio procesado sonará como si se hubiera tocado en la misma ubicación. Con el plug-in se incluyen muestras de gran calidad de espacios reales para crear reverberación.

#### NOTA

**REVERENCE** puede ser muy exigente en términos de RAM. Esto es porque las respuestas de impulsos que carga en las ranuras de programa se precargan en RAM para garantizar cambios sin artefactos entre programas. Por lo tanto, debería cargar siempre solo los programas que necesite para una tarea en concreto.

## Matriz de programas

Un programa es una combinación de una respuesta de impulso y sus ajustes. Estos incluyen ajustes de reverberación, ajustes de EQ, imágenes, y ajustes de salida. La matriz de programas le permite cargar programas o ver el nombre de la respuesta de impulso.



### Nombre del programa

En la esquina superior izquierda del panel del plug-in se muestra el nombre del archivo de la respuesta de impulso cargada, o el nombre del programa. Después de haber cargado la respuesta de impulso, se mostrarán su número de canales y duración en segundos durante un corto tiempo.

### Browse

Este botón abre una ventana de buscador mostrando los programas disponibles. Si selecciona un programa en el buscador, se carga en la ranura activa de programa. Para filtrar la lista de respuestas de impulsos por tipo de habitación o por número de canales, por ejemplo, active la sección **Filtros** (haciendo clic en el botón **Configurar disposición de ventanas**, en la parte superior derecha de la ventana del explorador).

### Import

Haga clic en este botón para cargar sus propios archivos de respuesta de impulsos desde el disco. Los archivos deberían tener una duración máxima de 10 segundos. Los archivos más largos se cortan automáticamente.

### Ranuras de programas

Use estas ranuras para cargar todas las respuestas de impulsos que quiera para trabajar con ellas en una sesión. La ranura seleccionada de programa se indica con un marco blanco. Las ranuras utilizadas se muestran en azul. Una ranura de programa roja indica que no se puede encontrar el archivo de respuesta de impulso. Hacer doble clic en una ranura de programa vacía abre la ventana de exploración, que le muestra los programas disponibles. Hacer clic en una ranura de programa usada vuelve a cargar el programa correspondiente dentro de **REVerence**. Si mueve el ratón sobre una ranura usada, el nombre del programa correspondiente se muestra debajo del nombre del programa activo.

### Smooth Parameter Changes

Este botón se encuentra entre las ranuras de programas y los botones **Store/Erase**. Si lo activa, un fundido cruzado se efectúa cuando cambia de programa. Desactive este botón durante la búsqueda de un programa adecuado o un ajuste apropiado para una respuesta de impulso. Una vez haya ajustado la matriz de programa según sus necesidades, active el botón para evitar artefactos al cambiar de programa.

### Store

Guarda en un programa la respuesta de impulso activa y sus ajustes.

### Erase

Elimina el programa seleccionado de la matriz.

## Programas vs. presets

Puede guardar sus ajustes de **REVerence** como presets de plug-in VST o como programas. Tanto los presets como los programas usan la extensión de archivo `.vstpreset` y aparecen en la misma categoría en el MediaBay, pero se representan con iconos diferentes.

### Preset



Un preset de **REVerence** contiene todos los ajustes y parámetros del plug-in, es decir, un enlace a todas las respuestas de impulsos cargadas junto con sus parámetros y posiciones en la matriz de programas. Los presets se cargan a través del menú emergente de presets, en la parte superior del panel del plug-in.

#### NOTA

Las respuestas de impulsos en sí importadas manualmente no forman parte del programa o del preset. Si quiere mover su proyecto a un ordenador diferente, tiene que mover también las respuestas de impulsos.

### Programa



Un programa de **REVerence** solo contiene los ajustes relacionados con una única respuesta de impulso. Los programas se cargan y se administran a través de la matriz de programas.

## Presets

Los presets son útiles en las siguientes situaciones:

- Para guardar una configuración completa con sus diferentes respuestas de impulsos para un uso posterior (por ejemplo, diferentes configuraciones para sonidos de explosión que se pueden reutilizar en otras escenas o películas).
- Cuando quiere guardar diferentes conjuntos de parámetros para la misma respuesta de impulso para que luego pueda elegir el conjunto que más se ajuste a sus necesidades.

## Programas

Los programas le ofrecen las siguientes ventajas:

- Se pueden cargar hasta 36 programas en una matriz de programas, para llamarlos al instante.
- Un programa proporciona una forma rápida y fácil de guardar y volver a cargar ajustes de una única respuesta de impulso, permitiéndole tiempos de carga cortos.
- Al automatizar un proyecto y cargar un programa de **REVerence**, solo se escribe un evento de automatización.  
Si se carga un preset de plug-in en su lugar (que contiene muchos más ajustes que un programa), se escriben muchos datos de automatización innecesarios (para los ajustes que no usó).

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes de reverberación](#) en la página 120

[Ajustes de EQ](#) en la página 122

[La sección Pictures](#) en la página 123

[Respuestas de impulsos personalizadas](#) en la página 124

[Reubicando contenido](#) en la página 127

## Configurar programas

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la matriz de programas, haga clic en una ranura de programa y selecciónela. Un marco blanco y parpadeante indica que la ranura de programa está seleccionada.
2. Haga clic en el botón **Browse** o haga clic en la ranura vacía de nuevo para cargar uno de los programas incluidos. También puede importar un nuevo archivo de respuesta de impulso.
3. En el buscador, seleccione el programa que contenga la respuesta de impulso que quiera usar y haga clic en **Aceptar**. El nombre de la respuesta de impulso cargada se muestra en la esquina superior izquierda del panel de **REVerence**.
4. Configure los parámetros de **REVerence** y haga clic en el botón **Store** para guardar la respuesta de impulso y sus ajustes actuales en un nuevo programa.
5. Configure tantos programas como necesite repitiendo los pasos de arriba.

### NOTA

Si quiere usar un conjunto de programas en otros proyectos, guarde sus ajustes como un preset de plug-in.

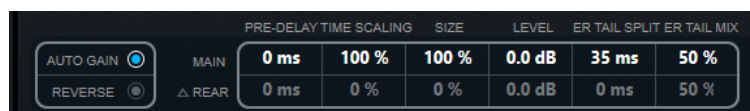
---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar respuestas de impulsos](#) en la página 124

## Ajustes de reverberación

Los ajustes de reverberación le permiten cambiar las características de la habitación.





### Main

Todos los valores que se muestran en la fila superior se aplican a todos los altavoces, o a los canales frontales si está trabajando con pistas surround.

### Rear

Si trabaja con pistas de surround hasta 5.1, puede usar esta fila para establecer un desplazamiento (offset) de los canales traseros.

### Auto Gain

Si este botón está activado, la respuesta de impulso se normaliza automáticamente.

### Reverse

Invierte la respuesta de impulso.

### Pre-Delay

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

### Time Scaling

Controla el tiempo de reverberación.

### Size

Determina el tamaño de la habitación simulada.

### Level

Un control de nivel para la respuesta de impulso. Controla el volumen de la reverberación.

### ER Tail Split

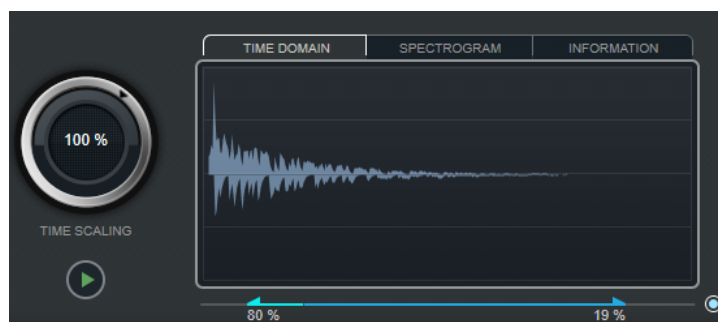
Ajusta un punto entre las primeras reflexiones y la cola, permitiéndole determinar dónde empieza la cola de la reverberación. Un valor de 60 quiere decir que el punto de división se ajusta en 60 ms.

### ER Tail Mix

Le permite ajustar la relación entre las primeras reflexiones y la cola. Valores por encima de 50 atenúan las primeras reflexiones, y valores por debajo de 50 atenuarán la cola.

## El visor de la respuesta del impulso

La sección del visor le permite ver los detalles de la respuesta del impulso y cambiar su duración.



### Time Scaling

Esta rueda le permite ajustar el tiempo de reverberación.

### Play



Al hacer clic en este botón de reproducción para aplicar la respuesta de impulso cargada, se reproducirá un chasquido corto. Esto le proporciona un sonido neutral de prueba que le hará más fácil saber cómo los diferentes ajustes afectan a las características de reverberación.

### Time Domain

Este visor muestra la forma de onda de la respuesta de impulso.

### Spectrogram

Este visor muestra el espectro analizado de la respuesta de impulso. El tiempo se muestra en el eje horizontal, la frecuencia a través del eje vertical y el volumen se representa por el color.

### Information

Este visor muestra información adicional, tal como el nombre del programa y la respuesta de impulso cargada, el número de canales, la duración y la información del archivo Broadcast Wave File.

### Activate Impulse Trimming

Use este botón, en la parte inferior derecha del visor del impulso, para activar el recorte. El deslizador de Trim (recorte) se muestra debajo del visor de Impulso.

### Trim

Este deslizador le permite recortar el inicio y final de la respuesta de impulso. Arrastre el manipulador frontal para cortar el inicio de la respuesta de impulso, y el manipulador final para cortar la cola de la reverberación.

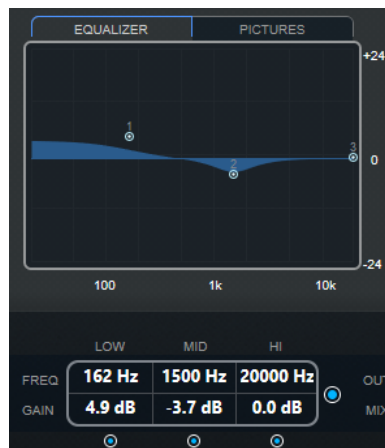
### NOTA

La respuesta del impulso se corta sin ningún fundido.

---

## Ajustes de EQ

En la sección **Equalizer**, puede ajustar el sonido de la reverberación.



### Curva de EQ

Muestra la curva de EQ. Puede usar los parámetros de EQ debajo del visor para cambiar la curva de EQ, o modificar la curva manualmente arrastrando sus puntos.

### Activate EQ

Este botón, a la derecha de los parámetros de EQ, activa la EQ para el plug-in de efecto.

#### **Low Shelf On**

Activa el filtro de shelf bajo que realza o atenúa las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte, la cantidad especificada.

#### **Low Freq (20 a 500)**

Establece la frecuencia de la banda baja.

#### **Low Gain (-24 a +24)**

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

#### **Mid Peak On**

Activa el filtro de pico medio que crea un pico o muesca en la respuesta de frecuencia.

#### **Mid Freq (100 a 10000)**

Establece la frecuencia central de la banda media.

#### **Mid Gain (-12 a +12)**

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

#### **Hi Shelf On**

Activa el filtro de shelf alto que realza o atenúa las frecuencias por encima de la frecuencia de corte, la cantidad especificada.

#### **Hi Freq (5000 a 20000)**

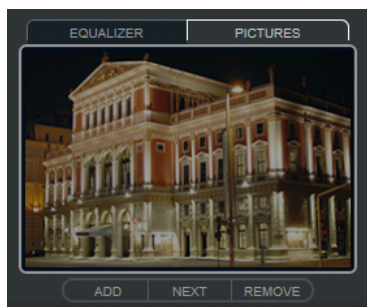
Establece la frecuencia de la banda alta.

#### **Hi Gain (-24 a +24)**

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

## **La sección Pictures**

En la sección **Pictures** puede cargar archivos de imágenes para ilustrar la configuración, es decir, la ubicación de la grabación o la disposición de micrófonos de la respuesta de impulso cargada. Se pueden cargar hasta cinco imágenes.



### **NOTA**

Las imágenes solo son referenciadas por el plug-in y no se copian a la carpeta del proyecto.

---

#### **Add**

Abre un diálogo de archivo en el que puede navegar hasta los archivos gráficos que quiera importar. Los formatos de archivo de imagen soportados son JPG, GIF y PNG.

#### **Next**

Si se cargan varias imágenes, puede hacer clic en este botón para mostrar la siguiente imagen.

### Remove

Borra la imagen activa.

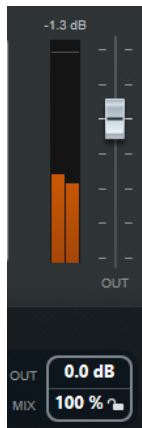
#### NOTA

Esto no borra el archivo de la imagen de su disco duro.

---

## Ajustes de salida

En la sección de salida puede controlar el nivel global y determinar la mezcla con/sin efecto.



### Medidor de actividad de salida

Indica el nivel general de la respuesta de impulso y sus ajustes.

### Out

Ajusta el nivel de salida global.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin efecto y la señal con efecto.

### Lock

Active este botón (símbolo de candado) cercano al parámetro **Mix** para bloquear el balance con/sin efecto mientras explora los presets y programas disponibles.

## Respuestas de impulsos personalizadas

Además de trabajar con las respuestas de impulsos incluidas con **REVerence**, puede importar sus propias respuestas de impulsos y guardarlas como programas o presets. Se soportan archivos WAVE y AIFF con configuraciones mono, estéreo, verdadero o multicanal (hasta 5.0). Si un archivo multicanal contiene un canal LFE, este canal se ignora.

**REVerence** usa la misma anchura de canal que la pista en la que se inserta. Al importar archivos de respuestas de impulsos con más canales que la pista correspondiente, el plug-in solo lee todos los canales que necesita. Si el archivo de respuesta de impulso contiene menos canales que la pista, **REVerence** genera los canales restantes (por ejemplo, el canal central como una suma de los canales izquierdo y derecho). Si faltan los canales traseros (al importar un archivo estéreo en una pista 4.0, por ejemplo), se usan los canales izquierdo y derecho para los canales traseros. En este caso puede usar el parámetro de desplazamiento trasero para crear más espacio.

## Importar respuestas de impulsos

**REVerence** le permite importar sus propios archivos de respuestas de impulsos. Antes de importar estos archivos de respuestas de impulsos, puede preescuchar sus efectos.

#### PRERREQUISITO

Para preescuchar los efectos de los archivos de respuestas de impulsos durante el proceso de importación, haga uno de lo siguiente:

- Si usa **REVerence** como efecto de inserción, reproduzca en bucle el evento al que le quiera añadir el efecto.
- Si usa **REVerence** en la ventana **Procesado offline directo**, active **Escuchar y Escuchar bucle**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la matriz de programas, haga clic en **Import**.
2. En el diálogo de archivos que se abre, navegue hasta la ubicación de sus archivos de respuestas de impulsos.
3. Opcional: Seleccione un archivo de respuestas de impulsos para preescucharlo.
4. Seleccione el archivo que quiera importar y haga clic en **Abrir**.  
El archivo se carga en **REVerence**. Los canales de un archivo entrelazado se importan en el mismo orden que en otras áreas del programa (por ejemplo, la ventana **Conexiones de audio**), vea abajo.
5. Haga los ajustes adecuados y añada una imagen, si está disponible.  
Las imágenes que residen en la misma carpeta que el archivo de respuesta de impulso o en la carpeta superior, se muestran automáticamente.
6. Haga clic en el botón **Store** para guardar la respuesta de impulso y sus ajustes como un programa.  
De esta forma puede volver a cargar la configuración en cualquier momento.

---

#### RESULTADO

La ranura del programa se vuelve azul, indicando que se ha cargado un programa.

#### NOTA

Al guardar un programa, solo se referencia el archivo de respuesta de impulso. Todavía reside en el mismo sitio que antes y no se modifica de ninguna manera.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Repita estos pasos para cualquier archivo de respuesta de impulso con el que quiera trabajar.

## Orden de lectura de canales de entrada

**REVerence** lee los canales de entrada en el siguiente orden.

Número de canales de entrada	Orden de canales en REVerence
1	L
2	L/R
3	L/R/C
4	L/R/LS/RS (si se inserta en una pista con una configuración de canales 4.0)

Número de canales de entrada	Orden de canales en REVerence
4	LL/LR/RL/RR (si se inserta en una pista con una configuración estéreo)
5	L/R/C/LS/RS
6	L/R/C/LFE/LS/RS (se ignora el LFE.)

## True Stereo

Las respuestas de impulsos que han sido grabadas como archivos true stereo le permiten crear imitaciones muy realistas de las salas correspondientes.

**REVerence** solo puede procesar archivos de respuestas de impulsos true stereo que cumplen con la siguiente configuración de canales (en este mismo orden): LL, LR, RL, RR.

Los canales se definen como sigue:

Canal	La señal de esta fuente...	...se grabó con este micrófono
LL	fuentes izquierda	micrófono izquierdo
LR	fuentes izquierda	micrófono derecho
RL	fuentes derecha	micrófono izquierdo
RR	fuentes derecha	micrófono derecho

### NOTA

Si sus respuestas de impulsos true stereo solo están disponibles como archivos mono separados, puede usar la función **Exportar mezcla de audio** para crear archivos entrelazados compatibles con **REVerence** (vea el **Manual de Operaciones**).

**REVerence** trabaja automáticamente en modo true stereo si se inserta el plug-in en una pista estéreo y se carga una respuesta de impulso 4 canales.

Por ello, si trabaja con archivos surround, es decir, con respuestas de impulsos 4 canales grabadas en una configuración Quadro (L/R, LS/RS), tendrá que insertar el plug-in en una pista de audio en una configuración 4.0. En una pista estéreo, estos archivos también se procesarían en modo true stereo.

¿Cómo puede evitar que **REVerence** procese accidentalmente archivos surround en modo true stereo? La solución consiste en un atributo, **Recording Method**, que se escribe en la información iXML del archivo de respuesta de impulso correspondiente. Siempre que carga una respuesta de impulso con una configuración de 4 canales en una pista estéreo, **REVerence** busca la información iXML del archivo. Si el plug-in encuentra el atributo **Recording Method**, ocurre lo siguiente:

- Si el atributo está ajustado a **TrueStereo**, el plug-in trabaja en modo true stereo.
- Si el atributo está ajustado a **A/B** o **Quadro**, el plug-in trabaja en modo estéreo normal y procesa solamente los canales L/R del archivo surround.

#### NOTA

Puede usar el **Inspector de atributos** en el **MediaBay** para etiquetar sus propios archivos de respuestas de impulsos con el atributo **Recording Method**. Para más información, vea el **Manual de operaciones**.

---

## Reubicando contenido

Una vez haya importado sus propias respuestas de impulsos en **REVerence**, podrá trabajar cómodamente con ellas en su ordenador. ¿Pero qué pasa si necesita transferir sus contenidos a otro ordenador, por ejemplo, porque trabaja algunas veces con un PC y otras veces con un portátil, o necesita echar una mano a un amigo en el estudio?

Los contenidos de fábrica no serán un problema porque estarán también presentes en el otro ordenador. Para estas respuestas de impulsos, solo necesita transferir sus programas y presets de **REVerence** para poder acceder a sus configuraciones.

Los contenidos de usuario son otra historia. Si ha transferido sus archivos de audio a una unidad externa o a otro sitio del disco duro del otro ordenador, **REVerence** no puede acceder a sus respuestas de impulso porque las rutas antiguas se han vuelto inválidas.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Transfiera sus archivos de audio a una ubicación que podrá acceder desde el segundo ordenador (p. ej., un disco duro externo).  
Si mantiene los archivos con la misma estructura de carpetas que en primer ordenador, **REVerence** encontrará automáticamente los archivos contenidos en esta estructura.
  2. Transfiera cualquier programa o preset de **REVerence** que necesite al segundo ordenador. Si no está seguro de dónde se tienen que guardar los presets, puede encontrar las rutas en el **MediaBay** (vea el **Manual de operaciones**).
  3. Abra **REVerence** en el segundo ordenador e intente cargar el preset o programa con el que quiera trabajar.  
Se abre el diálogo **Locate Impulse Response**.
  4. Navegue hasta la carpeta que contiene sus respuestas de impulsos.
  5. Haga clic en **Abrir**.
- 

#### RESULTADO

REVerence ahora puede acceder a todas las respuestas de impulsos guardadas en esta ubicación.

#### IMPORTANTE

La nueva ruta a estos archivos de audio todavía no se ha guardado. Para hacer que los archivos estén disponibles de forma permanente sin tener que usar el diálogo de buscar nuevo, necesita guardar sus programas o presets bajo un nombre diferente.

---

## RoomWorks

**RoomWorks** es un plug-in de reverberación, altamente ajustable, para crear efectos realistas de reverberación y ambientación de salas en formatos estéreo y surround. El uso de CPU es ajustable para encajar con las necesidades de cualquier sistema. Desde reflexiones de sala pequeña hasta reverberaciones del tamaño de una caverna, este plug-in ofrece una reverberación de gran calidad.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X



## Input Filters

### Low Frequency

Determina la frecuencia en la que el filtro de shelving bajo tiene efecto. Los ajustes alto y bajo filtran la señal de entrada antes del proceso de reverberación.

### High Frequency

Determina la frecuencia en la que el filtro de shelving alto tiene efecto. Los ajustes alto y bajo filtran la señal de entrada antes del proceso de reverberación.

### Low Gain

Ajusta la cantidad de atenuación o realce para el filtro de shelving bajo.

### High Gain

Ajusta la cantidad de atenuación o realce para el filtro de shelving alto.

## Reverb Character

### Pre-Delay

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

### Size

Altera los tiempos de retardo de las primeras reflexiones para simular espacios más grandes o más pequeños.

### Reverb Time

Le permite ajustar el tiempo de reverberación en segundos.

### Diffusion

Afecta al carácter de la cola de la reverberación. Valores más altos conducen a más difusión y a un sonido más suave, mientras que los valores más bajos conducen a un sonido más claro.

### Width

Controla la amplitud de la imagen estéreo. En un valor de 0 %, la salida de la reverberación es mono, en 100 % es estéreo.



### **Variation**

Hacer clic en este botón generará una nueva versión del mismo programa de reverberación usando patrones de reflexión alterados. Esto es útil si ciertos sonidos están dando resultados zumbantes o indeseados. Crear una nueva variación soluciona a menudo estos problemas. Hay 1000 variaciones posibles.

### **Hold**

Activar este botón congela el búfer de reverberación y lo hace entrar en un bucle infinito. Puede crear algunos sonidos de pad interesantes usando esta funcionalidad.

## **Damping**

### **Low Frequency**

Determina la frecuencia por debajo de la cual ocurre damping (amortiguación) en bajas frecuencias.

### **High Frequency**

Determina la frecuencia por encima de la cual ocurre damping en altas frecuencias.

### **Low Level**

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias bajas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias bajas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias bajas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

### **High Level**

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias altas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias altas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias altas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

## **Envelope**

### **Amount**

Determina cuánto efecto tendrán los controles de ataque y release sobre la reverberación. Los valores bajos tienen un efecto más sutil, mientras que los valores altos suenan más drásticos.

### **Attack**

Los ajustes de envolvente en **RoomWorks** controlan cómo la reverberación sigue a las dinámicas de la señal de entrada, de una manera parecida a la puerta de ruido o al expansor descendente. El ataque determina cuánto tiempo tarda la reverberación en llegar a su volumen máximo después de un pico de señal (en milisegundos). Es parecido al pre-delay, pero la reverberación va creciendo en lugar de empezar toda al mismo tiempo.

### **Release**

Determina cuánto tiempo se podrá oír la reverberación tras un pico de señal antes de que quede cortada; parecido al tiempo de release de una puerta.

## Output

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Si **RoomWorks** se usa como un efecto de inserción para un canal de efectos (FX), lo más habitual es ajustar este valor en 100 % o utilizar el botón **wet only**.

### Wet only

Este botón desactiva el parámetro **Mix**, ajustando el efecto al 100 % de señal húmeda o procesada. El botón normalmente debería activarse si se utiliza **RoomWorks** como efecto de envío para un canal FX o un canal de grupo.

### Efficiency

Determina cuánta potencia de procesador se usa para **RoomWorks**. A menor valor, más recursos de CPU se usan y más alta será la calidad de la reverberación. Se pueden crear efectos interesantes con ajustes de **Efficiency** muy altos (>90 %).

### Export

Determina si, durante la exportación de audio, **RoomWorks** usará la máxima potencia de CPU para tener la mayor calidad de reverb. Durante la exportación puede que desee utilizar un ajuste de eficiencia más alto para lograr un efecto concreto. Si quiere la calidad de reverberación más elevada durante la exportación, asegúrese de que este botón está activado.

### Medidor de Output

Muestra el nivel de la señal de salida.

## RoomWorks SE

**RoomWorks SE** es una versión más pequeña del plug-in **RoomWorks**. **RoomWorks SE** proporciona una reverberación de gran calidad, pero tiene menos parámetros y consume menos CPU que la versión completa.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	X	X	X	X	X	X

---



### Pre-Delay

Determina cuánto tiempo pasa antes de aplicar la reverberación. Esto le permite simular habitaciones más grandes incrementando el tiempo que tardan las primeras reflexiones en llegar al oyente.

### Reverb Time

Le permite ajustar el tiempo de reverberación en segundos.

### Diffusion

Afecta al carácter de la cola de la reverberación. Valores más altos conducen a más difusión y a un sonido más suave, mientras que los valores más bajos conducen a un sonido más claro.

### Low Level

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias bajas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias bajas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias bajas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

### High Level

Afecta al tiempo de caída de las frecuencias altas. La reverberación de una habitación normal decae más rápido en el rango de frecuencias altas y bajas que no en el rango de frecuencias medias. Bajar el porcentaje del nivel hace que las frecuencias altas caigan más rápidamente. Los valores por encima de 100 % hacen que las frecuencias altas se desvanezcan más lentamente que las frecuencias de rango medio.

### Mix

Ajusta el balance de nivel entre la señal sin procesar y la procesada. Cuando use **RoomWorks SE** insertado en un canal FX, probablemente querrá ajustar esto al 100 %.

## Plug-ins espaciales y de panoramización

### Anymix Pro

---

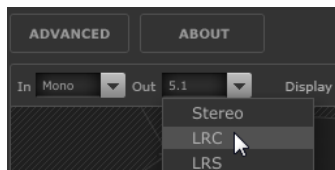
	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X

---

El plug-in **Anymix Pro** de IOSONO es un panoramizador surround muy sofisticado y un procesador de mezclado (upmix/downmix) muy potente, que convierte cualquier tipo de audio en formatos de salida que van desde mono hasta 8.1.

### Configuración de entrada/salida

La configuración de entrada/salida del plug-in se puede seleccionar desde los menús emergentes **In** y **Out**, que están en la esquina superior izquierda del panel del plug-in.



Si **Anymix Pro** se usa como efecto de inserción, la configuración máxima de entradas y salidas no puede superar la anchura de la pista actual.

Si **Anymix Pro** se usa como un panoramizador, la configuración máxima de entradas no puede superar la anchura de la pista actual. La configuración máxima de salidas no puede superar la anchura del bus de salida al que la pista está enrutada.

## Orden de canales

El plug-in usa el orden de canales de la aplicación huésped a menos que la configuración de salida seleccionada difiera de la configuración de la pista.

### NOTA

Si elige una configuración de salida que difiera de la configuración actual de la pista tendrá resultados inusuales en los canales.

Si la configuración de salida de la pista no es un subconjunto de la configuración de salida del plug-in, por ejemplo, pista = 6.1 cine y salida plug-in = 7.0 música, los canales se enrutan así:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
L	R	C	LFE	LS	RS	RSS/RC	LSS/LC	CS

### NOTA

Los canales que no están en la configuración de salida se omiten automáticamente.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Configuración de pista: 6.1 Cine</b>	L	R	C	LFE	LS	RS	CS		
<b>Configuración de salida del plug-in: 7.0 Music</b>	L	R	C	LS	RS	LSS	RSS		
<b>Resultado</b>	Aceptar			Desajuste					

## Compensación de latencia

**Anymix Pro** causa un retardo de procesado. La cantidad de latencia depende del tamaño del buffer de la tarjeta de sonido y del modo de proceso del plug-in, es decir, panoramización o mezcla (upmix). Las aplicaciones anfitrión Steinberg pueden compensar este retardo automáticamente.

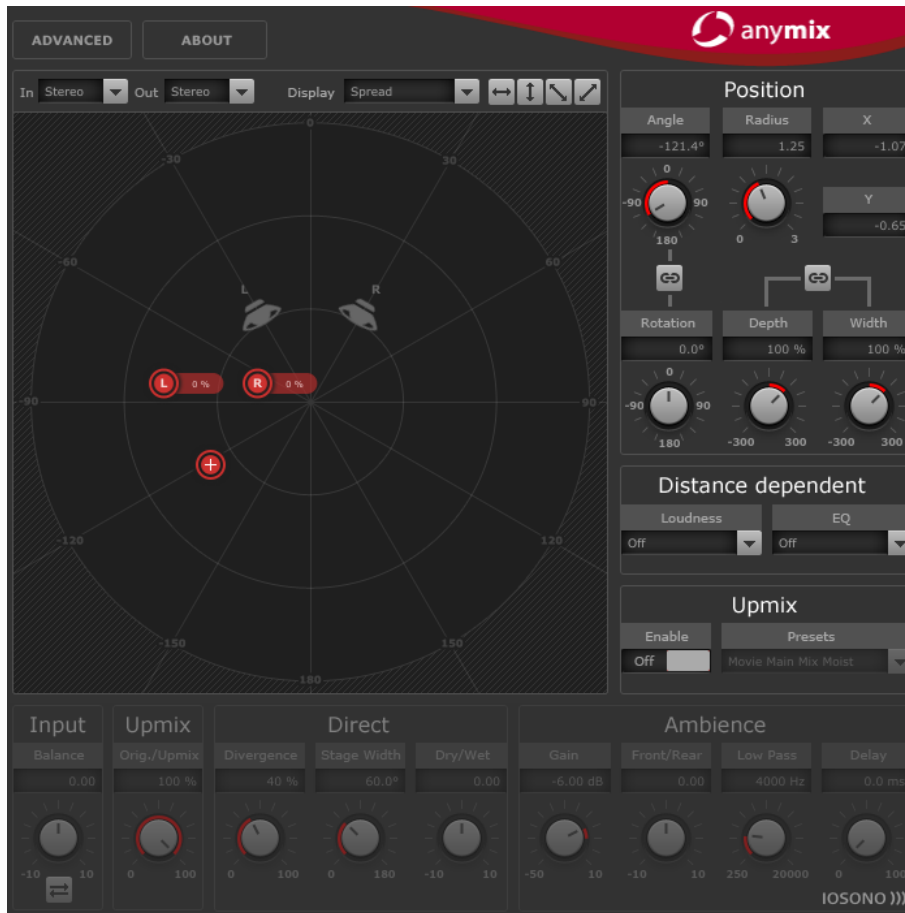
## El panel del plug-in

El panel de **Anymix Pro** se divide en varias secciones, con la vista del escenario ocupando el mayor espacio para mostrar la posición y el movimiento de los canales de entrada, la configuración de salida y los valores de filtro dependiente de la distancia. En la parte derecha están los controles de posición y movimiento, y la sección inferior del panel del plug-in contiene los controles de upmix (mezcla).

### NOTA

El panel del plug-in tiene dos modos de visualización diferentes: panoramización (panning) y mezcla (upmix).

## Modo de panoramización



En la vista del escenario, los canales de entrada se representan con iconos rojos, los canales de salida con altavoces grises en el fondo.

Mover los canales de entrada fuera de la configuración de altavoces da como resultado la panoramización entre los dos altavoces de salida más cercanos. Los canales de entrada que están colocados a distancias inferiores se distribuyen entre varios altavoces de salida.

- Para cambiar la posición del grupo de entrada, haga clic y arrastre en cualquier lugar de la vista de escenario, o haga clic derecho en la vista de escenario. El clic derecho hace que los canales salten a una nueva posición.

### NOTA

La distancia entre los canales de entrada se reduce si se mueven hacia el borde del escenario. Esto le permite crear la ilusión de profundidad al mover audio estéreo o multicanal.

## Sección Position

Además de usando la vista de escenario, los canales de entrada también se pueden mover usando los controles que están arriba a la derecha del panel del plug-in.

### Rotation

Rotan el grupo de entrada sobre su punto central.

### Enlazar Angle y Rotation

Cambian la rotación del grupo de entrada de centrada en sí misma a centrada en el escenario.

### Depth

Escala el grupo de entrada verticalmente.

### Width

Escala el grupo de entrada horizontalmente.

### Enlazar Depth y Width

Mantiene la proporción de aspecto entre los escalados Depth y Width.

### NOTA

Para un ajuste fino de los parámetros, presione **Mayús** mientras está usando los controles.

---

## Ajustes individuales de canales

Puede cambiar las posiciones de los canales de entrada individualmente haciendo doble clic en el correspondiente icono de entrada en la vista de escenario. Se abre un panel aparte con parámetros específicos del canal.



### Radius/Angle

Controlan la posición del canal de entrada seleccionado, relativa al centro del grupo de entrada.

### X/Y

Mueven el canal de entrada seleccionado horizontal y verticalmente.

### Volume

Aplica ganancia al canal de entrada seleccionado.

### LFE Volume

Controla la cantidad de LFE del canal de entrada seleccionado.

### Spread

Distribuye el audio desde el canal de entrada seleccionado a más de dos canales de salida.

- Al 0 % la fuente de audio se renderiza en el lugar en el que está el icono del canal.
- Al 100 % el audio se distribuye equitativamente entre todos los altavoces de la configuración de salida.

### Manual Delay

Añade un retardo al canal de entrada seleccionado.

### Link

Active estos botones para enlazar los parámetros correspondientes en la instancia actual del plug-in. Ajustar el valor de un parámetro enlazado cambia también los demás parámetros enlazados.

## IMPORTANTE

Los parámetros individuales de los canales de entrada no se pueden automatizar desde la aplicación huésped, pero se guardan los ajustes que hace a cada canal de entrada de cada instancia del plug-in y a la panoramización en la sesión.

## Restringir movimiento

Puede usar los botones de flecha doble, arriba a la derecha de la vista de escenario, para restringir la dirección del movimiento del objeto en el escenario a ortogonal o diagonal, para una automatización fácil.

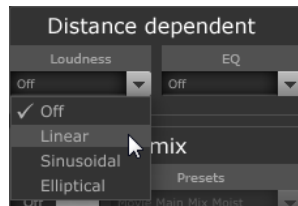


## NOTA

En la mayoría de casos, los objetos se mueven en rutas muy simples alrededor del público. Restringiendo la dirección del movimiento puede crear movimientos precisos rápidamente.

## Filtros dependientes de la distancia (Distance-Dependent)

Para crear mezclas inmersivas aún más rápido, **Anymix Pro** viene equipado con una unidad de filtrado dependiente de la distancia, que le permite ajustar automáticamente el volumen y la amortiguación del aire de los objetos en movimiento.



### Loudness

Disminuye el volumen de los objetos que están más lejos.

### EQ

Amortigua las frecuencias altas de los objetos que están más lejos.

Para ambos filtros, puede seleccionar una de las siguientes opciones en el menú emergente correspondiente:

- **Off**  
Desactiva el filtro dependiente de la distancia.
- **Linear**  
El filtrado empieza desde el punto central y se aplica linealmente. Seleccione este tipo de curva si incluso los movimientos más pequeños deben tener impacto en el filtro.
- **Sinusoidal**  
El filtrado empieza aproximadamente a la distancia del altavoz y se incrementa exponencialmente con la distancia. Seleccione este tipo de curva si los movimientos en el círculo central no deberían tener un impacto audible en el filtro.
- **Elliptical**  
El filtrado empieza aproximadamente en dos terceras partes del escenario, con una curva de atenuación exponencial. Seleccione este tipo de curva si solo los movimientos a lo largo del borde del escenario deben tener impacto en el filtro.

#### NOTA

Los valores actuales se pueden mostrar en las etiquetas de los iconos de altavoz, usando el menú emergente **Display**, encima del visor del escenario.

---

Los filtros dependientes de la distancia se pueden ajustar más usando las opciones avanzadas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones avanzadas](#) en la página 140

## Upmix

La funcionalidad de upmix de **Anymix Pro** es muy útil si no es suficiente con recolocar pistas con menos canales de entrada a un formato surround.

El algoritmo de upmix analiza la señal de audio entrante y la separa en partes de sonido directo y sonido de ambiente. Mientras que las partes de sonido directo se envían al flujo de sonido directo y se pueden colocar en la configuración virtual de altavoces frontales, las partes de sonido ambiente se pueden modificar y colocar alrededor del escenario virtual. Tenga en cuenta que esto no añade ningún tipo de información adicional al flujo de audio. Todas las partes del sonido que oye de sonido ambiental formaban parte ya del audio original.

#### IMPORTANTE

Si su audio no contiene información espacial, no puede haber un flujo de sonido ambiente. Por ejemplo, no puede extraer un sonido ambiente de una grabación seca de un narrador sentado en una cabina.

---

#### IMPORTANTE

La compresión con pérdida, tal como en los archivos MP3, u otras deficiencias del audio entrante, no se pueden remediar usando el modo upmix. Por ejemplo, las anomalías de compresión se pueden malinterpretar fácilmente y redistribuir al flujo de sonido ambiente.

---

### Cambiar a modo Upmix

- Para cambiar a modo upmix, active la opción **Enable** en la sección **Upmix**, a la derecha de la vista de escenario.

#### NOTA

El algoritmo upmix es muy sofisticado y puede consumir una gran cantidad de CPU. Por lo tanto, no puede automatizar la opción **Enable**.

---

### Vista del escenario

En el modo upmix, los parámetros se representan con segmentos de un círculo, en la vista de escenario.





#### NOTA

Los parámetros de posición del grupo de entrada y cualquier información creada se conservan cuando se activa el upmix. En el modo upmix, la imagen de sonido creada por el algoritmo upmix se puede mover alrededor del escenario y es totalmente automatizable. Los parámetros que haya ajustado para un único canal no tienen influencia en el upmix, pero se guardan y se recargan automáticamente al desactivar el upmix.

### Presets de Upmix

**Anymix Pro** viene con un conjunto de presets de upmix preconfigurados. Si se carga un preset, el upmix y los parámetros avanzados se ajustan en consecuencia y todavía se pueden seguir ajustando.

Un preset de upmix contiene ajustes para los siguientes parámetros de upmix:

- **Divergence**
- **Stage Width**
- **Direct Dry/Wet**
- **Ambience Gain**
- **Ambience Front/Rear**
- **Ambience Low Pass**
- **Ambience Delay.**

Además, los siguientes parámetros del panel **Advanced** se ven afectados por el preset:

- **LFE Gain**
- **LFE Low Pass Enable**

- **LFE Low Pass Order**
- **LFE Low Pass Cutoff Frequency**
- **Output Gain.**

#### NOTA

Los presets de upmix de la categoría **Cinema** están diseñados para ser usados en sistemas de altavoces con afinación X-curve. Los demás presets están diseñados para escucharse en entornos con una configuración de altavoces normal.

---

### **Input – Balance**

Ajusta el balance de la señal de entrada si la señal de entrada es estéreo o superior.

### **Upmix – Orig./Upmix**

Ajusta la salida del plug-in entre la señal original y la procesada.

### **Parámetros de flujo de sonido directo (Direct)**

#### **Divergence**

Controla la fuerza de la señal central.

- Al 0 % los componentes mono del flujo de sonido directo se distribuyen al canal central.
- Al 100 % los componentes mono del flujo de sonido directo se distribuyen a los canales izquierdo y derecho.

#### **Stage Width**

Controla la posición de los canales frontales para ajustar la base estéreo.

#### **Dry/Wet**

Controla la cantidad de ambiente que permanece en el flujo de sonido directo después de la extracción del ambiente.

### **Parámetros de flujo de sonido ambiente (Ambience)**

#### **Gain**

Aplica ganancia al flujo de sonido ambiente para enfatizar (ganancia alta) o atenuar (ganancia baja) la cantidad de ambiente en la mezcla.

#### **Front/Rear**

Ajusta el balance frontal/trasero del flujo de sonido ambiente.

#### **Low Pass**

Controla el flujo de sonido ambiente con un filtro paso bajo para evitar silbidos.

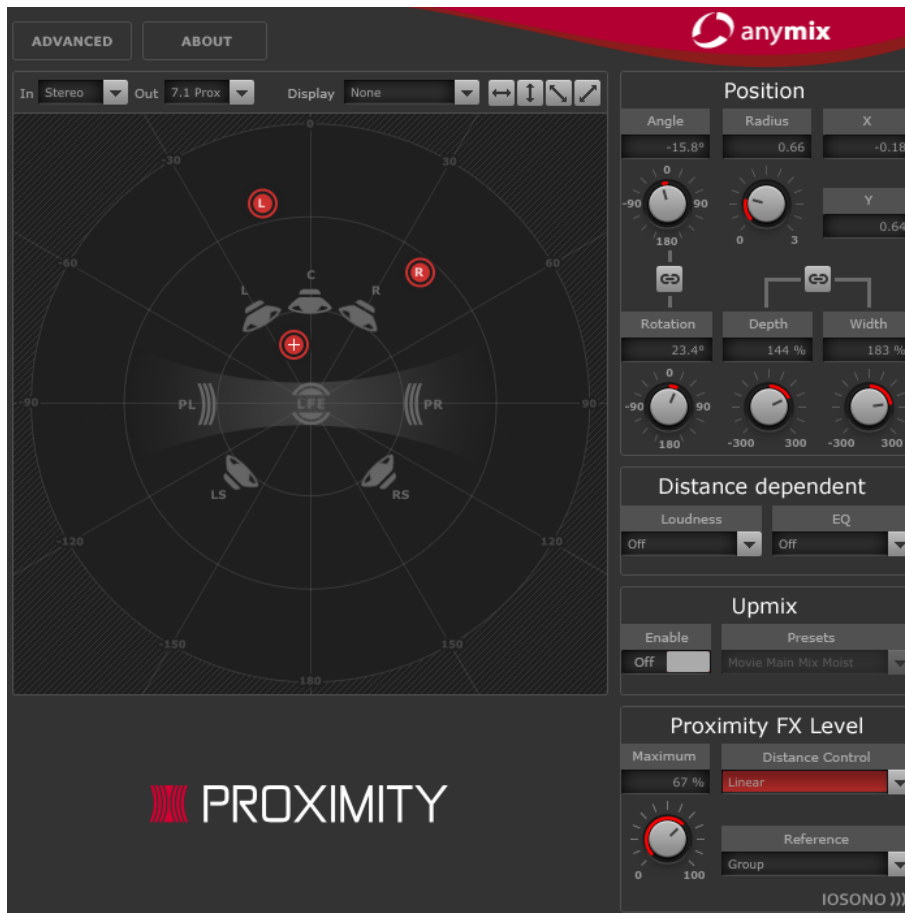
#### **Delay**

Añade un retardo extra al flujo de sonido ambiente para crear una ilusión de un espacio muy grande.

## **Proximity**

**Anymix Pro** soporta el formato de surround Proximity. Proximity le permite coger un sonido de los altavoces y colocarlo muy cerca del oyente.

Para que este efecto sea audible es necesario un dispositivo de reproducción apropiado, por ejemplo, un sistema de auriculares Proximity.



Si usa el formato Proximity como configuración de entrada o de salida, puede seleccionar uno de los siguientes patrones en los menús emergentes **In** y **Out**:

#### **Variable Input, Proximity Output**

Convierte las señales entrantes al formato Proximity. Esto le permite balancear las señales entrantes entre una configuración 5.1 estándar y dos canales Proximity adicionales.

#### **Proximity Input, Proximity Output**

Le permite ajustar el nivel de FX de la señal Proximity.

#### **Proximity Input, Variable Output**

Decodifica la señal Proximity entrante y la convierte a cualquier configuración de salida estándar diferente de 5.1.

#### **NOTA**

Convierta las pistas 8.0 y 8.1 a pistas 7.1 antes de codificar a 7.1 Proximity. Esto evita errores en el orden de canales.

#### **Proximity FX Level**

Ofrece los ajustes del efecto Proximity.



### Maximum

Le permite ajustar el nivel del efecto Proximity máximo que se aplica a las fuentes de entrada.

### Distance Control

Le permite seleccionar cómo la posición de los canales de entrada afecta al nivel del efecto.

Puede seleccionar una curva de atenuación desde el menú emergente:

- **Off**  
Ofrece un nivel de efecto constante.
- **Linear**  
La atenuación empieza desde la posición central y se aplica linealmente.
- **Sinusoidal**  
La atenuación empieza aproximadamente a la distancia del altavoz y se incrementa exponencialmente con la distancia.
- **Elliptical**  
La atenuación empieza en dos terceras partes del escenario, con una curva de atenuación exponencial.

### Reference

Le permite seleccionar si la atenuación basada en distancia del nivel de Proximity depende de la posición del icono central o de la posición de cada canal de entrada individualmente.

## Opciones avanzadas

Las opciones avanzadas se pueden abrir usando el botón de arriba a la izquierda, en el panel principal del plug-in. Estas opciones se pueden establecer para esta instancia del plug-in, ajustando los valores que necesite.



## Parámetros dependientes de la distancia

### Loudness

Le permite seleccionar si el cambio de volumen a aplicar depende de la posición del punto central, o si el cambio de volumen se calcula para cada canal de entrada por separado.

Ajusta la reducción de ganancia máxima que se aplica si el grupo de entrada o canal llega al borde del escenario.

### EQ Gain

Le permite seleccionar si el filtrado a aplicar depende de la posición del punto central, o si la cantidad de filtrado se calcula para cada canal de entrada por separado.

Ajusta la reducción de ganancia máxima del filtro que se aplica si el grupo o canal de entrada llega al borde del escenario.

### EQ Cutoff

Ajusta la frecuencia de corte de la EQ dependiente de la distancia.

## Upmix - Matrix

Activa la matriz de decodificación para las señales de entrada codificadas en matriz.

### NOTA

La decodificación de matriz solo se aplica en modo upmix.

---

## Parámetros LFE

### LFE Gain

Establece un nivel de ganancia aparte para el canal LFE que se aplica a la salida del plug-in.

### LP Enable

Activa un filtro de paso bajo que se aplica al canal de salida de LFE después de sumar las señales que vienen de los canales de entrada.

### LP Cutoff

Establece la frecuencia de corte del canal LFE generado.

### LP Order

Le permite seleccionar el orden, o pendiente, del filtro de paso bajo.

- 2o orden = 12 dB/octava
- 3er orden = 18 dB/octava
- 4o orden = 24 dB/octava

### NOTA

La cantidad de LFE se puede ajustar individualmente para cada canal de entrada.

---

### NOTA

Si la configuración de entrada seleccionada incluye un canal LFE, pero la configuración de salida seleccionada no, el canal de entrada LFE se distribuye a la parte delantera izquierda y derecha a un nivel de -3 dB automáticamente. El filtro de paso bajo se aplica a la señal LFE entrante antes de se distribuya hacia los altavoces frontales.

---

## MixConvert V6

El plug-in **MixConvert V6** se puede usar para convertir rápidamente una mezcla multicanal en un formato con una configuración diferente de canales, por ejemplo, para rebajar una mezcla en formato cinema surround 7.1 a formato home theater 5.1.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

Para saber más sobre **MixConvert V6**, vea el **Manual de operaciones**.

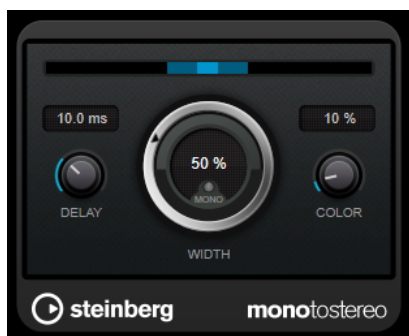
## MonoToStereo

**MonoToStereo** convierte una señal mono en una señal pseudoestéreo. El plug-in se puede usar en un archivo mono o en un archivo estéreo con canales iguales.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	X	X	X	X	X

### NOTA

Este plug-in solo funciona en pistas estéreo.



### Delay

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

### 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.

### Mono

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

### Color

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

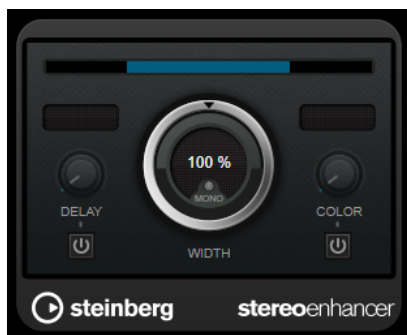
## StereoEnhancer

**StereoEnhancer** expande la amplitud estéreo del material de audio (estéreo). No se puede usar con archivos mono.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	X	X	X	X

### NOTA

Este plug-in solo funciona en pistas estéreo.



### Delay

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

### 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.

### Mono

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

### Color

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

## VST AmbiDecoder

**VST AmbiDecoder** le permite convertir audio Ambisonics para su reproducción en auriculares o configuraciones de altavoces multicanal.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

Para saber más sobre **VST AmbiDecoder**, vea el **Manual de operaciones**.

## VST MultiPanner

**VST MultiPanner** es un panoramizador surround que le permite colocar una fuente de sonido en el campo surround o modificar premezclas ya existentes.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

**VST MultiPanner** solo está disponible como panoramizador de canal y no como efecto de inserción.

Para saber más sobre el **VST MultiPanner**, vea el **Manual de operaciones**.

## Plug-ins de surround

### Bass Manager

Si sus altavoces principales son pequeños, **Bass Manager** le permite conseguir un rango de sonido completo usando el altavoz LFE del estudio como un subwoofer. Si su LFE es pequeño pero los altavoces principales le proporcionan un rango de sonido completo, el plug-in le permite reforzar el sonido del LFE enrutando las frecuencias altas desde el LFE hasta los altavoces principales.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X



Si su sistema de monitorización está conectado directamente a su interfaz de audio y no tiene un sistema de control de bajos, puede usar **Bass Manager** en las inserciones de la Control Room para ajustar los niveles de señal y enrutado de señal de los altavoces principales y LFE. Por lo tanto, puede conseguir un rango de sonido completo con altavoces pequeños.



## Medidores de nivel de entrada y salida

### Level In

Muestra el nivel de la señal de entrada.

### Level Out

Muestra el nivel de la señal de salida.

## Mains

### Subwoofer

Si está activado, la parte baja de los altavoces principales se enruta al subwoofer.

### Freq

Ajusta la frecuencia de cruce. Las frecuencias por debajo de este valor se enrutan al subwoofer.

### Gain

Ajusta la cantidad de atenuación/realce de la señal que se enruta al subwoofer.

## LFE

### Center

Si está activado, la señal LFE se enruta al canal central.

### L/R

Si está activado, la señal LFE se enruta a los canales izquierdo y derecho.

### Freq

Ajusta la frecuencia de cruce. Las frecuencias por encima de este valor se enrutan a los canales izquierdo y derecho o al canal central.

### Gain

Ajusta la cantidad de atenuación/realce de la señal que se enruta a los canales izquierdo y derecho o al canal central.

### +10 dB

Aumenta el nivel de la señal LFE en 10 dB.

## Subwoofer

### Solo

Activa el modo solo de la señal del subwoofer.

### Mute

Enmudece la señal del subwoofer.

### Low Cut

Filtro de paso alto adicional para el subwoofer.

### High Cut

Filtro de paso bajo adicional para el subwoofer.

### +10 dB

Aumenta el nivel de la señal del subwoofer en 10 dB.

## NOTA

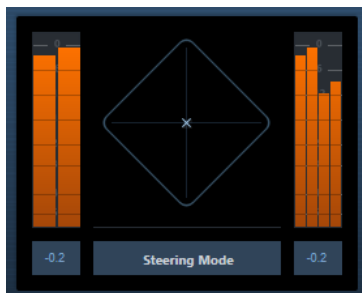
También puede usar los visores gráficos para ajustar los parámetros, o introducir manualmente los valores en los campos de valor.

---

## MatrixDecoder

**MatrixDecoder** invierte el proceso de codificación realizado por **MatrixEncoder**. Se usa para monitorizar cómo sonará la mezcla codificada al reproducirla con un sistema compatible con Pro Logic.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X



### NOTA

Si una mezcla codificada se reproduce a través del decodificador, los canales Lt/Rt se convierten de nuevo a cuatro salidas (LRCS).

### NOTA

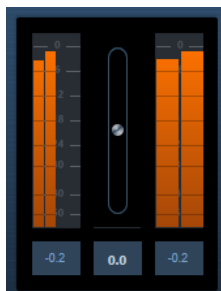
Este manual no intenta explicar todo lo que hay detrás del funcionamiento de Pro Logic, se centra en cómo usar el **MatrixEncoder/Decoder** para producir una mezcla que sea compatible con este estándar.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[MatrixEncoder](#) en la página 146

## MatrixEncoder

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	-	X



**MatrixEncoder** está pensado para una codificación de archivos multicanal compatible con Pro Logic. Esto es un proceso en el que una mezcla de 4 canales surround se empaqueta en dos

canales para su difusión o una versión de dos canales para DVDs, por ejemplo. **MatrixEncoder** coge cuatro entradas separadas (LRCS = Left, Right, Center y Surround) y crea dos salidas finales: Left-total y Right-total (Lt y Rt).

#### NOTA

Este manual no intenta explicar todo lo que hay detrás del funcionamiento de Pro Logic, se centra en cómo usar el **MatrixEncoder/MatrixDecoder** para producir una mezcla que sea compatible con este estándar.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[MatrixDecoder](#) en la página 146

## Configuración

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Conexiones de audio**, cree un bus de salida con la configuración de canales LRCS y enrútelos a las salidas físicas de la tarjeta de audio.  
Esto es lo que quiere para hacer una mezcla surround de cuatro canales. Si desea hacer una mezcla de cinco canales, use **MatrixEncoder** con el formato 5.0 Surround.
  2. Ponga el **MatrixEncoder** en la primera ranura de inserción post fader (#7) del bus de salida, seguido del **MatrixDecoder** (#8).
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar MatrixEncoder con el formato de surround 5.0](#) en la página 148

## Usar MatrixEncoder/MatrixDecoder

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Configure la mezcla aproximadamente como la quiera.  
Use el **VST MultiPanner** para colocar canales en la mezcla surround, o asigne canales a salidas individuales LRCS.
2. Active el **MatrixEncoder**.  
Lo que oye ahora es la mezcla estéreo codificada, la forma en que sonará si se reproduce en un reproductor estéreo normal. En el panel de control de **MatrixEncoder** puede ajustar la Ganancia de la salida Lt/Rt usando el fader.
3. Active el **MatrixDecoder**, abra el panel de control y haga clic en el botón Steering Mode.  
Ahora puede oír cómo se reproducirá la mezcla en surround en un sistema compatible con Pro Logic.



El visor Steering muestra una **x** dentro del campo de surround. La posición de esta **x** indica la dirección dominante de la mezcla, algunas veces llamado vector de dominancia. Parte del procesado que se aplica dará como resultado que el canal dominante se realce y que los canales no dominantes vean su ganancia reducida.

4. Activando y desactivando el botón **Bypass** en el **MatrixDecoder**, puede comparar la mezcla decodificada con la mezcla estéreo codificada y hacer ajustes en **MixConsole** si es necesario.  
El objetivo principal es producir una mezcla que suene bien tanto la versión codificada como la no codificada. Para comparar la mezcla codificada o sin codificar con la mezcla no procesada, desactive tanto el **MatrixEncoder** como el **MatrixDecoder**.

#### IMPORTANTE

El proceso de codificación/decodificación produce una pérdida de señal importante comparado con la mezcla sin procesar. Esto es normal, e indica que algo no está funcionando bien. Sin embargo, con una manipulación cuidadosa de la mezcla, puede reducir la degradación de señal a un nivel más aceptable. Tiene que ajustar niveles y otros controles antes de que la señal pase por el **MatrixEncoder**, porque ni el codificador ni el decodificador pueden controlar la mezcla.

5. Si está satisfecho con el resultado, ponga en bypass **MatrixDecoder** o elimínelo de su ranura de efecto.
6. Conecte un dispositivo de grabación maestro a la salida de mezcla estéreo y realice el volcado como siempre.

---

#### RESULTADO

La mezcla estéreo resultante es compatible con los sistemas de hogar comunes que usen el estándar Pro Logic.

## Usar MatrixEncoder con el formato de surround 5.0

Hay situaciones en las que quiere mezclar varios formatos de surround. Por ejemplo, puede necesitar mezclar el mismo audio para 5.1 y para LRCS.

5.1 es similar a LRCS. Omitir el canal LFE es fácil, pero más problema es que LRCS solo tiene un canal de surround mientras que 5.1 tiene dos.

Por esta razón, **MatrixEncoder** suma los canales surround en una señal mono.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Cree su mezcla para 5.1.
2. En la ventana **Conexiones de audio**, cree un bus de salida con una configuración de canales 5.0 y enrútelo a las salidas físicas de la tarjeta de audio.
3. Haga pasar la mezcla a través del **MatrixEncoder**.

---

#### RESULTADO

Primero, los dos canales surround se mezclan para hacer la mezcla compatible con LRCS. Luego, las cuatro señales resultantes se codifican como de costumbre. De esta forma, se necesitan muchos menos ajustes al trabajar con 5.1 y LRCS a la vez.

## Usar MatrixDecoder con el formato surround 5.0

Normalmente se usan dos altavoces surround, incluso al reproducir LRCS. Los dos altavoces simplemente reproducen el mismo audio. **MatrixDecoder** lo simula enviando el canal surround a dos salidas. Esto le permite moverse entre formatos y escuchar situaciones con menos parcheados de canales de altavoces.

## Mix6to2

**Mix6to2** le permite mezclar rápidamente el formato de mezcla surround a estéreo. Puede controlar los niveles de hasta seis canales surround y decidir, para cada canal, hasta qué nivel se incluye en la mezcla resultante.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X



### Canales surround

#### Faders de volumen

Determinan la cantidad de señal que se incluye en el canal izquierdo y/o derecho del bus de salida.

#### Link

Enlaza los faders de volumen de un canal surround.

#### Invert Phase

Invierte la fase del canal del bus surround correspondiente.

### Bus Output

#### Faders de volumen

Ajustan el volumen de la salida mezclada.

#### Link

Enlaza los faders de **Output**.

#### Normalize

Si esta opción está activada, se normaliza la salida mezclada. Por ejemplo, el nivel de salida se ajusta automáticamente para que la señal más potente tenga la mayor sonoridad posible sin que se produzca clipping.

## Mix8to2

**Mix8to2** le permite mezclar rápidamente el formato de mezcla surround a estéreo. Puede controlar los niveles de hasta ocho canales surround y decidir, para cada canal, hasta qué nivel se incluye en la mezcla resultante.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	-	X



## Canales surround

### Faders de volumen

Determinan la cantidad de señal que se incluye en el canal izquierdo y/o derecho del bus de salida.

### Link

Enlaza los faders de volumen.

### Invert Phase

Invierte la fase del canal del bus surround correspondiente.

## Bus Output

### Faders de volumen

Ajustan el volumen de la salida mezclada.

### Link

Enlaza los faders de **Output**.

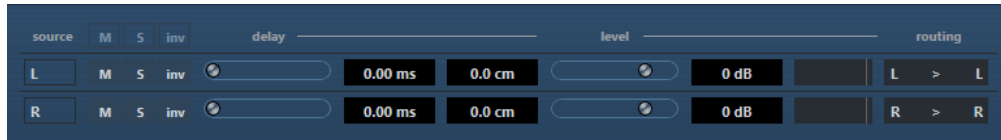
### Normalize

Si esta opción está activada, se normaliza la salida mezclada. Por ejemplo, el nivel de salida se ajusta automáticamente para que la señal más potente tenga la mayor sonoridad posible sin que se produzca clipping.

## MixerDelay

**MixerDelay** le permite ajustar y manipular cada canal individual de una pista, grupo o bus surround.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X



Encima de los controles de canales individuales encontrará botones globales para desactivar los conmutadores de Enmudecido, Solo e Invertir fase para todos los canales.

#### **Mute**

Le permite enmudecer canales individuales.

#### **Solo**

Le permite poner en solo canales individuales.

#### **Inv**

Le permite invertir la fase o polaridad de canales individuales.

#### **Delay**

Le permite retardar canales individuales de altavoz. Los tiempos de retardo se muestran en milisegundos y centímetros, haciendo esta funcionalidad muy útil para compensar la distancia al reproducir mezclas surround en diferentes configuraciones de altavoces, etc.

#### **Level**

Le permite un ajuste fino del balance de volumen entre los canales surround.

#### **Volume**

Muestra el nivel de la señal de entrada.

#### **Routing**

Le permite seleccionar/cambiar las salidas para los canales rápidamente. Puede asignar la misma salida a varios canales manteniendo pulsada la tecla **Alt** mientras selecciona. Tenga en cuenta que también hay varios presets de enrutamiento de canal disponibles.

#### **NOTA**

Es común que el canal central de una configuración de altavoces 5.1 esté cercano a la posición de mezcla para que tengan cabida monitores de video grandes o pantallas de proyección.

**MixerDelay** se puede usar para compensar el hecho de que el canal central esté demasiado próximo. Simplemente ajuste el retardo del canal central con la diferencia en distancia (en cm) entre él y los demás altavoces en la posición de mezcla. Debe retardar el altavoz más cercano para que su sonido llegue al mismo tiempo que el sonido de los altavoces más distantes. Tenga en cuenta que **MixerDelay** tiene un rango amplio (hasta 1000 ms) y los ajustes finos se hacen mejor introduciendo numéricamente el tiempo de retardo en centímetros para el alineamiento de altavoces.

#### **IMPORTANTE**

El **MixerDelay** no es un mezclador – el número de salidas es el mismo que el número de entradas. Si necesita mezclar una señal surround a estéreo, use los plug-ins **Mix6to2**, **Mix8to2** o **MixConvert V6**.

---

## Plug-ins de herramientas

### MultiScope

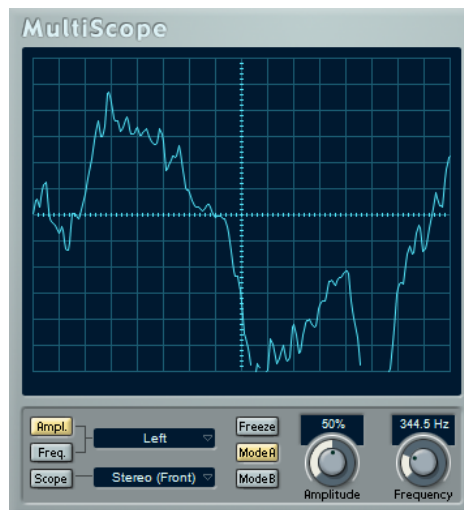
**MultiScope** se puede usar para ver la forma de onda, la linealidad de fase o el contenido de frecuencias de una señal.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X

Hay tres modos diferentes:

- Osciloscopio (**Ampl**)
- Correlador de fase (**Scope**)
- Analizador del espectro de frecuencias (**Freq**)

#### Modo osciloscopio (Ampl)



Si **Ampl** está activado, el visor muestra la forma de onda de la señal.

#### Menú de canal

Si la señal origen es estéreo, puede seleccionar **Left** para ver el canal izquierdo y **Right** para ver el canal derecho, o **Stereo** para que ambos canales aparezcan en la ventana.

Si MultiScope se usa con una pista multicanal o un bus de salida, puede seleccionar cualquier canal de altavoz para su visualización, o **All Channels** para verlos todos a la vez.

#### Freeze

Congela el visor.

#### Mode A/Mode B

Esta opción no está disponible en este modo.

#### Amplitude

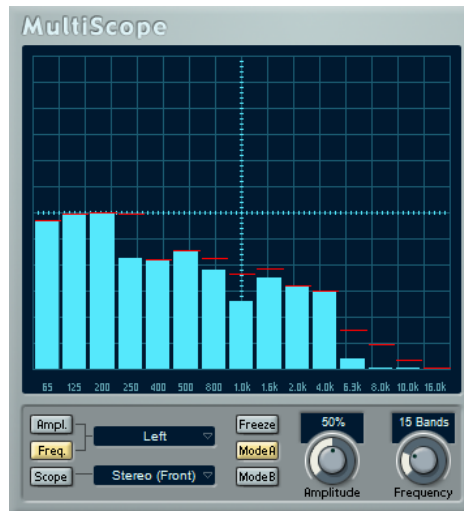
Le permite aumentar/disminuir el tamaño vertical de las formas de onda.



## Frequency

Le permite seleccionar el área de frecuencias para la visualización.

## Modo analizador del espectro de frecuencias (Freq)



Si **Freq** está activado, **MultiScope** divide el espectro de frecuencias en bandas verticales separadas, lo que le permite tener una visión general de las amplitudes relativas de diferentes frecuencias. Las bandas de frecuencias se muestran de izquierda a derecha, empezando con las frecuencias más bajas.

### Menú de canal

Si la señal origen es estéreo, puede seleccionar **Left** para ver el canal izquierdo y **Right** para ver el canal derecho, o **Stereo** para que ambos canales aparezcan en la ventana.

Si **MultiScope** se usa con una pista multicanal o un bus de salida, puede seleccionar cualquier canal de altavoz para su visualización, o **All Channels** para verlos todos a la vez.

### Freeze

Congela el visor.

### Mode A/Mode B

Le permite cambiar entre diferentes modos de visualización. **Mode A** es más detallado gráficamente, muestra una sólida barra de amplitud azul para cada banda. **Mode B** es menos detallado, muestra una línea continua azul que dibuja los niveles de pico de cada banda.

Estos modos de vista no tienen ningún efecto si ha seleccionado **Spectrum** con el potenciómetro **Frequency**.

### Amplitude

Le permite aumentar/disminuir el rango vertical de las bandas.

### Frequency

Le permite dividir el espectro de frecuencia en 8, 15, o 31 bandas, o ajustarlo a **Spectrum**, lo que le da un visión de alta resolución.

## Modo correlación de fase (Scope)



Si **Scope** está activado, la correlación de fase indica la relación de amplitud y fase entre los canales en un par estéreo o una configuración en surround.

Para los pares estéreo, las indicaciones son las siguientes:

- Una línea vertical indica una señal mono perfecta (los canales izquierdo y derecho son el mismo).
- Una línea horizontal indica que el canal izquierdo es el mismo que el derecho, pero con una fase inversa.
- Una forma aleatoria pero mayormente redonda indica una señal estéreo bien balanceada. Si la forma tiende hacia la izquierda, hay más energía en el canal izquierdo, y viceversa (el caso extremo es cuando hay una parte enmudecida, en tal caso el medidor de fase muestra una línea recta, con un ángulo de 90° hacia la otra parte).
- Un círculo perfecto indica una onda sinusoidal en un canal, y la misma onda desplazada 90° en el otro.
- Generalmente, cuanto más pueda ver un hilo, más bajos habrá en la señal, y cuanto más parecido sea a un spray, más frecuencias altas.

Si se usa **MultiScope** con un canal de surround, el menú **Channel** determina el resultado:

- Si está seleccionado **Stereo (Front)**, el visor indica la relación de fase y amplitud entre los canales estéreo frontales.
- Si está seleccionado **Surround**, el visor indica la distribución de energía en el campo surround.

### Freeze

Congela el visor.

### Mode A/Mode B

Si se selecciona **Surround** como modo de canal, estos botones le permiten cambiar entre diferentes modos de vista.

### Amplitude

Le permite aumentar/disminuir el tamaño vertical de las formas de onda.

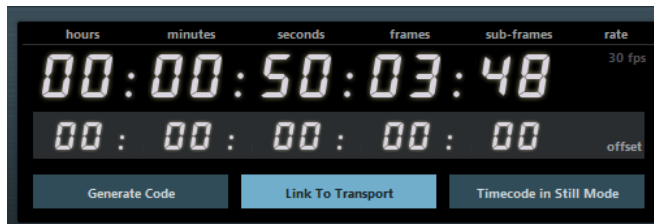
### Frequency

Le permite seleccionar el área de frecuencias para la visualización.

## SMPTEGenerator

**SMPTEGenerator** no es un efecto de audio de verdad. Envía código de tiempo SMPTE a una salida de audio, permitiéndole sincronizar otros equipos con su aplicación anfitrión (siempre que el equipo pueda sincronizarse directamente a código de tiempo SMPTE). Esto puede ser muy útil si no tiene acceso a un convertor MIDI a código de tiempo.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	-	X	X



### Visor principal de código de tiempo

Este visor muestra el código de tiempo actual.

Si **Link to Transport** está desactivado, el generador está en modo carrera libre. Puede usar el visor de código de tiempo para ajustar el tiempo de inicio SMPTE.

Si **Link to Transport** está activado, no puede cambiar ninguno de los valores. Este visor muestra el código de tiempo actual en sincronía con la barra de transporte. Cuando es aplicable, el desplazamiento definido en el visor de desplazamiento de código de tiempo se tiene en cuenta.

### Visor y menú emergente de velocidad de cuadro

La velocidad de cuadro mostrada a la derecha del visor de código de tiempo se corresponde con la velocidad de cuadro establecida en el diálogo Configuración de proyecto. Para generar código de tiempo en una velocidad de cuadro diferente (p. ej. para marcar o dividir una cinta), seleccione otro formato en el menú emergente (solo disponible si **Link to Transport** está desactivado).

#### NOTA

Para que otros dispositivos se sincronicen correctamente con la aplicación anfitrión, la velocidad de cuadro tiene que ser la misma en el diálogo Configuración de proyecto, en el **SMPTEGenerator** y en el dispositivo receptor.

### Visor de desplazamiento de código de tiempo

Este visor solo está disponible si **Link to Transport** está activado. Le permite ajustar un desplazamiento con respecto al código de tiempo usado en la aplicación host. El desplazamiento afecta a la señal SMPTE generada, la posición del cursor actual permanece inalterada.

Por ejemplo, use esto al reproducir video usando un dispositivo externo, en el que el video empieza en una posición de código de tiempo diferente a la de la aplicación host. Un escenario podría ser así: Usted ha colocado el mismo video varias veces en la línea de tiempo, para grabar diferentes versiones de audio una detrás de otra. Sin embargo, ya que la reproducción se hace a través de un dispositivo externo (reproduciendo de nuevo el mismo video), necesita un desplazamiento para hacer coincidir las posiciones de código de tiempo de su aplicación anfitrión con la posición de inicio (inalterada) de la máquina externa.

### **Generate Code**

Si este botón está activado, el plug-in genera código de tiempo SMPTE en modo carrera libre, lo que significa que envía código de tiempo continuo, independiente de la barra de transporte. Use este modo si quiere marcar una cinta con SMPTE.

### **Link to Transport**

Si este botón está activado, el código de tiempo se sincroniza con la barra de transporte.

### **Timecode in Still Mode**

Si este botón está activado, el plug-in también genera código de tiempo SMPTE en modo detención. Sin embargo, tenga en cuenta que no será código de tiempo continuo, si no el código de tiempo generado en la posición actual. Por ejemplo, esto puede ser útil al trabajar con programas de edición de video que interpretan la ausencia de código de tiempo como un comando de detención. Usando esta opción, el programa de video puede entrar en modo still, para que se muestre un frame still en vez de una pantalla negra.

### **NOTA**

Para cambiar uno de los valores de código de tiempo (visor principal y de desplazamiento de código de tiempo), haga doble clic en cualquiera de los campos de código de tiempo e introduzca un nuevo valor.

---

## **Sincronizar un dispositivo con su aplicación anfitrión**

---

### **PROCEDIMIENTO**

1. Use el **SMPTEGenerator** como un efecto de inserción en una pista de audio y enrute la pista a una salida aparte.  
Asegúrese de que no se usa ningún otro efecto de envío o inserción en esta pista.  
Desactive cualquier ajuste de EQ de esta pista.
  2. Conecte la salida correspondiente de la tarjeta de audio a la entrada de código de tiempo del dispositivo que quiera sincronizar con su aplicación huésped.  
Haga todos los ajustes necesarios para el dispositivo externo, para que se sincronice con el código de tiempo entrante.
  3. Opcional: Ajuste el nivel del código de tiempo, bien en la aplicación huésped o bien en el dispositivo receptor.  
Active el botón **Generate Code** (hace que el dispositivo envíe código de tiempo SMPTE en modo carrera libre) para probar el nivel.
  4. Asegúrese de que la velocidad de cuadro en el dispositivo receptor encaja con la velocidad de cuadro del **SMPTEGenerator**.
  5. Active el botón **Link to Transport**.  
El **SMPTEGenerator** ahora envía código de tiempo que se corresponde con el visor de tiempo de su aplicación anfitrión.
  6. En la barra de transporte, haga clic en **Reproducir**.
- 

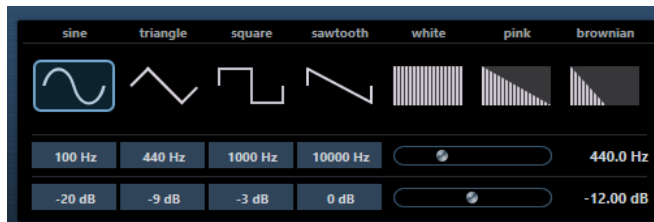
### **RESULTADO**

El dispositivo externo estará ahora sincronizado y seguirá los cambios de posición hechos con los controles de transporte.

## **TestGenerator**

Este plug-in le permite generar una señal de audio, que se podrá guardar como un archivo de audio.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	-	X	X



El archivo resultante puede usarse luego para diferentes propósitos:

- Probar las especificaciones del equipo de audio
- Realizar mediciones de varios tipos, como calibrar grabadoras de cintas
- Probar métodos de procesamiento de señal
- Fines educativos

**TestGenerator** se basa en un generador de forma de onda que puede generar un número de ondas básicas como seno y diente de sierra, y varios tipos de ruido. Además, puede ajustar la frecuencia y la amplitud de la señal generada. Tan pronto como añada el **TestGenerator** como efecto a una pista de audio y la active, se generará una señal. Posteriormente puede activar la grabación de la forma habitual para grabar un archivo de audio conforme a las especificaciones de la señal.

#### Sección de formas de onda y ruido

Le permite ajustar la base para la señal generada por el generador de forma de onda. Puede elegir entre cuatro formas de onda básicas (sine, triangle, square y sawtooth) y tres tipos de ruido (white, pink, brownian).

#### Sección Frequency

Le permite ajustar la frecuencia de la señal generada. Puede ajustar la frecuencia bien en Hz o como un valor de nota. Si introduce un valor de nota, la frecuencia cambia automáticamente a Hz. Por ejemplo, un valor de nota de A3 ajusta la frecuencia a 440 Hz. Cuando introduce un valor de nota, también puede introducir un desplazamiento en centésimas. Por ejemplo, introduzca A5 -23 o C4 +49.

#### NOTA

Asegúrese de que introduce un espacio entre la nota y el desplazamiento en centésimas. Solo en este caso se tienen en cuenta los desplazamientos en centésimas.

#### Sección Gain

Le permite ajustar la amplitud de la señal. A mayor valor, más fuerte es la señal. Puede seleccionar uno de los valores predefinidos, o usar el deslizador para ajustar un valor entre -81 y 0 dB.

## Tuner

Es un afinador de guitarra.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X

Para afinar su instrumento, conéctelo a una entrada de audio, seleccione **Tuner** como efecto de inserción y active **Monitor** en la pista correspondiente. Haga clic en **Mute** si quiere enmudecer la salida mientras afina su instrumento.

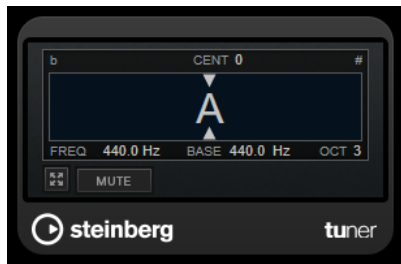
#### NOTA

Asegúrese de que desactiva cualquier otro efecto que cambie el tono, como por ejemplo un chorus o vibrato.

Solo Nuendo/Cubase Pro: **Tuner** le ofrece dos modos de vista diferentes, vista analógica y vista digital.

- Para alternar entre la vista analógica y la vista digital, haga clic en el botón **Toggle between Analog View and Digital View** .

### Vista analógica



El visor gráfico indica el tono tocado actualmente como nota. Las dos flechas indican cualquier desviación de tono. La desviación también se muestra en el área superior del visor. Si la nota tocada es bemol del tono, el indicador de tono se encuentra a la izquierda. Si la nota tocada es sostenido, el indicador de tono se encuentra a la derecha.

#### Cent

Muestra la desviación del tono. Un valor negativo indica que el tono es bemol. Un valor positivo indica que el tono es sostenido.

#### Frequency

Muestra la frecuencia de la nota tocada.

#### Base

Muestra la frecuencia de la nota base A (La). Su valor por defecto es 440 Hz. Puede ajustar **Base** en  $\pm 15$  Hz.

#### Octave

Muestra la octava de la nota tocada.

#### Mute

Enmudece/Desenmudece la señal de salida.

### Vista digital (solo Nuendo/Cubase Pro)

Esta vista le proporciona dos modos de afinación: **Strobe** y **Classic**.

En el modo **Strobe**, un indicador móvil de color indica cualquier desviación de tono. Si la nota tocada es bemol, el indicador se mueve de derecha a izquierda. Si la nota tocada es sostenido, el indicador se mueve de izquierda a derecha. A mayor desviación de tono, más rápidamente se mueve el indicador. Si toca el tono correcto, el indicador se deja de mover y se vuelve gris.



En el modo **Classic**, un indicador muestra cualquier desviación de tono. Si la nota tocada es bemol, el indicador se encuentra a la izquierda del centro. Si la nota tocada es sostenido, el indicador se encuentra a la derecha del centro. Si toca el tono correcto, el indicador se encuentra en el centro y se convierte en color gris.



#### Note

Muestra el tono tocado actualmente.

#### Cent

Muestra la desviación del tono. Un valor negativo indica que el tono es bemol. Un valor positivo indica que el tono es sostenido.

#### Base

Muestra la frecuencia de la nota base A (La). Su valor por defecto es 440 Hz. Puede ajustar **Base** en  $\pm 15$  Hz.

#### Octave

Muestra la octava de la nota tocada.

#### Frequency

Muestra la frecuencia de la nota tocada.

#### Mute

Enmudece/Desenmudece la señal de salida.

#### Strobe/Classic

Le permite alternar el visor entre los modos **Strobe** y **Classic**.

# Efectos MIDI

Este capítulo describe los efectos MIDI en tiempo real incluidos y sus parámetros. El uso de los efectos MIDI se describe con detalle en el **Manual de Operaciones**.

## Apache 5

Un arpegiador típico que acepta un acorde como entrada, y reproduce cada nota del acorde por separado, con el orden y velocidad establecidos por el usuario.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



### Botones de Play Order

Le permiten seleccionar el orden de reproducción de las notas arpegiadas. Si selecciona **User**, puede establecer el orden manualmente usando las 12 ranuras de Play Order que se muestran en la parte inferior del diálogo.

### Step Size

Determina la velocidad del arpegio, como valor de nota relacionada con el tempo del proyecto. Por ejemplo, ajustar esto a **16** significa que el arpegio es un patrón de semicorcheas.

### Length

Establece la duración de las notas del arpegio, como valor de nota relacionada con el tempo del proyecto.

- Para crear arpegios staccato, establezca un valor menor en **Length** que en **Step Size**.



- Para crear notas del arpeggio que se solapen entre ellas, establezca un valor mayor en **Length** que en **Step Size**.

### Key Range

Determina el rango de las notas arpegiadas, en semitonos contando a partir de la nota más baja que toque. Siga este procedimiento:

- Cualquier nota que toque que esté fuera de este rango se transpondrá en pasos de octavas hasta encajar dentro del rango.
- Si el rango es más de una octava, se añadirán al arpeggio copias transpuestas de la nota que toque (las octavas necesarias para que esté dentro del rango).

### Ranuras de Play Order



Si se selecciona el orden de reproducción **User**, puede usar estas ranuras para especificar una reproducción personalizada de las notas de arpeggio: cada una de las 12 ranuras se corresponde con una posición en el patrón del arpeggio. Para cada ranura especificará qué nota deberá tocar en qué posición seleccionando un número. Los números se corresponden con la tecla que toca, contando a partir de la tecla más baja.

Por ejemplo, si toca las notas Do3-Mi3-Sol3 (el acorde Do Mayor), 1 significa Do3, 2 significa Mi3, y 3 significa Sol3.

#### NOTA

Puede usar el mismo número en varias ranuras, creando patrones de arpeggio que no son posibles usando los modos de reproducción estándar. Necesita empezar desde la ranura de más hacia la izquierda y luego ir rellenando las demás hacia la derecha.

### MIDI Thru

Si este botón está activado, las notas que toca pasan a través del plug-in y se envían junto con las notas arpegiadas.

## Crear un arpeggio

---

### PROCEDIMIENTO

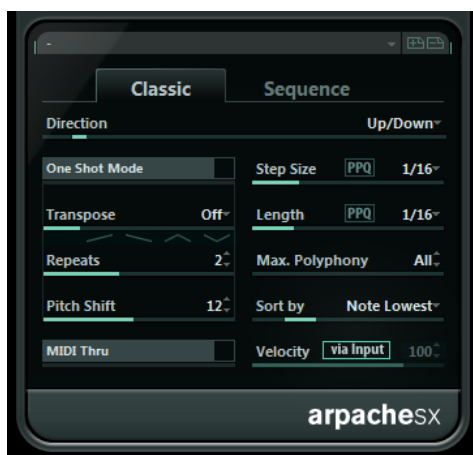
1. Seleccione una pista MIDI y active la monitorización (o habilítela para la grabación) para que pueda tocar a través de la pista.  
Asegúrese de que la pista está correctamente configurada para reproducir a un instrumento MIDI adecuado.
2. Seleccione el arpegiador como un efecto de inserción para la pista.
3. Active el arpegiador.
4. En el panel del arpegiador, use el ajuste **Step Size** para establecer la velocidad del arpeggio.
5. Use el ajuste **Length** para establecer la duración de las notas del arpeggio.
6. Establezca el parámetro **Key Range** a 12.  
Esto hace que las notas del arpeggio estén dentro de una octava.
7. Toque un acorde en su instrumento MIDI.  
Ahora, en vez de oír el acorde, oye las notas del acorde tocadas una por una, en un arpeggio.
8. Pruebe los diferentes modos de arpeggio haciendo clic en los botones de **Play Order**.

Los símbolos de los botones indican el orden de reproducción de las notas.

## Arpache SX

Es un arpegiador versátil y avanzado, capaz de crear desde arpegios tradicionales hasta complejos patrones de secuenciador.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



### Modo Classic vs. Sequence

Arpache SX tiene dos modos diferentes: **Classic** y **Sequence**. El modo **Classic** determina el comportamiento básico de Arpache SX. El modo **Sequence** usa los eventos de una parte MIDI adicional como patrón. Este patrón forma la base para el arpegio, en conjunción con la entrada MIDI.

### Modo Classic

#### Direction

Le permite elegir cómo se deberán arpeggiar las notas en el acorde tocado.

#### One Shot Mode

Active esta opción si quiere que la frase se toque solo una vez. Si esta opción está desactivada, la frase se reproducirá en bucle.

#### Transpose

Con un ajuste diferente de **Off**, el arpegio se expandirá hacia arriba, hacia abajo, o hacia ambos lados (dependiendo del modo). Esto se hace añadiendo repeticiones traspuestas del patrón de arpegio básico.

#### Repeats

Establece el número de repeticiones traspuestas.

#### Pitch Shift

Determina la transposición de cada repetición.

### **MIDI Thru**

Si está activado, las notas tocadas pasan a través del plug-in y se envían junto con las notas arpegiadas.

### **Step Size**

Determina la resolución del arpegio, es decir, su velocidad (en valores de nota fijos o en PPQ, si el botón **PPQ** está activado). En el modo Sequence también puede activar la opción **from sequence**.

### **Length**

Determina la duración del arpegio en notas (en valores de nota fijos o en PPQ, si el botón **PPQ** está activado).

### **Max. Polyphony**

Determina cuántas notas deberán ser aceptadas en el acorde de entrada. El ajuste **All** significa que no hay limitaciones.

### **Sort by**

Si toca un acorde, el arpegiador ordena las notas del acorde en el orden especificado aquí. Por ejemplo, si toca un acorde Do-Mi-Sol, con la opción **Note Lowest** (la nota más baja) seleccionada, Do es la primera nota, Mi la segunda y Sol la tercera. Esto afecta al resultado del ajuste **Arp Style**.

### **Velocity**

Determina la velocidad de las notas en el arpegio. Usando el deslizador puede establecer una velocidad fija, o puede activar el botón **via Input** para usar los valores de velocidad de las notas correspondientes en el acorde que toque. En el modo Sequence también puede activar la opción **from sequence**.

## **Modo Sequence**

En modo Sequence, puede importar una parte MIDI en Arpache SX arrastrándola desde la ventana de proyecto hasta el campo **Drop MIDI Sequence**, en la parte derecha del panel de Arpache SX.

Las notas depositadas en la parte MIDI se ordenan internamente, según sus tonos si la casilla **MIDI Seq. sort by pitch** está activada, o según sus órdenes de reproducción en la parte. Esto da como resultado una lista de números. Por ejemplo, si las notas de la parte MIDI son C E G A E C y se ordenan según su tono, la lista de números es 1 2 3 4 2 1. Aquí tiene 4 notas/números diferentes y 6 posiciones de disparo.

La entrada MIDI (el acorde que toca) genera una lista de números, en la que cada nota del acorde se corresponde con un número dependiendo del ajuste **Sort by** (ordenar por).

Además, las dos listas de números se hacen encajar – Arpache SX intenta reproducir el patrón de la parte MIDI depositada pero usando las notas de la entrada MIDI. El resultado depende del ajuste **Play Mode**.

### **Trigger**

Se reproduce el patrón entero del archivo MIDI depositado, pero transpuesto según una de las notas de la entrada MIDI. La nota a usar en la transposición depende del ajuste **Sort by** (ordenar por).

### **Trigger Cnt.**

Como arriba, pero incluso si ha soltado todas las teclas, la frase sigue reproduciéndose desde la última posición (donde se paró), si se pulsa una nueva tecla en el teclado. Esto se usa típicamente al tocar en directo a través del Arpache SX.

### Sort Normal

Hace encajar las notas en la entrada MIDI con las notas de la parte MIDI depositadas. Si hay pocas notas en la entrada MIDI, algunos pasos del arpeggio resultante están vacíos.

### Sort First

Como arriba, pero si hay pocas notas en la entrada MIDI, las notas que faltan se reemplazan por la primera.

### Sort Any

Como arriba, pero si hay pocas notas en la entrada MIDI, las notas que faltan se reemplazan por notas aleatorias.

### Arp. Style

Como arriba, pero si hay pocas notas en la entrada MIDI, las notas que faltan se reemplazan por la última nota válida del arpeggio.

### Repeat

En este modo, los acordes no se separan en notas. En su lugar se usan como están, y en la reproducción solo se usa el ritmo de la parte MIDI depositada.

### NOTA

Puede elegir mantener la temporización original de las notas, la duración de las notas, y las velocidades de las notas de la parte MIDI depositada, seleccionando **from sequence** en las opciones **Step Size**, **Length**, y **Velocity**.

---

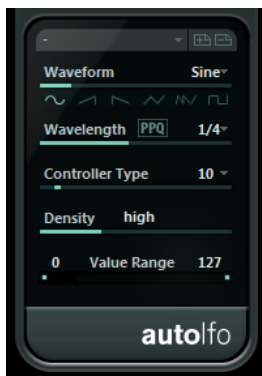
## Auto LFO

Este efecto funciona como un LFO en un sintetizador, permitiéndole enviar continuamente mensajes de cambios de controladores MIDI. Un uso típico es la panoramización MIDI automática, pero puede seleccionar cualquier tipo de evento de controlador continuo.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X

---



### Waveform

Determina la forma de las curvas de controladores enviadas. Puede hacer clic en un símbolo de forma de onda, o elegir un valor del menú emergente.

### Wavelength

Establece la velocidad de Auto LFO, o la duración de un solo ciclo de la curva de un controlador. Puede establecerlo a valores de notas exactas rítmicamente o a valores PPQ si el botón **PPQ** está activado. A menor valor de nota, menor velocidad.

### Controller Type

Determina qué tipo de controlador continuo se envía. Las elecciones típicas serían el panorama, volumen y brillo, pero su instrumento MIDI puede tener controles mapeados a varios ajustes, permitiéndole modular el parámetro que quiera del sintetizador. Consulte la tabla de implementación MIDI para detalles sobre su instrumento.

### Density

Determina la densidad de las curvas de controladores enviadas. El valor puede ser **small** (pequeño), **medium** (mediano), o **large** (grande), o a valores de notas rítmicamente exactas. A mayor valor de nota, más suave será la curva del controlador.

### Value Range

Estos deslizadores determinan el rango de los valores de controlador enviados, es decir, el valor más bajo y el más alto de las curvas de controladores.

## Beat Designer

**Beat Designer** es un secuenciador de patrones MIDI que le permite crear sus propias partes o patrones de percusión en un proyecto. Con **Beat Designer** puede configurar rápida y fácilmente las percusiones de un proyecto, experimentando y creando nuevas secuencias de percusión desde cero.

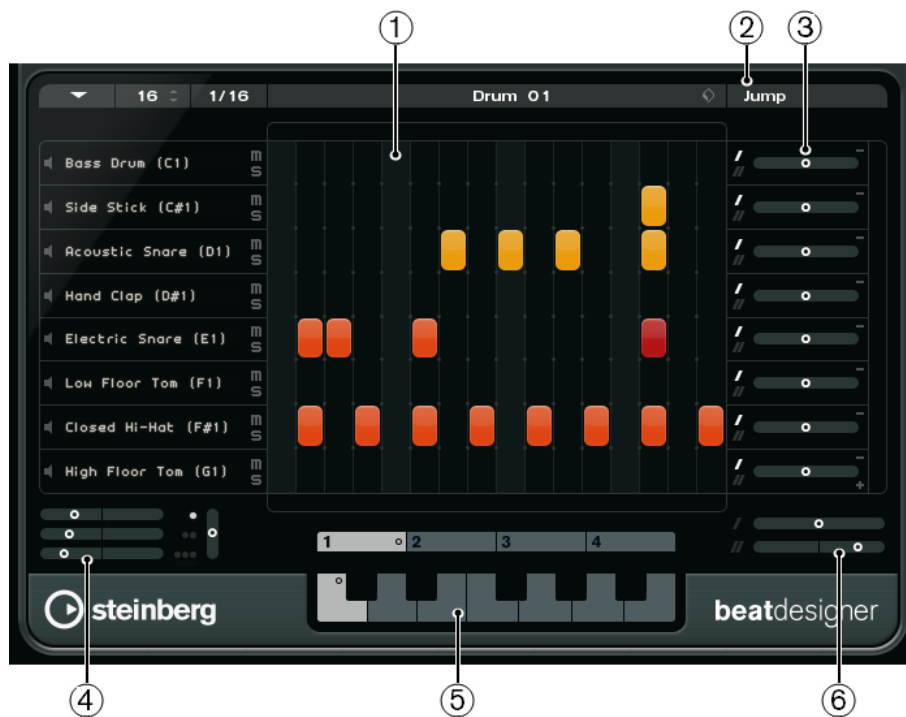
---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---

Normalmente trabajará en una secuencia corta, ajustándola y modificándola mientras la reproduce en bucle. Los patrones de percusión se pueden convertir a partes MIDI en una pista o ser lanzadas usando notas MIDI durante la reproducción.

## Panel de control



- 1 Visor de pasos
- 2 Modo de salto
- 3 Controles de swing y offset
- 4 Ajustes de posición de flams
- 5 Visor de patrones
- 6 Ajustes de swing

## Patrones y subbancos

Los patrones de **Beat Designer** se guardan como bancos de patrones. Un banco de patrones contiene 4 subbancos que a su vez contienen 12 patrones cada uno.

En el visor de patrones en la parte inferior de **Beat Designer**, se visualizan gráficamente subbancos y patrones. Para seleccionar un subbanco, haga clic en un número (de 1 al 4) arriba del visor. Para seleccionar un patrón dentro de este subbanco, haga clic en una tecla en el teclado inferior.

## Ajustes iniciales

Los pasos representan las posiciones de tiempos en el patrón. Puede especificar el número de pasos y la resolución de pasos de un patrón globalmente.



- Haga clic en el campo **Número de pasos para este pattern** e introduzca un valor. El número máximo de pasos es 64.
- La duración de la reproducción, es decir, el valor de la nota para los pasos, se puede especificar en el menú emergente **Resolución de paso**. En este menú también puede establecer valores de tresillos. Esto también afecta al ajuste **Swing**.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lanzar patrones](#) en la página 172

[Ajuste de swing](#) en la página 170

## Seleccionar sonidos de percusión

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el campo nombre de instrumento en un carril y seleccione un sonido de percusión en el menú emergente.  
Los sonidos de percusión disponibles dependen del drum map seleccionado. Si no hay ningún mapa seleccionado para esta pista, se usan los nombres GM (General MIDI).
  2. Para encontrar el sonido correcto, escuche el sonido del instrumento de percusión seleccionado haciendo clic en el botón **Preview Instrument** (el icono de altavoz).
- 

## Introducir pasos de percusión

### PRERREQUISITO

Al trabajar con patrones de percusión, es una buena idea reproducir una sección del proyecto en un loop mientras inserta los sonidos de percusión. Esto le permite oír el resultado inmediatamente.

---

### PROCEDIMIENTO

- Introduzca un paso de percusión haciendo clic en el campo del paso donde quiera añadir un golpe.  
Puede, p. ej., añadir una caja en cada primer tiempo de cada compás en un carril y un bombo en un segundo carril.

### NOTA

También puede hacer clic y arrastrar para introducir un rango continuo de pasos de percusión.

---

## Eliminar pasos

---

### PROCEDIMIENTO

- Para eliminar un paso de percusión, simplemente haga clic en el campo correspondiente de nuevo.

### NOTA

Para eliminar un rango de pasos de percusión, haga clic y arrastre por encima de ellos.

---

## Ajustes de velocidad

Al introducir un paso de percusión, la velocidad del paso se determinará por el lugar en el que haga clic: Haga clic en la parte superior de un paso para la máxima velocidad, en el centro tendrá una velocidad media, y en la parte inferior tendrá la velocidad más baja. En el visor, se indican los distintos ajustes de velocidad con diferentes colores.

- Para afinar la velocidad de un paso de percusión existente, haga clic en él y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo. La velocidad actual se indica numéricamente mientras arrastra.
- Para afinar la velocidad de un rango de pasos de percusión, haga clic en el primer paso, arrástrelo hacia arriba o hacia abajo para entrar en modo de edición de velocidades, y

luego arrastre de lado y hacia arriba o hacia abajo para modificar la velocidad de todos los pasos.

Si cambia la velocidad de varios pasos a la vez, las diferencias relativas de velocidades se mantendrán mientras sea posible (hasta que se llegue al valor mínimo o al máximo). La velocidad de los pasos se incrementa o decrementa en la misma cantidad.

#### NOTA

Si mantiene pulsado **Mayús** mientras arrastra hacia arriba o hacia abajo, puede cambiar la velocidad de todos los pasos de un carril.

- Para crear un crescendo o decrescendo para un rango existente de pasos de percusión, mantenga pulsado **Alt**, haga clic en el primer paso, arrastre hacia arriba o hacia abajo, y luego arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

## Operaciones de edición

- Para mover todos los pasos de percusión de un carril, mantenga pulsado **Mayús**, haga clic en el carril, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para invertir un carril, es decir, añadir sonidos de percusión a todos los pasos que estuvieran vacíos a la vez que eliminar todos los pasos de percusión existentes antes, mantenga pulsado **Alt** y arrastre con el ratón sobre el carril. Esto le permite crear patrones rítmicos inusuales.
- Para copiar el contenido de un carril a otro carril, mantenga pulsado **Alt**, haga clic en la sección a la izquierda del carril que quiera copiar, y arrástrelo a la posición deseada.

## Manejo de carriles

- Para añadir un carril, haga clic en el botón **Añadir carril de instrumento**, en la parte inferior derecha del último carril.
- Para eliminar un carril, haga clic en el botón **Eliminar carril de instrumento**, en la sección de controles, a la derecha del carril.
- Para cambiar el orden de los carriles de percusión haga clic en un área vacía en la sección a la izquierda de un carril y arrástrelo hasta otra posición.
- Para enmudecer o poner en solo un carril haga clic en los botones correspondientes, a la izquierda del visor de pasos.

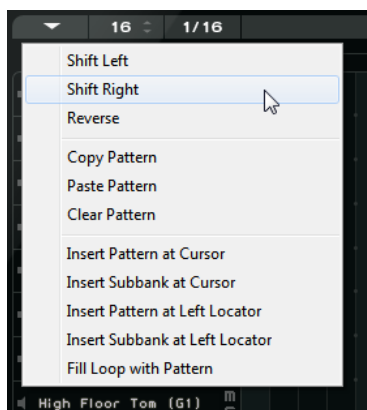
#### IMPORTANTE

Las operaciones de carriles siempre afectan a todos los patrones de la instancia de **Beat Designer**.

---



## Menú de funciones de patrones



### Desplazar a la izquierda

Desplaza todos los pasos del patrón actual hacia la izquierda.

### Desplazar a la derecha

Desplaza todos los pasos del patrón actual hacia la derecha.

### Reverse

Invierte el patrón, para que se reproduzca al revés.

### Copiar pattern

Copia el patrón al portapapeles. Los patrones copiados se pueden pegar en otro patrón de subbanco o incluso directamente en el proyecto.

### Pegar pattern

Le permite pegar un patrón completo, por ejemplo, en otro subbanco de patrones o en otra instancia de **Beat Designer**. Esto es útil si quiere crear variaciones basadas en los patrones existentes.

### Limpiar pattern

Reinicializa el patrón actual.

### Insertar pattern en cursor

Crea una parte MIDI para el patrón actual y la inserta en la ventana de **Proyecto**, en la posición del cursor de proyecto.

### Insertar subbanco en cursor

Crea una parte MIDI para cada patrón usado en el subbanco e inserta las partes una después de otra, empezando en la posición del cursor del proyecto.

### Insertar pattern en el localizador izquierdo

Crea una parte MIDI para el patrón actual y la inserta en la ventana de **Proyecto**, en el localizador izquierdo.

### Insertar subbanco en localizador izquierdo

Crea una parte MIDI para cada patrón usado en el subbanco e inserta las partes una después de otra, empezando en la posición del localizador izquierdo.

### Rellenar bucle con pattern

Crea una parte MIDI para el patrón actual y la inserta en la ventana de **Proyecto** todo lo necesario para rellenar el área de bucle actual.

#### NOTA

En el diálogo **Comandos de teclado**, puede configurar comandos de teclado para las opciones **Insertar** y para el comando **Rellenar Bucle**. Cómo configurar y usar comandos de teclado se describe en el **Manual de operaciones**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

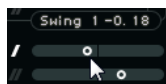
[Convertir patrones en partes MIDI](#) en la página 171

## Ajuste de swing

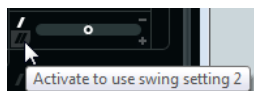
Este parámetro se puede usar para crear un ritmo swing o shuffle. Esto añade un toque más humano a los patrones de percusión, que de otra forma serían demasiado estáticos.

Swing desplaza cada segundo paso de percusión de un carril. Si ha seleccionado una resolución de paso de tresillo, se desplaza cada tercer paso de percusión.

En la sección inferior derecha del panel de **Beat Designer** puede encontrar dos deslizadores de **Swing**. Puede configurar dos ajustes de swing en estos deslizadores para luego pasar de uno a otro rápidamente durante la reproducción.



- Para retardar cada segundo o tercer paso de percusión en el patrón, arrastre un deslizador hacia la derecha.
- Para hacer que un paso de percusión se reproduzca antes en el patrón, arrastre un deslizador hacia la izquierda.
- Para cambiar entre los ajustes de swing, haga clic en los botones de **Swing** a la derecha del visor de pasos.



- Para desactivar el swing en un carril, haga clic en los botones de **Swing** seleccionados.

## Flams

El parámetro **Flam** le permite añadir flams, es decir, pequeños golpes secundarios de percusión justo después o justo antes del golpe de percusión principal. Puede añadir hasta tres flams por cada paso del patrón.

En la sección inferior izquierda del panel de **Beat Designer** puede hacer ajustes para los flams creados.



El primer deslizador de posición especifica la posición del flam en todos los pasos que contienen un único flam, el segundo deslizador es para las posiciones de los flams en todos los pasos que contienen dos flams, y el tercer deslizador es para las posiciones de los flams en todos los pasos que contienen tres flams.

## Añadir flams

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la esquina inferior izquierda del paso al que quiera añadirle un flam.

Aparecen pequeños cuadrados en el paso cuando lo señala con el ratón. Si hace clic en un paso, se rellena el primer cuadrado para indicarle que ha añadido un flam.



- Haga clic de nuevo para añadir el segundo y el tercer flam.
  - En la sección inferior izquierda del panel de **Beat Designer**, haga ajustes para los flams que ha creado.
    - Para añadir los flams antes o después del paso de percusión, arrastre un deslizador de posición hacia la izquierda o hacia la derecha.  
Si añade flams antes del primer paso de percusión en un patrón, se indica en el visor con una pequeña flecha en la esquina superior izquierda del paso. Si empieza la reproducción en el inicio normal del patrón, estos flams no se tocarán.
    - Para establecer la velocidad de los flams, use los deslizadores verticales a la derecha de los deslizadores de flam.
  - Comience la reproducción para oír los flams que creó.
- 

## Desplazar carriles

A la derecha del visor de pasos, puede encontrar los deslizadores **Desplaz.** para los carriles. Estos le permiten desplazar todos los pasos de percusión en este carril.

---

### PROCEDIMIENTO

- Arrastre un deslizador hacia la izquierda para hacer que los pasos de percusión comiencen un poco más temprano y hacia la derecha para que empiecen más tarde.  
Por ejemplo, reproducir el bombo o la caja un poco más temprano le permite añadir más urgencia a las percusiones, mientras que retardar la percusión dará como resultado un patrón de percusión más relajado.
- Experimente con los ajustes para encontrar qué encaja mejor en su proyecto.

### NOTA

Esta función también se puede usar para corregir muestras de percusión defectuosas: Si un sonido de batería tiene el ataque un poco retardado, ajuste el deslizador de **Desplaz.** del carril.

---

## Usar los patrones de percusión en su proyecto

### Convertir patrones en partes MIDI

Puede convertir los patrones de percusión creados en **Beat Designer** en una parte MIDI arrastrándolos hasta la ventana de **Proyecto**.

---

### PROCEDIMIENTO

- Configure uno o más patrones del mismo subbanco.
- En la parte inferior de la ventana, haga clic en un patrón o subbanco y arrástrelo a una pista MIDI o de instrumento en la ventana de **Proyecto**.
  - Si arrastra el patrón o subbanco a un área vacía en la ventana de **Proyecto**, se creará una nueva pista MIDI. Esta es una copia exacta de la pista original en la que abrió **Beat Designer**.



- Si arrastra un único patrón en la ventana de **Proyecto**, se creará una parte MIDI conteniendo los sonidos de batería del patrón.
- Si arrastra un subbanco en la ventana de **Proyecto**, se crearán varias partes MIDI (una por cada patrón usado del subbanco) y se insertarán una detrás de otra en el proyecto.

#### IMPORTANTE

Solo se insertarán los patrones usados de un subbanco. Si no introdujo pasos de percusión en un patrón, no se convertirán en una parte MIDI.

También puede usar el menú **Funciones de patrones** para insertar patrones o subbancos en el proyecto.

#### IMPORTANTE

Cuando haya creado partes MIDI de sus patrones de percusión de esta forma, asegúrese de desactivar **Beat Designer** para evitar doblar las percusiones. **Beat Designer** seguirá reproduciendo mientras esté activado.

- Si importa patrones que suenen antes del primer paso (debido a flams o desplazamientos de carriles), la parte MIDI se alargará en consecuencia.

Las partes MIDI insertadas ahora se pueden editar como de costumbre en el proyecto. Por ejemplo, puede modificar de forma precisa sus ajustes en el **Editor de percusión**.

#### NOTA

Una vez se convierta un patrón en una parte MIDI, no se podrá volver a abrir en **Beat Designer**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú de funciones de patrones](#) en la página 169

## Lanzar patrones

Si quiere modificar sus patrones de percusión en **Beat Designer** mientras trabaja en el proyecto, puede lanzar los patrones desde dentro del proyecto.

Puede lanzar los patrones de **Beat Designer** usando eventos note on. Estos pueden ser eventos en una pista MIDI o tocarse en directo a través de un teclado MIDI. El patrón que se lanzará depende del tono de las notas MIDI. El rango de lanzamiento es de cuatro octavas, empezando en C1 (es decir, C1 a B4).

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra **Beat Designer** en una pista.
2. Active **Jump**.



En este modo, un evento MIDI de note on lanzará un nuevo patrón.

- Para lanzar los patrones usando una parte MIDI que contiene eventos de disparo, puede especificar si el patrón se cambia instantáneamente (en el momento en que

se recibe el evento) o en el próximo compás: active **Now** para cambiar patrones inmediatamente. Si **Now** está desactivado, los patrones se cambian al inicio del siguiente compás en el proyecto.

- Si quiere lanzar los patrones en directo a través de un teclado MIDI, los nuevos patrones siempre se reproducen cuando se llega al siguiente compás del proyecto. Un cambio inmediato siempre producirá una interrupción no deseada durante la reproducción.
3. Reproduzca el proyecto y presione una tecla en su teclado MIDI para lanzar el siguiente patrón.  
El patrón comienza en el próximo separador de compás.
  4. Cree una parte MIDI e introduzca notas en las posiciones del proyecto en las que quiera cambiar patrones.  
Dependiendo del ajuste del modo **Jump**, el nuevo patrón se reproduce directamente o bien comienza en el próximo compás.
    - Puede también arrastrar un patrón o subbanco en el proyecto con el modo **Jump** activado para crear partes MIDI automáticamente que contengan los eventos de activación.

#### NOTA

Al lanzar un patrón que contenga sonidos antes del primer paso (debido a flams o desplazamientos de carriles), estos también se tienen en cuenta.

---

## Chorder

**Chorder** es un procesador de acordes MIDI que le permite asignar acordes completos a teclas únicas con una multitud de variaciones. Se pueden reproducir en directo o usando notas grabadas en una pista MIDI.

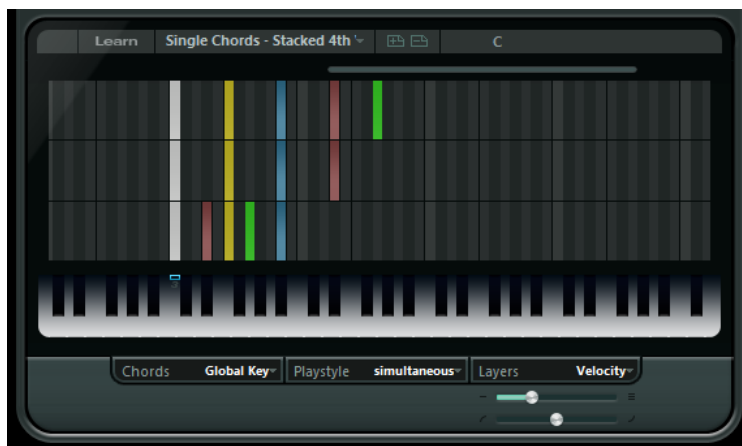
---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---

Hay tres modos de funcionamiento principales: **All Keys** (todas las teclas), **One Octave** (una octava) y **Global Key** (tecla global). Puede cambiar entre estos tres modos usando el menú emergente **Chords**.

Para cada tecla, puede grabar hasta 8 acordes diferentes o variaciones en los llamados layers (capas).



## Modos de funcionamiento

En la sección inferior izquierda de la ventana de **Chorder**, puede elegir una opción del menú emergente **Chords** para decidir qué teclas del visor del teclado se usan para grabar sus acordes.

### All Keys

En este modo puede asignar acordes a cada tecla del visor del teclado. Si toca alguna de estas teclas, oye en su lugar los acordes asignados.

### One Octave

Este modo es similar al modo **All Keys**, pero solo puede asignar acordes a teclas en una única octava, es decir, hasta ocho acordes diferentes en doce teclas. Si toca una nota en una octava diferente, oye una versión transpuesta de los acordes configurados en esta tecla.

### Global Key

En este modo, solo puede configurar acordes para una única tecla. Estos acordes (que grabó en Do3) se tocan en todas las teclas del teclado, pero transpuestos según la nota que toque.

## El carril indicador de acordes

En la parte superior del visor del teclado, hay un carril delgado con un pequeño rectángulo en cada tecla que puede usar para grabar un acorde. Estos rectángulos aparecen en azul en todas las teclas que ya tengan asignadas acordes.



### NOTA

En modo **Global Key**, la tecla Do3 tiene una marca especial, porque es la única tecla usada en este modo.

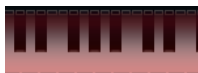
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar capas](#) en la página 175

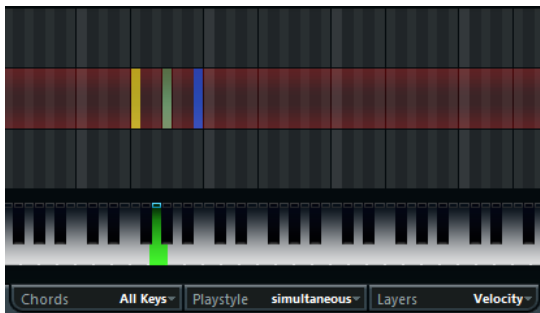
## Introducir acordes

### PROCEDIMIENTO

1. Active el botón **Learn**, arriba de la ventana de **Chorder**, para activar el modo **Learn**. El carril indicador de acordes será ahora de color rojo, indicando que está activo.



El visor de teclado en modo **Learn**



La segunda capa en modo **Learn**

2. Seleccione la tecla a la que quiera asignar un acorde haciendo clic sobre ella en el visor del teclado o presionando la tecla en un teclado MIDI conectado.

La barra roja se mueve a la primera capa, indicando que todo está listo para grabar el primer acorde.

#### NOTA

En modo **Global Key**, no tiene que elegir una tecla de activación. La primera capa está activada automáticamente.

3. Toque un acorde en el teclado MIDI y/o use el ratón para introducir o cambiar el acorde en el visor de capas.
  - Cualquier nota que introduzca se mostrará inmediatamente en el visor de **Chorder**. Las notas aparecen de diferentes colores, dependiendo del tono.
  - Si está introduciendo acordes a través de un teclado MIDI, **Chorder** aprende el acorde cuando usted suelta todas las teclas de su teclado MIDI.  
Mientras esté pulsada una tecla podrá seguir buscando el acorde correcto.
  - Si se muestra más de una capa, **Chorder** salta automáticamente a la siguiente capa en la que puede grabar otro acorde.  
Si todas las capas de una tecla están llenas, la barra roja salta hacia atrás al visor del teclado para que pueda elegir una tecla de disparo diferente (en modo **Global Key**, el modo **Learn** está desactivado).
  - Si está introduciendo acordes con el ratón, **Chorder** no salta a la siguiente capa automáticamente.  
Puede seleccionar/deseleccionar todas las notas que quiera y luego hacer clic en otra capa o desactivar el modo Learn para continuar.
4. Repita lo de arriba con otras teclas que quiera usar.

---

## Usar capas

El menú emergente **Layers**, en la parte inferior derecha de la ventana, le permite configurar variaciones de acordes en el visor de capas, encima del teclado. Funciona con los tres modos y le ofrece hasta 8 variaciones por cada tecla asignable, es decir, un máximo de 8 acordes diferentes en modo **Global Key**, 12 x 8 acordes en modo **One Octave** y 128 x 8 acordes en modo **All Keys**.

Las diferentes capas se pueden activar por velocidad o intervalo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el menú emergente **Layers**, seleccione **Velocity** o **Interval**. Ajústelo a **Single Mode** (modo único) si solo quiere configurar un acorde por tecla.
  2. Use el deslizador bajo el menú emergente **Layers** para especificar cuántas variaciones quiere usar.
  3. Introduzca los acordes.
- 

#### RESULTADO

Ahora puede tocar el teclado y activar las variaciones según el modo de capa seleccionado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Capas vacías](#) en la página 176

## Modos de capas

Puede tocar el teclado y activar las variaciones según el modo de capa seleccionado.

### Velocity

El rango total de la velocidad (1 a 127) se divide en zonas, según el número de capas que especifique. Por ejemplo, si está usando 2 variaciones, se usan 2 zonas de velocidad: 1 a 63 y 64 a 127. Tocando una nota con velocidad 64 o superior lanzará la segunda capa, mientras que tocando más suave lanzará la primera capa.

Con el deslizador **Esparcir velocidad** en la esquina inferior derecha de la ventana, puede cambiar los rangos de velocidad de las capas.

### Interval

En este modo, **Chorder** toca un acorde a la vez. Si el modo **Interval** está seleccionado, puede lanzar una capa pulsando 2 teclas en su teclado. La tecla más baja determina la nota base del acorde. El número de capa viene determinado por la diferencia entre las 2 teclas. Para seleccionar la capa 1, presione una tecla un semitono más alta que la nota base, para la capa 2, presione una tecla dos semitonos más alta, y así sucesivamente.

### Single Mode

Selecciónelo si quiere usar solo 1 capa.

## Capas vacías

Si introduce menos acordes que capas disponibles en una tecla, estas capas se rellenan automáticamente al desactivar el modo **Learn**.

Se aplica lo siguiente:

- Las capas vacías se rellenan de abajo hasta arriba.
- Si hay capas vacías debajo de la primera capa con acorde, se rellenan de arriba a abajo.

Un ejemplo: Si tiene una configuración con 8 capas, e introduce el acorde Do en la capa 3 y Sol7 en la capa 7, tendrá el siguiente resultado: el acorde Do en las capas 1 a 6 y Sol7 en las capas 7 y 8.

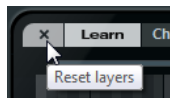
## Restablecer capas

---

#### PROCEDIMIENTO

- En modo **Learn**, haga clic en **Reset layers**, en la parte superior izquierda de la ventana de **Chorder**.





---

## RESULTADO

Todas las notas de las diferentes capas se eliminan para la tecla de disparo seleccionada.

## Playstyle

En el menú emergente **Playstyle**, en la parte inferior del panel, puede elegir uno de entre siete estilos diferentes que determinarán el orden de las notas individuales de los acordes que se reproduzcan.

### simultaneous

En este modo, todas las notas se tocan a la vez.

### fast up

En este modo, se añade un pequeño arpeggio, empezando en la nota más baja.

### slow up

Similar a **fast up**, pero usando un arpeggio más lento.

### fast down

Similar a **fast up**, pero empezando con la nota más alta.

### slow down

Similar a **slow up**, pero empezando con la nota más alta.

### fast random

En este modo, las notas se reproducen en un orden aleatorio, cambiando rápidamente.

### slow random

Similar a **fast random**, pero los cambios de nota transcurren más lentamente.

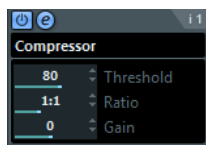
## Compressor

El compresor MIDI se usa para nivelar o expandir las diferencias de velocidad.

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X

---



### Threshold

Solo las notas que estén por encima de este valor se ven afectadas por la compresión/expansión.

### Ratio

Ajusta la cantidad de compresión aplicada a los valores de velocidad por encima del umbral establecido. Ratios por encima de 1:1 dan lugar a compresión. Ratios por debajo de 1:1 dan lugar a expansión.

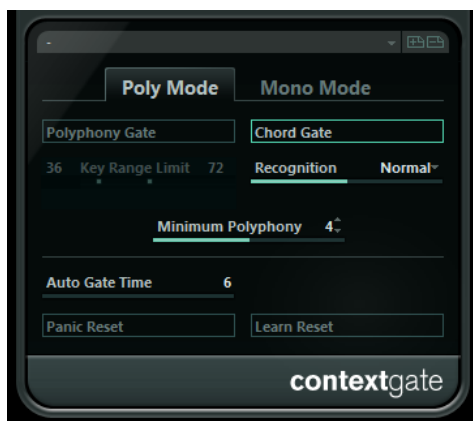
### Gain

Añade o resta un valor fijo a las velocidades. Ya que el rango máximo para las velocidades es de 0 a 127, puede usar el ajuste de **Gain** para compensar, manteniendo las velocidades resultantes dentro del rango. Típicamente, los ajustes negativos de **Gain** se usan para la expansión, y los ajustes positivos para la compresión.

## Context Gate

**Context Gate** le permite el lanzamiento/filtrado selectivo de datos MIDI.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



Este efecto tiene dos modos de funcionamiento: en **Poly Mode**, **Context Gate** reconoce ciertos acordes reproducidos. En **Mono Mode** solo se dejan pasar ciertas notas MIDI.

### Poly Mode

#### Polyphony Gate

Le permite filtrar MIDI según el número de teclas pulsadas dentro de un rango de teclas dado. Esto se puede usar independientemente o en conjunción con la función **Chord Gate**.

- Los deslizadores **Key Range Limit** establecen el rango de teclas. Solo las notas que estén dentro de este rango se dejan pasar.
- El campo de valor **Minimum Polyphony** le permite especificar el número mínimo de notas que se necesitan para abrir la puerta.

#### Chord Gate

Si **Chord Gate** está activada, solo se dejan pasar las notas de los acordes reconocidos. Hay dos modos de **Recognition** (reconocimiento) disponibles: **Simple** y **Normal**.

- En modo **Simple**, se reconocen todos los acordes estándar (major/minor/b5/dim/sus/maj7 etc.).

- En modo **Normal**, se tienen en consideración más tensiones.

## Mono Mode

### Channel Gate

Si esto está activado solo se dejan pasar eventos de nota del canal MIDI especificado. Esto se puede usar con controladores MIDI que pueden enviar MIDI sobre varios canales a la vez, por ejemplo, controladores de guitarra que envían datos de cada cuerda en un canal diferente.

- Puede ajustar **Mono Channel** a un canal específico (**1 a 16**), o a **Any**, es decir, sin puerta de canal.

### Velocity Gate

Esto se puede usar independientemente o en conjunción con la función **Channel Gate**. Las notas se reproducen hasta que se toca otra nota dentro del rango establecido.

- Los deslizadores **Key Range Limit** establecen el rango de teclas. Solo las notas que estén dentro de este rango se dejan pasar.
- Las notas por debajo del valor de umbral de **Minimum Velocity** no se dejan pasar.

### Auto Gate Time

Si no hay actividad de entrada, puede especificar el tiempo, después del cual se enviarán mensajes note-off a las notas que se estén reproduciendo.

### Panic Reset

Envía un mensaje de «All Notes Off» en todos los canales, en caso de tener notas colgando.

### Learn Reset

Si está activado, puede especificar un evento de disparo de restablecimiento a través de MIDI. Cuando se envíe este evento MIDI específico, se lanzará un mensaje «All Notes Off». Cuando haya establecido el evento de restablecer, desactive el botón **Learn Reset**.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ejemplos de aplicación](#) en la página 179

## Ejemplos de aplicación

### Poly Mode

En este modo puede usar **Context Gate** para que le acompañe durante una actuación de guitarra en directo usando un instrumento VST. Para ello deberá usar un conversor de guitarra a MIDI: luego podrá programar **Context Gate**, por ejemplo, para permitir el paso solo a aquellas notas que formen parte un acorde de cuatro notas. Durante su directo tendría que tocar un acorde de cuatro notas cada vez que quiera lanzar el instrumento VST. El instrumento se reproducirá hasta que se llegue al **Auto Gate Time**, y luego se desvanecerá. Para directos más complejos se puede combinar con un arpegiador, sin tener que usar pedales externos para lanzar el efecto.

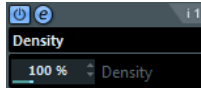
### Mono Mode

En este modo puede usar **Context Gate** para lanzar variaciones tocadas con una caja de ritmos/ instrumento VST. Para ello necesita un conversor de guitarra a MIDI: luego podrá filtrar el canal MIDI usando el Transformador de entrada (opcional) y programar la **Context Gate** para permitir que pasen solo ciertas notas de su guitarra a través de la puerta (p. ej. empezando en la banda número 12). Cuando ahora toca una de esas notas, no se envía el comando note off y la nota

correspondiente suena hasta que se toca la nota de nuevo, una nueva nota se deja pasar o se alcanza el **Auto Gate Time**. De esta forma puede lanzar muchos efectos o notas diferentes usando las notas más altas de su guitarra sin tener que usar un instrumento MIDI adicional.

## Density

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

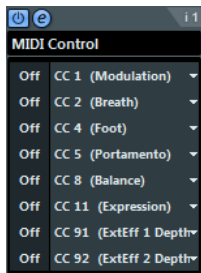


Este panel de control genérico afecta a la densidad de las notas reproducidas desde o a través de la pista. Si se ajusta a 100 %, las notas no se ven afectadas. Ajustes de densidad por debajo de 100 % ignoran o enmudecen notas aleatoriamente. Ajustes por encima de 100 % añaden notas aleatoriamente tocadas con anterioridad.

## MIDI Control

Este panel de control genérico le permite seleccionar hasta 8 tipos de controlador MIDI diferentes y ajustar sus valores. Luego puede usar el plug-in como un panel de control para ajustar el sonido de un instrumento MIDI desde dentro de su aplicación huésped.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

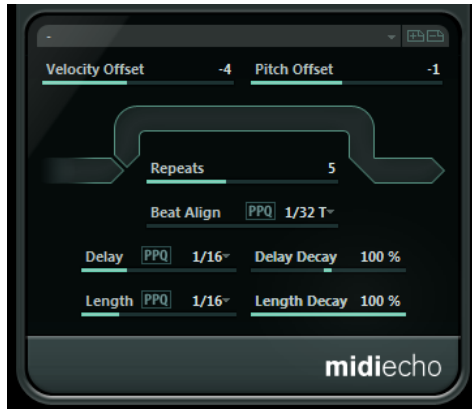


- Para seleccionar un tipo de controlador, use los menús emergentes de la derecha.
- Para cambiar el valor de un tipo de controlador, introduzca un valor en el campo de valor o haga clic en el campo de valor y arrastre el cursor hacia arriba o hacia abajo.
- Para desactivar un controlador, introduzca **Off** en el campo de valor o haga clic en el campo de valor y arrastre el cursor hacia abajo hasta que el campo de valor muestre **Off**.

## MIDI Echo

Este efecto es un eco MIDI avanzado que genera ecos adicionales en las notas MIDI que recibe. Crea efectos parecidos a los retardos digitales, pero también puede corregir el tono MIDI y mucho más.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



Este efecto no hace eco del audio real, si no de las notas MIDI que al final producen el sonido en el sintetizador.

### Velocity offset

Le permite subir o bajar los valores de velocidades para cada repetición, para que los ecos se vayan difuminando o incrementen el volumen (siempre que el sonido que utilice sea sensible a la velocidad).

### Pitch offset

Si lo ajusta a otro valor distinto de 0, las notas del eco se suben o bajan de tono, para que cada nota sucesiva tenga un tono mayor o menor que la anterior. El valor se establece en semitonos.

Por ejemplo, ajustándolo a -2 hace que la primera nota del eco tenga un tono dos semitonos inferior que la nota original, la segunda nota del eco será dos semitonos inferior que la primera nota del eco, y así sucesivamente.

### Repeats

El número de ecos (1 a 12) de cada nota entrante.

### Beat Align

Durante la reproducción, este parámetro cuantiza la posición de la primera nota de eco. Puede ajustarlo a valores exactos rítmicamente o activar el botón **PPQ** y elegir un valor **PPQ**.

Estableciéndolo a 1/8, p. ej., hace que el primer eco suene en la primera posición de corchea después de la nota original.

### NOTA

El tiempo de eco también puede verse afectado por el parámetro **Delay Decay**.

### NOTA

Durante el modo directo este parámetro no tiene efecto, ya que el primer eco siempre se toca junto con el evento de la nota en sí.

### Delay

Las notas de eco se repiten según este valor. Puede ajustarlo a valores exactos rítmicamente o activar el botón **PPQ** y elegir un valor **PPQ**. Esto hace que sea fácil

encontrar valores de retardo rítmicamente relevantes, pero todavía le permite un margen para ajustes experimentales.

### Delay Decay

Ajusta cómo cambia el tiempo con cada repetición sucesiva. Este valor se pone como porcentaje.

- Si se establece a 100 %, el tiempo de eco es el mismo para todas las repeticiones.
- Si el valor está por encima del 100 %, las notas de eco se reproducen con intervalos gradualmente más largos, es decir, el eco se vuelve más lento.
- Si el valor está por debajo del 100 %, las notas de eco se vuelven gradualmente más rápidas, como el sonido de una bola botando.

### Length

Establece la duración de las notas del eco. Puede ser idéntico a la longitud de las notas originales (parámetro ajustado al valor más pequeño) o a la longitud que especifique manualmente. Puede ajustarlo a valores rítmicamente exactas (mostradas como valores de nota - vea la tabla inferior) o activar el botón **PPQ** y elegir un valor PPQ.

#### NOTA

La duración también puede verse afectada por el parámetro **Length Decay**.

---

### Length Decay

Ajusta cómo cambia la duración de las notas de eco con cada repetición sucesiva. A mayor ajuste, más largas son las notas con eco.

### Acerca de los tics y valores de notas

Los parámetros relacionados con temporización y posición (**Delay**, **Length**, y **Beat Align**) se pueden ajustar en tics. Hay 480 tics en cada nota negra. Los parámetros le permiten ir saltando entre valores relevantes rítmicamente. La siguiente tabla muestra los valores de nota más comunes y el número de tics correspondiente.

Valor de Nota	Tics
1/32, fusa	60
1/16, semicorchea con tresillo	90
1/16, semicorchea	120
Tresillo de corcheas	160
1/8, corchea	240
Negra con tresillo	320
Negra	480
Blanca	960

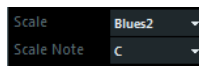
## MIDI Modifiers

Este plug-in es esencialmente un duplicado de la sección **Parámetros MIDI** del **Inspector**. Le puede ser útil, por ejemplo, si necesita ajustes extra de **Aleatorio** o de **Rango**.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

El efecto **MIDI Modifiers** también incluye la función de **Transposición de escala** que no está disponible entre los parámetros de pista.

### Transposición de escala



Le permite transponer cada nota MIDI entrante, de manera que encaje en una determinada escala musical. La escala se especifica seleccionando una tecla (Do, Do#, Re, etc.) y un tipo de escala (mayor, melódica o armónica menor, blues, etc.).

- Para desactivar **Transposición de escala**, seleccione **Sin escala** en el menú emergente **Escala**.

## MIDI Monitor

Este efecto monitoriza los eventos MIDI entrantes.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X



Puede elegir si analizar los eventos del directo o de la reproducción, y qué tipos de datos MIDI se van a monitorizar. Úselo, por ejemplo, para analizar qué eventos MIDI son generados por una pista MIDI, o para encontrar eventos sospechosos, tales como notas con velocidad 0 ya que ciertos dispositivos MIDI podrían fallar al interpretarlas como eventos de note off.

#### Sección Inputs

En esta sección, puede elegir si monitorizar eventos del directo o eventos de la reproducción.

#### Sección Show

Aquí puede activar/desactivar los diferentes tipos de eventos MIDI. Si elige la opción **Controller**, también puede definir qué tipo de controlador monitorizar.

### Tabla de datos

En la tabla de la sección inferior de la ventana puede ver información detallada acerca de los eventos MIDI monitorizados.

### Menú emergente Buffer

Este es el número máximo de eventos que se mantendrán en la lista de eventos monitorizados. Una vez esta lista esté llena, se borrarán las entradas antiguas cuando se reciban nuevos eventos.

#### NOTA

Cuanto mayor sea el búfer, más recursos se necesitarán.

### Export

Le permite exportar los datos de monitorización en un archivo de texto simple.

### Record Events

Este botón, a la izquierda de la sección **Inputs**, le permite iniciar o detener la monitorización de eventos MIDI.

### Clear List

Este botón, a la izquierda de la sección **Show**, le permite eliminar la tabla de eventos MIDI grabados.

## Micro Tuner

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



**Micro Tuner** le permite configurar un esquema de microafinación diferente para el instrumento, desafiando cada tecla.

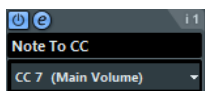
- Cada deslizador de desafinación se corresponde con una tecla en una octava (como se indica en el visor del teclado). Ajuste un campo de desafinación para aumentar o disminuir la afinación de una tecla, en centésimas de semitono.
- Puede ajustar la nota fundamental que se toma como referencia a la hora de desafinar.
- Puede ajustar todas las teclas la misma cantidad manteniendo pulsada la tecla **Alt**.

**Micro Tuner** viene con un número de presets, incluyendo tanto las escalas clásicas como las experimentales de microafinación.



## Note to CC

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X



Este efecto genera un evento de controlador continuo MIDI para cada nota MIDI entrante. El valor del evento de controlador corresponde a la velocidad de la nota MIDI, que luego se usa para controlar el controlador MIDI seleccionado (por defecto CC 7, Main Volume). Por cada final de nota siempre se envía un evento de controlador con valor 0. Las notas MIDI entrantes pasan a través del efecto sin verse afectadas.

El propósito de este plug-in es generar un efecto de puerta. Esto significa que las notas tocadas se usan para controlar algo más. Por ejemplo, si está seleccionado **Main Volume** (CC 7), las notas con velocidades bajas disminuyen el volumen del instrumento MIDI, mientras que las notas con velocidades altas aumentan el volumen.

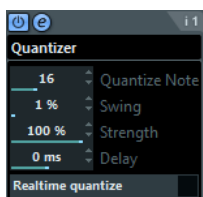
### IMPORTANTE

Se envía un evento de controlador cada vez que se toca una nota nueva. Si se tocan simultáneamente notas altas y bajas, puede conllevar resultados confusos. Por lo tanto, el efecto **Note to CC** funciona mejor en pistas monofónicas.

## Quantizer

Este efecto le permite aplicar cuantización en tiempo real. Esto hace que sea más fácil probar diferentes ajustes al crear grooves y ritmos.

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X



Cuantizar (quantizing) es una función que cambia la temporización de las notas moviéndolas hacia una rejilla de cuantización. Por ejemplo, esta rejilla puede consistir en notas semicorcheas normales, en tal caso las notas tendrían todas una temporización de semicorchea exacta.

### NOTA

La función principal **Cuantizar** de su DAW Steinberg se describe en el **Manual de Operaciones**.

### Cuant. nota

Establece el valor de nota en la que se basará la rejilla de cuantización. Tiene disponibles notas normales, tresillos, y puntillos. Por ejemplo, 16 significa semicorcheas exactas y 8T significa tresillos de corcheas.

### Swing

Le permite desplazar cada segunda posición de la rejilla, creando un efecto de swing. El valor es un porcentaje – a mayor valor, más hacia la derecha se moverá cada posición par de la rejilla.

### Fuerza

Determina lo cercanas que deberán estar las notas a la rejilla de cuantización. Si se establece a 100 %, todas las notas se fuerzan hacia la posición más cercana de la rejilla. Disminuyendo el ajuste gradualmente se relaja la temporización.

### Delay

Establece el tiempo de retardo en milisegundos. Este retardo se puede automatizar.

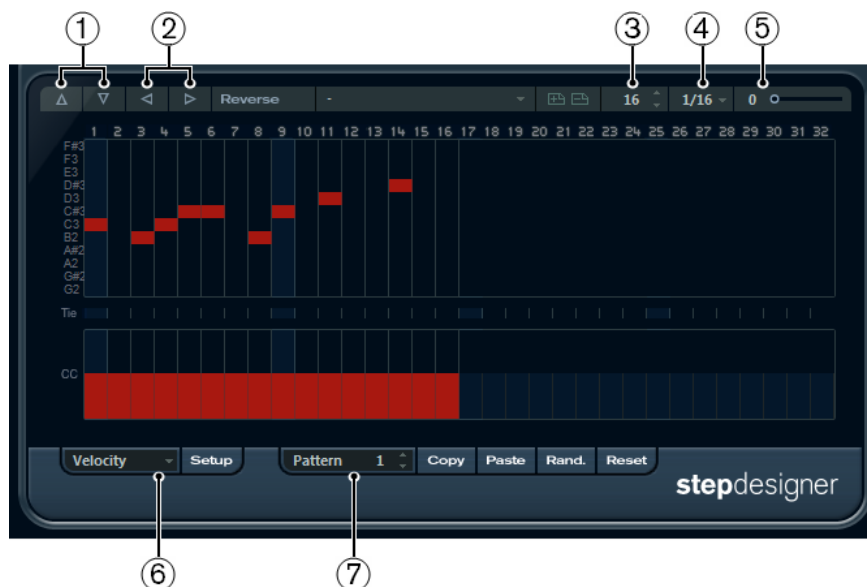
### Cuant. en tiempo real

Durante el modo directo, esta opción se puede usar para cambiar la temporización de las notas que se van tocando, para que encajen con la rejilla de cuantización.

## StepDesigner

**StepDesigner** es un secuenciador de patrones MIDI que envía notas MIDI y datos de controlador adicionales de acuerdo con el patrón definido. No hace uso de los datos MIDI entrantes que no sean datos de automatización (tales como cambios de patrones grabados).

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	-	-	-	X	X	X



- 1 Desplazar octava arriba/abajo
- 2 Desplazar pasos a la izquierda/derecha
- 3 Número de pasos
- 4 Tamaño de pasos
- 6 Velocidad
- 7 Patrón

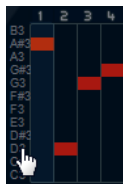
- 5 Swing
- 6 Menú emergente de controlador
- 7 Selector de patrones

## Crear un patrón básico

---

### PROCEDIMIENTO

1. Utilice el selector de **Patrones** para elegir qué patrón crear.  
Cada **StepDesigner** puede tener hasta 200 patrones distintos.
2. Use el ajuste **Step size** (tamaño del paso) para especificar la resolución del patrón.  
Este ajuste determina la duración del paso.
3. Especifique el número de pasos en el patrón con el ajuste de número de pasos (**Number of steps**).  
El número máximo de pasos es 32. Por ejemplo, ajustando **Step size** a 16 y **Number of steps** a 32 crea una patrón de 2 compases con pasos de semicorcheas.
4. Haga clic en el visor de notas para insertar notas.  
Puede insertar notas en cualquiera de los 32 pasos, pero **StepDesigner** solo reproduce el número de pasos establecido con el parámetro **Step size**.
  - El visor abarca una octava (como lo indica la lista de tonos de la izquierda). Puede desplazar la octava que se muestra hacia arriba o hacia abajo haciendo clic en la lista de tonos y arrastrando arriba o abajo.  
De esta manera puede insertar notas en cualquier tono.



- Para eliminar una nota del patrón, haga clic sobre ella de nuevo.

### NOTA

Cada paso solo puede contener una única nota – **StepDesigner** es monofónico.

---

### RESULTADO

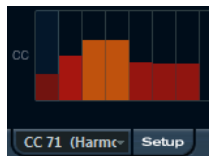
Si ahora inicia la reproducción en la aplicación anfitrión, el patrón también se reproduce, enviando notas MIDI sobre la salida MIDI de la pista y el canal (o, si ha activado **StepDesigner** como efecto de envío, sobre la salida MIDI y el canal seleccionado para el envío en el **Inspector**).

## Añadir curvas de controlador

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente **Controller** y seleccione un controlador.  
La selección se muestra en el visor de controlador inferior.
2. Haga clic en el visor del controlador para dibujar eventos.  
Los eventos de controlador MIDI se envían durante la reproducción junto con las notas.



#### NOTA

Si arrastra una barra de evento de controlador hasta abajo del todo, no se enviarán ningún valor de controlador en ese paso.

---

## Configurar el menú de controlador

Puede especificar qué dos tipos de controlador (corte de filtro, resonancia, volumen, etc.) deberían estar disponibles en el menú emergente **Controller**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Setup**.
  2. Seleccione los controladores que quiera tener disponibles en el menú emergente **Controller** y haga clic en **OK**.  
La selección es global, es decir, se aplica a todos los patrones.
- 

## Ajustar la duración de pasos

- Para hacer las notas más cortas, seleccione **Gate** en el menú emergente **Controller** y baje las barras en el visor de controladores.  
Si se ajusta una barra a su máximo valor, la nota correspondiente es la duración entera del paso.
- Para hacer notas más largas puede ligar dos notas juntas. Esto se hace insertando dos notas y haciendo clic en la columna **Tie** (ligadura) de la segunda nota.  
Si 2 notas están ligadas, la segunda nota no se dispara – en su lugar se alarga la nota previa. También la segunda nota toma el tono de la primera nota. Puede añadir más notas y ligarlas de la misma forma, creando así notas más largas.

## Otras funciones de patrones

#### Desplazar octava hacia arriba/abajo

Desplaza el patrón entero hacia arriba o hacia abajo en intervalos de octavas.

#### Desplazar pasos hacia la izquierda/derecha

Mueve el patrón un paso hacia la izquierda o hacia la derecha.

#### Reverse

Invierte el patrón, para que se reproduzca al revés.

#### Copy/Paste

Le permiten copiar el patrón actual y pegarlo en otro patrón (en la misma instancia de **StepDesigner** o en otra).

#### Reset

Limpia el patrón, eliminando todas las notas y restableciendo los valores de controlador.

#### Randomize

Genera un patrón completamente aleatorio.

### Swing

Desplaza cada paso que esté en una segunda posición, creando una sensación de swing o shuffle. El valor es un porcentaje – a mayor valor, más hacia la derecha se moverá cada paso par.

### Presets

Le permite cargar/guardar presets del efecto.

#### NOTA

Un preset guardado contiene todos los 200 patrones de **StepDesigner**.

---

## Automatizar cambios de patrones

Puede crear hasta 200 patrones diferentes en cada instancia de **StepDesigner**.

Normalmente querrá que la selección del patrón cambie durante el proyecto. Puede lograrlo automatizando el selector de patrones en tiempo real activando la automatización **Write** (escritura) y cambiando de patrones durante la reproducción, o dibujando en la pista de automatización la pista MIDI.

Tenga en cuenta que también puede pulsar una tecla en su teclado MIDI para cambiar patrones. Para ello tiene que configurar **StepDesigner** como un efecto de inserción en una pista que esté habilitada para la grabación. Presione C1 (Do1) para seleccionar el patrón 1, C#1 (Do#1) para seleccionar el patrón 2, D1 (Re1) para seleccionar el patrón 3, D#1 (Re#1) para seleccionar el patrón 4 y así sucesivamente. Puede grabar estos cambios de patrones como eventos de notas en una pista MIDI.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione una pista MIDI o cree una de nueva y active **StepDesigner** como efecto de inserción.
  2. Configure varios patrones.
  3. Active el botón **Grabar** y presione teclas en su teclado para seleccionar los patrones correspondientes.  
Los cambios de patrones se graban en la pista MIDI.
  4. Detenga la grabación y reproduzca la pista MIDI.
- 

#### RESULTADO

Puede oír los cambios de patrones grabados.

#### NOTA

Solo puede automatizar los primeros 92 patrones.

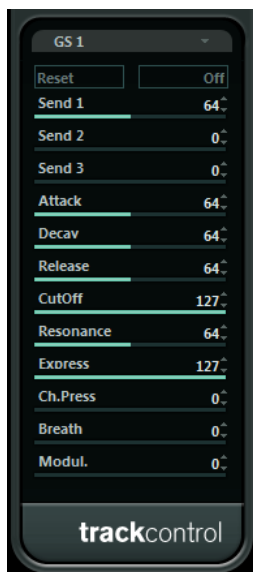
---

## Track Control

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
Incluido con	–	–	–	X	X	X

---



El efecto **Track Control** contiene tres paneles de control para ajustar parámetros de un dispositivo MIDI compatible con GS o XG. Los protocolos Roland GS y Yamaha XG son extensiones del estándar General MIDI, permitiéndole más sonidos y un mejor control de varios ajustes de instrumentos. Si su instrumento es compatible con GS o XG, **Track Control** le permite ajustar sonidos y efectos en su instrumento desde dentro de su aplicación anfitrión.

### Los paneles de control disponibles

Seleccione el panel de control en el menú emergente, arriba del panel de efecto. Están disponibles los siguientes paneles:

#### GS 1

Contiene efectos de envío y varios parámetros de control de sonido para usar con instrumentos compatibles con el estándar Roland GS.

#### XG 1

Contiene efectos de envío y varios parámetros de control de sonido para usar con instrumentos compatibles con el estándar Yamaha XG.

#### XG 2

Ajustes globales para instrumentos compatibles con el estándar Yamaha XG.

### Acerca de los botones Reset (reinicializar) y Off (desactivado)

Puede encontrar dos botones etiquetados como **Off** y **Reset** arriba del panel de control:

- Haciendo clic en el botón **Off** pone todos los controles a su valor más bajo, sin enviar ningún mensaje MIDI.
- Haciendo clic en el botón **Reset** pone todos los parámetros a sus valores por defecto, y envía los mensajes MIDI correspondientes.

#### GS 1

Los siguientes controles están disponibles si el modo de controles de **GS 1** está seleccionado:

##### Send 1

Nivel de envío para el efecto de reverberación.

##### Send 2

Nivel de envío para el efecto coro.

### **Send 3**

Nivel de envío para el efecto variación.

### **Attack**

Ajusta el tiempo de ataque del sonido. Bajando el valor acortará el ataque, mientras que subiéndolo hará que el tiempo de ataque sea más largo.

### **Decay**

Ajusta el tiempo de decaimiento del sonido. Bajando el valor acortará el decaimiento, mientras que subiéndolo hará que el decaimiento sea más largo.

### **Release**

Ajusta el tiempo de release del sonido. Bajando el valor acortará el release, mientras que subiéndolo hará que el tiempo de release sea más largo.

### **Cutoff**

Ajusta frecuencia de corte del filtro.

### **Resonance**

Establece el sonido característico del filtro. Con valores altos suena un sonido zumbante.

### **Express**

Le permite enviar mensajes de expresión de pedal en el canal MIDI de la pista.

### **Ch. Press**

Le permite enviar mensajes de aftertouch (presión de canal) sobre en canal MIDI de la pista. Esto es útil si su teclado no puede enviar aftertouch, pero usted tiene módulos de sonido que pueden responder al aftertouch.

### **Breath**

Le permite enviar mensajes de control de respiración (breath) en el canal MIDI de la pista.

### **Modul.**

Le permite enviar mensajes de modulación en el canal MIDI de la pista.

## **XG 1**

Los siguientes controles están disponibles si el modo XG 1 está seleccionado.

### **Send 1**

Nivel de envío para el efecto de reverberación.

### **Send 2**

Nivel de envío para el efecto coro.

### **Send 3**

Nivel de envío para el efecto variación.

### **Attack**

Ajusta el tiempo de ataque del sonido. Bajando el valor acortará el ataque, mientras que subiéndolo hará que el tiempo de ataque sea más largo.

### **Release**

Ajusta el tiempo de release del sonido. Bajando este valor acortará el release, mientras que subiéndolo hará que el tiempo de release sea más largo.

### **Harm.Cont**

Ajusta el contenido armónico del sonido.

### **Bright**

Ajusta el brillo del sonido.

### **Cutoff**

Ajusta frecuencia de corte del filtro.

### **Resonance**

Establece el sonido característico del filtro. Con valores altos suena un sonido zumbante.

## **XG 2**

En este modo los parámetros afectan a los ajustes globales de los instrumentos. El hecho de cambiar uno de estos ajustes para una pista afecta a todos los instrumentos MIDI conectados a la misma salida MIDI, independientemente del ajuste del canal MIDI de la pista. Por lo tanto, podría ser una buena idea crear una pista vacía y usar esto solo para ajustes globales.

### **Eff. 1**

Le permite seleccionar qué tipo de efecto de reverberación se deberá usar: No effect (reverberación desactivada), Hall 1-2, Room 1-3, Stage 1-2 o Plate.

### **Eff. 2**

Le permite seleccionar qué tipo de efecto de coro se deberá usar: No effect (coro desactivado), Chorus 1-3, Celeste 1-3 o Flanger 1-2.

### **Eff. 3**

Le permite seleccionar uno de entre un gran número de tipos de efecto de variación. Seleccione **No Effect** para desactivar el efecto de variación.

### **Reset**

Envía un mensaje de reinicialización de XG.

### **MastVol**

Controla el volumen principal de un instrumento. Normalmente, deberá dejarlo en su posición más alta y establecer los volúmenes individualmente para cada canal (con los faders de volumen de **MixConsole** o en el **Inspector**).

## **Transformer**

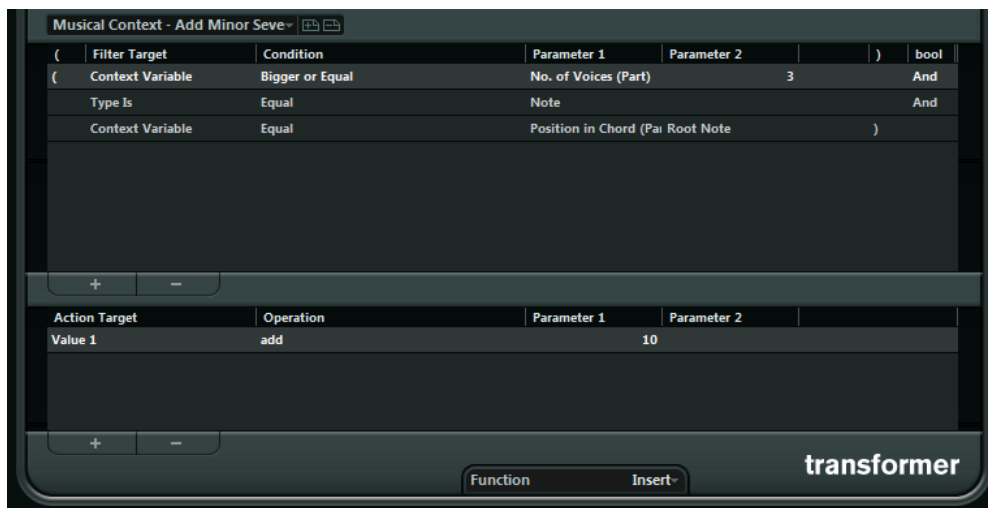
**Transformer** es una versión en tiempo real del **Editor lógico**. Con él puede realizar procesados MIDI muy potentes sobre la marcha, sin afectar a los eventos MIDI reales de la pista.

---

	<b>Cubase LE</b>	<b>Cubase AI</b>	<b>Cubase Elements</b>	<b>Cubase Artist</b>	<b>Cubase Pro</b>	<b>Nuendo</b>
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---





El **Editor lógico** se describe en el **Manual de operaciones**. Ya que los parámetros y funciones son casi idénticas, las descripciones hechas para el **Editor lógico** son también aplicables al **Transformer**. Los lugares en los que hay diferencias entre los dos se ponen de manifiesto con claridad.

# Instrumentos VST incluidos

Este capítulo contiene descripciones de los instrumentos VST incluidos y de sus parámetros.

## Groove Agent SE

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X

---

Este instrumento VST se describe con detalle en el documento aparte **Groove Agent SE**.

## HALion Sonic SE

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	X	X	X	X	X	X

---

Este instrumento VST se describe con detalle en el documento aparte **HALion Sonic SE**.

## LoopMash

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---



**LoopMash** es una herramienta muy potente para trocear y volver a ensamblar instantáneamente cualquier tipo de material de audio rítmico. Con **LoopMash** puede conservar el patrón rítmico de un loop de audio y también puede reemplazar todos los sonidos de este loop con los sonidos de hasta siete otros loops.

**LoopMash** le ofrece docenas de posibilidades para cambiar la forma en la que se vuelven a ensamblar los trozos, dándole control total sobre los resultados de su interpretación. Puede elegir entre una variedad de efectos y aplicarlos a trozos por separado o a toda la interpretación. Finalmente, puede guardar su configuración como escenas en pads de escena y lanzar estos pads de escenas con su teclado MIDI.

**LoopMash** está integrado completamente en la aplicación anfitrión, lo que le permite arrastrar y depositar loops de audio desde el **MediaBay** o la ventana de **Proyecto** directamente al panel de **LoopMash**. Además, puede arrastrar y soltar trozos desde **LoopMash** a los pads de muestras de Groove Agent SE. Esto le permite extraer ciertos sonidos que le gusten de **LoopMash** y usarlos con Groove Agent SE.

La ventana de **LoopMash** tiene dos áreas principales: la sección de pistas en la parte superior del panel, y la sección de parámetros en la parte inferior.

La pista seleccionada se indica con el color de fondo de la pista y el botón encendido a la izquierda del visor de forma de onda.



La pista seleccionada mantiene el loop maestro. El patrón rítmico de la salida de **LoopMash** está gobernada por el loop maestro – es decir, lo que oye es el patrón rítmico de este loop.

A la izquierda de cada pista encontrará los deslizadores de ganancia de similitud. Cuanto más a la derecha mueva el deslizador de ganancia de similitud, más trozos se reproducirán de esta pista.

## Cómo empezar

Para tener una primera impresión de lo que se puede hacer con **LoopMash**, abra el preset de tutorial.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Cree una pista de instrumento en la aplicación anfitrión con **LoopMash** como instrumento VST asociado.
2. En el **Inspector** de la nueva pista, haga clic en el botón **Editar instrumento** para abrir el panel de **LoopMash**.
3. En la parte de arriba del panel del plug-in, haga clic en el icono de la derecha del campo de preset y seleccione **Cargar preset** desde el menú emergente.
4. Se abre el buscador de presets, mostrando los presets encontrados en la carpeta VST 3 Presets de **LoopMash**.
5. Seleccione el preset llamado «A Good Start...(Tutorial) 88». El preset se carga en **LoopMash**.
6. En la parte inferior del panel, asegúrese de que el botón **sync** en los controles de transporte está apagado, e inicie la reproducción haciendo clic en el botón de **play**.
7. Mire en los 24 botones de debajo de la sección de pistas: el pad llamado **Original** está seleccionado. Seleccione el pad llamado **Clap**.  
Un nuevo loop se mostrará en la segunda pista en el visor de pistas, y oirá que el sonido de la caja del primer loop ha sido reemplazado por un sonido de palmas.
8. Seleccione el pad llamado **Trio**, y luego el pad llamado **Section**. Cada vez que hace clic, se añade un nuevo loop a la mezcla.  
Vea que el patrón rítmico de la música sigue igual, aunque se haya cogido un cierto número de sonidos de otros loops.
9. Seleccione otros pads para ver cómo afectan los diferentes ajustes de parámetros a la salida de **LoopMash**.  
Algunos de los pads tienen la misma etiqueta, por ejemplo, **Original** y **Replaced**. Las escenas que están asociadas con estos pads forman la base para las variaciones de la escena. Las variaciones de una escena están asociadas con los pads de la escena a la derecha de la escena original, es decir, la escena llamada **SliceFX** es una variación de la escena llamada **Original** y muestra un ejemplo de uso de los efectos de troceado.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Parámetros de LoopMash](#) en la página 197

[Aplicar modificadores de selección de trozos y efectos de trozos](#) en la página 202

## ¿Cómo funciona LoopMash?

Cada vez que importa un loop en **LoopMash**, el plug-in analiza el audio. Genera descriptores perceptuales (información sobre tempo, ritmo, espectro, timbre, etc.) y luego trocea el loop en segmentos de corchea.

Esto significa que después de haber importado varios loops, **LoopMash** conocerá el patrón rítmico de cada loop y la ubicación de varios sonidos para formar este patrón dentro de cada loop. Durante la reproducción, **LoopMash** usa los descriptores perceptuales para determinar cómo es de similar cada trozo con el trozo actual de la pista maestra.

### NOTA

**LoopMash** no categoriza los sonidos, sino que mira la similitud general del sonido. Por ejemplo, **LoopMash** podría reemplazar un sonido grave de caja de batería por un sonido de bombo,

incluso si también está disponible un sonido agudo de caja. **LoopMash** siempre intenta crear un loop que es acústicamente similar al loop maestro pero usando otros sonidos.

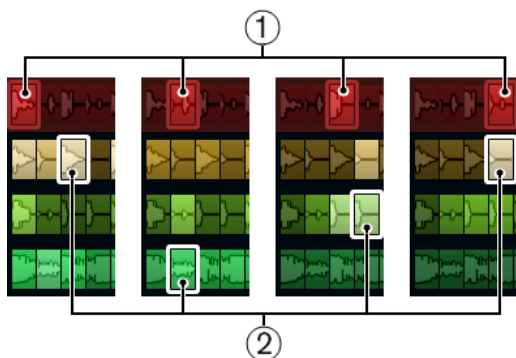
La similitud se muestra con el brillo de cada trozo de cada pista, y también con la posición de cada trozo en el deslizador de ganancia de similitud a la izquierda de cada pista (si hace clic en un trozo, su posición se resalta en el deslizador de ganancia de similitud). Cuanto más brillante sea un trozo, más similar será con el trozo de la pista maestra, y más a la derecha aparecerá en el deslizador de ganancia de similitud. Los trozos más oscuros son menos similares y se pueden encontrar más a la izquierda en el deslizador.

Los ajustes de ganancia de similitud de las diferentes pistas determinan qué trozo tendrá prioridad de reproducción. Esto crea un nuevo loop, una y otra vez, pero con el patrón rítmico del loop maestro original.

En la siguiente figura, puede ver cuatro pistas. La pista de arriba es la pista maestra. Durante la reproducción, **LoopMash** se mueve por el loop maestro paso a paso (lo que se indica con un rectángulo en el color de la pista, alrededor del trozo actual) y selecciona automáticamente cuatro trozos diferentes de esas pistas para reemplazar los trozos de la pista maestra. El trozo que se está reproduciendo actualmente se indica con un rectángulo blanco alrededor de él.



La siguiente figura muestra el resultado del proceso de selección para cada paso de la reproducción.



- 1 Los trozos de la pista maestra durante la reproducción de los pasos del 1 a 4.
- 2 Trozos del 1 al 4 seleccionados para la reproducción.

Para el mejor rendimiento, use archivos de audio que tengan la misma frecuencia de muestreo que su proyecto (para evitar conversiones de frecuencias de muestreo al cargar presets o al guardar escenas).

Experimente con los presets incluidos en **LoopMash** y con sus propios loops de diferentes duraciones y diferentes ritmos que contengan muchos sonidos distintos – ¡**LoopMash** es como un instrumento y le animamos a que lo toque!

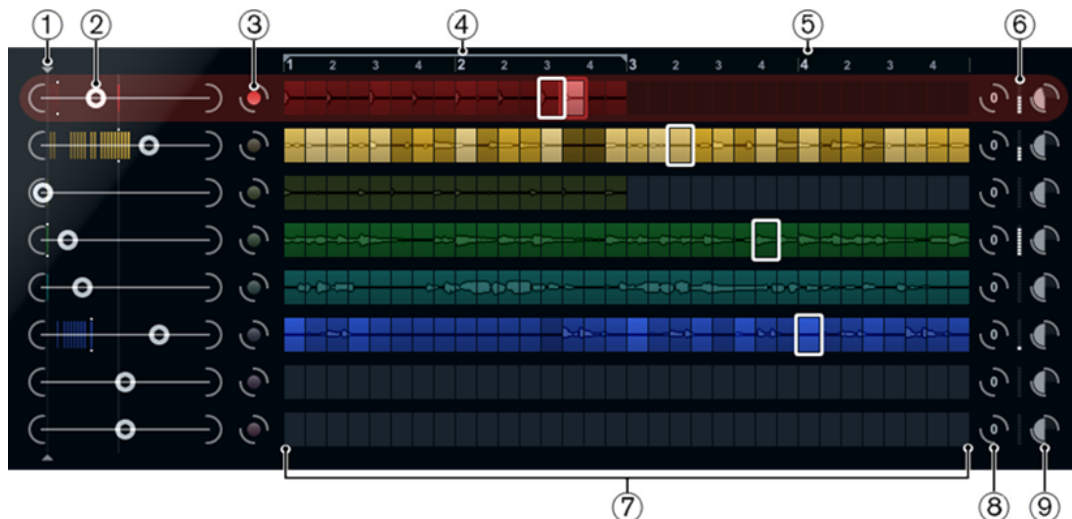
## Parámetros de LoopMash

Con las distintas funciones y controles de parámetros de **LoopMash** puede tener influencia sobre el proceso de ensamblamiento constante de un nuevo loop.

NOTA

Muchos de los parámetros de **LoopMash** se pueden automatizar. La automatización de los parámetros de instrumentos VST se describe en el **Manual de operaciones**.

## La sección de pistas



La sección de pistas contiene el visor de pistas con los controles de pistas para ajustar el volumen de las mismas y un valor de transposición a la derecha de cada pista. A la izquierda del visor de pistas hay los deslizadores de ganancia de similitud. Con el botón que está entre el deslizador de ganancia de similitud y la pista, puede definir la pista maestra que servirá como referencia para el ritmo y el timbre. Arriba del visor de pistas hay una regla que le muestra compases y tiempos y el selector de rango de bucle.

- 1 Control de umbral de similitud
- 2 Deslizadores de ganancia de similitud
- 3 Pista Maestra activada/desactivada
- 4 Selector de rango de bucle
- 5 Regla que muestra compases y tiempos
- 6 Medidor VU
- 7 Visor de pista
- 8 Valor de transposición de pista
- 9 Volumen de pista

## Importar y eliminar loops

Puede importar hasta ocho loops de audio en las ocho pistas del visor de pistas.

### PROCEDIMIENTO

1. Busque el loop de audio que quiera importar en una de las siguientes ubicaciones: **MediaBay** y buscadores relacionados con **MediaBay** (p. ej. el **Buscador de loops**), la ventana de **Proyecto**, la **Pool**, el **Editor de muestras** (regiones), el **Editor de partes de audio** o el Explorador de archivos/Finder de macOS.  
La forma más rápida para encontrar el contenido de **LoopMash** es usar el **MediaBay**: navegue hasta el contenido de **LoopMash** a través del nodo VST Sound.
2. Arrastre el archivo de loop sobre una pista de **LoopMash**.

El hecho de arrastrar un loop a una pista que ya esté ocupada reemplazará el loop original.

---

#### RESULTADO

**LoopMash** separa los loops en trozos, los analiza y los muestra como una forma de onda en la pista. Una pista puede tener hasta 32 trozos. Si un loop largo contiene más de 32 trozos, **LoopMash** solo importa los 32 primeros. Idealmente usaría un archivo de loop cortado en las fronteras de los compases. Si importa su archivo desde el **MediaBay**, **LoopMash** usa la información de tiempo proporcionada por el **MediaBay** a la hora de trocear el loop.

#### NOTA

Para eliminar un loop de una pista de **LoopMash**, haga clic derecho en la pista y seleccione **Clear track**.

---

## Definir el loop maestro

Siempre hay una pista seleccionada. Esta es la pista maestra: proporciona el patrón rítmico que se oye. Los sonidos de este loop se reemplazan por trozos seleccionados de otros loops, en la configuración actual de **LoopMash**.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Para hacer que una pista sea la pista maestra, active el botón que está a la izquierda del visor de la pista.
- 

## Escuchar trozos

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el trozo que quiera oír.
  2. Use la función **Step**, en los controles de transporte, para moverse a través de los trozos.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Controles de transporte](#) en la página 203

## Indicadores de trozo reproduciendo y trozo maestro

Un rectángulo en el color de la pista, alrededor de un trozo, indica la posición actual dentro del loop maestro, es decir, el trozo maestro. El trozo seleccionado para la reproducción se indica con un rectángulo blanco.

## Ajustar un rango de bucle

En la parte superior del visor de pistas, hay una regla que muestra los compases y tiempos (usando el tipo de compás del proyecto). En la regla, también puede encontrar el selector de rango de bucle (el corchete) que define la duración de la reproducción.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Para acortar la duración de la reproducción, haga clic y arrastre las manecillas del selector de rango de bucle (el corchete) arriba del visor de pistas.  
Esto le permite incluso seleccionar un rango muy pequeño de reproducción dentro de su loop maestro – el resto del loop no se tiene en cuenta.

**NOTA**

Tenga en cuenta que los rangos de bucle cortos (menos de 1 compás) pueden entrar en conflicto con el ajuste de intervalo de salto (jump interval).

2. Para cambiar el rango de reproducción, haga clic en el selector de rango de bucle y arrástrelo a una posición diferente, como un todo.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar su configuración como escenas](#) en la página 204

## Ajustar el valor de transposición de pista y volumen de pista

Los controles de pistas, a la derecha de cada pista, le permiten ajustar un valor de transposición de pista y un volumen de pista para cada pista individualmente.

---

PROCEDIMIENTO

1. Para ajustar un valor de transposición de pista, haga clic en el botón a la derecha de la pista y seleccione un intervalo de transposición en el menú emergente. El valor establecido se muestra sobre el botón.

**NOTA**

Esta función está ligada al ajuste del parámetro **Slice Timestretch**. Si **Slice Timestretch** está desactivado, la transposición se crea aumentando/disminuyendo la velocidad de reproducción de los trozos (transponer una pista una octava hacia arriba corresponde a reproducir los trozos el doble de rápido). Con **Slice Timestretch** activado, obtendrá una corrección de tono real, es decir, no habrá cambios en la velocidad de reproducción.

2. Puede cambiar los volúmenes relativos de sus pistas con los controles de volumen a la derecha de cada pista. Esto es útil para ajustes de nivel entre las pistas. El medidor VU a la izquierda del control de volumen indica el volumen actual de la pista.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Parámetros de audio](#) en la página 206

## Ajustar la similitud

Con el deslizador de ganancia de similitud (a la izquierda de cada pista), puede determinar el peso que tendrá una pista en particular a la hora de la confección del loop maestro. Moviendo el deslizador especifica que una pista es más/menos similar a la pista maestra, esto invalida el resultado del análisis de **LoopMash**. Como resultado, se incluyen más o menos trozos de esta pista en la mezcla actual.

---

PROCEDIMIENTO

1. Mueva el deslizador hacia la derecha para seleccionar más trozos de la pista correspondiente para su reproducción, y hacia la izquierda para reducir el número de trozos a reproducir. Las líneas verticales en el deslizador de ganancia de similitud corresponden a los trozos de este loop. El patrón cambiante de los trozos indica similitud de cada trozo, en todas las pistas, con el trozo actual de la pista maestra. Cuanto más a la derecha esté una línea, más alta será la similitud entre este trozo y el trozo maestro.
2. Arrastre el control de umbral de similaridad (la línea con manecillas arriba y abajo que entrecruza todos los deslizadores de nivel de similaridad) hacia la izquierda o la derecha para determinar la similaridad mínima que deben tener los trozos para ser reproducidos.



Los trozos con una similitud por debajo de este umbral no se reproducen.

**NOTA**

En la página **Slice Selection**, en la parte inferior de **LoopMash**, puede hacer más ajustes sobre la elección de los trozos a reproducir.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Slice Selection](#) en la página 205

## Crear pistas compuestas

LoopMash le permite construir pistas compuestas.

---

PROCEDIMIENTO

1. Importe el loop del que quiera extraer sonidos.
2. Escuche los trozos y arrastre los trozos que quiera usar sobre la pista vacía.  
Se abre un diálogo que le pide que confirme que quiere crear una pista compuesta, y que determine el número de trozos que contendrá. Si introduce un número más grande de trozos de los que contiene la pista, la pista se rellena con trozos vacíos.



3. Haga clic en **Aceptar**.
- 

RESULTADO

La pista destino del trozo arrastrado se vuelve compuesta, se indica con una C a la izquierda de la pista.



Puede usar esta funcionalidad de una forma muy versátil:

- Puede confeccionar una combinación de sonidos que más le gusten en una pista.
- Puede definir un cierto patrón rítmico combinando trozos de loops diferentes en una pista compuesta, y haciendo de esta pista la pista maestra.
- Puede usar una pista compuesta como un portapapeles, permitiéndole incluir sonidos desde más de ocho loops en su mezcla.

Puede usar una pista para importar y para eliminar los loops en los que quiera buscar sonidos, y usar las siete pistas restantes como pistas compuestas. Esto le permite incluir hasta 32 sonidos de hasta 32 archivos de loops diferentes en cada una de las siete pistas compuestas.

**NOTA**

Las pistas compuestas se cuantizan con el tempo establecido.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Controles de transporte](#) en la página 203

## Aplicar modificadores de selección de trozos y efectos de trozos

Haciendo clic derecho en un trozo se abre un menú contextual, en el que puede cambiar la selección de trozos individuales y qué efecto se les aplica. La parte superior del menú contextual muestra los modificadores de selección de trozo.

### **Always**

Solo disponible para trozos de pistas maestras. El trozo se reproduce siempre.

### **Always Solo**

Solo disponible para trozos de pistas maestras. El trozo se reproduce siempre y de forma exclusiva (independientemente del parámetro **Voices** que seleccione en la página **Slice Selection**).

### **Exclude**

El trozo nunca se selecciona para ser reproducido.

### **Boost**

Aumenta la similitud para este trozo en particular, para que se reproduzca más a menudo.

Debajo de los modificadores de selección, el menú contextual muestra los efectos de los trozos.

### **Mute**

Enmudece el trozo.

### **Reverse**

Reproduce el trozo al revés.

### **Staccato**

Acorta el trozo.

### **Scratch A, B**

Reproduce el trozo como si se rayase.

### **Backspin 4**

Simula un plato con rotación hacia atrás que dura 4 trozos.

### **Slowdown**

Aplica una reducción de velocidad.

### **Tapestart**

Simula un inicio de cinta, es decir, aumenta la velocidad del trozo.

### **Tapestop 1, 2**

Simula un parón de cinta, es decir, baja la velocidad del trozo.

### **Slur 4**

Alarga el trozo 4 duraciones de trozo.

### **Slur 2**

Alarga el trozo 2 duraciones de trozo.

### **Stutter 2, 3, 4, 6, 8**

Reproduce solo la porción inicial de un trozo, y lo repite 2, 3, 4, 6, u 8 veces durante una duración de trozo, respectivamente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Slice Selection](#) en la página 205

[Controles de interpretación](#) en la página 206

## Controles de transporte



Los controles de transporte se pueden encontrar debajo del panel de **LoopMash**.

### Play

Haga clic en el botón **Play** para iniciar o detener la reproducción.

### Ir a

Haga clic en el botón **Locate** para volver al inicio del loop (compás 1/tiempo 1). La reproducción siempre empieza automáticamente al hacer clic en este botón.

### Paso izquierdo/derecho

Hacer clic en el botón **Step left/right** avanza o retrocede en la línea de tiempo, reproduciendo un trozo cada vez.

## Ajustar el tempo en LoopMash

Durante la reproducción, **LoopMash** se puede sincronizar al tempo establecido en la aplicación anfitrión, o puede seguir su propio ajuste de tempo.

- Active el botón **sync** (a la derecha del botón **Play**) para sincronizar **LoopMash** al tempo del proyecto establecido en su aplicación anfitrión.

Si **sync** está activado, puede empezar la reproducción usando los controles de transporte en su aplicación anfitrión. Con **sync** desactivado, **LoopMash** empieza a reproducir al hacer clic en el botón **Play** de **LoopMash**.

- Si **sync** está desactivado, el tempo actual de **LoopMash** (en BPM) se muestra en el campo de tempo, a la izquierda del botón maestro. Para cambiar el tempo local, haga clic en el campo de tempo, introduzca un nuevo valor y presione **Intro**.
- Si **sync** está desactivado, puede hacer clic en el botón maestro (a la derecha del campo de tempo) para copiar el tempo del loop maestro actual al campo tempo.

El estado activado/desactivado del parámetro **sync** se puede automatizar. Esto es útil para controlar **LoopMash** en un proyecto – con la sincronía desactivada, se pausa la reproducción de **LoopMash** dentro de un proyecto.

## Controlar funciones de transporte con su teclado MIDI

Con su teclado MIDI puede controlar las funciones **start**, **stop**, **sync on**, y **sync off**.

### C2

Iniciar

### D2

Detener

### E2

Activar sincronización

### F2

Desactivar sincronización

### NOTA

Si no tiene un teclado MIDI conectado a su ordenador, puede usar el teclado virtual (vea el **Manual de Operaciones**).

---

## Guardar su configuración como escenas

En las páginas **Slice Selection** e **Audio Parameters**, hay una fila de 24 pads. En cada uno de los pads puede guardar una escena, es decir, una combinación de hasta ocho pistas con todos sus ajustes de parámetros. Activando los pads puede cambiar rápidamente entre diferentes escenas durante su actuación.



- 1 Guardar escena
  - 2 Eliminar escena
  - 3 Intervalo de salto
  - 4 Escena seleccionada
  - 5 Pad con escena asociada
  - 6 Pad con escena vacía
- Para guardar los ajustes actuales como una escena, haga clic en el botón redondo y luego en un pad. Esto guarda su configuración en el botón.
  - Para cargar una escena, haga clic en el pad de la escena correspondiente.
  - Para eliminar una escena de un pad, haga clic en el botón **x** y luego en un pad.
  - Para editar una etiqueta de pad de escena, haga doble clic en el pad de la escena e introduzca un nombre.
  - Para reordenar los pads de escenas, haga clic en un pad de escena y arrástrelo a una nueva posición.

### IMPORTANTE

Una vez que haya hecho una configuración de **LoopMash**, guárdela en un botón de escena. Cambiar de escena sin guardar significa descartar todos los cambios no guardados.

## Ajustar un intervalo de salto

Puede determinar el punto en el que **LoopMash** cambia a la próxima escena durante la reproducción cuando activa un pad.

### PROCEDIMIENTO

- Haga clic en el botón **Jump interval** y seleccione una opción en el menú emergente.

### RESULTADO

### NOTA

La opción **e: End** significa que el loop actual se reproducirá hasta el final antes de cambiar de escena. Al configurar un rango corto de loop, puede necesitar ajustar el intervalo a **e: End** para asegurarse de que se alcanza el punto de salto.

## Lanzar pads de escenas con su teclado MIDI

Los pads de escena se colocan acordes a las teclas de un teclado MIDI. Puede lanzar los 24 pads de escenas con un teclado MIDI conectado, empezando en C0 (Do0) y acabando en B1 (Si1).

## Slice Selection

Haga clic en el botón **Slice Selection** (selección de trozos, encima de los controles de transporte) para abrir la página Slice Selection. Las opciones de esta página le permiten afectar más a la decisión de qué trozos se seleccionan para la reproducción.

### Number of Voices

Aquí puede establecer el número total de trozos de todas las pistas que reemplazan al trozo maestro (según sus ajustes actuales de ganancia de similitud). El rango va desde una (izquierda) hasta cuatro (derecha) voces, es decir, se pueden reproducir sonidos de hasta cuatro loops simultáneamente. El hecho de incrementar el número de voces incrementará la carga de CPU.

### Voices per Track

Este es el número máximo de trozos que pueden ser seleccionados de una única pista. El rango va desde uno hasta cuatro. Cuantos menos trozos se puedan elegir de una misma pista, más variedad tendrá en la salida de **LoopMash**.

### Selection Offset

Mueva este deslizador hacia la derecha para que se puedan seleccionar trozos que tienen menor similitud para la reproducción. Este ajuste afecta a todas las pistas de esta escena.

### Random Selection

Mueva este deslizador hacia la derecha para permitir más variación al seleccionar trozos para su reproducción, añadiendo una sensación de aleatoriedad al proceso de selección. Este ajuste afecta a todas las pistas de esta escena.

### Selection Grid

Determina la frecuencia con la que **LoopMash** busca trozos similares durante la reproducción: siempre (posición izquierda), o solo cada 2, 4, u 8 pasos (posición derecha). Por ejemplo, si ha ajustado Selection Grid a cada 8° paso (posición derecha), **LoopMash** reemplaza trozos similares cada 8° paso. Entre dos pasos de reemplazo reproduce las pistas de los trozos que se han seleccionado en el último paso de reemplazo, dando como resultado que no se reproducirán más secuencias de una pista.

### Similarity Method

Aquí puede modificar el criterio que **LoopMash** tiene en consideración a la hora de comparar trozos por similitud. Hay tres métodos de similitud:

- **Standard** – Este es el método estándar, en el que todos los trozos de todas las pistas se comparan considerando varios aspectos como el ritmo, tempo, espectro, etc.
- **Relative** – Este método no solo tiene en cuenta la similitud general de todos los trozos de todas las pistas, también tiene en cuenta la relación con los demás trozos de la misma pista. Por ejemplo, **LoopMash** puede reemplazar el sonido más bajo, alto de una pista, con el sonido más bajo, alto de otra pista.
- **Harmonic** – Este método solo tiene en cuenta la información de la altura tonal analizada, para que un trozo se reemplace con otro trozo similar armónicamente, y no por un trozo similar rítmicamente. Con este método, también se considerará el valor de transposición, es decir, un trozo maestro con un acorde en Do mayor no se reemplaza por un trozo con un acorde en Re mayor. Pero se reemplaza si ajusta la transposición de la pista del trozo con el acorde Re mayor a -2. Es aconsejable que mantenga los deslizadores de ganancia de similitud en una posición baja cuando trabaje con este método, porque de otra forma podría producir disonancia. Puede modificar los valores de transposición para reproducir más trozos de una pista específica.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar su configuración como escenas](#) en la página 204

## Parámetros de audio

Haga clic en el botón **Audio Parameters** (encima de los controles de transporte) para abrir la página **Audio Parameters**. Con las opciones de esta página, puede afectar al sonido de la salida de audio de LoopMash.

### Adapt Mode

Con este modo, puede adaptar el sonido del trozo seleccionado al sonido del trozo maestro. Las opciones disponibles son:

- **Volume** – cambia el volumen general del trozo seleccionado.
- **Envelope** – modifica los cambios de volumen dentro del trozo.
- **Spectrum** – modifica el espectro del trozo (ecualización).
- **Env + Spectrum** – es una combinación de los modos **Envelope** y **Spectrum**.

### Adapt Amount

Mueva este deslizador hacia la derecha para aumentar la adaptación especificada con el parámetro **Adapt Mode**.

### Slice Quantize

Mueva este deslizador hacia la derecha para aplicar cuantización a los trozos, es decir, los trozos se alinearán en una rejilla de corcheas. Si el deslizador está lo máximo hacia la izquierda, los trozos siguen el patrón rítmico definido por el loop maestro original.

### Slice Timestretch

Le permite aplicar corrección de tiempo en tiempo real a los trozos, rellenando los huecos o evitando solapamientos entre trozos que no se reproducen en su tempo original, o al combinar trozos con tempos originales diferentes. Aplicar corrección de tiempo aumentará la carga de CPU y puede afectar a la calidad del sonido. Reduzca la necesidad de uso de la corrección de tiempo usando loops con tempos originales parecidos.

### Staccato Amount

Si mueve este deslizador hacia la derecha, la duración de los trozos se reduce gradualmente, dando a la salida una sensación de staccato.

### Dry/Wet Mix

Establece el balance entre los volúmenes del loop maestro y los trozos seleccionados de las demás pistas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustar el valor de transposición de pista y volumen de pista](#) en la página 200

## Controles de interpretación



Haga clic en el botón **Performance Controls** para abrir la página de **Performance Controls** (controles de interpretación). En esta página, encontrará una fila de botones colocados según las teclas en un teclado MIDI.

- Haciendo clic en estos botones durante la reproducción, podrá aplicar efectos a su interpretación global.

Un efecto se aplica mientras el botón está activado.

La mayoría de los efectos disponibles corresponden a efectos que se pueden aplicar a trozos individuales, los botones verdes indican efectos stutter y slur, y los rojos Mute, Reverse, Stacatto, etc.

#### NOTA

Los efectos lanzados con los botones **Performance Controls** sobrescriben los efectos de los trozos.

---

Con los botones azules y el botón amarillo, puede aplicar más efectos que no se pueden aplicar a trozos por separado:

#### **Cycle 4, 2, 1**

Ajusta un ciclo corto de 4, 2, y 1 trozo, respectivamente. Este ciclo corto siempre se configura dentro del rango de bucle que se ajusta en la regla. Configurar un ciclo sobre 1 trozo significa que el trozo se repetirá hasta que suelte el botón.

#### **Continue**

Reproduce las pistas de los trozos seleccionados de forma continua hasta que suelta el botón.

#### NOTA

No puede guardar efectos globales en escenas. Para aplicar efectos y guardarlos en escenas, use efectos de trozos.

---

### **Lanzar controles de interpretación con su teclado MIDI**

Puede lanzar los controles de interpretación con su teclado MIDI empezando en C3 (Do3) hacia arriba.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Aplicar modificadores de selección de trozos y efectos de trozos](#) en la página 202

## Mystic

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---



El método de síntesis usado por **Mystic** se basa en tres filtros en peine configurados en paralelo con realimentación. Un filtro en peine es un filtro con varias hendiduras en su respuesta en frecuencia, con las frecuencias de sus hendiduras relacionadas armónicamente con la frecuencia de la hendidura fundamental (más grave).

Un ejemplo típico de filtro en peine tiene lugar al usar un efecto de flanger o de delay con un tiempo de retardo muy corto. Aumentar la realimentación (la cantidad de señal enviada de vuelta al delay o flanger) hace que se produzca un tono resonante – este tono es básicamente lo que produce **Mystic**. Este método de síntesis es capaz de generar una gran variedad de sonidos, desde suaves tonos de cuerda pinzada hasta extraños timbres no armónicos.

El principio básico es el siguiente:

- Empieza con un sonido de impulso, generalmente con un decaimiento muy corto. El espectro del sonido de impulso afecta en gran modo a la calidad tonal del sonido resultante.
- El sonido de impulso es dirigido a los tres filtros en peine, en paralelo. Cada uno de dichos filtros tiene un bucle de realimentación. Esto significa que la salida de cada filtro en peine es enviada de vuelta al filtro. El resultado es un tono de acople resonante.
- Cuando la señal es realimentada de vuelta en el filtro en peine, lo hace mediante un filtro pasa-bajos variable separado. Este filtro se corresponde con la amortiguación de altas frecuencias que tiene lugar en un instrumento físico – si se ajusta a una frecuencia de corte baja los armónicos superiores decaen más rápido que los inferiores (como al pinzar una cuerda en una guitarra, por ejemplo).
- El nivel de la señal realimentada es controlado por un control de realimentación. Esto determina el decaimiento del tono de realimentación. Al ajustarlo a un valor negativo se simula la onda progresiva en un tubo con un extremo abierto y el otro cerrado. El resultado es un sonido más hueco, similar al de una forma de onda cuadrada, con un tono una octava inferior.



- Un control de desafinación desplaza las frecuencias fundamentales de los tres filtros en peine, para sonidos similares al chorus o efectos especiales drásticos.

Finalmente, tiene acceso a los parámetros comunes del sintetizador – dos LFOs, cuatro envolventes y una sección de efectos.

- Por defecto, la envolvente 2 controla el nivel del sonido de impulso – aquí es donde usted ajusta el decaimiento del impulso corto al emular sonidos de cuerda, etc.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diagrama de Mystic](#) en la página 250

## Parámetros relativos al sonido

### La sección de control de impulso



Aquí es donde se configura el sonido de impulso – el sonido que alimenta los filtros en peine, sirviendo como punto de partida para el proceso de síntesis. El control de impulso tiene dos formas de onda básicas que se filtran a través de filtros de espectro diferentes con frecuencias base ajustables. La salida es una mezcla ajustable entre las dos señales de filtro de forma de onda/espectro.

### Visores de espectro



Los visores le permiten dibujar el contorno de los filtros espectrales A y B con el ratón.

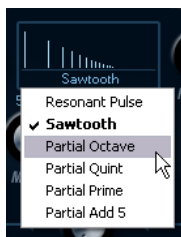
- Para ajustar el contorno, haga clic en uno de los visores y arrastre el ratón para dibujar una curva. Esto produce el contorno inverso en el otro visor, para una mayor versatilidad sonora.

Para ajustar el contorno de los dos filtros de forma independiente, mantenga pulsado **Mayús**, haga clic con el ratón y arrastre en cualquiera de los visores.

- Use el menú emergente Preset para seleccionar un preset de contorno.
- Si quiere calcular una curva aleatoria de filtro espectral, puede escoger la función **Randomize** en el menú emergente Preset.

Cada vez que escoja esta función, aparece un nuevo espectro aleatorio.

## Menú emergente de forma de onda



El menú emergente en la parte inferior de la sección de forma de onda (la caja central en la parte superior del panel) le permite seleccionar una forma de onda básica para enviarla a través del contorno de filtro A. Las opciones están especialmente diseñadas para su uso con el filtro espectral.

### Cut

Desplaza la frecuencia del contorno del filtro, de un modo similar al de un control de frecuencia de corte de un filtro estándar. Para usar el contorno de filtro en su rango de frecuencias completo, ajuste el parámetro **Cut** a su máximo valor.

### Morph

Ajusta la mezcla entre las dos trayectorias de la señal: contorno espectral A de la forma de onda A y contorno espectral B de la forma de onda B.

### Coarse

Desplaza el tono del sonido de impulso. En una configuración de sonido de cuerdas típica, cuando el sonido de impulso es muy corto, este parámetro no cambiará el tono del sonido final, sino su color tímbrico.

### Raster

Elimina armónicos del sonido de impulso. Ya que el contenido armónico del sonido de impulso se refleja en el sonido filtrado en peine, esto cambiará el timbre final.

## Parámetros de sonido del filtro en peine



### Damping

Se trata de un filtro pasa-bajos de 6dB/oct que afecta al sonido siendo realimentado en los filtros en peine. Esto significa que el sonido será gradualmente más suave al decaer, es decir, los armónicos superiores decaerán más rápidamente que los inferiores (como ocurre al pinzar una cuerda en una guitarra).

- A menor valor de **Damping**, más pronunciado es este efecto.  
Si abre el filtro totalmente (gira **Damping** al máximo) el contenido armónico es estático – el sonido no se suaviza al decaer.

### Level

Determina el nivel del sonido de impulso que está siendo enviado a los filtros en peine. Por defecto, este parámetro es modulado por la envolvente 2. Es decir, la envolvente 2 se usa como envolvente de volumen para el sonido de impulso.

- Para un sonido parecido a los de cuerda, necesitará una envolvente con un ataque rápido, un decaimiento muy corto y ningún sostenimiento (un impulso en otras palabras), pero también puede usar otro tipo de envolventes para otros tipos de sonidos.  
Pruebe a elevar el ataque, p. ej., o elevar el sostenimiento para permitir que el impulso pueda oírse junto con el sonido del filtro en peine.

### Crackle

Le permite enviar ruido directamente a los filtros en peine. Pequeñas cantidades de ruido producirán un efecto de crujido errático, cantidades más altas proporcionarán un sonido de ruido más pronunciado.

### Feedback

Determina la cantidad de señal devuelta a los filtros en peine (el nivel de realimentación).

- Ajustar **Feedback** a cero (doce en punto) desactiva el sonido de filtro en peine, ya que no se produce ningún tono de realimentación.
- Ajustar **Feedback** a un valor positivo crea un tono de realimentación, y valores mayores generan decaimientos más largos.
- Ajustar **Feedback** a un valor negativo crea un tono de realimentación con un sonido más hueco, afinado una octava más abajo. Ajustes inferiores generarán decaimientos más largos.

### Detune

Desplaza las frecuencias de las muescas de los tres filtros en peine paralelos, cambiando la altura tonal de sus tonos de realimentación. Con valores bajos, se produce un efecto similar al chorus. Con valores más altos, se desafinan los tres timbres en intervalos más amplios.

### Pitch y Fine

Ajustes globales del tono del sonido final. Cambian tanto el tono del sonido de impulso como del sonido final del filtro en peine.

### Key Tracking

Determina si el sonido de impulso deberá seguir el teclado. Afecta al sonido de los filtros en peine en un modo similar al interruptor de seguimiento de teclado en el filtro de un sintetizador sustractivo convencional.

### Portamento

Hace que se deslice el tono al tocar notas diferentes. El ajuste del parámetro determina el tiempo que hace falta para que un tono se deslice desde una nota hasta la siguiente. Gire el botón en el sentido de las agujas del reloj para un mayor tiempo de deslizamiento.

El interruptor **Mode** le permite aplicar deslizamiento solo cuando toca una nota ligada (al situar el interruptor en posición **Legato**). El Legato tiene lugar cuando toca una nota sin dejar de pulsar la nota anterior. Tenga en cuenta que el modo **Legato** solo funciona con partes monofónicas.

## Volumen maestro y panorama



El potenciómetro **Volume** maestro controla el volumen maestro (amplitud) del instrumento. Por defecto, este parámetro está controlado por Envelope 1, para generar una envolvente de amplitud a la señal generada por los osciladores.

El potenciómetro **Pan** controla la posición del instrumento en el espectro estéreo. Puede usar **Pan** como un destino de modulación.

## Modulación y controladores

La mitad inferior del panel de control muestra las diversas páginas disponibles para la asignación de modulación y controladores, así como la página **EFX**. Puede cambiar entre estas páginas usando los botones sobre esta sección.



Están disponibles las siguientes páginas:

- La página **LFO** muestra dos osciladores de baja frecuencia (LFOs) para modular diversos parámetros.
- La página **ENV** contiene los cuatro generadores de envolvente, los cuales pueden ser asignados para controlar diversos parámetros.
- La página **Event** contiene los controladores MIDI habituales (Mod wheel, Aftertouch, etc.) y sus asignaciones.
- La página **EFX** ofrece tres tipos de efectos diferentes: Distorsión, Retardo, y Modulación.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página LFO](#) en la página 212

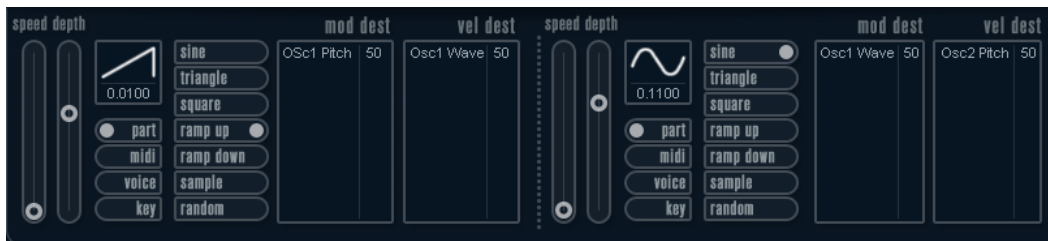
[Página de envolvente](#) en la página 215

[Página de evento](#) en la página 217

[Página efectos \(EFX\)](#) en la página 218

## Página LFO

La página LFO se abre al hacer clic sobre el botón **LFO**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. La página contiene todos los parámetros, así como los destinos de modulación y velocidad para dos LFOs independientes.



Dependiendo del preset que tenga seleccionado, puede que ya existan algunos destinos de modulación asignados, en cuyo caso se encontrarán listados en la caja **Mod Dest** para cada LFO.

Un oscilador de baja frecuencia (LFO) sirve para modular parámetros, p. ej. el tono de un oscilador (para producir vibrato), o cualquier otro parámetro donde se precise una modulación cíclica.

Los dos LFOs tienen parámetros idénticos.

#### Speed

Controla la frecuencia del LFO. Si el modo de sincronía está ajustado en **MIDI**, los valores de velocidad disponibles pueden ser seleccionados como valores de nota, de modo que la velocidad esté sincronizada al tempo del secuenciador.

#### Depth

Controla la cantidad de modulación aplicada por el LFO. Si está ajustada a cero, no se aplica modulación alguna.

#### Waveform

Establece la forma de onda del LFO.

#### Sync mode (Part/MIDI/Voice/Key)

Ajusta el modo de sincronía del LFO.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar destinos de modulación del LFO](#) en la página 213

## Acerca de los modos de sincronía

Los modos de sincronía determinan cómo el ciclo del LFO afecta a las notas que toca.

#### Part

En este modo, el ciclo del LFO se repite libremente y afectará sincronizadamente a todas las voces. Libremente significa que el LFO genera sus ciclos de forma continuada y no se reinicializa cuando se toca una nota.

#### MIDI

En este modo, la velocidad del LFO se encuentra sincronizada con el reloj MIDI en varios incrementos de tiempo.

#### Voice

En este modo, cada voz en la parte tiene su propio ciclo de LFO independiente (el LFO es polifónico). Estos ciclos también se repiten libremente – al pulsar cada tecla, el sonido es producido en cualquier fase del ciclo del LFO.

#### Key

Igual que en **Voice** excepto que no se repite libremente – por cada tecla que pulse se reinicia el ciclo del LFO.

## Acerca de las formas de onda

La mayor parte de formas de onda de LFO estándar están disponibles para la modulación del LFO. Puede usar formas de onda sinusoidales (Sine) y triangulares (Triangle) para ciclos de modulación suaves; cuadradas (Square) y dientes de sierra ascendentes y descendentes (Ramp up/down) para diferentes tipos de modulación escalonada; y aleatoria (Random) o muestra (Sample) para modulaciones aleatorias. La forma de onda de la muestra (sample) es diferente:

- En este modo, un LFO también hace uso del otro LFO.  
Por ejemplo, si LFO 2 se ajusta para usar **Sample**, el efecto resultante también depende de la velocidad y forma de onda del LFO 1.

## Asignar destinos de modulación del LFO

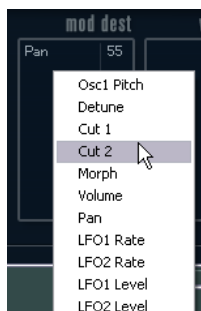
Puede asignar un destino de modulación a un LFO.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Mod Dest** de uno de los LFOs.

Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.



2. Seleccione un destino, por ejemplo, **Cut**.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
  - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos seguido del valor.
3. Seleccione una forma de onda de LFO, la velocidad (Speed), profundidad (Depth) y el modo de sincronía.  
Ahora debería oír el parámetro **Cut** siendo modulado por el LFO.
4. Usando el mismo método básico, puede añadir cualquier tipo de destinos de modulación para el LFO.  
Todos aparecerán listados en la caja **Mod Dest**.
  - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.

---

## Asignar destinos de LFO ligados a velocidad

También puede asignar modulación de LFO controlada por la velocidad.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Vel Dest** de uno de los LFOs.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de velocidad.
2. Seleccione un destino.  
El destino de velocidad seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
  - Puede asignar valores positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
3. Usando el mismo método básico, puede añadir cualquier número de destinos de velocidad para el LFO.  
Todos se listan en la caja **Vel Dest**.
  - Para eliminar un destino de velocidad, haga clic sobre el nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.

---

## Control de velocidad de modulación de LFO

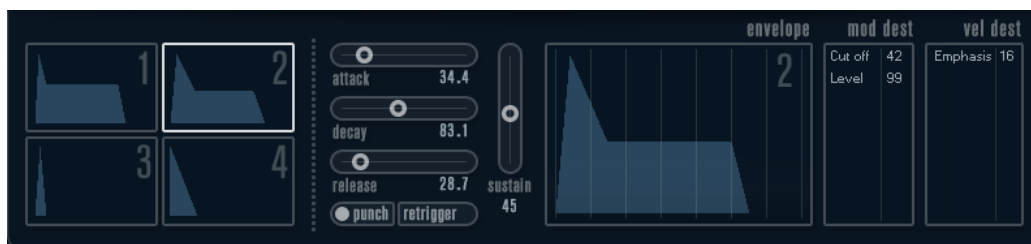
Si sigue los pasos de arriba y selecciona el parámetro **Cut** como un destino de velocidad (Velocity), ocurre lo siguiente:

- Cuanto más fuerte toque la tecla, más será modulado por el LFO el parámetro **Cut**.
- Si introduce un valor negativo como cantidad de modulación de velocidad, ocurre lo contrario; cuanto más fuerte toca, menos se modula el parámetro **Cut** por el LFO.

## Página de envolvente

La página de envolvente se abre haciendo clic sobre el botón **ENV**, en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. La página contiene todos los parámetros y los destinos de modulación y velocidad para cada uno de los cuatro generadores de envolvente.

Los generadores de envolvente controlan cómo cambiará el valor de un parámetro cuando se pulse una tecla, al mantenerse pulsada dicha tecla y cuando, finalmente, se deja de pulsarla.



En la página Envolvente, se muestran simultáneamente los parámetros de uno de los cuatro generadores de envolvente.

- Puede cambiar entre las cuatro envolventes en la sección de la izquierda. Haciendo clic sobre cualquiera de los cuatro visores de mini curva numerados, lo seleccionará y mostrará sus parámetros correspondientes en la sección de la derecha.
- Los generadores de envolvente tienen cuatro parámetros: **Attack**, **Decay**, **Sustain**, y **Release** (ADSR).
- Puede ajustar los parámetros de la envolvente de 2 modos: usando los deslizadores o haciendo clic y arrastrando la curva en el visor de curva de la envolvente. También puede ajustarlos en los visores de mini curva.
- Por defecto, Envelope 1 está asignado al volumen maestro y, por tanto, actúa como una envolvente de amplitud. La envolvente de amplitud ajusta el modo en que el volumen del sonido debería cambiar desde que pulsa una tecla hasta que la tecla es liberada. Si se asigna ningún envolvente de amplitud, no hay salida.
- La Envolvente 2 está asignada por defecto al parámetro **Level**.

Los parámetros de la envolvente son los siguientes:

### Attack

La fase de ataque es el tiempo necesario para pasar desde cero hasta el valor máximo. La duración de esta fase se controla con el parámetro **Attack**. Si **Attack** está en 0, el valor máximo se alcanza instantáneamente. Si se eleva este valor, será preciso un tiempo determinado para alcanzar el valor máximo. El rango abarca desde 0.0 milisegundos hasta 91.1 segundos.

### Decay

Después de que se haya alcanzado el valor máximo, dicho valor empieza a disminuir. La duración de esta fase se controla con el parámetro **Decay**. El **Decay** no tiene efecto si el parámetro **Sustain** está ajustado al máximo.

### Sustain

Determina el nivel en el que se queda la envolvente después de la fase **Decay**. Tenga en cuenta que **Sustain** representa un nivel, mientras que los demás parámetros de la envolvente representan tiempos.

### Release

Determina el tiempo necesario para que el valor decaiga nuevamente a cero después de soltar la tecla. El rango abarca desde 0.0 milisegundos hasta 91.1 segundos.

### Punch

Si **Punch** está activado, el inicio de la fase de decaimiento se retrasa unos pocos milisegundos, es decir, la envolvente permanece a nivel máximo durante un instante antes de pasar a la fase siguiente de decaimiento. El resultado es el de un ataque con más pegada similar al del efecto de un compresor. Este efecto es más pronunciado al usar tiempos de ataque y decaimiento cortos.

### Retrigger

Si **Retrigger** está activado, la envolvente se dispara de nuevo cada vez que toca una nueva nota. Sin embargo, con algunos sonidos de texturas/pads y un número limitado de voces, se le recomienda dejar este botón desactivado, debido a que pueden aparecer ruidos o clics.

## Asignar destinos de modulación de envolvente

Puede asignar un destino de modulación a una envolvente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic sobre la caja **Mod Dest** de una de las envolventes.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.
  2. Seleccione un destino, por ejemplo, **Cut**.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
    - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Seleccione una curva envolvente adecuada para la modulación.  
Ahora debería oír, mientras va tocando, cómo la envolvente modula el parámetro **Cut**.
  4. Usando el mismo método básico, puede añadir destinos de modulación adicionales para la envolvente.  
Todos aparecerán listados en la caja **Mod Dest**.
    - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Asignar destinos de envolvente ligados a velocidad

También puede asignar modulación de envolvente controlada por velocidad, es decir, la modulación está gobernada por lo fuerte o flojo que pulsa una tecla.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Vel Dest** de una de las envolventes.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de velocidad.
2. Seleccione un destino.  
El destino de velocidad seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación. Más abajo encontrará un ejemplo de cómo funciona la modulación de velocidad.



- Puede asignar valores positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
3. Usando el mismo método básico, puede añadir múltiples destinos de velocidad para la envolvente.
- Todos se listan en la caja **Vel Dest**.
- Para eliminar un destino de velocidad, haga clic sobre el nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

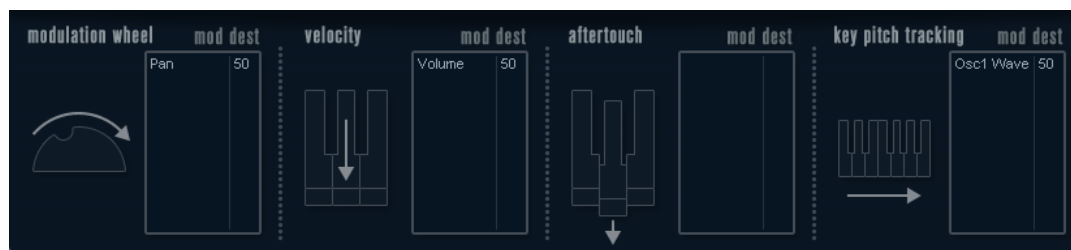
## Control de velocidad de modulación de envolvente

Si sigue los pasos de arriba y selecciona el parámetro **Cut** como un destino de velocidad (Velocity), ocurre lo siguiente:

- Cuanto más fuerte pulsa la tecla, más será modulado el parámetro por la envolvente.
- Si introduce un valor negativo como cantidad de modulación de velocidad, ocurre lo contrario; cuanto más fuerte toca, menos se modula el parámetro **Cut** por la envolvente (Envelope).

## Página de evento

La página de evento se abre al hacer clic sobre el botón **EVENT**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. Esta página contiene los controladores MIDI más habituales y sus asignaciones.



### Modulation Wheel

La rueda de modulación de su teclado puede ser usada para modular parámetros.

### Velocity

Controla parámetros según lo fuerte o flojo que toque las notas en su teclado. Una aplicación común de la velocidad es la de hacer que los sonidos suenen más brillantes o fuertes al tocar las teclas con mayor fuerza.

### Aftertouch

Aftertouch, o presión por canal, es un dato MIDI enviado al aplicar presión sobre el teclado después de que se haya pulsado una tecla, y mientras se mantiene dicha tecla pulsada o sostenida. El aftertouch se enruta habitualmente de forma que controle la frecuencia de corte del filtro, el volumen, y otros parámetros con la finalidad de añadir expresión.

### Key Pitch Tracking

Con el seguimiento de notas del teclado puede cambiar el valor de determinados parámetros linealmente en función del lugar del teclado que se esté tocando.

## Asignar un controlador a un parámetro

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic sobre la caja **Mod Dest** de uno de los controladores.

Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.

2. Seleccione un destino.

El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación cuando el controlador se encuentra en su máxima posición.

- Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.

Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.

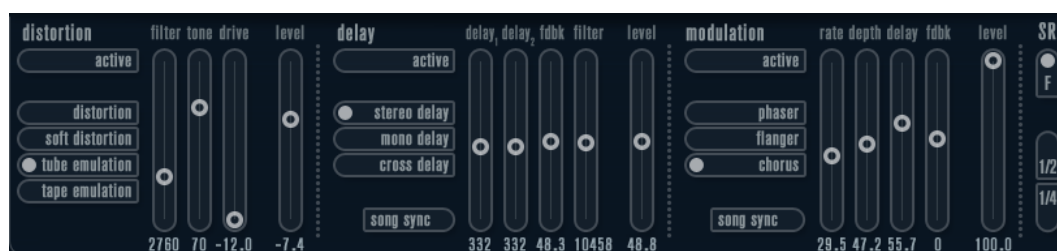
3. Usando el mismo método básico, puede añadir múltiples destinos de velocidad para la envolvente.

Todos se listan en la caja **Mod Dest** de cada controlador.

- Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.

## Página efectos (EFX)

Esta página ofrece tres unidades de efectos diferentes: **Distortion**, **Delay**, y **Modulation** (Phaser/Flanger/Chorus). La página de efectos se abre al hacer clic sobre el botón **EFX**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control.



- Cada sección de efectos separada está dispuesta con una fila de botones que determinan el tipo de efecto o característica y una fila de deslizadores para realizar los ajustes de los parámetros.
- Para activar un efecto, haga clic en el botón **Active** para que aparezca un punto. Al hacer clic nuevamente se desactiva el efecto.

### Distortion

Puede elegir entre 4 características de distorsión básicas:

- **Distortion** proporciona distorsión de corte dura (hard clipping).
- **Soft Distortion** proporciona distorsión de corte suave (soft clipping).
- **Tape Emulation** produce distorsión similar a la saturación de cinta magnética.
- **Tube Emulation** produce distorsión similar a la de los amplificadores de válvulas.

### Drive

Amplifica la señal de entrada para ajustar la cantidad de distorsión.

### Filter

Establece la frecuencia de cruce del filtro de distorsión. El filtro de distorsión consiste en un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto con una frecuencia de corte igual a la frecuencia de cruce.

### Tone

Controla la cantidad relativa de señal procesada por los filtros de paso bajo y de paso alto.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

## Delay

Puede elegir entre 3 características básicas de retardo:

- **Stereo Delay** tiene dos líneas de retardo separadas, panoramizadas a la izquierda y a la derecha.
- En **Mono Delay**, las dos líneas de retardo están conectadas en series de efectos de retardo de pulsación dual (dual tap).
- En **Cross Delay**, el sonido retardado va saltando entre los dos canales estéreo.

### Song Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo de los tiempos de retardo.

### Delay 1

Ajusta el tiempo de retardo desde 0 ms hasta 728 ms. Si **MIDI sync** está activado, el rango va desde 1/32 hasta 1/1; normal, tresillo, o con puntillo.

### Delay 2

Igual que **Delay 1**.

### Feedback

Controla el decaimiento de los retardos. Con valores más altos, los ecos se repiten durante más tiempo.

### Filter

En el bucle de realimentación del retardo se encuentra integrado un filtro de paso bajo. Este parámetro controla la frecuencia de corte de dicho filtro de realimentación. Ajustes más bajos proporcionan un sonido más oscuro a los sucesivos ecos.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

## Modulation

Puede elegir entre 3 características básicas de modulación:

- **Phaser** usa un filtro de paso todo de 8 polos para producir el efecto clásico de phasing.
- **Flanger** se compone de dos líneas de retardo independientes con realimentación para los canales izquierdo y derecho. El tiempo de retardo de ambos retardos es modulado por un LFO de frecuencia ajustable.
- **Chorus** produce un efecto de chorus rico, con 4 retardos modulados por cuatro LFOs independientes.

### Song Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo del parámetro **Rate**.

### Rate

Ajusta la velocidad de los LFOs que modulan el tiempo de retardo. Si **Song Sync** está activado, la velocidad se sincroniza a varios incrementos de tiempo musical.

### Depth

Controla la profundidad de la modulación del tiempo de retardo.

### Delay

Ajusta el tiempo de retardo de las cuatro líneas de retardo.

### Feedback

Controla la cantidad de realimentación positiva o negativa de las cuatro líneas de retardo.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

## Parámetros SR

Con estos botones, puede cambiar la frecuencia de muestreo. Las frecuencias de muestreo más bajas básicamente reducen el contenido en altas frecuencias y la calidad de sonido, pero no alteran el tono. Es útil para emular los sonidos de baja fidelidad (lo-fi) de los sintetizadores digitales clásicos.

- Si el botón **F** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproduce con la frecuencia de muestreo ajustada en la aplicación huésped.
- Si el botón **1/2** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproducirá con una frecuencia de muestreo a la mitad de la original.
- Si el botón **1/4** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproducirá con una frecuencia de muestreo a una cuarta parte de la original.

Un efecto adicional de usar frecuencias de muestreo más bajas es que se reduce la carga sobre la CPU del ordenador, permitiendo la reproducción de más voces simultáneas, etc.

## Padshop

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---

Padshop se describe con detalle en un documento aparte, al que se puede acceder a través del botón ? en la interfaz del plug-in.

## Prologue

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	X	X	X	X

---



**Prologue** sigue el modelo de la síntesis sustractiva, el método usado en los sintetizadores analógicos clásicos. Dispone de las siguientes funcionalidades básicas:

- Filtro multimodo  
Paso bajo y paso alto con pendiente variable, además de modos de filtro de paso banda y un filtro de notch.
- Tres osciladores, cada uno con 4 formas de onda estándar, más un surtido de formas de onda especializadas.
- Modulación de frecuencia.
- Modulación en anillo.
- Efectos incorporados.
- **Prologue** recibe MIDI de todos los canales MIDI.  
No es preciso seleccionar un canal MIDI para dirigir la señal MIDI a **Prologue**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diagrama de Prologue](#) en la página 250

## Parámetros relativos al sonido

### Sección de oscilación



Esta sección contiene parámetros que afectan a los 3 osciladores. Éstos se encuentran en la mitad superior del panel del instrumento.

### Seleccionar formas de onda

Cada oscilador dispone de varias formas de onda, que se pueden seleccionar haciendo clic sobre el nombre de la forma de onda en la caja que se encuentra en la sección de cada oscilador.



#### Sawtooth

Diente de Sierra. Esta forma de onda contiene todos los armónicos y produce un sonido brillante y rico.

#### Parabolic

Parabólica. Podría ser descrita como una forma de onda de diente de sierra redondeada, que produce un timbre más suave.

#### Square

Cuadrada. Las formas de onda cuadradas solo contienen armónicos de orden impar, lo que produce un sonido hueco característico.

#### Triangle

Triangular. La forma de onda triangular genera solo unos pocos armónicos de orden impar, lo que produce un sonido ligeramente hueco y apagado.

### **Sine**

Sinusoidal. La onda sinusoidal es la forma de onda más simple, sin armónicos (sobretonos). La onda sinusoidal produce un timbre suave y neutral.

### **Formant 1-12**

Formante. Las formas de onda de tipo Formante presentan un cierto énfasis sobre determinadas bandas de frecuencia. Al igual que la voz humana, los instrumentos musicales presentan un conjunto fijo de formantes, lo que les proporciona un color tonal o timbre único y diferenciado, que no varía con el tono.

### **Vocal 1-7**

Vocal. También son formas de onda de tipo formante, pero orientadas específicamente a la producción de sonidos vocales. Los sonidos de las vocales (A/E/I/O/U) se encuentran entre las formas de onda de esta categoría.

### **Partial 1-7**

Parcial. Los Parciales, también llamados armónicos o sobretonos, son una serie de tonos que acompañan al tono primario (fundamental). Estas formas de onda producen intervalos con dos o más frecuencias que se oyen a la vez con igual potencia.

### **Reso Pulse 1-12**

Pulso Resonante. Esta categoría de formas de onda empieza con una forma de onda compleja (Reso Pulse 1), que enfatiza la frecuencia fundamental (primaria). Para cada forma de onda consecutiva, se realza el siguiente armónico en la serie armónica.

### **Slope 1-12**

Pendiente. Esta categoría de formas de onda empieza con una forma de onda compleja (Slope 1), y va disminuyendo progresivamente de complejidad armónica según va aumentando el número de forma de onda seleccionado. Slope 12 produce una onda sinusoidal (sin armónicos).

### **Neg Slope 1-9**

Pendiente Negativa. Esta categoría también se inicia con una forma de onda compleja (NegSlope 1), pero va disminuyendo gradualmente su contenido en bajas frecuencias según va aumentando el número de forma de onda seleccionado.

- Para oír la señal generada por los osciladores, los controles Osc correspondientes en las secciones de oscilador deben establecerse a un valor adecuado.

## **Parámetros de OSC 1**

El Oscilador 1 actúa como oscilador maestro. Determina el tono de referencia para los tres osciladores.

### **Osc 1 (0-100)**

Controla el nivel de salida del oscilador.

### **Coarse (±48 semitonos)**

Ajuste Grueso. Determina el tono de referencia usado por todos los osciladores.

### **Fine (±50 centésimas)**

Ajuste Fino. Afina el tono del oscilador en incrementos de centésima de semitono. También afecta a todos los osciladores.

### **Wave Mod (±50)**

Este parámetro solo se encuentra activo si el botón **Wave Mod** está activado, junto a la caja de selección de forma de onda. La modulación de la forma de onda funciona añadiendo al oscilador una copia de sí mismo desplazada de fase, lo que produce variaciones en la forma de onda. Por ejemplo, si se usa la forma de onda de diente

de sierra, al activar la WM se creará una onda de pulso o rectangular. Al modular el parámetro WM, p. ej., con un LFO, se produce el clásico PWM (modulación de la anchura del pulso). La modulación de la forma de onda puede, de todos modos, aplicarse a cualquier forma de onda.

#### **Botón Phase (Activado/Desactivado)**

Fase. Si la sincronización de fase se encuentra activada, todos los osciladores reinician los ciclos de sus formas de onda cada vez que se reproduce una nota. Con **Phase** desactivada, los osciladores generan un ciclo de forma de onda continuo, lo que produce ligeras variaciones al tocar puesto que cada nota empieza desde una posición de fase aleatoria dentro del ciclo, añadiendo calidez al sonido. En sonidos de bajo o de percusión, en muchos casos se desea que el ataque de cada nota suene igual, por lo tanto, para estos propósitos debería activar la sincronización de fase. La sincronización de fase también afecta al generador de ruido (noise).

#### **Botón Tracking (Activado/Desactivado)**

Seguimiento. Si **Tracking** está activado, el tono del oscilador depende de las notas tocadas en el teclado. Si **Tracking** está desactivado, el tono del oscilador permanece constante, independientemente de la nota que se reproduzca.

#### **Botón Wave Mod (Activado/Desactivado)**

Activa/Desactiva la modulación de onda.

#### **Menú emergente de forma de onda**

Selecciona la forma de onda básica para el oscilador.

### **Parámetros de OSC 2**

#### **Osc 2 (0–100)**

Controla el nivel de salida del oscilador.

#### **Coarse (±48 semitonos)**

Ajuste Grueso. Determina el tono del Osc 2. Si **FM** está activado, determina la relación de frecuencias respecto al Osc 1.

#### **Fine (±50 centésimas)**

Ajuste Fino. Afina el tono del oscilador en incrementos de centésima de semitono. Si **FM** está activado, determina la relación de frecuencias respecto al Osc 1.

#### **Wave Mod (±50)**

Este parámetro solo se encuentra activo si el botón **Wave Mod**, junto a la caja de selección de forma de onda, está activado. La modulación de la forma de onda funciona añadiendo al oscilador una copia de sí mismo desplazada de fase, lo que produce variaciones en la forma de onda. Por ejemplo, si se usa la forma de onda de diente de sierra, al activar **WM** se producirá una onda de pulso. Al modular el parámetro **WM** con un LFO, se produce el clásico PWM (modulación de la anchura del pulso). La modulación de la forma de onda puede aplicarse a cualquier forma de onda.

#### **Ratio (1–16)**

Este parámetro solo está activo si **Freq Mod** está activado. Ajusta la cantidad de modulación de frecuencia aplicada al oscilador 2. Se le conoce normalmente como «Índice de FM».

#### **Botón Sync (Activado/Desactivado)**

Si **Sync** está activado, Osc 2 es esclavo de Osc 1. Esto significa que cada vez que Osc 1 completa su ciclo, Osc 2 se ve forzado a empezar su ciclo desde el principio. Esto produce un sonido característico, adecuado para tocar sonidos solistas. Osc 1 determina el tono, y al variar el tono del Osc 2 se producen cambios en el timbre. Para obtener sonidos clásicos que hagan uso de esta técnica, pruebe a modular el



tono del Osc 2 con una envolvente o un LFO. El tono del Osc 2 también debería ser más agudo que el de Osc 1.

**Botón Tracking (Activado/Desactivado)**

Seguimiento. Si **Tracking** está activado, el tono del oscilador depende de las notas tocadas en el teclado. Si **Tracking** está desactivado, el tono del oscilador permanece constante, independientemente de la nota que se reproduzca.

**Botón Freq Mod (Activado/Desactivado)**

Activa/Desactiva la modulación de frecuencia.

**Botón Wave Mod (Activado/Desactivado)**

Activa/Desactiva la modulación de onda.

**Menú emergente de forma de onda**

Selecciona la forma de onda básica para el oscilador.

**Parámetros de OSC 3**

**Osc 3 (0–100)**

Controla el nivel de salida del oscilador.

**Coarse (±48 semitonos)**

Ajuste Grueso. Determina el tono del Osc 3. Si **FM** está activado, determina la relación de frecuencias respecto al Osc 1/2.

**Fine (±50 centésimas)**

Ajuste fino del tono del oscilador en incrementos de centésimas. Si **FM** está activado, determina la relación de frecuencias respecto al Osc 1/2.

**Ratio (1–16)**

Este parámetro solo está activo si el botón **Freq Mod** está activado. Ajusta la cantidad de modulación de frecuencia aplicada al oscilador 3. Se le conoce normalmente como «Índice de FM».

**Botón Sync (Activado/Desactivado)**

Si **Sync** está activado, Osc 3 es esclavo de Osc 1. Esto significa que cada vez que Osc 1 completa su ciclo, Osc 3 se ve forzado a empezar su ciclo desde el principio. Esto produce un sonido característico, adecuado para tocar sonidos solistas. Osc 1 determina el tono, y al variar el tono del Osc 3 se producen cambios en el timbre. Para obtener sonidos clásicos que hagan uso de esta técnica, pruebe a modular el tono del Osc 3 con una envolvente o un LFO. El tono del Osc 3 también debería ser más agudo que el del Osc 1.

**Botón Tracking (Activado/Desactivado)**

Seguimiento. Si **Tracking** está activado, el tono del oscilador depende de las notas tocadas en el teclado. Si **Tracking** está desactivado, el tono del oscilador permanece constante, independientemente de la nota que se reproduzca.

**Botón Freq Mod (Activado/Desactivado)**

Activa/Desactiva la modulación de frecuencia.

**Botón Wave Mod (Activado/Desactivado)**

Activa/Desactiva la modulación de onda.

**Menú emergente de forma de onda**

Ajusta la forma de onda básica para el oscilador.

## Modulación de frecuencia

La modulación de frecuencia, o FM, significa que la frecuencia de un oscilador, denominado portadora, está siendo modulada por la frecuencia de otro oscilador, denominado modulador.

- En el Prologue, Osc 1 es el modulador, mientras que Osc 2 y 3 son las portadoras. Sin embargo, Osc 2 puede ser tanto portador como modulador, ya que si se aplica modulación de frecuencia al Osc 2, este es modulado por el Osc 3. Si el Osc 2 también usa modulación de frecuencia, el Osc 3 será modulado tanto por el Osc 1 como por el Osc 2.
- El sonido puro de la modulación de frecuencia sale a través de los osciladores moduladores. Ello significa que, al usar modulación de frecuencia, debería desactivar la salida del Osc 1.
- El botón **Freq Mod** activa/desactiva la modulación de frecuencia.
- El parámetro **Ratio** determina la cantidad de modulación de frecuencia.

## Portamento

Este parámetro hace que se deslice el tono al tocar notas diferentes. El ajuste del parámetro determina el tiempo que hace falta para que un tono se deslice desde una nota hasta la siguiente. Gire el botón en el sentido de las agujas del reloj para un mayor tiempo de deslizamiento.

El interruptor **Mode** le permite aplicar deslizamiento solo si toca una nota legato. El modo Legato solo funciona con partes monofónicas.

## Modulación en Anillo

Los moduladores de anillo multiplican dos señales de audio. La salida de una señal sujeta a modulación en anillo contiene frecuencias añadidas generadas por la suma de, y la diferencia entre, las dos señales. En el Prologue, el Osc 1 se multiplica por el Osc 2 para producir frecuencias resultantes de la suma y la resta. La modulación en anillo se usa a menudo para crear sonidos similares a los de una campana.

- Para oír la modulación en anillo, disminuya el nivel del Osc 1 y del 2, y suba el nivel de **R.Mod** al máximo.
- Si el Osc 1 y el 2 están afinados a la misma frecuencia y no se aplica ninguna modulación a la frecuencia del Osc 2, no ocurre nada. Pero si cambia el tono del Osc 2, se oirán cambios drásticos en el timbre. Si los osciladores se afinan a un intervalo armónico, como una quinta u octava, la salida modulada en anillo suena armónica, otros intervalos producen tonos enarmónicos y complejos.
- Desactive el parámetro sync del oscilador al usar modulación en anillo.

## Generador de Ruido

Se puede usar un generador de ruido para simular sonidos de percusión y sonidos de respiración para instrumentos de viento, por ejemplo.

- Para oír solo el sonido del generador de ruido, disminuya el nivel de salida de los osciladores, y suba el parámetro **Noise**.
- El generador de ruido está enrutado por defecto a la Envolvente 1 (Envelope 1).

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página de envolvente](#) en la página 215

## Sección de filtro



El círculo central contiene los parámetros de filtrado. El control central ajusta el corte del filtro y el anillo exterior el tipo de filtro.

### Filter type

Establece el tipo de filtro de paso bajo, de paso alto, de paso banda, o de notch (rechazo).

### Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro. Si se usa un filtro de paso bajo, puede controlar la apertura y cierre del filtro, produciendo el clásico sonido sintetizado de barrido. El modo en que opera este parámetro está controlado por el tipo de filtro.

### Emphasis

Énfasis. Éste es el control de resonancia del filtro. Para filtros de paso bajo y de paso alto, al elevar el valor **Emphasis** se realzan las frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Esto produce un sonido generalmente más débil, pero más afilado y pronunciado al efectuar un barrido de frecuencia de corte. Cuanto mayor sea el valor **Emphasis**, más resonante se vuelve el sonido, hasta el punto en el que éste empieza a acoplar (auto-oscilar), generando un tono propio. Para los filtros de paso banda o de notch, el ajuste de énfasis ajusta la anchura de la banda. Si eleva el valor, se estrecha la banda cuyas frecuencias se dejan pasar (paso banda), o se eliminan (notch).

### Drive

Ajusta el nivel de entrada de filtro. Niveles por encima de 0 dB introducirán gradualmente una distorsión suave de la señal de entrada, y una disminución de la resonancia del filtro.

### Shift

Desplazamiento. Internamente, cada filtro consiste en dos o más subfiltros conectados en serie. Este parámetro desplaza la frecuencia de corte de los subfiltros. El resultado depende del tipo de filtro: Para los tipos de filtro de paso bajo y de paso alto, cambia la pendiente del filtro. Para los tipos de filtro de paso banda y de notch, cambia el ancho de banda. El parámetro Shift no tiene efecto en los tipos de filtro **12 dB LP** o **12 dB HP**.

### Tracking

Seguimiento. Si este parámetro está ajustado a calores por encima de la posición de las 12 en punto, la frecuencia de corte del filtro se incrementará según vaya tocando notas más agudas en el teclado. Los valores negativos invertirán esta relación.

Si el parámetro **Tracking** está ajustado completamente en el sentido de las agujas del reloj, la frecuencia de corte sigue al teclado un semitono por cada tecla.

## Acerca de los tipos de filtro

Seleccione el tipo de filtro usando los botones que rodean al potenciómetro del corte del filtro. Están disponibles los siguientes tipos de filtro (listados en el sentido de las agujas del reloj y empezando en las 9 en punto):

### 12 dB LP

Los filtros de paso bajo dejan pasar las frecuencias bajas y cortan las altas. Este filtro de paso bajo tiene una pendiente más suave (12 dB/octava por encima de la frecuencia de corte), dejando una mayor cantidad de armónicos en el sonido filtrado.

### 18 dB LP

Este filtro de paso bajo también tiene un diseño en cascada, atenuando las frecuencias por encima de la frecuencia de corte con una pendiente de 18 dB/octava, igual que en la clásica línea de bajos TB 303.

### 24 dB LP

Este tipo de filtro atenúa las frecuencias por encima de la frecuencia de corte, con una pendiente de 24 dB/octava que produce un sonido cálido y grueso.

### 24 dB LP II

Este filtro de paso bajo posee un diseño en cascada, que atenúa las frecuencias por encima de la frecuencia de corte con una pendiente de 24 dB/octava, proporcionando un sonido cálido y oscuro.

### 12 dB Band

Este filtro de paso banda corta tanto las frecuencias bajas como las altas por encima y por debajo de su frecuencia de corte con una pendiente 12 dB/octava, proporcionando un sonido débil y nasal.

### 12 dB Notch

Este filtro de notch corta las frecuencias cercanas a la frecuencia de corte en 12 dB/octava, dejando pasar intactas las frecuencias inferiores y superiores. Proporciona un sonido similar al del efecto phaser.

### 12 dB HP

Un filtro de paso alto corta las frecuencias bajas y permite que las frecuencias altas pasen. Este filtro de paso alto tiene una pendiente de 12 dB/octava, produciendo un sonido brillante y fino.

### 24 dB HP

Este filtro tiene una pendiente de 24 dB/octava, produciendo un sonido brillante y afilado.

## Volumen maestro y panorama



El potenciómetro **Volume** maestro controla el volumen maestro (amplitud) del instrumento. Por defecto, este parámetro está controlado por Envelope 1, para generar una envolvente de amplitud a la señal generada por los osciladores.

El potenciómetro **Pan** controla la posición del instrumento en el espectro estéreo. Puede usar **Pan** como un destino de modulación.

## Modulación y controladores

La mitad inferior del panel de control muestra las diversas páginas disponibles para la asignación de modulación y controladores, así como la página **EFX**. Puede cambiar entre estas páginas usando los botones sobre esta sección.



Están disponibles las siguientes páginas:

- La página **LFO** muestra dos osciladores de baja frecuencia (LFOs) para modular diversos parámetros.
- La página **ENV** contiene los cuatro generadores de envolvente, los cuales pueden ser asignados para controlar diversos parámetros.
- La página **Event** contiene los controladores MIDI habituales (Mod wheel, Aftertouch, etc.) y sus asignaciones.
- La página **EFX** ofrece tres tipos de efectos diferentes: Distorsión, Retardo, y Modulación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página LFO](#) en la página 212

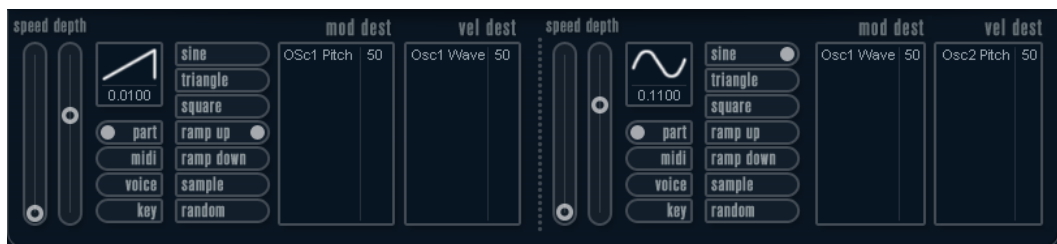
[Página de envolvente](#) en la página 215

[Página de evento](#) en la página 217

[Página efectos \(EFX\)](#) en la página 218

## Página LFO

La página LFO se abre al hacer clic sobre el botón **LFO**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. La página contiene todos los parámetros, así como los destinos de modulación y velocidad para dos LFOs independientes.



Dependiendo del preset que tenga seleccionado, puede que ya existan algunos destinos de modulación asignados, en cuyo caso se encontrarán listados en la caja **Mod Dest** para cada LFO.

Un oscilador de baja frecuencia (LFO) sirve para modular parámetros, p. ej. el tono de un oscilador (para producir vibrato), o cualquier otro parámetro donde se precise una modulación cíclica.

Los dos LFOs tienen parámetros idénticos.

### Speed

Controla la frecuencia del LFO. Si el modo de sincronía está ajustado en **MIDI**, los valores de velocidad disponibles pueden ser seleccionados como valores de nota, de modo que la velocidad esté sincronizada al tempo del secuenciador.

### Depth

Controla la cantidad de modulación aplicada por el LFO. Si está ajustada a cero, no se aplica modulación alguna.

### Waveform

Establece la forma de onda del LFO.

### Sync mode (Part/MIDI/Voice/Key)

Ajusta el modo de sincronía del LFO.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar destinos de modulación del LFO](#) en la página 213

## Acerca de los modos de sincronía

Los modos de sincronía determinan cómo el ciclo del LFO afecta a las notas que toca.

### Part

En este modo, el ciclo del LFO se repite libremente y afectará sincronizadamente a todas las voces. Libremente significa que el LFO genera sus ciclos de forma continuada y no se reinicializa cuando se toca una nota.

### MIDI

En este modo, la velocidad del LFO se encuentra sincronizada con el reloj MIDI en varios incrementos de tiempo.

### Voice

En este modo, cada voz en la parte tiene su propio ciclo de LFO independiente (el LFO es polifónico). Estos ciclos también se repiten libremente – al pulsar cada tecla, el sonido es producido en cualquier fase del ciclo del LFO.

### Key

Igual que en **Voice** excepto que no se repite libremente – por cada tecla que pulse se reinicia el ciclo del LFO.

## Acerca de las formas de onda

La mayor parte de formas de onda de LFO estándar están disponibles para la modulación del LFO. Puede usar formas de onda sinusoidales (Sine) y triangulares (Triangle) para ciclos de modulación suaves; cuadradas (Square) y dientes de sierra ascendentes y descendentes (Ramp up/down) para diferentes tipos de modulación escalonada; y aleatoria (Random) o muestra (Sample) para modulaciones aleatorias. La forma de onda de la muestra (sample) es diferente:

- En este modo, un LFO también hace uso del otro LFO.  
Por ejemplo, si LFO 2 se ajusta para usar **Sample**, el efecto resultante también depende de la velocidad y forma de onda del LFO 1.

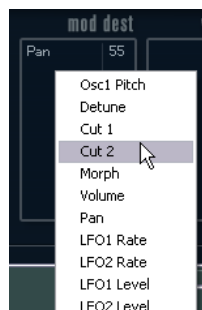
## Asignar destinos de modulación del LFO

Puede asignar un destino de modulación a un LFO.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Mod Dest** de uno de los LFOs.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.



2. Seleccione un destino, por ejemplo, **Cut**.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
  - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.

Para introducir valores negativos, teclee un signo menos seguido del valor.

3. Seleccione una forma de onda de LFO, la velocidad (Speed), profundidad (Depth) y el modo de sincronía.  
Ahora debería oír el parámetro **Cut** siendo modulado por el LFO.
  4. Usando el mismo método básico, puede añadir cualquier tipo de destinos de modulación para el LFO.  
Todos aparecerán listados en la caja **Mod Dest.**
    - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Asignar destinos de LFO ligados a velocidad

También puede asignar modulación de LFO controlada por la velocidad.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Vel Dest** de uno de los LFOs.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de velocidad.
  2. Seleccione un destino.  
El destino de velocidad seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
    - Puede asignar valores positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Usando el mismo método básico, puede añadir cualquier número de destinos de velocidad para el LFO.  
Todos se listan en la caja **Vel Dest.**
    - Para eliminar un destino de velocidad, haga clic sobre el nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Control de velocidad de modulación de LFO

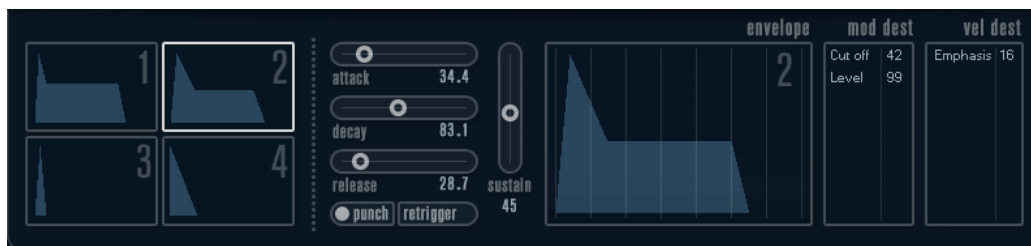
Si sigue los pasos de arriba y selecciona el parámetro **Cut** como un destino de velocidad (Velocity), ocurre lo siguiente:

- Cuanto más fuerte toque la tecla, más será modulado por el LFO el parámetro **Cut**.
- Si introduce un valor negativo como cantidad de modulación de velocidad, ocurre lo contrario; cuanto más fuerte toca, menos se modula el parámetro **Cut** por el LFO.

## Página de envoltente

La página de envoltente se abre haciendo clic sobre el botón **ENV**, en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. La página contiene todos los parámetros y los destinos de modulación y velocidad para cada uno de los cuatro generadores de envoltente.

Los generadores de envoltente controlan cómo cambiará el valor de un parámetro cuando se pulse una tecla, al mantenerse pulsada dicha tecla y cuando, finalmente, se deja de pulsarla.



En la página Envolvente, se muestran simultáneamente los parámetros de uno de los cuatro generadores de envolvente.

- Puede cambiar entre las cuatro envolventes en la sección de la izquierda. Haciendo clic sobre cualquiera de los cuatro visores de mini curva numerados, lo seleccionará y mostrará sus parámetros correspondientes en la sección de la derecha.
- Los generadores de envolvente tienen cuatro parámetros: **Attack**, **Decay**, **Sustain**, y **Release** (ADSR).
- Puede ajustar los parámetros de la envolvente de 2 modos: usando los deslizadores o haciendo clic y arrastrando la curva en el visor de curva de la envolvente. También puede ajustarlos en los visores de mini curva.
- Por defecto, Envelope 1 está asignado al volumen maestro y, por tanto, actúa como una envolvente de amplitud. La envolvente de amplitud ajusta el modo en que el volumen del sonido debería cambiar desde que pulsa una tecla hasta que la tecla es liberada. Si se asigna ningún envolvente de amplitud, no hay salida.
- La Envolvente 2 está asignada por defecto al parámetro **Level**.

Los parámetros de la envolvente son los siguientes:

### Attack

La fase de ataque es el tiempo necesario para pasar desde cero hasta el valor máximo. La duración de esta fase se controla con el parámetro **Attack**. Si **Attack** está en 0, el valor máximo se alcanza instantáneamente. Si se eleva este valor, será preciso un tiempo determinado para alcanzar el valor máximo. El rango abarca desde 0.0 milisegundos hasta 91.1 segundos.

### Decay

Después de que se haya alcanzado el valor máximo, dicho valor empieza a disminuir. La duración de esta fase se controla con el parámetro **Decay**. El **Decay** no tiene efecto si el parámetro **Sustain** está ajustado al máximo.

### Sustain

Determina el nivel en el que se queda la envolvente después de la fase **Decay**. Tenga en cuenta que **Sustain** representa un nivel, mientras que los demás parámetros de la envolvente representan tiempos.

### Release

Determina el tiempo necesario para que el valor decaiga nuevamente a cero después de soltar la tecla. El rango abarca desde 0.0 milisegundos hasta 91.1 segundos.

### Punch

Si **Punch** está activado, el inicio de la fase de decaimiento se retrasa unos pocos milisegundos, es decir, la envolvente permanece a nivel máximo durante un instante antes de pasar a la fase siguiente de decaimiento. El resultado es el de un ataque con más pegada similar al del efecto de un compresor. Este efecto es más pronunciado al usar tiempos de ataque y decaimiento cortos.



### Retrigger

Si **Retrigger** está activado, la envolvente se dispara de nuevo cada vez que toca una nueva nota. Sin embargo, con algunos sonidos de texturas/pads y un número limitado de voces, se le recomienda dejar este botón desactivado, debido a que pueden aparecer ruidos o clics.

## Asignar destinos de modulación de envolvente

Puede asignar un destino de modulación a una envolvente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic sobre la caja **Mod Dest** de una de las envolventes.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.
  2. Seleccione un destino, por ejemplo, **Cut**.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
    - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Seleccione una curva envolvente adecuada para la modulación.  
Ahora debería oír, mientras va tocando, cómo la envolvente modula el parámetro **Cut**.
  4. Usando el mismo método básico, puede añadir destinos de modulación adicionales para la envolvente.  
Todos aparecerán listados en la caja **Mod Dest**.
    - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Asignar destinos de envolvente ligados a velocidad

También puede asignar modulación de envolvente controlada por velocidad, es decir, la modulación está gobernada por lo fuerte o flojo que pulsa una tecla.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Vel Dest** de una de las envolventes.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de velocidad.
  2. Seleccione un destino.  
El destino de velocidad seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación. Más abajo encontrará un ejemplo de cómo funciona la modulación de velocidad.
    - Puede asignar valores positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Usando el mismo método básico, puede añadir múltiples destinos de velocidad para la envolvente.  
Todos se listan en la caja **Vel Dest**.
    - Para eliminar un destino de velocidad, haga clic sobre el nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
-

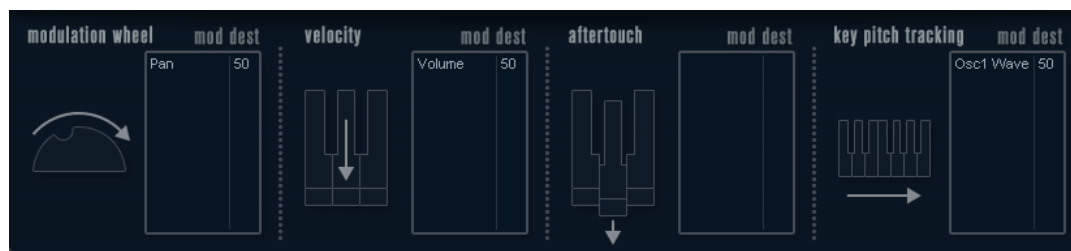
## Control de velocidad de modulación de envolvente

Si sigue los pasos de arriba y selecciona el parámetro **Cut** como un destino de velocidad (Velocity), ocurre lo siguiente:

- Cuando más fuerte pulsa la tecla, más será modulado el parámetro por la envolvente.
- Si introduce un valor negativo como cantidad de modulación de velocidad, ocurre lo contrario; cuanto más fuerte toca, menos se modula el parámetro **Cut** por la envolvente (Envelope).

## Página de evento

La página de evento se abre al hacer clic sobre el botón **EVENT**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. Esta página contiene los controladores MIDI más habituales y sus asignaciones.



### Modulation Wheel

La rueda de modulación de su teclado puede ser usada para modular parámetros.

### Velocity

Controla parámetros según lo fuerte o flojo que toque las notas en su teclado. Una aplicación común de la velocidad es la de hacer que los sonidos suenen más brillantes o fuertes al tocar las teclas con mayor fuerza.

### Aftertouch

Aftertouch, o presión por canal, es un dato MIDI enviado al aplicar presión sobre el teclado después de que se haya pulsado una tecla, y mientras se mantiene dicha tecla pulsada o sostenida. El aftertouch se enruta habitualmente de forma que controle la frecuencia de corte del filtro, el volumen, y otros parámetros con la finalidad de añadir expresión.

### Key Pitch Tracking

Con el seguimiento de notas del teclado puede cambiar el valor de determinados parámetros linealmente en función del lugar del teclado que se esté tocando.

## Asignar un controlador a un parámetro

---

### PROCEDIMIENTO

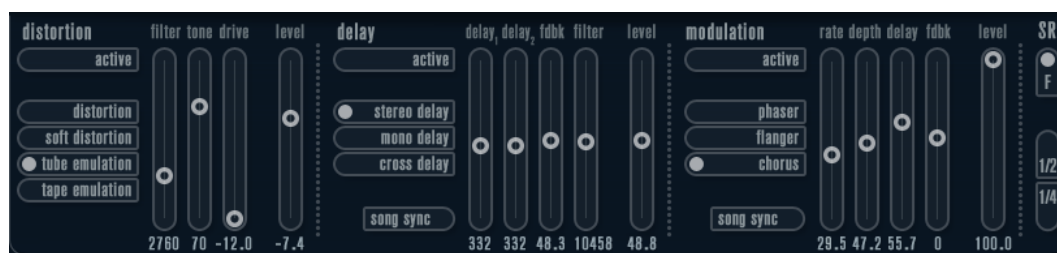
1. Haga clic sobre la caja **Mod Dest** de uno de los controladores.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.
2. Seleccione un destino.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación cuando el controlador se encuentra en su máxima posición.
  - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.

Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.

- Usando el mismo método básico, puede añadir múltiples destinos de velocidad para la envolvente.  
Todos se listan en la caja **Mod Dest** de cada controlador.
  - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.

## Página efectos (EFX)

Esta página ofrece tres unidades de efectos diferentes: **Distortion**, **Delay**, y **Modulation** (Phaser/Flanger/Chorus). La página de efectos se abre al hacer clic sobre el botón **EFX**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control.



- Cada sección de efectos separada está dispuesta con una fila de botones que determinan el tipo de efecto o característica y una fila de deslizadores para realizar los ajustes de los parámetros.
- Para activar un efecto, haga clic en el botón **Active** para que aparezca un punto. Al hacer clic nuevamente se desactiva el efecto.

### Distortion

Puede elegir entre 4 características de distorsión básicas:

- Distortion** proporciona distorsión de corte dura (hard clipping).
- Soft Distortion** proporciona distorsión de corte suave (soft clipping).
- Tape Emulation** produce distorsión similar a la saturación de cinta magnética.
- Tube Emulation** produce distorsión similar a la de los amplificadores de válvulas.

### Drive

Amplifica la señal de entrada para ajustar la cantidad de distorsión.

### Filter

Establece la frecuencia de cruce del filtro de distorsión. El filtro de distorsión consiste en un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto con una frecuencia de corte igual a la frecuencia de cruce.

### Tone

Controla la cantidad relativa de señal procesada por los filtros de paso bajo y de paso alto.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

### Delay

Puede elegir entre 3 características básicas de retardo:

- Stereo Delay** tiene dos líneas de retardo separadas, panoramizadas a la izquierda y a la derecha.

- En **Mono Delay**, las dos líneas de retardo están conectadas en series de efectos de retardo de pulsación dual (dual tap).
- En **Cross Delay**, el sonido retardado va saltando entre los dos canales estéreo.

### **Song Sync**

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo de los tiempos de retardo.

### **Delay 1**

Ajusta el tiempo de retardo desde 0 ms hasta 728 ms. Si **MIDI sync** está activado, el rango va desde 1/32 hasta 1/1; normal, tresillo, o con puntillo.

### **Delay 2**

Igual que **Delay 1**.

### **Feedback**

Controla el decaimiento de los retardos. Con valores más altos, los ecos se repiten durante más tiempo.

### **Filter**

En el bucle de realimentación del retardo se encuentra integrado un filtro de paso bajo. Este parámetro controla la frecuencia de corte de dicho filtro de realimentación. Ajustes más bajos proporcionan un sonido más oscuro a los sucesivos ecos.

### **Level**

Controla el nivel de salida del efecto.

## **Modulation**

Puede elegir entre 3 características básicas de modulación:

- **Phaser** usa un filtro de paso todo de 8 polos para producir el efecto clásico de phasing.
- **Flanger** se compone de dos líneas de retardo independientes con realimentación para los canales izquierdo y derecho. El tiempo de retardo de ambos retardos es modulado por un LFO de frecuencia ajustable.
- **Chorus** produce un efecto de chorus rico, con 4 retardos modulados por cuatro LFOs independientes.

### **Song Sync**

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo del parámetro **Rate**.

### **Rate**

Ajusta la velocidad de los LFOs que modulan el tiempo de retardo. Si **Song Sync** está activado, la velocidad se sincroniza a varios incrementos de tiempo musical.

### **Depth**

Controla la profundidad de la modulación del tiempo de retardo.

### **Delay**

Ajusta el tiempo de retardo de las cuatro líneas de retardo.

### **Feedback**

Controla la cantidad de realimentación positiva o negativa de las cuatro líneas de retardo.

### **Level**

Controla el nivel de salida del efecto.

## Parámetros SR

Con estos botones, puede cambiar la frecuencia de muestreo. Las frecuencias de muestreo más bajas básicamente reducen el contenido en altas frecuencias y la calidad de sonido, pero no alteran el tono. Es útil para emular los sonidos de baja fidelidad (lo-fi) de los sintetizadores digitales clásicos.

- Si el botón **F** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproduce con la frecuencia de muestreo ajustada en la aplicación huésped.
- Si el botón **1/2** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproducirá con una frecuencia de muestreo a la mitad de la original.
- Si el botón **1/4** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproducirá con una frecuencia de muestreo a una cuarta parte de la original.

Un efecto adicional de usar frecuencias de muestreo más bajas es que se reduce la carga sobre la CPU del ordenador, permitiendo la reproducción de más voces simultáneas, etc.

## Retrologue

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---

Este instrumento VST se describe con detalle en el documento aparte **Retrologue**.

## Spector

---

	Cubase LE	Cubase AI	Cubase Elements	Cubase Artist	Cubase Pro	Nuendo
<b>Incluido con</b>	-	-	-	X	X	X

---



La síntesis usada por **Spector** está basada en torno a un filtro de espectro. Esto le permite especificar la respuesta de frecuencias dibujando un contorno de filtrado en el visor de espectro. Simplificando ligeramente, el enrutamiento de la señal es el siguiente:

- El punto de inicio es el sonido generado por hasta 6 osciladores.  
Puede escoger entre diferentes cantidades de osciladores en diferentes configuraciones (en octavas, en unísono, etc.). Los osciladores también pueden ser desafinados para obtener sonidos más gruesos o efectos especiales extremos.
- Cada oscilador produce dos formas de onda básicas, etiquetadas como A y B.  
Puede escoger entre seis formas de onda diferentes, a seleccionar independientemente para A y B.
- Las dos formas de onda pasar a través de filtros espectrales separados (A y B).  
Puede dibujar diferentes contornos espectrales para los dos filtros, o seleccionar un contorno entre los presets incluidos.
- Los parámetros **Cut 1 & 2** le permiten desplazar el rango de frecuencias del filtro espectral.  
Esto facilita la creación de barridos de filtro con un sonido único.
- Un control **Morph** le permite mezclar la salida de los filtros espectrales A y B.  
Ya que puede controlarse con envolventes, LFOs etc. Esto le permite crear efectos de morphing.
- También están disponibles parámetros de modulación y controladores.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diagrama de Spector](#) en la página 251

## Parámetros relativos al sonido

### Sección de oscilación



#### Menús emergentes de forma de onda A/B

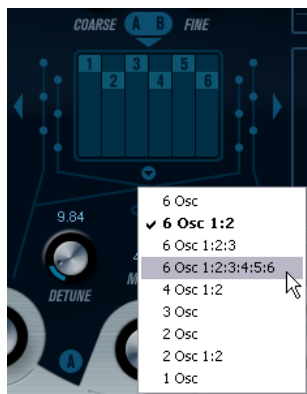
Aquí es donde selecciona las formas de onda básicas para las salidas A y B de los osciladores. Las opciones están pensadas para su uso con el filtro espectral.

#### Ajuste Coarse y Fine

Estos parámetros proporcionan transposición global y afinación de los osciladores (común para todos los osciladores, formas de onda A y B).

#### Menú emergente Oscillator

Este menú emergente se abre al hacer clic sobre la flecha bajo la sección central (que ilustra la configuración del oscilador seleccionado actualmente).



#### 6 Osc

6 osciladores con el mismo tono.

#### 6 Osc 1:2

3 osciladores con el tono de referencia y 3 con un tono una octava inferior.

#### 6 Osc 1:2:3

Tres grupos de dos osciladores con la relación de tonos 1:2:3 (2 osciladores con el tono de referencia, 2 osciladores a una frecuencia de un medio del tono de referencia y 2 osciladores a un tercio de la frecuencia).

### 6 Osc 1:2:3:4:5:6

6 osciladores afinados con la relación de tonos 1:2:3:4:5:6 (conocido como la serie sub-armónica).

### 4 Osc 1:2

2 osciladores con el tono de referencia y 2 afinados una octava más abajo.

### 3 Osc

3 osciladores con el mismo tono.

### 2 Osc

2 osciladores con el mismo tono.

### 2 Osc 1:2

Un oscilador con el tono de referencia y uno afinado una octava más abajo.

### 1 Osc

Un único oscilador. En este modo, los parámetros **Detune** y **Cut II** no están activos.

## Detune

Desafina los osciladores. Los valores bajos dan una desafinación sutil al estilo chorus. Aumentar el control desafina los osciladores varios semitonos, para efectos especiales.

## Raster

Reduce el número de armónicos presentes en las formas de onda del oscilador, del siguiente modo:

- Si **0** está seleccionado, están presentes todos los armónicos.
- Si **1** está seleccionado, solo están presentes los armónicos segundos.
- Si **2** está seleccionado, solo están presentes los armónicos terceros.

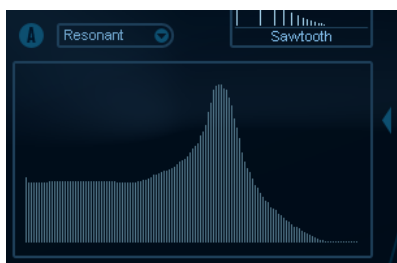
Y sucesivamente.

## Portamento

Este parámetro hace que se deslice el tono al tocar notas diferentes. El ajuste del parámetro determina el tiempo que hace falta para que un tono se deslice desde una nota hasta la siguiente. Gire el botón en el sentido de las agujas del reloj para un mayor tiempo de deslizamiento.

El interruptor **Mode** le permite aplicar deslizamiento solo si toca una nota legato. El modo Legato solo funciona con partes monofónicas.

## Secciones de filtro espectral



Aquí es donde usted crea los contornos, es decir, características de respuesta en frecuencia, de los dos filtros espectrales resonantes de 128 polos A y B.

- Puede usar el menú emergente Preset para seleccionar un preset de contorno.
- Para cambiar el contorno, haga clic y dibuje con el ratón.



- Si quiere calcular una curva de filtro de espectro aleatoria, seleccione **Randomize** en el menú emergente Preset.  
Cada vez que escoja esta función, se calcula un nuevo espectro aleatorio.

## Cut I y II



Estos parámetros funcionan como los controles de frecuencia de corte de un filtro convencional: Con los controles **Cut** al ajuste máximo, se usa el rango de frecuencias completo para el filtro de espectro. Disminuir los controles de **Cut** mueve gradualmente todo el contorno hacia abajo en frecuencia, cerrando el filtro.

### NOTA

- Si se usa una configuración de 2 osciladores, puede ajustar cortes diferentes para cada oscilador. Si se usan más de dos osciladores, se dividen internamente en dos grupos, para cada uno de los cuales puede ajustar frecuencias de corte independientes con **Cut I** y **Cut II**.
- Si el botón **Spectrum Sync** (símbolo de enlace) entre los controles de corte está activado, los dos potenciómetros se enlazan y se siguen el uno al otro, y se ajustan al mismo valor.

## Morph

Controla la mezcla entre el sonido de los filtros espectrales A y B. Si el potenciómetro **Morph** se gira totalmente hacia la izquierda, solo se oye el sonido de A. Si se gira totalmente hacia la derecha, solo se oye el sonido de B. Esto le permite ir pasando suavemente entre dos sonidos totalmente diferentes.

## Volumen maestro y panorama



El potenciómetro **Volume** maestro controla el volumen maestro (amplitud) del instrumento. Por defecto, este parámetro está controlado por Envelope 1, para generar una envolvente de amplitud a la señal generada por los osciladores.

El potenciómetro **Pan** controla la posición del instrumento en el espectro estéreo. Puede usar **Pan** como un destino de modulación.

## Modulación y controladores

La mitad inferior del panel de control muestra las diversas páginas disponibles para la asignación de modulación y controladores, así como la página **EFX**. Puede cambiar entre estas páginas usando los botones sobre esta sección.



Están disponibles las siguientes páginas:

- La página **LFO** muestra dos osciladores de baja frecuencia (LFOs) para modular diversos parámetros.
- La página **ENV** contiene los cuatro generadores de envolvente, los cuales pueden ser asignados para controlar diversos parámetros.

- La página **Event** contiene los controladores MIDI habituales (Mod wheel, Aftertouch, etc.) y sus asignaciones.
- La página **EFX** ofrece tres tipos de efectos diferentes: Distorsión, Retardo, y Modulación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página LFO](#) en la página 212

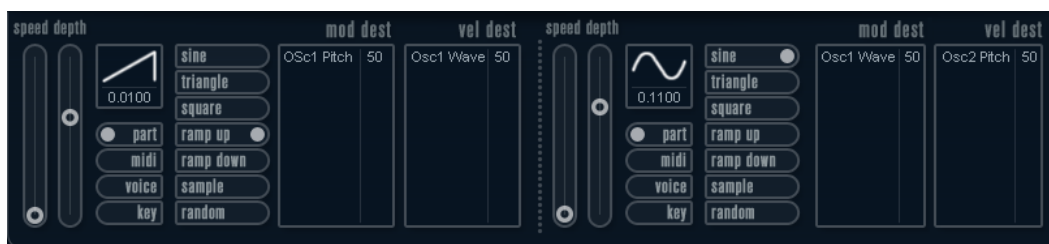
[Página de envolvente](#) en la página 215

[Página de evento](#) en la página 217

[Página efectos \(EFX\)](#) en la página 218

## Página LFO

La página LFO se abre al hacer clic sobre el botón **LFO**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. La página contiene todos los parámetros, así como los destinos de modulación y velocidad para dos LFOs independientes.



Dependiendo del preset que tenga seleccionado, puede que ya existan algunos destinos de modulación asignados, en cuyo caso se encontrarán listados en la caja **Mod Dest** para cada LFO.

Un oscilador de baja frecuencia (LFO) sirve para modular parámetros, p. ej. el tono de un oscilador (para producir vibrato), o cualquier otro parámetro donde se precise una modulación cíclica.

Los dos LFOs tienen parámetros idénticos.

### Speed

Controla la frecuencia del LFO. Si el modo de sincronía está ajustado en **MIDI**, los valores de velocidad disponibles pueden ser seleccionados como valores de nota, de modo que la velocidad esté sincronizada al tempo del secuenciador.

### Depth

Controla la cantidad de modulación aplicada por el LFO. Si está ajustada a cero, no se aplica modulación alguna.

### Waveform

Establece la forma de onda del LFO.

### Sync mode (Part/MIDI/Voice/Key)

Ajusta el modo de sincronía del LFO.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar destinos de modulación del LFO](#) en la página 213

## Acerca de los modos de sincronía

Los modos de sincronía determinan cómo el ciclo del LFO afecta a las notas que toca.

### Part

En este modo, el ciclo del LFO se repite libremente y afectará sincronizadamente a todas las voces. Libremente significa que el LFO genera sus ciclos de forma continuada y no se reinicializa cuando se toca una nota.

### MIDI

En este modo, la velocidad del LFO se encuentra sincronizada con el reloj MIDI en varios incrementos de tiempo.

### Voice

En este modo, cada voz en la parte tiene su propio ciclo de LFO independiente (el LFO es polifónico). Estos ciclos también se repiten libremente – al pulsar cada tecla, el sonido es producido en cualquier fase del ciclo del LFO.

### Key

Igual que en **Voice** excepto que no se repite libremente – por cada tecla que pulse se reinicia el ciclo del LFO.

## Acerca de las formas de onda

La mayor parte de formas de onda de LFO estándar están disponibles para la modulación del LFO. Puede usar formas de onda sinusoidales (Sine) y triangulares (Triangle) para ciclos de modulación suaves; cuadradas (Square) y dientes de sierra ascendentes y descendentes (Ramp up/down) para diferentes tipos de modulación escalonada; y aleatoria (Random) o muestra (Sample) para modulaciones aleatorias. La forma de onda de la muestra (sample) es diferente:

- En este modo, un LFO también hace uso del otro LFO.  
Por ejemplo, si LFO 2 se ajusta para usar **Sample**, el efecto resultante también depende de la velocidad y forma de onda del LFO 1.

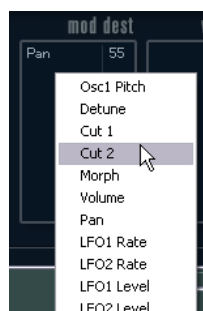
## Asignar destinos de modulación del LFO

Puede asignar un destino de modulación a un LFO.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Mod Dest** de uno de los LFOs.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.



2. Seleccione un destino, por ejemplo, **Cut**.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
  - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos seguido del valor.
3. Seleccione una forma de onda de LFO, la velocidad (Speed), profundidad (Depth) y el modo de sincronía.  
Ahora debería oír el parámetro **Cut** siendo modulado por el LFO.
4. Usando el mismo método básico, puede añadir cualquier tipo de destinos de modulación para el LFO.  
Todos aparecerán listados en la caja **Mod Dest**.

- Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Asignar destinos de LFO ligados a velocidad

También puede asignar modulación de LFO controlada por la velocidad.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Vel Dest** de uno de los LFOs.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de velocidad.
  2. Seleccione un destino.  
El destino de velocidad seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
    - Puede asignar valores positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Usando el mismo método básico, puede añadir cualquier número de destinos de velocidad para el LFO.  
Todos se listan en la caja **Vel Dest**.
    - Para eliminar un destino de velocidad, haga clic sobre el nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Control de velocidad de modulación de LFO

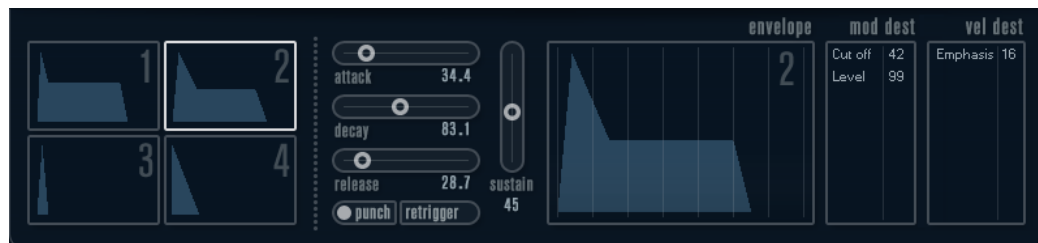
Si sigue los pasos de arriba y selecciona el parámetro **Cut** como un destino de velocidad (Velocity), ocurre lo siguiente:

- Cuanto más fuerte toque la tecla, más será modulado por el LFO el parámetro **Cut**.
- Si introduce un valor negativo como cantidad de modulación de velocidad, ocurre lo contrario; cuanto más fuerte toca, menos se modula el parámetro **Cut** por el LFO.

## Página de envoltente

La página de envoltente se abre haciendo clic sobre el botón **ENV**, en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. La página contiene todos los parámetros y los destinos de modulación y velocidad para cada uno de los cuatro generadores de envoltente.

Los generadores de envoltente controlan cómo cambiará el valor de un parámetro cuando se pulse una tecla, al mantenerse pulsada dicha tecla y cuando, finalmente, se deja de pulsarla.



En la página Envoltente, se muestran simultáneamente los parámetros de uno de los cuatro generadores de envoltente.

- Puede cambiar entre las cuatro envoltentes en la sección de la izquierda.  
Haciendo clic sobre cualquiera de los cuatro visores de mini curva numerados, lo seleccionará y mostrará sus parámetros correspondientes en la sección de la derecha.

- Los generadores de envolvente tienen cuatro parámetros: **Attack**, **Decay**, **Sustain**, y **Release** (ADSR).
- Puede ajustar los parámetros de la envolvente de 2 modos: usando los deslizadores o haciendo clic y arrastrando la curva en el visor de curva de la envolvente. También puede ajustarlos en los visores de mini curva.
- Por defecto, Envelope 1 está asignado al volumen maestro y, por tanto, actúa como una envolvente de amplitud. La envolvente de amplitud ajusta el modo en que el volumen del sonido debería cambiar desde que pulsa una tecla hasta que la tecla es liberada. Si se asigna ningún envolvente de amplitud, no hay salida.
- La Envolvente 2 está asignada por defecto al parámetro **Level**.

Los parámetros de la envolvente son los siguientes:

#### **Attack**

La fase de ataque es el tiempo necesario para pasar desde cero hasta el valor máximo. La duración de esta fase se controla con el parámetro **Attack**. Si **Attack** está en 0, el valor máximo se alcanza instantáneamente. Si se eleva este valor, será preciso un tiempo determinado para alcanzar el valor máximo. El rango abarca desde 0.0 milisegundos hasta 91.1 segundos.

#### **Decay**

Después de que se haya alcanzado el valor máximo, dicho valor empieza a disminuir. La duración de esta fase se controla con el parámetro **Decay**. El **Decay** no tiene efecto si el parámetro **Sustain** está ajustado al máximo.

#### **Sustain**

Determina el nivel en el que se queda la envolvente después de la fase **Decay**. Tenga en cuenta que **Sustain** representa un nivel, mientras que los demás parámetros de la envolvente representan tiempos.

#### **Release**

Determina el tiempo necesario para que el valor decaiga nuevamente a cero después de soltar la tecla. El rango abarca desde 0.0 milisegundos hasta 91.1 segundos.

#### **Punch**

Si **Punch** está activado, el inicio de la fase de decaimiento se retrasa unos pocos milisegundos, es decir, la envolvente permanece a nivel máximo durante un instante antes de pasar a la fase siguiente de decaimiento. El resultado es el de un ataque con más pegada similar al del efecto de un compresor. Este efecto es más pronunciado al usar tiempos de ataque y decaimiento cortos.

#### **Retrigger**

Si **Retrigger** está activado, la envolvente se dispara de nuevo cada vez que toca una nueva nota. Sin embargo, con algunos sonidos de texturas/pads y un número limitado de voces, se le recomienda dejar este botón desactivado, debido a que pueden aparecer ruidos o clics.

## **Asignar destinos de modulación de envolvente**

Puede asignar un destino de modulación a una envolvente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic sobre la caja **Mod Dest** de una de las envolventes. Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.

2. Seleccione un destino, por ejemplo, **Cut**.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación.
    - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Seleccione una curva envolvente adecuada para la modulación.  
Ahora debería oír, mientras va tocando, cómo la envolvente modula el parámetro **Cut**.
  4. Usando el mismo método básico, puede añadir destinos de modulación adicionales para la envolvente.  
Todos aparecerán listados en la caja **Mod Dest**.
    - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Asignar destinos de envolvente ligados a velocidad

También puede asignar modulación de envolvente controlada por velocidad, es decir, la modulación está gobernada por lo fuerte o flojo que pulsa una tecla.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la caja **Vel Dest** de una de las envolventes.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de velocidad.
  2. Seleccione un destino.  
El destino de velocidad seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación. Más abajo encontrará un ejemplo de cómo funciona la modulación de velocidad.
    - Puede asignar valores positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Usando el mismo método básico, puede añadir múltiples destinos de velocidad para la envolvente.  
Todos se listan en la caja **Vel Dest**.
    - Para eliminar un destino de velocidad, haga clic sobre el nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

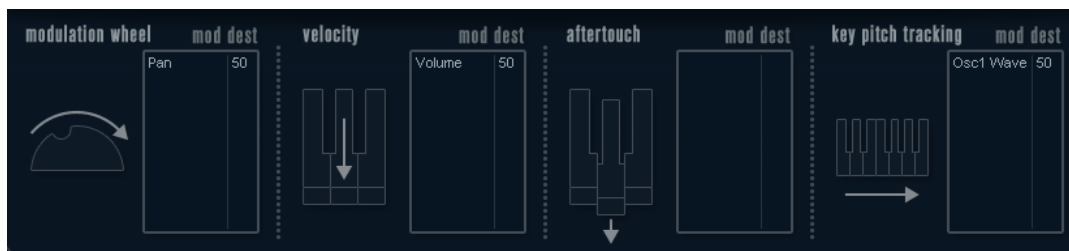
## Control de velocidad de modulación de envolvente

Si sigue los pasos de arriba y selecciona el parámetro **Cut** como un destino de velocidad (Velocity), ocurre lo siguiente:

- Cuanto más fuerte pulsa la tecla, más será modulado el parámetro por la envolvente.
- Si introduce un valor negativo como cantidad de modulación de velocidad, ocurre lo contrario; cuanto más fuerte toca, menos se modula el parámetro **Cut** por la envolvente (Envelope).

## Página de evento

La página de evento se abre al hacer clic sobre el botón **EVENT**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control. Esta página contiene los controladores MIDI más habituales y sus asignaciones.



### Modulation Wheel

La rueda de modulación de su teclado puede ser usada para modular parámetros.

### Velocity

Controla parámetros según lo fuerte o flojo que toque las notas en su teclado. Una aplicación común de la velocidad es la de hacer que los sonidos suenen más brillantes o fuertes al tocar las teclas con mayor fuerza.

### Aftertouch

Aftertouch, o presión por canal, es un dato MIDI enviado al aplicar presión sobre el teclado después de que se haya pulsado una tecla, y mientras se mantiene dicha tecla pulsada o sostenida. El aftertouch se enruta habitualmente de forma que controle la frecuencia de corte del filtro, el volumen, y otros parámetros con la finalidad de añadir expresión.

### Key Pitch Tracking

Con el seguimiento de notas del teclado puede cambiar el valor de determinados parámetros linealmente en función del lugar del teclado que se esté tocando.

## Asignar un controlador a un parámetro

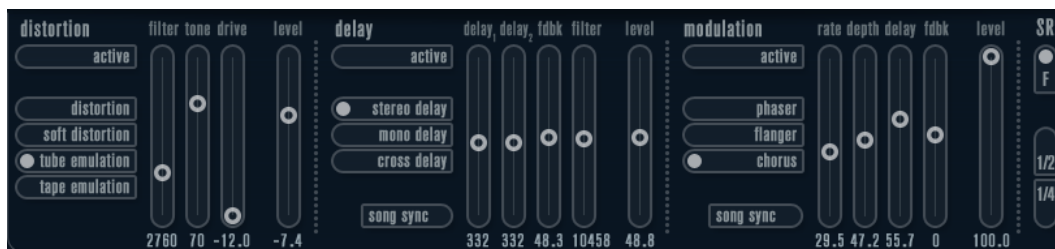
---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic sobre la caja **Mod Dest** de uno de los controladores.  
Aparecerá un menú emergente mostrando todos los posibles destinos de modulación. Todos los parámetros sonoros, así como la mayor parte de parámetros de LFO y envolvente estarán disponibles como destinos.
  2. Seleccione un destino.  
El destino de modulación seleccionado se muestra ahora en la lista. Además del destino, se ha ajustado un valor por defecto (50). Este valor representa la cantidad de modulación cuando el controlador se encuentra en su máxima posición.
    - Puede asignar valores de modulación positivos y negativos haciendo clic sobre el valor en la lista, introduciendo un nuevo valor, y pulsando **Intro**.  
Para introducir valores negativos, teclee un signo menos y el valor a continuación.
  3. Usando el mismo método básico, puede añadir múltiples destinos de velocidad para la envolvente.  
Todos se listan en la caja **Mod Dest** de cada controlador.
    - Para eliminar un destino de modulación, haga clic sobre su nombre en la lista y seleccione **Off** en el menú emergente.
- 

## Página efectos (EFX)

Esta página ofrece tres unidades de efectos diferentes: **Distortion**, **Delay**, y **Modulation** (Phaser/Flanger/Chorus). La página de efectos se abre al hacer clic sobre el botón **EFX**, situado en la parte superior de la mitad inferior del panel de control.



- Cada sección de efectos separada está dispuesta con una fila de botones que determinan el tipo de efecto o característica y una fila de deslizadores para realizar los ajustes de los parámetros.
- Para activar un efecto, haga clic en el botón **Active** para que aparezca un punto. Al hacer clic nuevamente se desactiva el efecto.

## Distortion

Puede elegir entre 4 características de distorsión básicas:

- **Distortion** proporciona distorsión de corte dura (hard clipping).
- **Soft Distortion** proporciona distorsión de corte suave (soft clipping).
- **Tape Emulation** produce distorsión similar a la saturación de cinta magnética.
- **Tube Emulation** produce distorsión similar a la de los amplificadores de válvulas.

### Drive

Amplifica la señal de entrada para ajustar la cantidad de distorsión.

### Filter

Establece la frecuencia de cruce del filtro de distorsión. El filtro de distorsión consiste en un filtro de paso bajo y un filtro de paso alto con una frecuencia de corte igual a la frecuencia de cruce.

### Tone

Controla la cantidad relativa de señal procesada por los filtros de paso bajo y de paso alto.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

## Delay

Puede elegir entre 3 características básicas de retardo:

- **Stereo Delay** tiene dos líneas de retardo separadas, panoramizadas a la izquierda y a la derecha.
- En **Mono Delay**, las dos líneas de retardo están conectadas en series de efectos de retardo de pulsación dual (dual tap).
- En **Cross Delay**, el sonido retardado va saltando entre los dos canales estéreo.

### Song Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tiempo de los tiempos de retardo.

### Delay 1

Ajusta el tiempo de retardo desde 0 ms hasta 728 ms. Si **MIDI sync** está activado, el rango va desde 1/32 hasta 1/1; normal, tresillo, o con puntillo.

### Delay 2

Igual que **Delay 1**.



### Feedback

Controla el decaimiento de los retardos. Con valores más altos, los ecos se repiten durante más tiempo.

### Filter

En el bucle de realimentación del retardo se encuentra integrado un filtro de paso bajo. Este parámetro controla la frecuencia de corte de dicho filtro de realimentación. Ajustes más bajos proporcionan un sonido más oscuro a los sucesivos ecos.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

## Modulation

Puede elegir entre 3 características básicas de modulación:

- **Phaser** usa un filtro de paso todo de 8 polos para producir el efecto clásico de phasing.
- **Flanger** se compone de dos líneas de retardo independientes con realimentación para los canales izquierdo y derecho. El tiempo de retardo de ambos retardos es modulado por un LFO de frecuencia ajustable.
- **Chorus** produce un efecto de chorus rico, con 4 retardos modulados por cuatro LFOs independientes.

### Song Sync

Activa/Desactiva la sincronía de tempo del parámetro **Rate**.

### Rate

Ajusta la velocidad de los LFOs que modulan el tiempo de retardo. Si **Song Sync** está activado, la velocidad se sincroniza a varios incrementos de tiempo musical.

### Depth

Controla la profundidad de la modulación del tiempo de retardo.

### Delay

Ajusta el tiempo de retardo de las cuatro líneas de retardo.

### Feedback

Controla la cantidad de realimentación positiva o negativa de las cuatro líneas de retardo.

### Level

Controla el nivel de salida del efecto.

## Parámetros SR

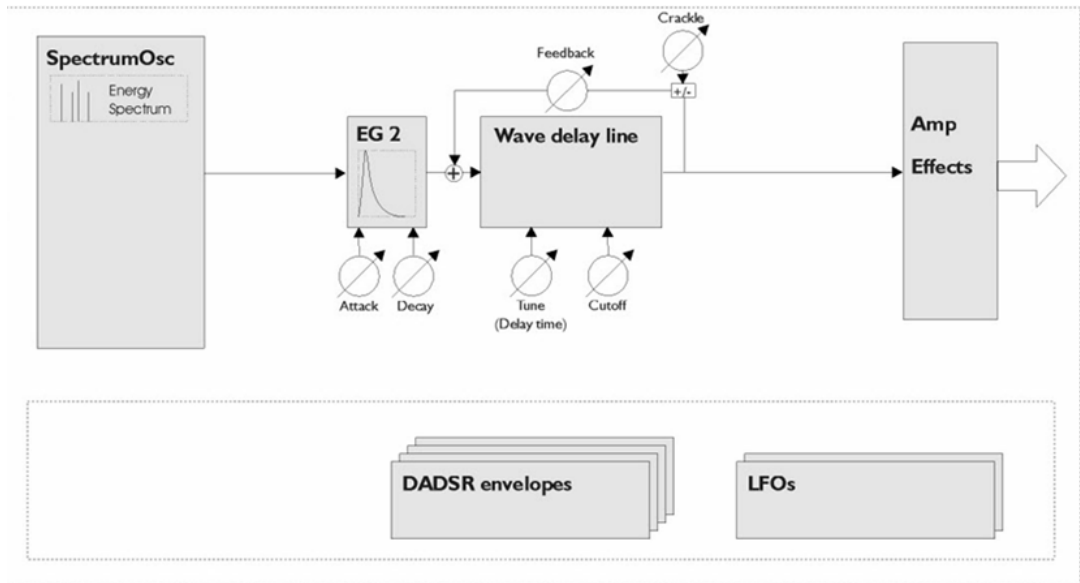
Con estos botones, puede cambiar la frecuencia de muestreo. Las frecuencias de muestreo más bajas básicamente reducen el contenido en altas frecuencias y la calidad de sonido, pero no alteran el tono. Es útil para emular los sonidos de baja fidelidad (lo-fi) de los sintetizadores digitales clásicos.

- Si el botón **F** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproduce con la frecuencia de muestreo ajustada en la aplicación huésped.
- Si el botón **1/2** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproducirá con una frecuencia de muestreo a la mitad de la original.
- Si el botón **1/4** está activo, el programa de la parte seleccionada se reproducirá con una frecuencia de muestreo a una cuarta parte de la original.

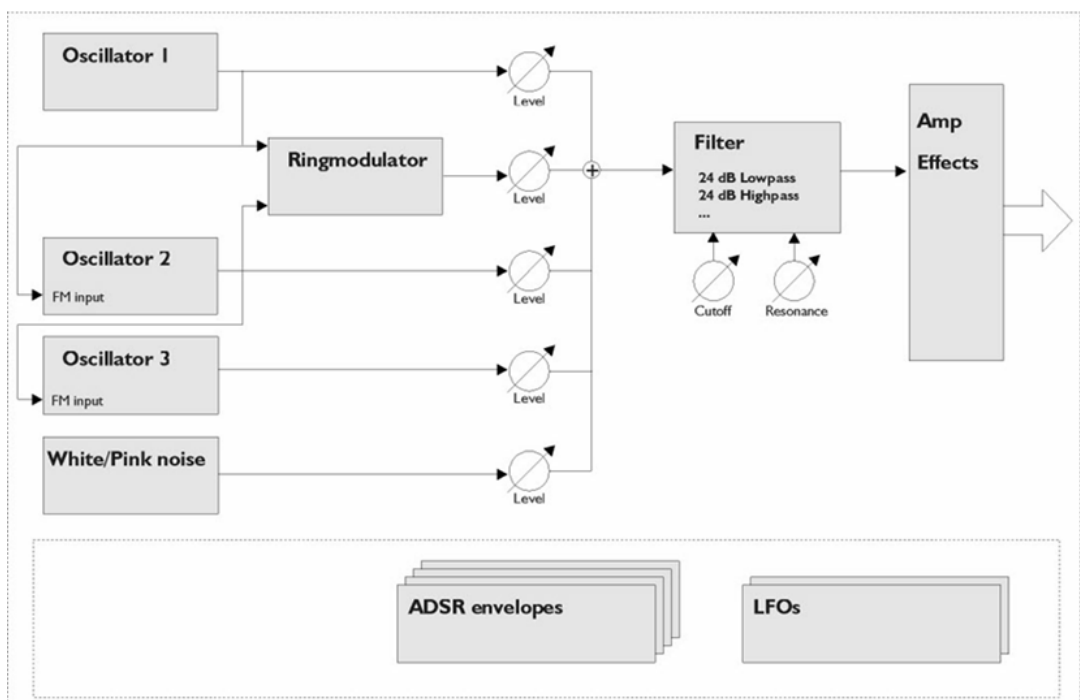
Un efecto adicional de usar frecuencias de muestreo más bajas es que se reduce la carga sobre la CPU del ordenador, permitiendo la reproducción de más voces simultáneas, etc.

## Diagramas funcionales

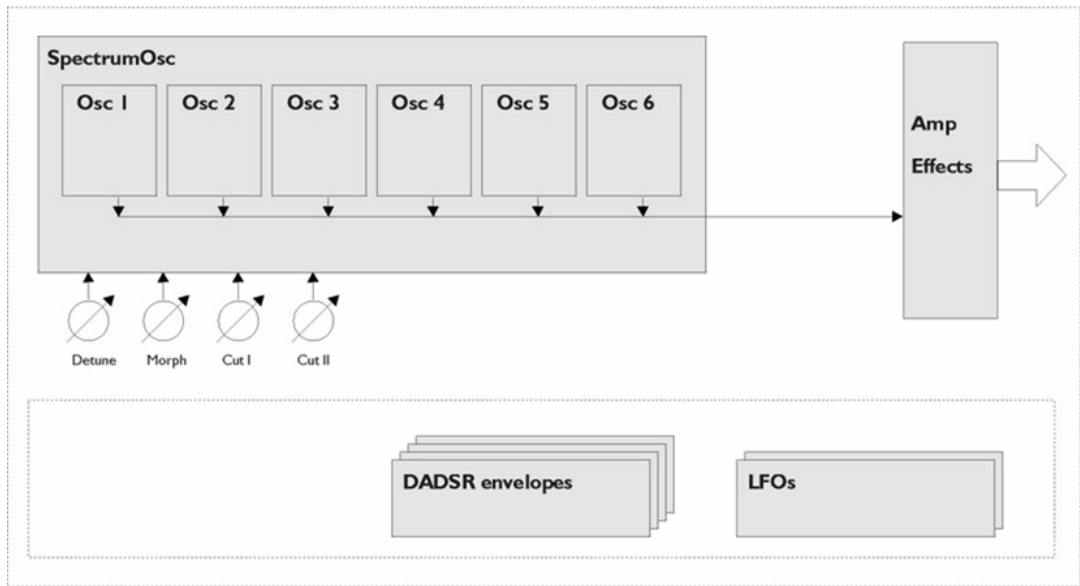
### Diagrama de Mystic



### Diagrama de Prologue



## Diagrama de Spector



# Índice

## A

Ambisonics  
  VST AmbiConverter 4  
  VST AmbiDecoder 143  
Amp Simulator  
  AmpSimulator 11  
AmpSimulator 11  
Anymix Pro 131  
Arpache 5 160  
Arpache SX 162  
Auto LFO 164  
AutoPan 81

## B

Bass Manager 144  
Beat Designer 165  
BitCrusher 12  
Brickwall Limiter 37

## C

Chorder 173  
Cloner 85  
Compresores  
  Compressor (MIDI) 177  
  Compressor 38  
  DeEsser 40  
  Maximizer 47  
  MultibandCompressor 50  
  Tube Compressor 57  
  Vintage Compresor 58  
  VSTDynamics 59  
Context Gate 178  
CurveEQ 63

## D

DaTube 12  
DeEsser 40  
Density 180  
Distortion 13  
Distroyer 14  
Dithering  
  UV22HR 81  
DJ-EQ 63  
Doppler 104  
DualFilter 71

## E

Efectos chorus  
  Chorus 84  
  StudioChorus 95  
Efectos entrecortados (chopper)  
  AutoPan 81  
  Chopper 83  
Expansores  
  Expander 43  
  MultibandExpander 54

## F

Flanger 87  
Frequency 64

## G

GEQ-10 68  
GEQ-30 68  
Groove Agent SE 194  
Grungelizer 16

## H

HALion Sonic SE 194

## L

Limitadores  
  Brickwall Limiter 37  
  Limiter 46  
  Maximizer 47  
  VSTDynamics 59  
LoopMash 194  
LoopMash FX 99

## M

Magneto II 17  
MatrixDecoder 146  
MatrixEncoder 146  
Maximizer 47  
Metalizer 88  
Micro Tuner 184  
MIDI Control 180  
MIDI Echo 180  
MIDI Gate 48

MIDI Modifiers [182](#)  
MIDI Monitor [183](#)  
Mix6to2 [149](#)  
Mix8to2 [149](#)  
MixConvert V6 [142](#)  
MixerDelay [150](#)  
Modeladores de envolvente  
    EnvelopeShaper [42](#)  
    MultibandEnvelopeShaper [53](#)  
ModMachine [4](#)  
MonoDelay [7](#)  
MonoToStereo [142](#)  
MorphFilter [72](#)  
MultibandCompressor [50](#)  
MultibandEnvelopeShaper [53](#)  
MultibandExpander [54](#)  
MultiScope [152](#)  
Mystic [207](#)  
    Diagrama funcional [250](#)

## N

Note to CC [185](#)

## O

Octaver [109](#)

## P

Padshop [220](#)  
Phaser [90](#)  
PingPongDelay [8](#)  
Pitch Correct [110](#)  
PitchDriver [112](#)  
PostFilter [74](#)  
Prologue [220](#)  
    Diagrama funcional [250](#)  
Puertas  
    Gate [44](#)  
    Quadrafuzz v2 [18](#)  
    VSTDynamics [59](#)

## Q

Quadrafuzz v2 [18](#)  
Quantizer [185](#)

## R

Randomizer [102](#)  
Retardos  
    Cloner [85](#)  
    ModMachine [4](#)  
    MonoDelay [7](#)  
    PingPongDelay [8](#)  
    Quadrafuzz v2 [18](#)  
    StereoDelay [9](#)  
Retrologue [237](#)  
REvelation [115](#)  
REverence [117](#)  
RingModulator [91](#)

RoomWorks [127](#)  
RoomWorks SE [130](#)  
Rotary [92](#)

## S

Saturación  
    DaTube [12](#)  
    Magneto II [17](#)  
    Quadrafuzz v2 [18](#)  
Simulación de amplificador  
    Quadrafuzz v2 [18](#)  
    VST Amp Rack [23](#)  
    VST Bass Amp [29](#)  
SMPTEGenerator [155](#)  
SoftClipper [22](#)  
Spector [237](#)  
    Diagrama funcional [250](#)  
StepDesigner [186](#)  
StepFilter [76](#)  
StereoDelay [9](#)  
StereoEnhancer [143](#)  
StudioChorus [95](#)  
StudioEQ [69](#)

## T

TestGenerator [156](#)  
ToneBooster [78](#)  
Track Control [189](#)  
Tranceformer [96](#)  
Transformer [192](#)  
Tremolo [97](#)  
Tube Compressor [57](#)  
Tuner [157](#)

## U

UV22HR [81](#)

## V

Vibrato [98](#)  
Vintage Compresor [58](#)  
VoiceDesigner [113](#)  
VST AmbiConverter [4](#)  
VST AmbiDecoder [143](#)  
VST Amp Rack [23](#)  
VST Bass Amp [29](#)  
VST Connect CUE Mix [99](#)  
VST Connect SE [99](#)  
VST MultiPanner [144](#)  
VSTDynamics [59](#)

## W

WahWah [79](#)