

Manual de Operaciones



GROOVE AGENT SE₄

Matthias Klag, Michael Ruf

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

Traducción por Josep Llodrá

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

4	Introducción	77	Acoustic Agent SE
4	Ventana general	77	Edición de sonidos
4	Acerca de agentes, kits, presets, y contenido de Groove Agent ONE	83	Edición de patrones
7	Cómo empezar	89	Mezclado
7	Preset	93	Operaciones de mezclado y efectos
7	Cargar un preset de kit	93	Mezclador AUX
8	Pads de patrones e instrumentos, patrones MIDI, y estilos	94	Mezclador del Kit
9	Reproducir pads de patrones con el reproductor de estilos	95	Mezclador Master
10	Crear las diferentes partes de una pista de batería	95	Manejo de efectos
11	Grabar notas de disparo para sus patrones	97	Referencia de efectos
11	Arrastrar patrones a un proyecto	97	Efectos de reverberación y retardo
12	Modificar patrones en el DAW	101	Efectos de EQ
13	Gestionar sus sonidos	104	Efectos de filtrado
13	Cargar kits	108	Efectos de distorsión
13	Ranura de kit	110	Efectos de modulación
14	Rack de kits	120	Efectos de dinámica
15	Menú contextual de kit	130	Efectos de panoramización
17	Métodos comunes de edición	132	Automatización y controladores MIDI
17	Codificadores y deslizadores	132	Automatización
17	Selección múltiple y Controles de parámetros	133	Controladores MIDI
18	Botones	136	Ajustes y funciones globales
18	Campos de valores	136	Sección de funciones del plug-in
19	Usar comandos de teclado	137	El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg
20	Preset	137	Barra de herramientas
22	Trabajar con pads	139	Página Options
22	Ajustes comunes de pads	143	Diagramas de enrutado del mezclador
23	Funciones de pads	145	Índice
24	Pads de instrumentos		
31	Pads de Patrones		
39	Beat Agent SE		
39	Edición de sonidos		
71	Edición de patrones		
72	Mezclado		
74	Importar y exportar archivos		

Introducción

Ventana general

La interfaz de la aplicación sigue la filosofía de ventana única de tamaño fijo.



La ventana se subdivide en varias secciones:

- La sección de funciones del plug-in en la parte superior.
- La sección de pads a la izquierda.
- El visor de edición a la derecha. Contiene las páginas **Edit**, **Mixer**, y **Options**.

Acerca de agentes, kits, presets, y contenido de Groove Agent ONE

Agentes

Groove Agent SE combina el poder creativo de módulos de ritmos diferentes: Acoustic Agent SE y Beat Agent SE.

Cada una de estas herramientas ofrece su propia estrategia de baterías y ritmos, con formas especiales de crear sus propios ritmos inspiradores en una gran rango de estilos.

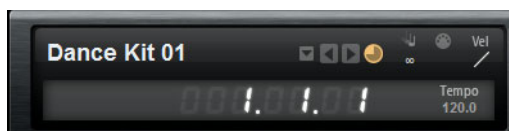
Kits

Los kits contienen toda la información sobre el kit o el loop troceado y sobre los efectos de inserción que se usan en el canal del mezclador. Los kits también pueden contener patrones MIDI.

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



Rack de kits



Sección de ranura de kit

Kits de loops troceados

A diferencia de los patrones MIDI, los kits de loops troceados contienen las frases MIDI que se necesitan para reproducir el loop. Además de eso, los kits de loops troceados son parecidos a los kits normales, ambos pueden usar efectos de inserción, etc.

Los presets de plug-ins (presets VST)

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

Contenido de Groove Agent ONE

Groove Agent SE puede cargar presets de Groove Agent ONE. Los presets pueden cargarse bien como kits en el rack de kits o en la sección de ranuras de kits, o bien como presets de plug-ins a través del menú de gestión de presets en el encabezado del plug-in.

Si carga un preset de Groove Agent ONE como preset de plug-in, los parámetros del plug-in globales se establecen a sus valores por defecto.

Si carga un preset como kit, todos los parámetros del plug-in globales permanecen intactos.

NOTA

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

Los archivos de contenido y la estructura de carpetas

Groove Agent SE viene con una gran cantidad de contenido de sonido listo para usarse. Este contenido está protegido contra escritura. Puede editar archivos que estén cargados, pero no puede sobrescribir archivos de contenido de fábrica.

Para guardar ediciones al contenido de fábrica, guarde los archivos bajo un nuevo nombre. Estos archivos tienen la extensión de nombre de archivo `.vstpreset` y se les llama contenido de usuario. Pueden buscarse y categorizarse de la misma forma que el contenido de fábrica.


El contenido de usuario se guarda en una estructura de carpetas predefinida en su disco duro. Puede crear subcarpetas dentro de esta estructura para facilitar el movimiento o el intercambio de contenido.

Cómo empezar

Presets

Para poder reproducir un sonido en Groove Agent SE, debe cargar un preset. Esto puede ser un preset VST o un preset de kit.

Presets VST

Los presets VST contienen todos los ajustes de Groove Agent SE, es decir, todos los kits cargados y sus ajustes y todos los ajustes que se hagan a la instancia del plug-in. Puede cargar presets VST a través de los menús emergentes en la cabecera del plug-in, y en la sección de funciones del plug-in. En el diálogo **Cargar** y en el **MediaBay**, estos presets se identifican con el icono de preset VST .

Presets de kits

Los presets de kits contienen lo siguiente:

- El kit y sus muestras. Estos se usan en la página **Instrument**.
- El patrón MIDI o estilo con los archivos MIDI correspondientes. Estos se usan en la página **Pattern**.
- Los presets del mezclador. Estos se usan en el **Mixer**.

Además, los presets de kits contienen información sobre el agente que usa el kit. En el diálogo **Cargar** y en el **MediaBay**, los presets de kits se identifican con el icono de preset de kit .

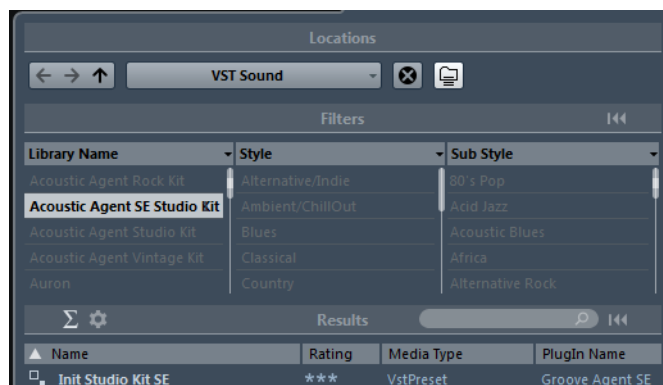
Cargar un preset de kit

PREREQUISITO

Groove Agent SE está asignado a una pista MIDI de su DAW.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la ranura de kit en el rack de kits.
2. En el DAW, abra el **MediaBay**.
3. Configure el **MediaBay** para mostrar los atributos **Library Name**, **Style**, y **Substyle**.



4. En la columna **Library Name**, seleccione un conjunto de contenidos para un agente, por ejemplo, **Acoustic Agent SE Studio Kit**.
 5. En las columnas **Style** y **Substyle**, especifique el estilo musical que quiera usar.
 6. En la lista de resultados, busque un preset de Acoustic Agent SE y haga doble clic en él.
-

Pads de patrones e instrumentos, patrones MIDI, y estilos

En Groove Agent SE, puede editar tanto los sonidos como los patrones facilitados por sus pistas de batería.

Los sonidos de instrumentos se pueden acceder a través de los pads de instrumentos. El patrón que se reproduce se puede editar a través de los pads de patrones.

- Para cambiar entre los pads de instrumentos y los pads de patrones, haga clic en el botón correspondiente, encima de los pads.



Pads de instrumentos

Si se muestran los pads de instrumentos, los pads disparan las muestras de los instrumentos y puede editar el sonido de los instrumentos. Estos instrumentos luego los usan los pads de patrones para reproducir el patrón MIDI o estilo seleccionado.

Pads de patrones

Si se muestran los pads de patrones, los pads disparan el patrón MIDI o estilo seleccionado.

- Los **MIDI patterns** contienen información acerca de notas y sonidos de batería, y el ritmo en el que se tocan.

- Los **Styles** son estructuras complejas de varios patrones pensadas para crear diferentes partes de las pistas de batería, por ejemplo, patrón principal, relleno, final, e intro.


Reproducir pads de patrones con el reproductor de estilos

Puede reproducir pads de patrones usando el reproductor de patrones MIDI o el reproductor de estilos. El reproductor de patrones MIDI le permite reproducir y modificar un patrón. El reproductor de estilos ofrece una variedad de patrones, perfectos para crear las diferentes partes de sus pistas de batería.

PREREQUISITO

Ha cargado un preset de Acoustic Agent SE.

PROCEDIMIENTO

1. En Groove Agent SE, abra la página **Pattern** y haga clic en un pad de patrones vacío.
Si un pad de patrones está vacío, también reproduce el sonido del instrumento, es decir, si hace clic en el pad de patrones vacío de C3, oírás el mismo sonido como si hubiera hecho clic en el pad de instrumento de C3.
 2. Para activar el pad de patrones y hacer que reproduzca el patrón, abra la página **Edit** en la sección derecha del panel del plug-in y haga clic en el botón **Active** en la sección **Pad** para que se encienda.
 3. En la sección **Pattern**, haga clic en el botón **Active** para activar el reproductor, active el botón **Use Style** para usar el reproductor de estilos, y seleccione un estilo en el menú emergente **Style Library**.
 4. Ajuste el tempo en el DAW para que coincida con el tempo del estilo.
El tempo original del estilo se indica con el segundo número en el nombre de archivo del estilo y en el campo de valor **Original Tempo** en la sección **Pattern**, al lado del menú emergente **Style Library**.
- 
5. Haga clic en el botón **Play** en la sección de transporte para reproducir el estilo.
 6. En la sección **Performance**, pruebe diferentes ajustes. Mueva el deslizador de **Complexity**, seleccione un patrón principal, un relleno, un final, etc., y escuche los resultados.
 7. Mantenga los ajustes como están y seleccione estilos diferentes en el menú emergente **Pattern Library**, en la sección **Pattern** para comparar el sonido y encontrar el estilo que quiere usar.
-

Crear las diferentes partes de una pista de batería

Para crear partes diferentes de su pista de batería, por ejemplo, una intro, un relleno, una parte principal, y un final, es útil empezar por copiar el estilo actual a los demás pads. Luego modifique el estilo de esos pads.

PREREQUISITO

Ha configurado un pad de patrones para reproducir un estilo.

PROCEDIMIENTO

1. Para copiar los ajustes del pad actual a otro pad, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] y arrastre el pad hasta otro pad.
2. Repita esto hasta que tenga 4 pads con los mismos ajustes.
3. Seleccione el segundo pad. En la sección **Performance**, establezca el dial a la izquierda a un relleno.
Puede elegir entre 8 rellenos.
4. Configure el relleno usando los controles de la sección **Performance**. Por ejemplo, cambie la complejidad, active half-time, pruebe diferentes ajustes de intensidad, etc.
5. Cuando el relleno suena como quiere, haga clic derecho en el pad de patrones, seleccione **Rename Pad** en el menú contextual, e introduzca un nombre para el pad, por ejemplo **Fill**.
6. Configure los pads de intro y final de la misma forma.



DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Ahora puede grabar notas de disparo de los pads en el DAW, o transferir los patrones al DAW arrastrándolos en un proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Convertir intros, patrones principales, rellenos, o finales en patrones MIDI en la página 85](#)
- [Arrastrar patrones a un proyecto en la página 11](#)
- [Grabar notas de disparo para sus patrones en la página 11](#)

Grabar notas de disparo para sus patrones

Cuando usa Groove Agent SE en un proyecto de DAW, puede grabar notas de disparo en las posiciones en las que quiera que se dispare el patrón. Esto le permite crear las baterías de su proyecto sobre la marcha, en el contexto del proyecto.

PREREQUISITO

Ha creado un proyecto en su DAW al que quiere añadirle una pista de batería.

Ha añadido una pista MIDI que está asignada a Groove Agent SE.

PROCEDIMIENTO

1. En Groove Agent SE, configure los patrones MIDI o estilos de su pista de batería.
 2. En el DAW, habilite la grabación de la pista MIDI y empiece la reproducción de su proyecto.
 3. Grabe las notas de disparo en las posiciones del proyecto en las que quiera oír las baterías.
-

RESULTADO

Ahora cuando reproduce el proyecto, las notas de disparo lanzan la reproducción del patrón. Puede automatizar parámetros como la complejidad e intensidad, desde dentro del DAW. Cualquier cambio que haga a un patrón en Groove Agent SE se refleja automáticamente en todas las ocurrencias de este patrón en el proyecto.

Arrastrar patrones a un proyecto

Puede arrastrar patrones desde Groove Agent SE a su proyecto en el DAW y editarlos ahí.

PREREQUISITO

Ha creado un proyecto en su DAW al que quiere añadirle una pista de batería.

Ha añadido una pista MIDI que está asignada a Groove Agent SE.

Antes de arrastrar sus patrones a un proyecto, asegúrese de que los pads de patrones no están mapeados a las mismas teclas que los pads de instrumentos.

Si los pads de patrones e instrumentos comparten teclas, active el botón **Use MIDI Port B for Pattern Pads** en la esquina inferior izquierda de la sección de pads de patrones.

Si usa puertos MIDI diferentes para los patrones y los instrumentos, las notas de disparo de los pads de patrones no interferirán con las notas que forman parte de sus patrones, incluso si los pads de patrones e instrumentos están mapeados a las mismas teclas.

PROCEDIMIENTO

1. En Groove Agent SE, configure los patrones MIDI o estilos de su pista de batería.
 2. Seleccione el pad que reproduce el patrón que quiere usar y arrástrelo hasta la pista MIDI, en la posición que quiera insertarlo.
 3. De la misma forma, arrastre los demás pads al proyecto hasta que haya ensamblado su pista de batería.
-

RESULTADO

Los patrones se insertan como partes MIDI en la pista. Cuando reproduce el proyecto, las partes de batería se reproducen también.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modificar patrones en el DAW en la página 12](#)

Modificar patrones en el DAW

Cuando ha creado partes MIDI para sus patrones de Groove Agent SE en su proyecto, puede además editar las partes en el DAW.

PREREQUISITO

Ha asignado una pista MIDI de su DAW a Groove Agent SE.

Ha arrastrado sus patrones a esta pista.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Inspector** de su DAW Steinberg, abra el menú emergente **Drum Map** de la pista y seleccione **Crear Drum Map a partir de instrumento**.
Esto crea un drum map basado en la información sobre los sonidos de percusión usados en Groove Agent SE.
 2. Abra la parte en el **Editor de percusión**.
El editor muestra los nombres de batería correctos en la lista de nombres de batería a la izquierda. En el visor de eventos, a la derecha, se muestran las notas MIDI.
 3. Configure el patrón eliminando o introduciendo notas, copiando o moviendo notas, etc.
Para información acerca de cómo editar notas y controladores en el **Editor de percusión**, vea el Manual de Operaciones de su DAW Steinberg.
-

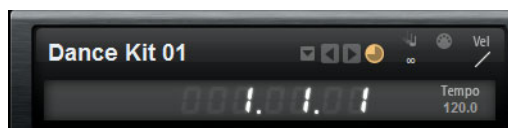
Gestionar sus sonidos

Cargar kits

Hay varias formas de cargar kits:

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

Ranura de kit



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

Botón Load

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

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

Load Previous/Next Kit

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

Load Kit with Patterns

Active este botón para asegurarse de que los kits siempre se cargan junto con sus patrones.

Polyphony

Ajusta la polifonía del kit.

Indicador de entrada MIDI

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

Velocity Curve

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

Song Position Counter

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

Visor de Tempo

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

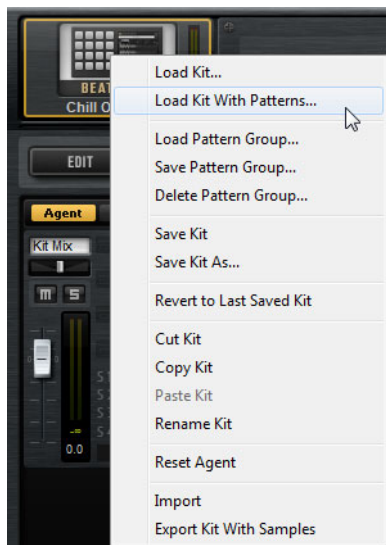
Rack de kits

El rack de kits se puede encontrar a la derecha de la sección de ranura de kit.



Le da una vista general sobre el kit cargado y su agente, y le permite realizar algunas ediciones de kit a través del menú contextual.

Menú contextual de kit



Load Kit

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

Load Kit With Patterns

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

Load Pattern Group

Le permite cargar un conjunto predefinido de asignaciones de archivos MIDI y ajustes de parámetros de reproducción para los 16 pads del grupo.

Save Pattern Group

Le permite guardar los 16 pads del grupo y sus ajustes como grupo de patrones.

Delete Pattern Group

Le permite eliminar un grupo de patrones.

Save Kit

Guarda el kit. Si intenta sobrescribir un contenido de fábrica protegido contra escritura, se abre un diálogo que le permite guardar el kit editado con un nuevo nombre.

Save Kit As

Le permite guardar el kit bajo un nuevo nombre.

Revert to Last Saved Kit

Vuelve al kit que se cargó originalmente en la ranura. Si el kit se guardó sin patrones, solo se carga el kit y ningún patrón.

Cut Kit

Copia el kit y sus patrones y lo elimina de la ranura.

Copy Kit

Copia el kit y sus patrones.

Paste Kit

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

Rename Kit

Le permite renombrar el kit.

Reset Agent

Carga el preset `Init` del agente.

Import

Le permite importar archivos MPC y GAK en kits de Beat Agent SE.

Export Kit With Samples

Exporta el kit de Beat Agent SE junto con sus muestras asociadas.

NOTA

Las muestras que forman parte del contenido protegido, tales como el contenido VST Sound, no se pueden exportar.

Métodos comunes de edición

Codificadores y deslizadores

Los codificadores y deslizadores pueden ser unidireccionales o bidireccionales. Los valores unidireccionales, por ejemplo, valores de nivel, empiezan en un mínimo valor y van subiendo hasta el máximo. Los controles bidireccionales empiezan desde la posición central y van hacia la izquierda para valores negativos y hacia la derecha para valores positivos.

La mayoría de métodos de edición son los mismos para codificadores y deslizadores.

- Para ajustar un valor, haga clic en el codificador o en un fader y arrastre hacia arriba o hacia abajo, o mueva la rueda del ratón.
Si pulsa [Alt]/[Opción] al hacer clic en un codificador, aparece un pequeño fader, permitiéndole ajustar el parámetro.
- Para hacer ajustes precisos, pulse [Mayús] y mueva el codificador o use la rueda del ratón.
- Para restaurar el valor por defecto de un parámetro, pulse [Ctrl]/[Comando] y haga clic en el control.

Selección múltiple y Controles de parámetros

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

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

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

NOTA

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

Ajustar los rangos de valores

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

- Para comprimir o expandir el rango de valores, arrastre la corona.
- Para ajustar el límite superior del rango, mantenga pulsado [Ctrl]/[Comando] y arrastre la corona.
- Para ajustar el límite inferior del rango, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] y arrastre la corona.

Botones

Botones On/Off

Estos controles normalmente tienen dos estados, apagado y encendido. Si mueve el ratón sobre un botón **On/Off**, cambia su apariencia para mostrarle que puede hacer clic en él.

Botones pulsador

Los botones pulsador solo disparan una acción y luego vuelven a su estado inactivo. Estos botones se pueden encontrar al abrir menús o diálogos de archivos.

Campos de valores

Para establecer un valor, tiene las siguientes posibilidades:

- Haga doble clic en un campo de valor, introduzca un nuevo valor, y pulse [Enter].

Si el valor introducido sobrepasa el rango del parámetro, se establece automáticamente al valor máximo o mínimo, respectivamente.
- Haga clic en el campo de valor y arrastre hacia arriba o hacia abajo para cambiar el valor.
- Coloque el ratón sobre un campo de valor y use la rueda del ratón para ajustar el valor.
- Para establecer el parámetro a su valor por defecto, pulse [Ctrl]/[Comando] y haga clic en el campo de valor.
- Para usar un fader para ajustar el valor, pulse [Alt]/[Opción] y haga clic en un campo de valor.

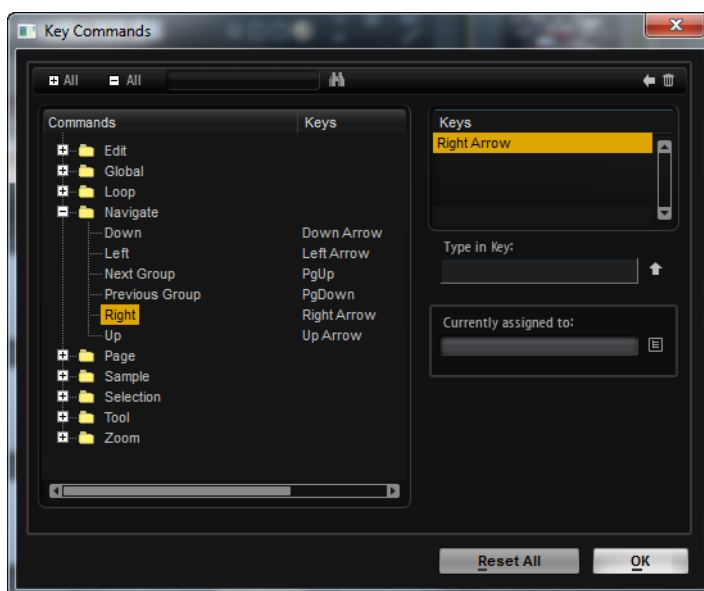
- Haga clic en los triángulos hacia arriba/abajo de al lado del campo.
- Puede ajustar valores musicales, tales como rangos de teclas o la tecla fundamental, usando su teclado MIDI.

Para introducir un valor con su teclado MIDI, haga doble clic en el campo de valor, pulse una tecla en su teclado MIDI, y pulse [Retorno].

- Para navegar hasta el siguiente parámetro, pulse [Tab]. Para saltar hacia atrás hasta el parámetro anterior, pulse [Mayús]-[Tab].

Si no hay ningún parámetro seleccionado dentro de la vista con foco, el hecho de pulsar [Tab] siempre salta al primer parámetro.

Usar comandos de teclado



- Para abrir el diálogo **Key Commands**, haga clic en el botón **Key Commands**.

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

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

NOTA

Puede configurar varios comandos de teclado para la misma función.

Presets

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

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

NOTA

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

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

Manejar presets de sección y módulo

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

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

NOTA

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

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

Manejar presets VST

Cargar presets VST

PROCEDIMIENTO

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

Guardar presets VST

PROCEDIMIENTO

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

Trabajar con pads

Los pads de instrumentos y patrones tienen muchas funciones y pueden mostrar información variada sobre los pads. Algunas funciones de los pads solo están disponibles en agentes específicos. Si este es el caso, se especifica claramente.

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

Los pads de instrumentos se pueden usar para disparar muestras. Los pads de patrones pueden disparar patrones de batería MIDI o estilos.



- Para cambiar entre los pads de instrumentos y los pads de patrones, haga clic en el botón correspondiente, encima de los pads.

Controles de transporte



- Para iniciar o detener la reproducción del pad seleccionado, use los controles correspondientes.

Ajustes comunes de pads

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

Colores de pads

Puede colorear los pads de instrumentos y los pads de patrones usando hasta 16 colores diferentes.

Esto se puede usar para mejorar la visión general de los instrumentos dentro de su kit, por ejemplo. Puede configurar el bombo de un color, la caja de otro, los timbales y platos de otro, etc.

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

Seleccionar pads

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

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

Funciones de pads

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

Esto es útil si los nombres de las muestras son demasiado largos o poco intuitivos. El hecho de renombrar muestras también le sirve para indicar que hay más de una muestra mapeada a un pad, por ejemplo.
- Puede editar múltiples pads seleccionados. El primer seleccionado pad se muestra con un marco amarillo, el resto de los pads seleccionados con un marco amarillo claro.
- Para seleccionar un pad sin disparar una muestra o patrón, pulse [Alt]/[Opción] y haga clic en el pad.
- En modo Instrumento, los pads se pueden usar para disparar sonidos. Puede dispararlos con diferentes velocidades. Las velocidades son más bajas cuanto más abajo del botón o pad hace clic. Hacer clic en la parte superior del pad da como resultado velocidades más altas.
- Para enmudecer o poner en solo un pad de instrumento, haga clic en el icono correspondiente, en la esquina superior izquierda de un pad. Haga clic de nuevo para eliminar el solo o el enmudecimiento.

- Para eliminar el enmudecimiento o el solo de todos los pads de instrumento, haga clic en los botones **Reset All Mute/Reset All Solo**, debajo de los pads.
- Para eliminar muestras de un pad de instrumento, haga clic derecho en el pad y seleccione **Remove All Samples** en el menú contextual.
- Para restablecer un pad, haga clic derecho en el pad y seleccione **Reset Pad** en el menú contextual. Para restablecer todos los 128 pads, haga clic derecho en un pad y seleccione **Reset All Pads** en el menú contextual.

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

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

Pads de instrumentos



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

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

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

Debajo de la sección de pads, encontrará varios botones. Estos son diferentes para los distintos agentes.

Mostrar información acerca de los pads de instrumentos (solo Beat Agent SE)

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

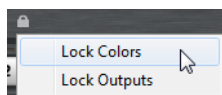
Ajustar la salida de los pads (solo Beat Agent SE)

Puede establecer la salida de las muestras a través del menú contextual del pad.

- Haga clic derecho en el pad, abra el submenú **Assign Output**, y seleccione la salida que quiera usar.

Esto ajusta todas las muestras del pad a esta salida.

Bloquear ajustes de color y salida (solo Beat Agent SE)



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

Bloquear ajustes de pads (solo Acoustic Agent SE)

Puede bloquear los ajustes de color de los pads activando el botón **Lock Pad Colors**. El botón se enciende cuando está activo.

Usar una asignación de notas MIDI alternativa

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

PROCEDIMIENTO

1. Active el botón **Use Hardware Controller Mapping** en la esquina inferior derecha de la sección de pads.
Ahora puede cargar, guardar, y eliminar diferentes configuraciones de notas de disparo.

2. Especifique una nueva nota de disparo para un pad.
 - Haga clic derecho en un pad, seleccione **Edit/Learn Trigger Note** y especifique la nueva nota de disparo, introduciéndola en el campo de valor, o tocando la nota correspondiente en su controlador hardware.
 - Haga clic derecho en un pad, seleccione **Trigger Notes > Assign Trigger Note** y seleccione la nota en los submenús.
 3. Groove Agent SE salta al siguiente pad. Asigne una nota MIDI a todos los pads que quiera usar y presione [Intro] para detener la asignación de notas MIDI.

Las notas de disparo asignadas se muestran en el submenú **Trigger Notes** del menú contextual.
-

Asignar varias notas de disparo a un pad de instrumento

Algunos instrumentos controladores de percusión hardware, como los platillos crash, tienen varias zonas. Estas zonas envían notas MIDI diferentes, para poder reproducir articulaciones diferentes.

Si un kit de batería viene con un mapeado de muestras que contiene todas las articulaciones en pads de instrumentos dedicados, cada pad de instrumento solo requiere de una nota de disparo específica.

Sin embargo, si el kit no ofrece un pad para cada articulación, puede que necesite asignar varias notas de disparo a un pad de instrumento, para que cada zona del controlador hardware dispare la misma muestra.

PROCEDIMIENTO

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

Ahora puede cargar, guardar, y eliminar diferentes configuraciones de notas de disparo.
 2. Especifique una nota adicional de disparo para el pad.
 - Haga clic derecho en el pad del instrumento, seleccione **Trigger Notes > Add/remove Trigger Note** y seleccione la nota que quiera añadir de los submenús.
 - Haga clic derecho en el pad del instrumento, seleccione **Trigger Notes > Learn Additional Trigger Notes** y reproduzca la nota adicional en su teclado.

Puede especificar hasta 3 notas adicionales para cada pad.

Las notas de disparo asignadas se muestran en el submenú **Trigger Notes** del menú contextual.
-

Eliminar notas de disparo adicionales

Puede eliminar notas de disparo adicionales de las siguientes maneras:

- En el menú contextual de un pad de instrumento, seleccione **Trigger Notes > Add/Remove Trigger Note** y deseccione la nota que quiera eliminar.

- En el menú contextual de un pad de instrumento, seleccione **Trigger Notes > Remove Trigger Notes** y seleccione la nota que quiera eliminar.
- Para eliminar todas las notas de disparo adicionales y reemplazarlas por una nueva y única nota de disparo, use la opción **Edit/Learn** del menú contextual.

Usar efectos MIDI

Para cada pad de instrumento puede configurar efectos MIDI.

Para abrir la página de efectos MIDI, active el botón **Instrument** en la sección de pads, abra la página **Edit** en la parte derecha del panel, y haga clic en la pestaña **MIDI Fx**.



Pad Mode

El modo de **Pad** determina a qué pad se aplican los ajustes de la página **MIDI FX**.

Internal

En modo **Internal**, los efectos MIDI se aplican a las muestras del pad seleccionado.

Remote

En modo **Remote**, puede seleccionar a qué pad de destino quiere aplicar los efectos MIDI.

Esto le permite disparar un instrumento con y sin efectos MIDI. Además, puede realizar cualquier edición de sonido en un pad.

NOTA

- Si el pad de destino también contiene efectos MIDI, no se tienen en cuenta.

- Si configura efectos MIDI remotos en un pad que tiene muestras asignadas, los efectos MIDI remotos se aplican solo a las muestras del pad destino.

Si activa el modo **Remote** en un pad, se muestra un icono remoto en el pad, en la sección de pad.



- Para omitir los efectos remotos, haga clic en el botón **Disable MIDI to Remote Pad** a la izquierda del icono remoto.

Sección Rudiments

Active

Haga clic aquí para activar la articulación.

Type

Determina el tipo de rudimento.

- **Flam** reproduce 2 golpes muy juntos entre ellos.
- **Drag** reproduce 3 golpes muy juntos entre ellos.
- **Ruff** reproduce 4 golpes muy juntos entre ellos.
- **Roll** reproduce continuamente golpes de caja para producir un sonido de batería sostenido.
- **Buzz** emula el efecto de un baterista que presiona la baqueta contra la caja mientras la golpea. La baqueta rebota en la caja, produciendo múltiples golpes que suenan como un roll de batería apagándose.

Flam, Drag, y Ruff

Para **Flam**, **Drag**, y **Ruff**, están disponibles los siguientes parámetros:

Sync

Sincroniza los golpes al tempo del proyecto. El espacio de tiempo entre los golpes se ajusta en fracciones de tiempo.

Time

Ajusta el espacio de tiempo entre los golpes.

Note Value

Si **Sync** está activado, este parámetro ajusta el espacio de tiempo en fracciones de tiempos.

Dynamics

Ajusta las dinámicas de los golpes.

- Con valores negativos, el primer golpe es más suave que el siguiente golpe o los siguientes.
- Con valores positivos, el primer golpe es más fuerte que el siguiente golpe o los siguientes.

Humanize

Use este parámetro para aleatorizar el tiempo, las dinámicas, y el tono de los golpes.

Roll

Para **Roll** están disponibles los siguientes parámetros:

Sync

Active este botón para sincronizar los golpes al tempo del proyecto. El espacio de tiempo entre los golpes se ajusta en fracciones de tiempo.

Time

Ajusta el espacio de tiempo entre los golpes.

Note Value

Si **Sync** está activado, este parámetro ajusta el espacio de tiempo en fracciones de tiempos.

Dynamics

Ajusta las dinámicas de los golpes. Valores altos atenúan los golpes pares del roll.

Humanize

Use este parámetro para aleatorizar el tiempo, las dinámicas, y el tono de los golpes.

Buzz

Para **Buzz** están disponibles los siguientes parámetros:

Grip

Determina cómo se sostiene la baqueta. Valores más altos producen menos vibraciones.

Pressure

Ajusta la presión de la baqueta. Ajustes altos producen una caída más larga del buzz.

Humanize

Use este parámetro para aleatorizar el tiempo, las dinámicas, y el tono de los golpes.

MIDI Delay

MIDI Delay produce un efecto de eco, repitiendo las notas que toca.

Se pueden modificar los eventos de nota posteriores, por ejemplo, puede variar el espacio de tiempo entre los ecos con el parámetro **Distribution**.

Active

Activa/Desactiva el efecto MIDI Delay.

Sync

Sincroniza los ecos al tempo del proyecto. El espacio de tiempo entre los ecos se ajusta en fracciones de tiempo.

Time

Ajusta el espacio de tiempo entre los ecos.

Note Value

Si **Sync** está activado, este parámetro ajusta el espacio de tiempo en fracciones de tiempos.

Repeats

Determina el número máximo de ecos.

Damping

Determina si los ecos tienen fundido de entrada o fundido de salida con la velocidad MIDI. Si ajusta este parámetro a valores negativos, la velocidad MIDI aumenta gradualmente. Si ajusta este parámetro a valores positivos, la velocidad MIDI disminuye gradualmente.

NOTA

El damping solo tiene efecto si los ajustes del sonido de las muestras usan velocidad.

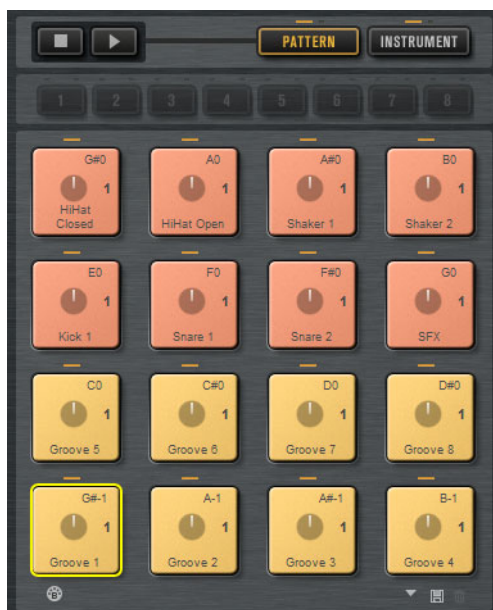
Pitch

Determina cuánto cambia el tono entre eco y eco.

Distribución

Determina el tiempo de distribución de los ecos. Si ajusta este parámetro a valores negativos, el rango de tiempo entre ecos se acorta, es decir, los ecos se aceleran. Con valores positivos, los ecos van más despacio.

Pads de Patrones



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

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

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

Asignar archivos MIDI a pads

- Arrastre un archivo MIDI desde el Explorador/Finder o desde el MediaBay hasta un pad.
- Arrastre una parte MIDI desde la aplicación huésped hasta un pad.
- Arrastre un archivo desde el Explorador/Finder hasta el campo de importación. El archivo se importa a su biblioteca de patrones de usuario y se asigna al pad seleccionado.

- Seleccione un pad y haga clic en la pestaña **Agent** en la página **Edit**. Esto abre la página **Agent**. En la sección **Pattern**, abra el menú emergente **Pattern Library** o **Style Library** y seleccione uno de sus patrones MIDI de usuario o de fábrica, o uno de los estilos disponibles.

Asignar múltiples archivos MIDI a pads

Puede arrastrar y soltar varios archivos MIDI a los pads a la vez.

PROCEDIMIENTO

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

Un marco amarillo indica qué pads reciben un archivo MIDI.



2. Deposite los archivos.
-

RESULTADO

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

Eliminar archivos MIDI de los pads

- Para eliminar un patrón MIDI, haga clic derecho sobre un pad y seleccione **Remove Pattern** en el menú contextual.
- Para eliminar los patrones MIDI de todos los pads seleccionados haga clic derecho en uno de los pads y seleccione **Remove Pattern** en el menú contextual.

Usar puerto B MIDI para pads de patrones

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

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

PROCEDIMIENTO

1. Para usar el puerto B, active el botón **Use MIDI Port B for Pattern Pads** en la esquina inferior izquierda de la sección de pads de patrones.
Si se usa el puerto B, los datos MIDI se reciben en todos los canales MIDI.
 2. En su DAW, configure dos pistas MIDI y establezca la salida MIDI de su primera pista a **Groove Agent SE Main** y la salida MIDI de la segunda pista a **Groove Agent SE Pattern**.
-

RESULTADO

Puede usar una pista MIDI para reproducir los pads de instrumentos y otra pista MIDI para reproducir los pads de patrones.

Bloquear ajustes de pads

Los ajustes de la sección de **Pad (Exclusive, Play Mode, etc.)** son comunes a todas las ranuras, es decir, solo las configura una vez. Sin embargo, estos ajustes forman parte de los presets de kits, y se reemplazan cuando carga un preset a una ranura de kit.

- Para evitar sobrescribir sus ajustes de pads ya existentes con los ajustes del preset al cargar un preset a una ranura de kit, active el botón **Lock Pad Settings** debajo de la sección de pads.

Si este botón está activado, los ajustes de pads del preset no se aplicarán y se conservarán los ajustes actuales.

- Si el botón **Lock Pad Settings** está desactivado y carga presets de kits en diferentes ranuras, los ajustes de pads guardados en los presets sobrescribirán los ajustes de pads existentes.

Cualquier pad de patrón activo del nuevo preset sobrescribe los ajustes del pad actual en los pads asociados. Los pads inactivos no se restauran del preset, es decir, los ajustes que ya existen para esos pads permanecen activos.

Mover y copiar pads de patrones

Puede copiar o mover pads de patrones con todos sus ajustes a otros pads de patrones del mismo grupo de patrones de un grupo diferente.

- Para mover el patrón activo con todos sus ajustes a otro pad, arrastre el pad y suéltelo en el pad de destino.
- Para copiar un pad de patrón a otro pad, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] y arrastre el pad al pad de destino.

- Para mover o copiar uno o más pads a otros pads, use los comandos del menú contextual **Cut Pad**, **Copy Pad**, y **Paste Pad**.

De esta forma puede mover o copiar varios pads al mismo tiempo.

NOTA

También puede mover o copiar pads entre grupos de pads. Para ello, primero arrastre el pad hasta el botón de grupo del grupo al que quiere mover o copiar el pad, luego suéltelo sobre el pad de destino.

Administrar grupos de patrones

Puede guardar 16 pads con sus patrones y ajustes como un grupo de patrones. Esto le permite restaurar y reutilizar patrones y ajustes rápidamente. Los grupos de patrones incluyen todos los ajustes de pads, es decir, los ajustes de **Exclusive Mode**, **Play Mode**, etc.

- Para guardar el grupo de patrones actual como kit, haga clic derecho en el kit, en el rack de kits, y seleccione **Save Pattern Group....**
- Para cargar un grupo de patrones, haga clic derecho en el kit, en el rack de kits, y seleccione **Load Pattern Group....**

NOTA

Si carga un grupo de patrones, los ajustes de pads solo se restauran en pads vacíos. Si ha asignado un patrón a un pad, el grupo de patrones no sobrescribe sus ajustes de pads.

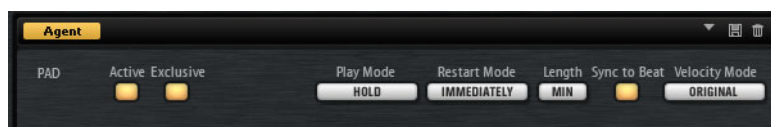
Página Agent

Para los pads de patrones, la página **Agent** está disponible en la página **Edit**.

La página **Agent** contiene las secciones **Pad**, **Pattern**, y **Performance**. Dependiendo de qué agente usa, estarán disponibles funciones y ajustes diferentes.

Sección de Pads

La sección **Pad** de la página **Agent** contiene varias funciones de reproducción y ajustes.



Active

Activa/Desactiva la reproducción del pad.

Exclusive

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

Si el modo **Exclusive** está activado en un pad, se indica con un icono en la esquina superior izquierda de un pad.



Play Mode

- Para que se reproduzca un patrón mientras mantiene pulsada una tecla, seleccione **Hold**.
- Para empezar y detener la reproducción con la nota de disparo de un pad, seleccione **Toggle**.
El modo **Toggle** es la mejor opción para las actuaciones en directo. De otro modo, puede acarrear resultados impredecibles, por ejemplo, al detener y retomar la reproducción en la aplicación huésped, o al buscar otra posición durante la reproducción.
- Para reproducir un patrón completamente hasta su final, seleccione **One Shot**. En este modo, se ignoran los efectos de note-off. La reproducción se detiene automáticamente al final de patrón. Para asegurarse de que el patrón se reproduce de inicio a fin, desactive **Sync to Beat**.

Restart Mode

Determina si un patrón comienza a reproducirse inmediatamente, al siguiente tiempo, o a la siguiente medida entera.

Sync to Beat

Si **Sync to Beat** está activado, disparar un patrón hace que el patrón empiece en sincronía con los demás patrones que se están reproduciendo. Por ejemplo, si dispara un patrón y dispara el siguiente patrón después de 3 tiempos, este patrón empieza a reproducirse en el tiempo 3. Si **Sync to Beat** está desactivado, el segundo patrón empieza desde el principio.

Velocity Mode

Especifica cómo la velocidad de las notas que toca afecta a las notas del patrón.

- Si **Original** está seleccionado, las notas del patrón se reproducen con la velocidad que está guardada en el patrón.
- Si **As Played** está seleccionado, las notas del patrón se reproducen con la velocidad que está tocando con el teclado.
- Si **Original + As Played** está seleccionado, la velocidad del patrón se determina con la combinación de la velocidad guardada con el patrón y la velocidad de su reproducción.

Sección Pattern

Para los pads de patrones de Beat Agent SE, la sección **Pattern** de la página **Agent** contiene el patrón MIDI y las funciones de reproducción de patrones. Para los pads de instrumento de Acoustic Agent SE, puede elegir entre el reproductor de patrones MIDI y el reproductor de estilos.

El reproductor de patrones MIDI ofrece las siguientes funciones y ajustes:



Pattern Library

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

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

NOTA

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

Original Tempo

Muestra el tempo original guardado en el archivo MIDI.

Start

Especifica el tiempo desde el que el patrón se empieza a reproducir.

End

Especifica el final del patrón. Inicialmente este parámetro se ajusta al valor de la duración original del patrón MIDI.

Import Field

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

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

Campo MIDI Export

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

Importar/Exportar y mapeados de notas de disparo alternativos

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar el reproductor de estilos en la página 84](#)

Sección de interpretación

Si el reproductor de patrones MIDI está activo en un pad de patrones, la sección **Performance** de la página **Agent** contiene ajustes del reproductor de patrones MIDI.



Swing Grid

Determina la rejilla para aplicar **Swing**. Por ejemplo, para desplazar el tiempo de cada semicorchea de un patrón, ajústelo a **1/16**.

Swing

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

Gate Scale

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

NOTA

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

Velocity Scale

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

Quantize Amount

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

Quantize Grid

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

Tempo Scale

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

Beat Agent SE

Beat Agent SE es un instrumento de producción de ritmos completo, con todas las herramientas y sonidos para crear ritmos increíbles para cualquier género musical electrónico o urbano.

Se incluyen muchos kits de percusión que suenan increíblemente bien, junto con todas las funcionalidades avanzadas que necesita para editar kits existentes y crear sus propios.

Beat Agent SE también destaca en la manipulación de muestras y loops, con funciones como el troceado automático de loops, un rack de FX a bordo, y mucho más.

Edición de sonidos

En la página **Edit** de los pads de instrumentos, configura el sonido de los kits.

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



La página **Edit** contiene las pestañas **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice**, y **MIDI FX**.

Edición absoluta y relativa

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

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

NOTA

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

Editar selección o editar todo

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

Asignar muestras a pads

Puede asignar muestras a pads con arrastrar y soltar, o reemplazar muestras existentes usando el menú contextual Mapping View.

Asignar muestras a pads con arrastrar y soltar

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

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

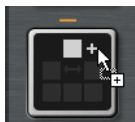
Puede arrastrar archivos desde las siguientes ubicaciones:

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

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

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

Puede asignar hasta 8 muestras a un pad.



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



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



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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Visor de mapeado en la página 43](#)

Mover y copiar muestras entre pads

Las muestras se pueden mover y copiar entre pads.

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

NOTA

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

NOTA

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

Mover y copiar muestras entre grupos

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

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

Mover loops troceados

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

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

Cambiar el orden de los pads

Por defecto, los pads de instrumento se ordenan cromáticamente, basándose en el mapeado estándar. Sin embargo, en algunos casos, puede querer mostrar los pads de otros grupos dentro de un grupo en particular. Por lo tanto, puede intercambiar la posición de los pads.

Por ejemplo, a menudo un segundo bombo está mapeado en B0, que se encuentra en el grupo 2 de pads. La mayoría de los instrumentos de kits de percusión están, sin embargo, en el grupo 3. Si quiere ver el segundo bombo junto con los demás instrumentos del grupo 3, intercambie el pad B0 con un pad sin usar en el grupo 3.

- Para intercambiar 2 pads, mantenga pulsado [Mayús] y arrastre un pad a otro pad.
Esto intercambia los contenidos enteros de los pads con todos sus ajustes.

- Para ver si el orden de los pads difiere del orden estándar, puede comprobar las notas de lanzamiento de los pads para ver si están mapeadas cromáticamente o no, o puede hacer clic en el botón **Info** para ver el índice de todos los pads.
- Para restablecer el orden de todos los pads a un orden cromático, abra el menú contextual de un pad y seleccione **Reset Pad Order**.

Visor de mapeado

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



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

NOTA

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

Cambiar los rangos de velocidades de las muestras

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

NOTA

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

Editar el mapeado de un pad

Un pad puede contener hasta 8 muestras.



- Puede añadir muestras depositándolas sobre el visor de mapeado. Se pueden insertar entre dos muestras, detrás de la última muestra, o delante de la primera muestra. Esto se indica con un línea de inserción roja.

- Para reemplazar una muestra, arrastre una nueva muestra sobre una muestra existente. La muestra que se reemplazará se indica con un marco rojo.
- Para cambiar el orden de las muestras, arrástrelas a una nueva posición.
- Para mapear una muestra a otro pad, deposítela en el pad.
Esto elimina la muestra del pad actual. Para mapear la muestra a otro pad sin perder el mapeado actual, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] mientras arrastra.

Reemplazar muestras

Puede reemplazar muestras individuales en la vista de mapeado por otras muestras de su disco duro.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho sobre la muestra y seleccione **Replace Sample** en el menú contextual.
 2. En el diálogo de archivo, navegue hasta el archivo que quiera usar en su lugar, selecciónelo, y haga clic en **Open**.
-

RESULTADO

Se reemplaza la muestra.

Eliminar muestras de pads

- Para eliminar una muestra de un pad, haga clic derecho en él y seleccione **Remove Sample** en el menú contextual.
- Para eliminar todas las muestras de un pad, haga clic derecho en una de las muestras y seleccione **Remove Selected Samples**.

NOTA

Si el botón **PAD/SEL** está ajustado a **PAD**, no puede seleccionar muestras individuales y **Remove Selected Samples** elimina todas las muestras del pad.

Pestaña Main

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

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

Mode

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

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

Poly

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

NOTA

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

Fade

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

NOTA

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

Exclusive Group (grupo exclusivo)

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

Volume

Ajusta el nivel de la muestra.

Pan

Establece la posición de la muestra en el panorama estéreo.

Coarse

Ajusta la afinación en semitonos.

Fine

Ajusta la afinación precisa en centésimas de tono.

Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro.

NOTA

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

Resonance

Ajusta la resonancia del filtro.

Distortion

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

Output

La salida a la que se enrutan las muestras. Puede seleccionar las siguientes salidas desde el menú emergente:

- La mezcla **Kit**.
- Uno de los 16 canales del mezclador **Agent**.
- Uno de los 16 buses de salida estéreo del plug-in. La primera salida estéreo siempre es al salida Master. Esta salida siempre está activa.

NOTA

Todas estas salidas pueden contener efectos de inserción.

NOTA

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

- También puede enrutar un pad directamente a uno de los 4 canales AUX, para crear subgrupos, por ejemplo.

Playback Quality

Establece la calidad.

- **Standard:** Seleccione este modo para reproducir las muestras con sus profundidades de bits y frecuencias de muestreo originales.
- **Vintage:** Seleccione este modo para emular la calidad de sonido de las antiguas cajas de ritmos de 12 bits. La desafinación de las muestras produce el típico efecto de aliasing. La frecuencia de muestreo está limitada a 26040 Hz.
- El modo **Turntable** es similar al modo **Vintage**. Las muestras se reproducen a 12bit/26040Hz. Use este modo para emular el método de trabajo típico de productores de hip hop. Debido a que las primeras cajas de ritmos digitales tenían una cantidad de memoria RAM muy limitada, los tocadiscos se muestrearon a una velocidad de 45 RPM en

lugar de 33 1/3 RPM. De esta forma se podían grabar más muestras en la memoria RAM disponible. Durante la reproducción, las muestras se afinaban, para corregir el cambio de tono. Esto añadía un crujido típico y un aliasing por el que las primeras cajas de ritmos eran famosas.

NOTA

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

Filter Type

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

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

Filter Shape

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

- AP es un filtro pasa todo con 18 dB/oct. Las frecuencias alrededor del corte de atenúan.
- AP+LP6 es un filtro pasa todo con 18dB/oct más un filtro de paso bajo con 6dB/oct. Las frecuencias alrededor y por encima del corte se atenúan.
- HP6+AP es un filtro de paso alto con 6dB/oct más un filtro pasa todo con 18dB/oct. Las frecuencias de alrededor y debajo del corte se atenúan.

Editar la envolvente

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

Fixed

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

Snap

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

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

Seleccionar nodos

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

- Si el editor gráfico tiene el foco, puede seleccionar el nodo siguiente y el anterior con las teclas de flecha izquierda y derecha.

Ajustar el parámetro Time

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

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

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

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

Ajustar el parámetro Level

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

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

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

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

Ajustar el parámetro Curve

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

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

- También puede ajustar el parámetro **Curve** en el editor gráfico de envolvente arrastrando la curva entre dos nodos.
Presione [Ctrl]/[Comando] y haga clic en una curva para restablecerla a lineal.

Añadir y eliminar nodos

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

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

NOTA

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

Añadir nodos usando la función Fill

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

PROCEDIMIENTO

1. En el menú emergente a la derecha del botón **Fill**, seleccione el número de nodos que quiera añadir.
 2. En el editor gráfico del envolvente, seleccione el nodo después del que quiere añadir nodos.
Si se seleccionan varios nodos, se insertan nuevos nodos después del último nodo seleccionado.
Si la función **Fixed** está desactivada, los nodos añadidos se colocan con el intervalo especificado por el parámetro Time del nodo seleccionado. Si se seleccionan múltiples nodos, el intervalo viene especificado por el nodo con foco.
Activando **Sync** puede especificar el intervalo con el valor de nota **Sync**. Por ejemplo, si se selecciona 1/4, los nuevos nodos se añaden en intervalos de negras.
Si la función **Fixed** está activada, las notas añadidas rellenan el espacio entre la última nota seleccionada y la siguiente.
 3. Haga clic en el botón **Fill**.
-

RESULTADO

Se añaden las notas.

Usar Sync

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

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Sync** para activar el modo de sincronía del envolvente.
El modo de sincronía está activo cuando el botón está encendido. Se muestra una rejilla espaciada en fracciones de tiempos en el editor gráfico de envolvente.
2. En el menú emergente que se encuentra a la derecha del botón **Sync**, seleccione un valor de nota.
Esto ajusta la resolución de la rejilla.

NOTA

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

3. Para usar valores de nota de tresillo, active el botón **T**.

NOTA

- Los nodos del envolvente que no encajen exactamente con un valor de nota, muestran el valor de nota más cercano.
 - Los nodos que encajen exactamente con un valor de nota se indican con un punto rojo dentro del nodo. Esto es útil si alterna la rejilla entre tresillos y valores de nota normales, por ejemplo. Las notas de tresillo siguen indicando que encajan con un valor de nota, incluso si la rejilla muestra valores de nota normales.
4. También puede introducir valores de notas y tresillos manualmente en el campo de valor.

Modos de envolvente

En el menú emergente **Mode**, puede seleccionar uno de entre 4 modos de envolvente, para especificar cómo se reproduce el envolvente cada vez que presiona una tecla.

Sustain

El envolvente empieza a reproducirse desde el primer nodo hasta su sustain. El nivel de sustain se mantiene mientras toca la nota. Cuando suelta la nota, el envolvente continúa con las fases posteriores al sustain. Este modo es ideal para muestras con loops.

Loop

El envolvente empieza a reproducirse desde el primer nodo hasta los nodos de loop. El loop se repite mientras se mantenga la tecla pulsada. El envolvente reproduce las fases de después del sustain cuando suelta la nota. Este modo es ideal para añadir movimiento al sustain.

One Shot

El envolvente se reproduce desde la primera hasta la última nota, incluso si suelta la tecla. El envolvente no tiene sustain. Este modo es ideal para muestras de percusión.

Sample Loop

Conserva el ataque natural de la muestra. El decaimiento del envolvente no empieza hasta que la muestra no ha llegado al punto de inicio del loop.

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

Ajustando el Loop

Puede ajustar el envolvente para que repita su reproducción entre los nodos seleccionados.

PROCEDIMIENTO

1. Ajuste el modo de envolvente a **Loop**.
 2. Ajuste el loop con el editor gráfico de envolvente.
 3. El loop viene indicado por una región verde en el editor gráfico de envolvente. Especifique el inicio y final del loop arrastrando los bordes de la región. La región de loop solo se puede establecer en la fase de caída del envolvente.
-

Pestaña Pitch

Key Range

Active este botón para especificar el rango de teclas de la muestra, es decir, el rango sobre el que se mapean cromáticamente los pads.

- **Low Key** especifica la primera tecla del mapeado.
- **High Key** especifica la última tecla del mapeado.

Si desactiva el botón **Key Range**, los campos **Low Key** y **High Key** se restablecen.

Fixed Pitch

- Si **Fixed Pitch** está desactivado, la muestra se reproduce cromáticamente dentro del rango de teclas.

- Si **Fixed Pitch** está activado, la muestra se reproduce con su tono original en todas las teclas dentro del rango de teclas. Esto es útil si quiere extender un pad hasta sus pads vecinos, por ejemplo.

Coarse

Ajusta la afinación en semitonos.

Fine

Ajusta la afinación precisa en centésimas de tono.

Random

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

Env Amnt

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

Level Velocity (Vel>Lev)

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

Time Velocity (Vel>Time)

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

Segments

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

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

Level Velocity Curve

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

Mapear muestras cromáticamente sobre varios pads

Los ajustes **Key Range** en la pestaña **Pitch** le permiten mapear muestras cromáticamente sobre varios pads.

NOTA

Si **Edit Selected Sample or Pad (SEL)** está activado, ajusta el rango de teclas de cada muestra individualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Configure el rango con los campos de valor **Low Key** y **High Key**.
Cuando ajusta el rango de teclas para muestras mapeadas cromáticamente, los pads de dentro del rango de teclas heredan el nombre del pad al que se le asignó la muestra original. El nombre solo se establece si el pad correspondiente no tienen un nombre. El desplazamiento en semitonos del pad original se añade como sufijo al nombre. Esto le ayuda a encontrar el pad original más fácilmente.
2. Opcional: Configure el parámetro **Fixed Pitch**.
 - Si **Fixed Pitch** está activado, la muestra se reproduce con su tono original en todos los pads del rango de teclas.
 - Si **Fixed Pitch** está desactivado, la muestra se reproduce cromáticamente dentro del rango de teclas.

RESULTADO

Las muestras se mapean a los pads. Un icono con dos notas indica qué pads reproducen una muestra mapeada cromáticamente.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

El menú contextual de los pads que contienen muestras mapeadas cromáticamente ofrece la función **Chromatically Mapped from**, permitiéndole encontrar el pad original de las muestras mapeadas. El pad original en sí no contiene esta función.

Pestaña Filter

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

Filter Type

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

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

Filter Shape

- LP 24, 18, 12, y 6 son filtros paso bajo con 24, 18, 12, y 6 dB/oct. Las frecuencias por encima del corte se atenúan.

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

Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro.

Resonance

Ajusta la resonancia del filtro.

Distortion

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

Velocity

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

Env Amnt

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

Level Velocity (Vel>Lev)

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

Time Velocity (Vel>Time)

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

Segments

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

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

Level Velocity Curve

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar la envolvente en la página 48](#)

Pestaña Amp

Volume

Ajusta el nivel de la muestra.

Pan

Establece la posición de la muestra en el panorama estéreo.

AUX 1-4

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

Level Velocity (Vel>Lev)

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

Time Velocity (Vel>Time)

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

Segments

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

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

Level Velocity Curve

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

Output

La salida a la que se enrutan las muestras. Puede seleccionar las siguientes salidas desde el menú emergente:

- La mezcla **Kit**.
- Uno de los 16 canales del mezclador **Agent**.

- Uno de los 16 buses de salida estéreo del plug-in. La primera salida estéreo siempre es al salida Master. Esta salida siempre está activa.

NOTA

Todas estas salidas pueden contener efectos de inserción.

NOTA

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

- También puede enrutar un pad directamente a uno de los 4 canales AUX, para crear subgrupos, por ejemplo.

Norm (usar velocidad normalizada)

- Si está trabajando con muestras normalizadas, mantenga este botón desactivado.
- Si está usando muestras con velocidades en capas no normalizadas, active este botón. De otra forma, podría crear transiciones de nivel poco realistas entre capas con velocidades diferentes al ajustar el parámetro **Vel<Lev**.

Pestaña Sample

La pestaña **Sample** contiene el editor **Sample**. La sección superior de la pestaña muestra el visor de forma de onda, y la sección inferior le da acceso a todos los parámetros relevantes de la muestra.

Barra de herramientas

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

Play Sample



Active este botón para reproducir la muestra cruda.

Play Selection Looped



Active este botón para reproducir la selección repetidamente.

Auto Scroll



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

Follow Sample Playback



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

Range Selection Tool



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

Zoom Tool



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

Play Tool



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

Scrub Tool



Si esta herramienta está seleccionada, puede hacer clic en la forma de onda y arrastrar hacia los lados para reproducir el audio. El sentido de la reproducción y la velocidad dependen de lo lejos que mueva el cursor del ratón hacia la izquierda o derecha desde la posición en la que hizo clic.

Snap



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

Snap to Zero Crossing



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

Edit Loop



Si este icono está activado, el editor muestra la región del bucle repetidamente, en lugar de los datos originales de la muestra. Esto ofrece una mejor visión general sobre la transición entre el final del loop y el inicio del loop, y le permite ajustar los marcadores de loop a las mejores posiciones.

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

Show Resulting Loop Crossfade



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

NOTA

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

Trim Sample



Recorta la muestra, bien a la selección, o bien al rango establecido por los marcadores de inicio/fin.

Normalize Sample



Normaliza la muestra detectando el nivel de pico más alto de la muestra, y ajustando la ganancia para llegar a un nivel predefinido.

Normalize Level



Ajusta el nivel para la función **Normalize**.

Revert to Full Sample



Deshace el recorte, así se restaura la muestra completa.

NOTA

Después de deshacer las funciones de recorte, asegúrese de ajustar los marcadores de inicio/fin a sus posiciones originales, de otro modo estas partes no se incluyen en la reproducción.

Show Fades in Waveform



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

Show Channel Sum



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

Show Left Channel



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

Show Right Channel



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

Preview Volume



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

Output



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

Esto es especialmente útil si la salida **Master** usa efectos de inserción que no quiere oír mientras edita las muestras.

Ruler

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

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

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

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

Visor de forma de onda y Escala de nivel

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

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

Sección Parameter

Velocity Start Range

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

Key On Delay

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

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

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

Loop Mode

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

Reverse

Invierte la muestra, para que la oiga del revés.

Sample Start

El marcador de inicio de la muestra.

Sample End

El marcador de fin de la muestra.

Link Sample Start and End

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

Loop Start

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

Loop End

Especifica dónde acaba el loop. Puede introducir un valor numéricamente o mover el marcador de final en el visor de forma de onda.

Link Loop Start and End

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

Loop Crossfade

Especifica el tiempo del fundido cruzado.

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

Loop Tuning

Aquí puede ajustar la frecuencia del loop en centésimas.

Detune

Le permite afinar la muestra +/- 1200 centésimas.

Gain

Determina el nivel de la muestra.

NOTA

Al usar la función **Normalize**, este parámetro se ajusta automáticamente.

Pan

Determina la posición de panorama de la muestra.

Parámetros de AudioWarp

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

NOTA

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

Mode

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

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

Sync Mode

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

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

NOTA

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

Speed

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

Original BPM

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

NOTA

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

Duración de nota y Número de tiempos

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

NOTA

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

Formant (exclusivo para Solo Mode)

Especifica la cantidad de desplazamiento de formante.

Marcadores

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

Sample Start

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

Sample End

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

Loop Start

Define el lugar en el que empieza el loop.

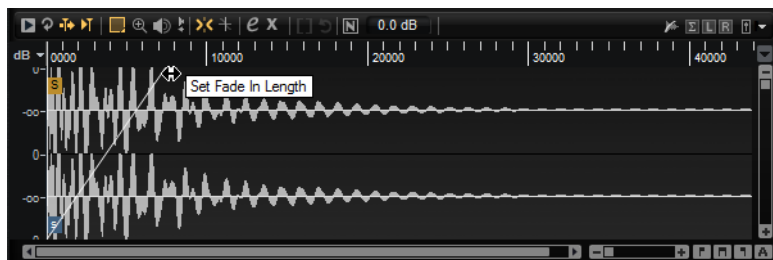
Loop End

Define el lugar en el que acaba el loop.

Velocity Start Range

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

Crear fundidos



- Para crear fundidos, arrastre las manecillas de fundido en el visor de forma de onda en la pestaña **Sample**, o especifique la duración del fundido de entrada/salida en la pestaña **Slice** (si creó trozos a partir del audio).
- Para ajustar la curvatura, arrastre la línea de fundido del visor hacia arriba o hacia abajo. Para restablecer la curva de fundido nuevamente a lineal, mantenga pulsado [Ctrl]/[Comando] y haga clic en la línea de fundido.

NOTA

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

Zooming

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



Deslizador de zoom vertical

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



Dependiendo de su situación de trabajo, estas opciones hacen referencia a la muestra, a la selección, o a un loop. Hacer clic varias veces aumenta el nivel de zoom.

- Para alternar entre el ajuste de zoom completo y el ajuste de zoom anterior, haga clic en el botón **A**, a la derecha de la regla de zoom horizontal.
- Para hacer zoom en la posición del localizador, presione [G] y [H].
- Puede hacer clic y arrastrar la regla para hacer zoom en la posición del clic.
- Use las opciones del submenú **Zoom** del menú contextual.

View Range

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

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

Auto

Imita el rango visible de la muestra anterior.

Last

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

Full

Presenta la muestra completa.

Sample

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

Sample Start

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

Sample Start Range

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

Sample End

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

Loop

Muestra el loop entero.

Loop Start

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

Loop End

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

Escuchar muestras

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

Se aplica lo siguiente:

- Si no ha hecho una selección, se reproduce toda la muestra.
- Si ha hecho una selección, se reproduce esta selección.

- Si el icono **Edit Loop** está activado, la reproducción continúa repetidamente hasta que desactiva la función de audición.

Hacer selecciones

PROCEDIMIENTO

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

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

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

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

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

Asignar una porción de una muestra a otro pad

- Haga una selección, coloque el cursor del ratón dentro, y arrastre la selección hasta un nuevo pad.

Esto asigna solo la parte seleccionada de la muestra al pad.


NOTA

La porción de la muestra que está asignada al nuevo pad todavía hace referencia a la muestra original, es decir, no se crea ninguna muestra nueva en el disco.

Normalizar muestras

La función **Normalize** detecta el nivel de pico más alto de la muestra, y ajusta la ganancia para llegar a un nivel predefinido.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de herramientas, en el campo **Normalize Level**, especifique el nivel al que quiere normalizar la muestra.
 2. Haga clic en el botón **Normalize Sample**  en la barra de herramientas, o haga clic derecho en la muestra y seleccione **Normalize Sample** en el submenú **Sample** del menú contextual.
-

RESULTADO

El parámetro **Gain** de la muestra se ajusta para cumplir con el nivel de **Normalize** predefinido. La amplitud de la forma de onda en el editor **Sample** cambia en consecuencia.



NOTA

Si ajusta la ganancia de la muestra, cambia la amplitud de la forma de onda en el editor **Sample**. Esto se puede confundir con un ajuste del zoom vertical de la forma de onda. Para tener una mejor realimentación visual, ajuste el zoom vertical al mínimo antes de ajustar la ganancia.

Para reproducir la muestra a su nivel original, ajuste el parámetro **Gain** a 0.0dB.

Recortar muestras

En el editor **Sample**, puede recortar muestras hasta los marcadores de inicio y final, o hasta la selección.

- Para recortar la muestra hasta los marcadores de inicio y final, ajuste los marcadores y haga clic en el botón **Trim**  en la barra de herramientas.
- Para recortar la muestra hasta la selección, haga una selección y haga clic en el botón **Trim**  en la barra de herramientas.

NOTA

Las funciones de recorte también están disponibles en el menú contextual del editor **Sample**.

Todas las operaciones de recorte se pueden deshacer.

- Para deshacer una operación de recorte, haga clic en el botón **Revert to Full Sample** en la barra de herramientas, o clic derecho en la muestra y seleccione **Revert to Full Sample** en el menú contextual.

NOTA

Después de deshacer las funciones de recorte, asegúrese de ajustar los marcadores de inicio/fin a sus posiciones originales, de otro modo estas partes no se incluyen en la reproducción.

Pestaña Slice

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

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

Barra de herramientas

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

Play Slice



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

Lock Slices



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

Jump to Previous/Next Slice



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

BPM



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

Puede ajustar este valor manualmente.

Bars/Beats



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

Sección Parameter

Create/Remove Slices

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

Slice Detection Mode

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

- El modo **Transient** le permite especificar el nivel de pico mínimo que un transitorio necesita para convertirse en un marcador de trozo.
- El modo **Grid** le permite ajustar los marcadores de trozo según una rejilla de tiempo.
Puede combinar los modos **Transient** y **Grid** para detectar trozos que cumplan ambas condiciones.
- En el modo **Manual**, no se realiza ninguna detección de trozos automática. En su lugar puede añadir y eliminar trozos manualmente pulsando [Alt]/[Opción] y haciendo clic en la forma de onda.

Threshold

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

Min Length

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

Grid Catch

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

Fade In/Out

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

Campo MIDI Export

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

Trocear un loop

PREREQUISITO

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

NOTA

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

PROCEDIMIENTO

1. Deposite el loop de audio sobre el pad de instrumento con el que quiera empezar.
 2. Abra la pestaña **Slice** y haga clic en **Create Slices**.
Si el número de trozos sobrepasa el número de pads disponibles, algunos trozos no se pueden mapear a pads de instrumento. Estos trozos se muestran en rojo en el visor de forma de onda. En este caso, el loop se reproduce solo con la duración de los trozos mapeados.
 3. Ajuste los parámetros en la pestaña **Slice** para crear el mejor conjunto de trozos.
Cualquier cambio que conlleve a tener más o a menos trozos, creará trozos o eliminará trozos de pads.
-

Añadir y eliminar trozos

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

NOTA

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

Edición de patrones

En la página **Edit** de los pads de patrones, puede hacer ajustes para los patrones MIDI.

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



Las funciones de edición de patrones de Beat Agent SE se describen en el capítulo «Trabajar con pads».

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Trabajar con pads en la página 22](#)

Mezclado

Cada agente viene con un mezclador **Agent** dedicado, que contiene opciones y ajustes específicos de agente.

Los mezcladores **AUX**, **Kit**, y **Master** están disponibles en todos los agentes, y se describen en un capítulo aparte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Operaciones de mezclado y efectos en la página 93](#)

Mezclador Agent



En la esquina superior derecha del mezclador **Agent**, puede encontrar los botones **Mute** y **Solo** globales.

- Para restablecer todos los botones **Mute** del mezclador **Agent**, haga clic en el botón global **Mute**.
- Para restablecer todos los botones **Solo** del mezclador **Agent**, haga clic en el botón global **Solo**.

Puede acceder a los buses a través de los botones numéricos, arriba.

- Haga clic en los botones **1**, **2**, **3**, o **4** para mostrar los buses 1 a 4, 5 a 8, 9 a 12, y 13 a 16, respectivamente.
- Para asignar una muestra a un bus del mezclador **Agent**, abra la página **Edit** de la página **Instrument**. Luego abra la pestaña **Main**, seleccione el pad que quiera editar, y seleccione el bus en el menú emergente **Output**.

Parámetros

Level

El fader de nivel le permite ajustar el volumen del bus.

Pan

Ajusta la posición del bus en el panorama estéreo.

Mute

Actívelo para enmudecer el bus.

Meter

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

Peak Level Meter

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

Insert Effect Slots

Puede usar las 4 ranuras, a la derecha del channel strip, para añadir efectos de inserción al bus.

Bus Name

En la parte inferior de un channel strip, se muestra el nombre del bus.

- Para renombrar un bus, haga doble clic en su nombre e introduzca un nuevo nombre.

Importar y exportar archivos

Importar archivos MPC y GAK

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

Puede importar los archivos de las siguientes maneras:

- Arrastre un archivo desde el Windows Explorer/Mac OS Finder hasta una ranura en la sección de ranuras de kit o en el nombre del kit en ranura de kit.
- En el menú contextual del kit, seleccione **Import**, seleccione el archivo en el diálogo, y haga clic en **OK**.

NOTA

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

Importar archivos REX y loops troceados

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

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

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

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

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

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

NOTA

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

NOTA

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

Exportar kits con muestras

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

NOTA

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

Buscar muestras no encontradas

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

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

Introducir una ruta de búsqueda

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

NOTA

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

Empezar la búsqueda

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

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

Múltiples resultados

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

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

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

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

Rutas favoritas

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

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

Opciones de búsqueda

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

Acoustic Agent SE

Acoustic Agent SE es una batería acústica virtual de siguiente generación, que ofrece sonidos de batería de primer nivel y un reproductor integrado que crea el acompañamiento perfecto para sus canciones.

El reproductor de estilos puede evocar estilos diferentes en una riqueza de géneros incluyendo Blues, Punk, Hip Hop, e Indie Rock – perfecto para cualquier estilo de música contemporánea. Y conserva el control total, tanto sobre la intensidad y complejidad de la batería del reproductor de estilos como sobre el sonido, gracias al mezclador **Agent** incluido.

El reproductor de patrones MIDI es lo mismo que para Beat Agent SE.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sección Pattern en la página 36](#)

Edición de sonidos

En la página **Edit** de los pads de instrumentos, configura el sonido de los kits.



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

- Para mostrar los parámetros de un instrumento de batería particular, haga clic en él. Dependiendo del ajuste del botón **Mute Instrument Trigger on Editor** en la esquina superior derecha de la página **Edit**, esto también preescucha el instrumento.
- Si se dispara un instrumento de batería, esto se muestra oscureciendo el instrumento.

Preescucha de instrumento

En la página **Edit**, puede especificar si quiere preescuchar y seleccionar un instrumento al hacer clic sobre él, o si solo quiere seleccionarlo y mostrar sus parámetros de sonido.

- Para previsualizar un instrumento, haga clic sobre él, desactive el botón **Mute Instrument Trigger on Editor** en la esquina superior derecha de la página **Edit**.

Los instrumentos que tienen varias articulaciones, tocan la articulación estándar. Por ejemplo, una caja de percusión se puede tocar abierta, con un rimshot, o con sidestick. Para la preescucha, se usa la articulación abierta. Para disparar las otras articulaciones, use los pads de instrumento.

- Para seleccionar un instrumento y mostrar sus ajustes al hacer clic en él, active **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Parámetros relativos al sonido

Si selecciona un instrumento en la imagen de la derecha, sus parámetros de sonido están disponibles en la parte inferior del panel.

Cada instrumento tiene su propio conjunto de parámetros.

Bombos

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Bleed

Ajusta la cantidad en que el bombo interfiere en el micrófono inferior de la caja.

Tune

Ajusta el tono.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Hold

Ajusta el tiempo de retención de la envolvente de amplificación. Gire el control todo hacia la derecha para reproducir la muestra entera.

Decay

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Cajas

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Master Bleed

Ajusta la cantidad en que el bombo y los timbales interfieren en el micrófono inferior de la caja. Este control sirve como control maestro atenuando las muestras inferiores de la caja del bombo y los timbales.

Tune

Ajusta el tono.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Hold

Ajusta el tiempo de retención de la envolvente de amplificación. Gire el control todo hacia la derecha para reproducir la muestra entera.

Decay

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Timbales

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Bleed

Ajusta la cantidad en que el timbal interfiere en el micrófono inferior de la caja.

Tune

Ajusta el tono.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Hold

Ajusta el tiempo de retención de la envolvente de amplificación. Gire el control todo hacia la derecha para reproducir la muestra entera.

Decay

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Cencerro

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Tune

Ajusta el tono.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Hold

Ajusta el tiempo de retención de la envolvente de amplificación. Gire el control todo hacia la derecha para reproducir la muestra entera.

Decay

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Pandereta

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Hold

Ajusta el tiempo de retención de la envolvente de amplificación. Gire el control todo hacia la derecha para reproducir la muestra entera.

Decay

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Palmas

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Attack

Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Hold

Ajusta el tiempo de retención de la envolvente de amplificación. Gire el control todo hacia la derecha para reproducir la muestra entera.

Decay

Ajusta el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Single, Small Group, Large Group

Determina si la nota D#1 dispara una única palmada, o un grupo pequeño o grande de palmadas.

Platillos

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Choke On/Off

Un efecto choke para platillos se crea golpeando un platillo, y luego cogiéndolo con la mano, atenuando el sonido. Si **Choke** está activado, puede atenuar un platillo usando poly pressure, aftertouch, o eventos de note-off.

Choke Controller

Especifica qué evento MIDI dispara la atenuación del platillo.

- **Note-off:** Para reproducir el platillo, toque la tecla y manténgala. Para atenuar el platillo, suelte la tecla.
- **Aftertouch:** Para reproducir el platillo, dispare la nota correspondiente. Para atenuar el platillo, envíe un evento aftertouch que sea más grande que 64.
- **Poly Pressure:** Para reproducir el platillo, dispare la nota correspondiente. Para atenuar el platillo, envíe un evento poly pressure que sea más grande que 64.

Platillo ride

Puede tocar el platillo ride con el hombro de la baqueta en la campana del platillo, con la punta de la baqueta en el arco del platillo, o puede golpear el platillo en el borde para un sonido de crash.

Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Bow

Ajusta el nivel de la articulación **Bow** que se dispara con D#2.

Bell

Ajusta el nivel de la articulación **Bell** que se dispara con F2.

Edge

Ajusta el nivel de la articulación **Edge** que se dispara con B2.

Charles



Room Level

Ajusta el nivel del micrófono de sala.

Overhead Level

Ajusta el nivel del micrófono de overhead.

Shank, Tip, Foot

Puede tocar el charles con el hombro de la baqueta en el borde, o con la punta de la baqueta en el arco del charles. Cuando cierra el charles, se produce un foot chick. Puede ajustar el nivel de cada una de estas articulaciones.

- **Shank** ajusta el nivel de la articulación de charles al golpear el arco, que se dispara con F#0 y A#0.
- **Tip** ajusta el nivel de la articulación de charles al golpear con la punta, que se dispara con F#1 y A#1.
- **Foot** ajusta el nivel de la articulación de charles con el pie y pedal, que se disparan con G#0/G#1 (pie) y A0/A-1 (pedal).

Hihat Open Min/Max

Estos controles ajustan el estado mínimo y máximo de apertura del charles, es decir, especifican lo mucho que se puede abrir o cerrar el charles con el correspondiente controlador de charles.

Controller Filter

El estado abierto del charles cerrado en A#1 y el charles en shank en A#0 se puede controlar con el controlador MIDI #1 (rueda de modulación) o con el controlador MIDI #4 (controlador de pie). Use estos botones para ignorar cualquier dato MIDI entrante para los controladores #1 o #4.

Por ejemplo, active **MW** para evitar que se reciba ningún controlador MIDI #1 entrante de su teclado MIDI.

Edición de patrones

En la página **Edit** de los pads de patrones, puede hacer ajustes para los patrones MIDI y estilos.



Página Agent

La página **Agent** contiene las secciones **Pad**, **Pattern**, y **Performance**.

Las funciones comunes de pads y patrones se describen en el capítulo «Trabajar con pads». Aquellas funciones que son específicas de un agente se describen en las siguientes secciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Trabajar con pads en la página 22](#)

Sección Pattern

Para los pads de patrones de Acoustic Agent SE, la sección **Pattern** ofrece funciones para el reproductor de estilos.



Use Style

Activa el reproductor de estilos.

Style Library

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

Original Tempo

Muestra el tempo original guardado en el estilo.

Campo MIDI Export

- Para exportar un patrón, ajuste el dial en la sección **Performance** al patrón MIDI que quiere exportar, ajuste los parámetros de reproducción, y haga clic en el campo **MIDI export** y arrástrelo hasta la pista MIDI en su aplicación huésped. También puede arrastrar el campo a otras ubicaciones y aplicaciones que soporten archivos MIDI. Si exporta un patrón principal, será de 4 compases de duración. Las duraciones para la intro, el final, y el relleno varían. Sus ajustes para **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode**, y **Ride Mode** se tienen en cuenta. No se tienen en cuenta los parámetros que varían la reproducción automáticamente, como **Auto Complexity** y **Auto Fill**.

Usar el reproductor de estilos

Si el botón **Use Style** está activado y hay un estilo seleccionado en el menú emergente, el reproductor de estilos está activo y puede asignar intros, rellenos, y finales a los pads de patrones usando el dial grande de la sección **Performance**.

- Para ello, active el pad de patrón y ajuste el dial al intro, relleno, o final que quiera usar.

El pad de patrón reproduce la parte seleccionada cada vez que lo dispara.

Puede elegir entre 4 intros, 8 rellenos, y 4 finales.

NOTA

- Las intros y los finales no se ven afectados por los parámetros **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill**, y **Crash Mode**.

- Los rellenos no se ven afectados por los parámetros **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, y **Auto Fill**.

Eliminar un estilo

- Para eliminar el estilo seleccionado, haga clic derecho en el menú emergente **Style Library** y seleccione **Clear**.

Convertir intros, patrones principales, rellenos, o finales en patrones MIDI

Puede convertir la parte seleccionada de un estilo a un patrón MIDI. Esto le permite editar esta parte en el editor **Pattern**, por ejemplo.

La conversión tiene en cuenta los parámetros de reproducción de un estilo, por ejemplo, **Intensity**, **Quantize**, **Swing**, y **Crash Filter** y los convierte en eventos MIDI en el patrón MIDI. El patrón MIDI resultante de patrón principal de un estilo también refleja el ajuste de **Complexity**.

NOTA

Auto Complexity y **Auto Fill** no se tienen en cuenta.

Puede convertir estilos en la página **Agent** o en la página **Overview**.

- En la página **Agent**, seleccione un estilo, y seleccione el patrón principal, intro, relleno, o final que quiera convertir. Configure los parámetros de reproducción, y haga clic en el botón **Convert Style to MIDI Pattern** entre los botones **Use Style** y **Use MIDI File**.

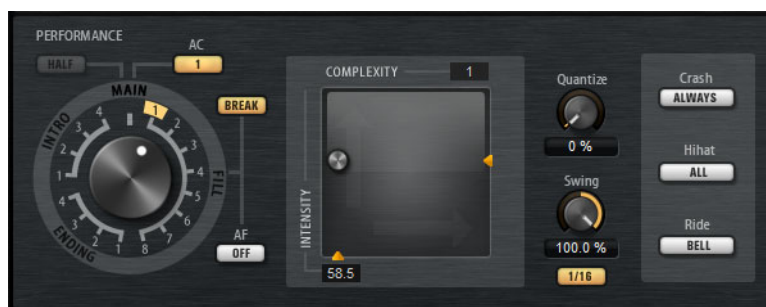


- En la página **Overview**, haga clic derecho en la celda que contiene el estilo y seleccione **Convert Style to MIDI Pattern** en el menú contextual.

NOTA

Una vez ha convertido una parte de un estilo en patrón MIDI, no se puede usar más en el reproductor de estilo.

Sección Performance (reproductor de estilos)



Dial de patrón

Le permite especificar si quiere que el reproductor de estilo reproduzca un patrón principal, de relleno, de final, o una intro. Dependiendo de qué parte del estilo seleccione, puede elegir entre diferentes variaciones, por ejemplo, están disponibles 8 rellenos diferentes.

Complexity

Puede modificar la complejidad de los patrones de batería. Aumentar la complejidad puede añadir más notas, cambiar de charles a ride o de caja a timbales, por ejemplo. Esto le permite introducir una sensación de freestyle al patrón. Puede ajustar la complejidad de las siguientes maneras:

- Mueva la manecilla **Complexity** abajo del visor a la derecha o izquierda. Arrastre a la derecha para aumentar la complejidad, y a la izquierda para disminuir la complejidad.
- Haga clic en el visor y mueva el control combinado **Complexity/Intensity** a la izquierda o derecha. Puede modificar la complejidad y la intensidad a la vez moviendo el control en el eje x y en el eje y.
- Haga doble clic en el campo de valor Complexity, encima del visor, e introduzca un nuevo valor.

NOTA

El parámetro **Complexity** solo está disponible para los patrones main y halftime, no para intros, rellenos, y finales.

Intensity

La intensidad se controla con el eje y o el control x/y del Style Player. Todos los patrones soportan el parámetro **Intensity**. Los patrones se reproducen con sus velocidades originales en la posición superior del eje y. Disminuir la intensidad significa disminuir la velocidad. Puede ajustar la intensidad de las siguientes maneras:

- Mueva la manecilla **Intensity** a la derecha del visor hacia arriba o abajo.
- Haga clic en el visor y mueva el control combinado **Complexity/Intensity** arriba o abajo. Puede modificar la complejidad y la intensidad a la vez moviendo el control en el eje x y en el eje y.
- Haga doble clic en el campo de valor Intensity, debajo del visor, e introduzca un nuevo valor.

Half Time On/Off

Activa la sensación rítmica halftime en la reproducción del patrón principal. Esto se consigue extendiendo el ritmo normal sobre dos compases en lugar de dividir a la mitad el tempo. Si un estilo no contiene patrones halftime, este parámetro no está disponible.

NOTA

Este parámetro afecta solo a los patrones principales. Los intros, finales, y rellenos, no soportan la reproducción halftime.

Auto Complexity

Este parámetro cambia el ajuste de **Complexity** aleatoriamente, creando una reproducción menos estática de los estilos.

Para ajustar el parámetro **Auto Complexity**, haga clic en el botón **Auto Complexity** y seleccione una opción desde el menú:

- **1/1 bar** – La complejidad varía aleatoriamente después de un compás entero.
- **1/2 bar** – La complejidad varía aleatoriamente después de medio compás.
- **1** – La complejidad se aumenta en el primer tiempo de un compás. Todos los demás tiempos del compás tienen la misma o menor complejidad.
- **1+3** – La complejidad se aumenta en el primer tiempo y en el tercer tiempo de un compás. Los demás tiempos tienen la misma o menor complejidad.
- **2+4** – La complejidad se aumenta en los tiempos 2 y 4 del compás. Todos los demás tiempos del compás tienen la misma o menor complejidad.
- **1+4** – La complejidad se aumenta en los tiempos 1 y 4 del compás. Todos los demás tiempos del compás tienen la misma o menor complejidad.
- Para desactivar **Auto Complexity**, seleccione **Off**.

Si **Auto Complexity** está activado, el punto en el fondo del visor de complexity/intensity indica qué complejidad se reproduce actualmente.

Break

Los rellenos del reproductor de estilos no tienen que abarcar un compás entero. Por ejemplo, un relleno puede cubrir solo los dos últimos tiempos de un compás.

- Si quiere que el patrón anterior se reproduzca hasta el inicio del relleno, desactive el botón **Break**. De esta forma no hay ningún espacio. Si no hay ningún patrón reproduciendo cuando dispara un relleno, el patrón principal del estilo usado por el pad se reproduce hasta que comienza el relleno. El ajuste de **Complexity** del pad se tiene en cuenta.

- Si quiere una pausa antes de que el relleno empiece, active el botón **Break**.

Auto Fill

Con la función **Auto Fill**, el patrón principal puede reproducir un relleno después de un intervalo de compases especificado. Esto es útil para improvisar con Groove Agent SE. Por ejemplo, con un ajuste de **4**, consigue un relleno cada 4 compases. Cada vez el relleno se elige aleatoriamente de entre los ocho rellenos disponibles.

Si **Auto Fill** está activado, el número del relleno que se está reproduciendo se enciende en color amarillo.

NOTA

Este ajuste afecta solo a los patrones principales. Intros, finales, y rellenos no se ven afectados. Se reproducen como de costumbre, es decir, no cambian a relleno después del intervalo especificado.

Quantize Amount

Ajusta la temporización del patrón, desde una temporización de directo hasta una cuantización estricta.

- En un ajuste de 0%, el patrón se reproduce con la temporización original.
- En un ajuste de 100%, la temporización se cuantiza estrictamente.

NOTA

Los flams y redobles no se ven afectados por este parámetro.

Swing

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

Modo Crash

Determina si el patrón principal, intro, relleno, y final se reproducen con platillos de crash.

- Si está seleccionado **Always**, el reproductor de estilos reproduce los platillos de crash del patrón principal y un platillo de crash en el primer tiempo después del relleno.
- Si está seleccionado **Fill/Ending**, el reproductor de estilos reproduce solo platillos de crash que forman parte del relleno o del final. Por ejemplo, los platillos de crash del patrón principal que se usan para rellenar finales que no empiezan en el primer tiempo, no se reproducen.
- Si está seleccionado **Main**, el reproductor de estilos solo reproduce los platillos de crash del patrón principal.

- Si está seleccionado **Off**, el reproductor de estilos omite todos los platillos de crash.

Modo Hihat

Especifica si un patrón reproduce el charles con todas las articulaciones, o solo con la articulación de punta o shank.

NOTA

- Este ajuste se tiene en cuenta cuando exporta un patrón arrastrando el campo MIDI export a una pista MIDI en su aplicación huésped.
- La entrada MIDI externa no se ve afectada por este ajuste, es decir, puede reproducir todas las articulaciones.

Modo Ride

Especifica si un patrón reproduce el platillo de ride con o sin articulación de campana.

NOTA

- Este ajuste se tiene en cuenta cuando exporta un patrón arrastrando el campo MIDI export a una pista MIDI en su aplicación huésped.
- La entrada MIDI externa no se ve afectada por este ajuste, es decir, puede reproducir todas las articulaciones.

Mezclado

Cada agente viene con un mezclador **Agent** dedicado, que contiene opciones y ajustes específicos de agente.

Los mezcladores **AUX**, **Kit**, y **Master** están disponibles en todos los agentes, y se describen en un capítulo aparte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Operaciones de mezclado y efectos en la página 93](#)

Mezclador Agent



En la esquina superior derecha del mezclador **Agent**, puede encontrar los botones **Mute** y **Solo** globales.

- Para restablecer todos los botones **Mute** del mezclador **Agent**, haga clic en el botón global **Mute**.
- Para restablecer todos los botones **Solo** del mezclador **Agent**, haga clic en el botón global **Solo**.

Grupos

La sección a la izquierda del mezclador contiene canales de grupo dedicados al bombo, caja, charles, timbales, platillos, y percusión.

Micrófonos de sala y de overhead

La pestaña **Room/OH** contiene canales para los micrófonos de sala y de overhead.

Canal Kit Mix

La pestaña **Kit Mix** contiene el channel strip de la salida **Kit Mix**.

En el canal de salida **Kit Mix**, puede añadir un efecto **Tube Saturator**.

- Para activar el efecto **Tube Saturator**, haga clic en su botón **On/Off**.
- Para cambiar el sonido del efecto, ajuste el parámetro **Drive**.

Parámetros de canales

Los canales tienen los siguientes parámetros:

Level

Ajusta el volumen del canal.

Pan

Define la posición del sonido en el panorama estéreo.

Mute

Enmudece el canal.

Solo

Pone en solo al canal y enmudece los demás canales. Se pueden poner en solo a varios canales a la vez.

Peak Level

Indica el nivel más alto del bus.

- Para restablecer el nivel de pico, haga clic en el campo de texto.

Output

Cada canal se puede enrutar a la salida principal de Groove Agent SE o a una de las salidas individuales.

- Haga clic en el campo **Output** para abrir el menú emergente con las salidas disponibles.

Envíos AUX 1-4

Use estos controles para enviar la señal a los buses AUX del agente correspondientes.

Width (solo channel strips Room y Overhead)

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

Ecualizador y efectos del mezclador Agent

En la sección inferior del mezclador **Agent**, puede hacer ajustes de ecualización y efectos para los grupos.



Si se selecciona un channel strip, la sección de debajo de los canales del mezclador muestra los efectos de inserción de este canal. El orden de los efectos se puede modificar arrastrando las pestañas. Para mostrar los parámetros de un efecto de inserción, seleccione la pestaña correspondiente.

- Para activar un efecto de inserción, haga clic en el correspondiente botón **On/Off**.

Cada canal tiene un ecualizador, un compresor clásico, un saturador de cinta, y un modelador de envolvente para los efectos de inserción. Estos efectos se corresponden con los plug-ins de efectos incluidos con el mismo nombre.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Studio EQ en la página 101](#)

[VintageCompressor en la página 122](#)

[Tape Saturator en la página 109](#)

[Envelope Shaper en la página 130](#)

Presets de mezclador

Puede crear presets de mezclador para Acoustic Agent SE. Estos presets contienen todos los ajustes del mezclador **Agent**, mezclador **AUX**, y mezclador **Kit** para el kit cargado.

Los presets de mezclador solo se pueden aplicar al kit para el cual fueron guardados, porque el número de instrumentos usados y canales de mezclador varían entre los kits. Cada kit viene con su propio conjunto de presets.

Los controles para cargar, guardar, y eliminar presets de mezclador se pueden encontrar a la izquierda de la pestaña **ROOM/OH**.

Operaciones de mezclado y efectos

Las operaciones de mezclado se realizan en la página **Mixer**.

Hay un mezclador **Agent** específico para cada agente. Las funciones del mezclador **Agent** se describen en los capítulos aparte de los agentes.

La página **Mixer** contiene pestañas del mezclador **Agent**, del mezclador **AUX**, del mezclador **Kit**, y del mezclador **Master**. El orden de las pestañas representa el flujo de la señal.

Mezclador AUX

El mezclador **AUX** le ofrece 4 buses AUX que se pueden usar para realizar efectos de envío clásicos.

Cada bus aloja hasta 4 efectos de inserción, lo que le permite confeccionar efectos complejos. Los buses se pueden enrutar a la salida Master del plug-in, o a una de las salidas individuales. Cada agente tiene su propio mezclador **AUX**. Esto quiere decir que puede usar efectos de envío de Reverb diferentes en agentes distintos, por ejemplo. Todos los ajustes del mezclador **AUX** se guardan en presets de kits.

Parámetros



Output

En este menú emergente puede seleccionar una de las 16 salidas disponibles para el bus AUX, o puede enrutar la señal al mezclador **Kit**.

Level

Le permite ajustar el nivel del bus AUX.

Pan

Ajusta la posición del bus AUX en el panorama estéreo.

Mute

Enmudece el bus AUX.

Ranuras de efectos

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

Mezclador del Kit

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

Parámetros



Output

En este menú emergente puede seleccionar una de las 16 salidas disponibles.

Level

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

Pan

Establece la posición de la ranura en el panorama estéreo.

Mute

Enmudece la ranura.

Solo

Pone en solo la ranura.

Meter

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

Peak Level Meter

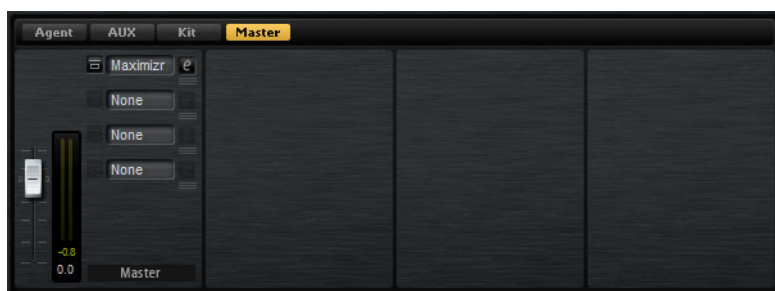
El medidor indica el nivel más alto del bus en dB. Para restablecer el medidor de pico, haga clic en el campo de valor.

Ranuras de efectos

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

Mezclador Master

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



Level

Le permite ajustar el nivel del bus Master.

Ranuras de efectos

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

Manejo de efectos

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

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

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

Ajustes de efectos por defecto

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

- Configure el efecto.

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

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

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

Usar las ranuras de efectos de inserción

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

Cada bus ofrece 4 ranuras para efectos de inserción.

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

NOTA

También puede copiar efectos entre los diferentes mezcladores. Primero arrastre un efecto a la pestaña del mezclador correspondiente. Luego arrástrelo a la nueva posición en la que quiere insertarlo.

- Para copiar un efecto e insertarlo entre dos ranuras de efectos, mantenga pulsado [Alt]/[Opción], haga clic en el icono arrastrar debajo del botón de edición y arrastre entre dos ranuras.

NOTA

También puede copiar efectos entre los diferentes mezcladores. Primero arrastre un efecto a la pestaña del mezclador correspondiente. Luego arrástrelo a la nueva posición en la que quiere insertarlo.

Referencia de efectos

Efectos de reverberación y retardo

Reverb

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



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

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

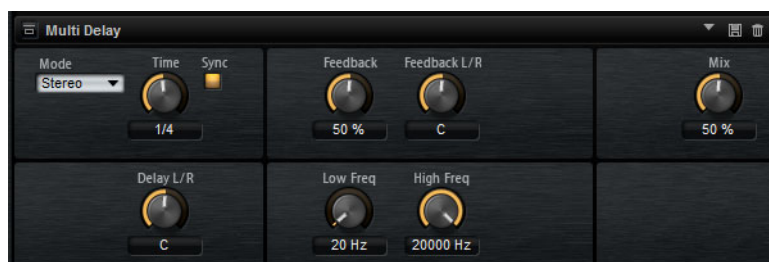
Ajusta la salida de la señal de reverberación entre mono y estéreo. En un valor de 0%, la salida de la reverberación es mono, en 100% es estéreo.

Mix

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

Multi Delay

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



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

Mode

Multi Delay ofrece tres modos diferentes:

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

Time

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

Sync

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

NOTA

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

Delay L/R

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

Feedback

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

Feedback L/R

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

NOTA

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

Filter Low

Atenúa las frecuencias bajas de los retardos.

Filter High

Atenúa las frecuencias altas de los retardos.

Mix

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

Efectos de EQ

Studio EQ

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



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

Cada banda de frecuencia ofrece los siguientes controles:

Gain

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

Freq

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

Q (Calidad)

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

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

Graphic EQ

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



Output

Controla el nivel de salida global del ecualizador.

Mode

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

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

Range

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

Invert

Actívalo para invertir la curva de EQ.

Flatten

Restablece las bandas de frecuencia a 0dB.

DJ-EQ

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



- Para ajustar las bandas de frecuencias **Low**, **Mid**, y **Hi**, haga clic y arrastre los puntos de EQ.
- Para un ajuste preciso de las bandas de frecuencia **Low**, **Mid**, y **Hi**, pulse [Mayús] y arrastre los puntos de EQ.
- Para establecer un parámetro a cero, pulse [Ctrl]/[Comando] y haga clic en él.
- Para cambiar los valores de **Gain**, haga clic en ellos y mueva el ratón arriba o abajo.

Low Gain

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

Low Kill (Activates Low Cut)

Corta la banda baja.

Mid Gain

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

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Corta la banda media.

Medidor de salida

Indica el nivel de la señal de salida.

Efectos de filtrado

Auto Filter

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



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

Parámetros de filtrado

Formas de filtro

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

Input

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

Cutoff

Especifica la frecuencia de corte del filtro.

Resonance

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

Distortion

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

NOTA

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

Type

Están disponibles las siguientes opciones:

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

Output

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

Mix

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

Sección LFO

Forma de onda del LFO

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

- **Sine** produce una modulación suave. **Shape** añade armónicos adicionales a la forma de onda.
- **Triangle** es similar en carácter a **Sine**. La forma de onda aumenta o disminuye periódicamente. **Shape** cambia continuamente la forma de onda triangular a trapezoidal.
- **Saw** produce un ciclo de rampa. **Shape** cambia continuamente la forma de onda de una rampa hacia abajo a un triángulo y a una rampa hacia arriba.
- **Pulse** produce una modulación por pasos, en la que la modulación va cambiando de forma abrupta entre dos valores. **Shape** cambia continuamente la proporción entre el estado alto y bajo de la forma de onda. Al 50%, produce una onda cuadrada.
- **Ramp** es similar a la forma de onda **Saw**. **Shape** inserta incrementalmente silencios antes de la rampa hacia arriba del diente de sierra.

- **Log** es una curva logarítmica. **Shape** cambia continuamente la curvatura de negativa a positiva.
- **S&H 1** produce una modulación por pasos aleatoria, en la que cada paso es diferente. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.
- **S&H 2** es similar a **S & H 1**. Los pasos alternan entre valores aleatorios altos y bajos. **Shape** inserta rampas entre los pasos y produce una señal aleatoria suave cuando se gira totalmente a la derecha.

Freq

Determina la frecuencia de la modulación de cutoff.

Sync

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

Depth

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

Cutoff

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

Morph

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

Sección Envelope Follower

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

Sensitivity

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

Attack

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

Release

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

Depth

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

Cutoff

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

Morph

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

Sección Pedal

Pedal

Ajusta la posición del pedal.

Depth

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

Cutoff

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

Morph

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

MorphFilter

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



Filter Shape B

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

Filter Shape A

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

Morph

Le permite mezclar la salida entre los dos filtros seleccionados.

Cutoff

Ajusta la frecuencia de corte de los filtros.

NOTA

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

Resonance

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

Efectos de distorsión

Distortion

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



In Gain

Ajusta el nivel de entrada del sonido.

Rate Red (Rate Reduction)

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

Tube Drive

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

Hard Clip

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

Bit Red (Bit Reduction)

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

Out Gain

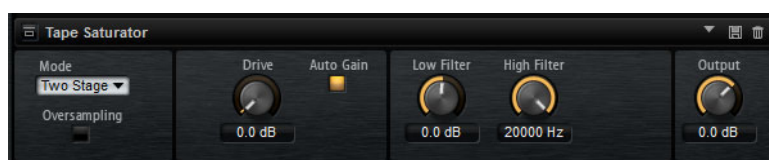
Ajusta el nivel de salida del sonido.

Mix

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

Tape Saturator

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



Mode

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

Oversampling

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

NOTA

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

Drive

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

Auto Gain

Active esta opción para una compensación de nivel automática.

Low Filter

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

High Filter

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

Output

Determina el nivel de la señal de salida.

Tube Saturator

Este efecto enriquece el sonido añadiendo a la señal de audio los armónicos característicos de una válvula de tubo saturada.

Oversampling

Aumenta la precisión del efecto con sobremuestreo.

NOTA

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

Drive

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

Low Filter Gain

Le permite reducir el rango de frecuencias bajas hasta 6 dB antes de la saturación.

High Filter Gain

Le permite ajustar el rango de frecuencias altas en ± 6 dB antes de la saturación.

Output

Determina el nivel de la señal de salida.

Efectos de modulación

Chorus

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Flanger

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Feedback

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

Cross FB

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

NOTA

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

Tone

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

Step Flanger

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Feedback

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

Cross FB

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

NOTA

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

Tone

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

Type

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

S&H Mix

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

Smooth

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

Steps

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

Phaser

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



Rate

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de fase.

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de fase.

Shift

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

Phase

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

Low Cut

Atenúa las frecuencias bajas.

High Cut

Atenúa las frecuencias altas.

Mix

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

Ring Modulator

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

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



Forma de onda del LFO

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

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

LFO Freq

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

Sync

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

LFO Depth

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

Frequency

Determina la frecuencia del oscilador sinusoidal.

Mix

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

Envelope Follower

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

Sensitivity

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

Attack

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

Release

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

Depth

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

Frequency Shifter

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



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

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

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

Frequency Coarse

Aquí ajusta la cantidad de desplazamiento de frecuencia.

Frequency Fine

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

L/R Offset Coarse

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

L/R Offset Fine

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

Modulation Range Coarse

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

Modulation Range Fine

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

Feedback

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

Notches

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

Sección LFO

Forma de onda del LFO

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

- **Sine** produce una modulación suave. **Shape** añade armónicos adicionales a la forma de onda.
- **Triangle** es similar en carácter a **Sine**. La forma de onda aumenta o disminuye periódicamente. **Shape** cambia continuamente la forma de onda triangular a trapezoidal.

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

LFO Rate

Especifica la frecuencia del LFO en Hertz.

Sync

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

Depth

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

Envelope Follower

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

Sensitivity

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

Attack

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

Release

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

Depth

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

NOTA

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

Mix

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

Vintage Ensemble

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



Rate

Ajusta la frecuencia del LFO.

Sync

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

Depth

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

Shimmer

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

Shimmer Rate

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

Low Cut

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

High Cut

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

Level

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

Mix

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

Efectos de dinámica

Compressor

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



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

Threshold

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

Ratio

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

Soft Knee

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

Make-Up

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

NOTA

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

Auto

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

Attack

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

Hold

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

Release

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

NOTA

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

Auto Release

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

Peak – RMS

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

VintageCompressor

VintageCompressor imita los compresores de tipo vintage.

El compresor tiene controles diferentes para los parámetros **Input** y **Output** de ganancia, **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 (de -48 a 24dB)

Establece la ganancia de salida.

Attack (0.1 a 100ms)

Determina lo rápido que responderá el compresor. Si el tiempo de ataque es largo, un trozo más grande de la 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 (de 10 a 1000ms o modo Auto)

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

Medidor VU

Muestra la cantidad de reducción de ganancia.

Medidores In/Out

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

Tube Compressor

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



Drive (1.0 a 6.0)

Controla la cantidad de saturación de válvulas.

Input

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

Limit

Aumenta el ratio de compresión para un efecto limitador.

Output (de -12 a 12dB)

Establece la ganancia de salida.

Attack (0.1 a 100ms)

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

Release (de 10 a 1000ms o modo Auto)

Establece el tiempo que tardará la ganancia en volver a su nivel original. Si el botón **Auto** está activado, el plug-in busca automáticamente 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 la puerta.

Botones de filtro (LP, BP y HP)

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

Sección side-chain

Center (50 a 20 000Hz)

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.

Limiter

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



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

Input

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

Output

Ajusta el nivel máximo de salida del sonido.

Release

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

NOTA

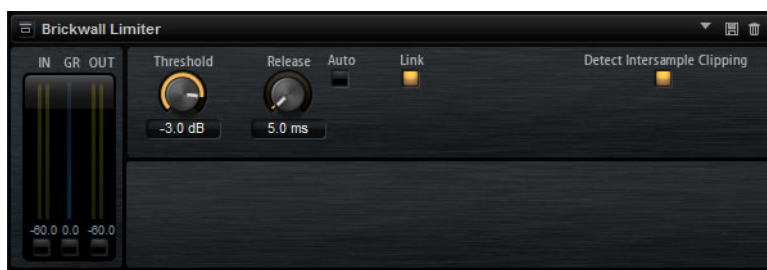
Este parámetro no está disponible si el botón **Auto** está activado.

Auto

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

Brickwall Limiter

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



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

Threshold (-20 a 0dB)

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

Release (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 tenga el nivel más alto para analizar la señal de entrada. Si el botón está desactivado, cada canal se analiza por separado.

Detect Intersample Clipping

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

NOTA

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

Maximizer

Este plug-in eleva la sonoridad del material de audio sin que haya riesgo de que se produzca clipping.



Output (de -24 a 6dB)

Ajusta el nivel de salida máximo.

Optimize

Determina la sonoridad de la señal.

Soft Clip

Si este botón está activado, el maximizador empieza a limitar o a clpear la señal suavemente. Al mismo tiempo se generan armónicos, añadiendo la calidez típica de las válvulas al audio.

Expander

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



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

Threshold

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

Ratio

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

Soft Knee

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

Attack

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

Hold

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

Release

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

NOTA

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

Auto Release

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

Peak – RMS

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

Gate

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

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



Threshold

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

Filter

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

Filter Type

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

Monitor

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

Center

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

Q-Factor

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

Attack

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

Hold

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

Release

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

NOTA

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

Auto

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

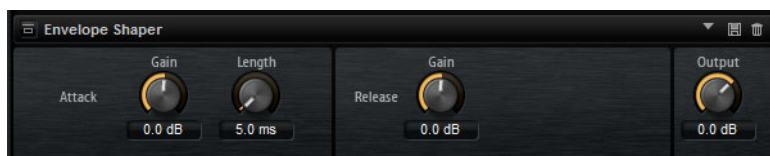
Peak – RMS

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

Envelope Shaper

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

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



Attack – Gain

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

Attack - Length

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

Release - Gain

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

Output

Ajusta el nivel de salida.

Efectos de panoramización

Stereo Pan

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



Input Swap

Intercambia los canales estéreo.

Pan

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

Width

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

StereoEnhancer

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



Width

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

Delay

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

Color

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

Mono

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

Automatización y controladores MIDI

Automatización

Puede automatizar la mayoría de parámetros de Groove Agent SE desde dentro de su aplicación huésped, tanto si son parámetros del kit o parámetros globales como efectos AUX.

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

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

Configurar la automatización

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

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

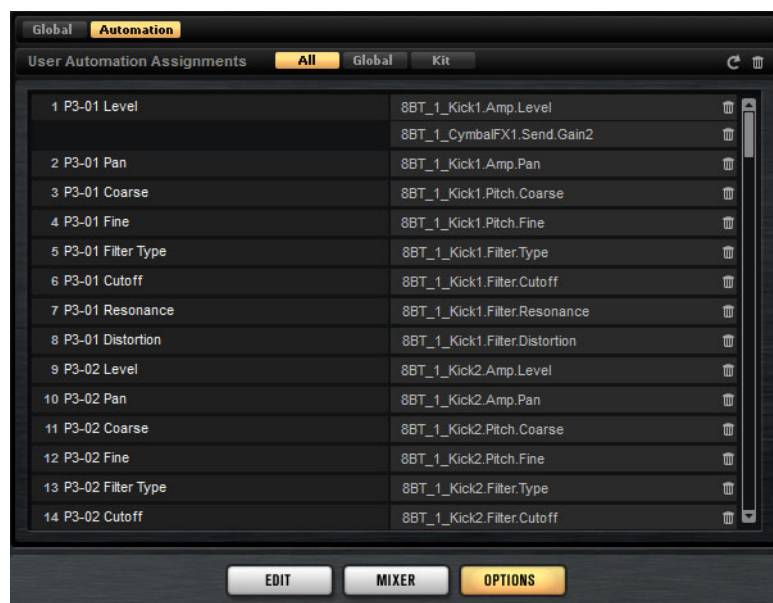
El parámetro de automatización se crea en el primer parámetro de automatización libre.

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

Página Automation

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

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



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

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

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

Controladores MIDI

Puede asignar parámetros de Groove Agent SE a controladores MIDI.

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

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

NOTA

Las asignaciones de controladores de los parámetros Volume (CC 007) y Pan (CC 010) son fijos y no se pueden editar ni eliminar. Para cambiar el volumen o el panorama de una ranura de kit, envíe mensajes CC#7 o CC#10 en el canal MIDI correspondiente de la ranura.

Asignar controladores MIDI

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[MIDI Controller en la página 142](#)

Eliminar asignación de controladores MIDI

PROCEDIMIENTO

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

Ajustar el rango de parámetros

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

PROCEDIMIENTO

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

Ajustes y funciones globales

Sección de funciones del plug-in

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

Sección maestra

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

Master Volume

Ajusta el volumen general del plug-in.

Master Tune

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

Visores de rendimiento

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



CPU

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

Disk

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

Polyphony

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

MEM (Memoria)

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

El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg

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

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

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

Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene funciones globales útiles.



MIDI Follow



Si este botón está activado y dispara una muestra o instrumento a través del teclado, se muestran automáticamente en el editor correspondiente, es decir, que la muestra aparece automáticamente en el editor **Sample**, y el instrumento se muestra automáticamente en el editor **Pattern**.

Selector de controlador



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

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

NOTA

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

Fix Velocity



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

Botones globales de inserción, AUX, y reproductor de Patterns



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

Undo/Redo



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

NOTA

El número de operaciones disponibles de deshacer/rehacer depende del ajuste **Number of Undo Steps** en la página **Options**.

MIDI Reset



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

RAM Save



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

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

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

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

Página Options

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



Disk Streaming

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

Equilibrar Disk vs. RAM

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

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

NOTA

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

Memoria usada y Memoria disponible

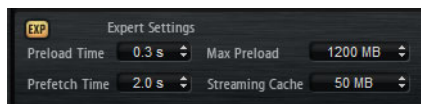
Estos visores ofrecen información de la carga de memoria en MB según el ajuste actual del deslizador de balance.

Max Preload

Determina la cantidad máxima de RAM que Groove Agent SE usa para precargar muestras. En la mayoría de los casos los valores por defecto son suficientes. Sin embargo, puede ser necesario reducir este valor, por ejemplo, al trabajar con otras aplicaciones o plug-ins que necesiten mucha memoria.

Expert Mode

Active este botón si quiere ajustar los ajustes de **Disk Streaming** con más detalle.



- **Preload Time** define cuánta cantidad del inicio de las muestras se precarga en RAM. Valores grandes permiten que más muestras se disparen en un tiempo corto.
- **Prefetch Time** determina la capacidad de lectura adelantada en RAM de muestras de una voz que se está reproduciendo. Valores grandes permiten mejores tasas de transferencia de disco, y normalmente más voces. Sin embargo, esto requiere de una cache más grande en RAM. Si aumenta el **Prefetch Time**, es una buena idea también aumentar la **Streaming Cache**.
- **Streaming Cache** determina la cantidad de RAM que está reservada al prefetching. En realidad, el tamaño necesario depende del tiempo de prefetch, el número de voces simultáneas y el formato de audio de las muestras. Por ejemplo, frecuencias de muestreo y tasas de bits más grandes necesitan más RAM.

Performance

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

Max Voices

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

Max CPU

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

NOTA

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

Voice Fade Out

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

Global

NOTA

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

Show Tooltips

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

Show Value Tooltips

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

Number of Undo Steps

Especifica el número disponible de pasos de deshacer.

Modo Solo

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

Key Commands

Abre el diálogo **Key Commands**, en el que puede asignar comandos de teclado.

Reset Messages

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

MIDI Controller

Asignación de controladores

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

NOTA

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

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

NOTA

Las asignaciones de controladores de los parámetros Volume (CC 007) y Pan (CC 010) son fijos y no se pueden editar ni eliminar. Para cambiar el volumen o el panorama de una ranura de kit, envíe mensajes CC#7 o CC#10 en el canal MIDI correspondiente de la ranura del kit.

Reproducción de patrones

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

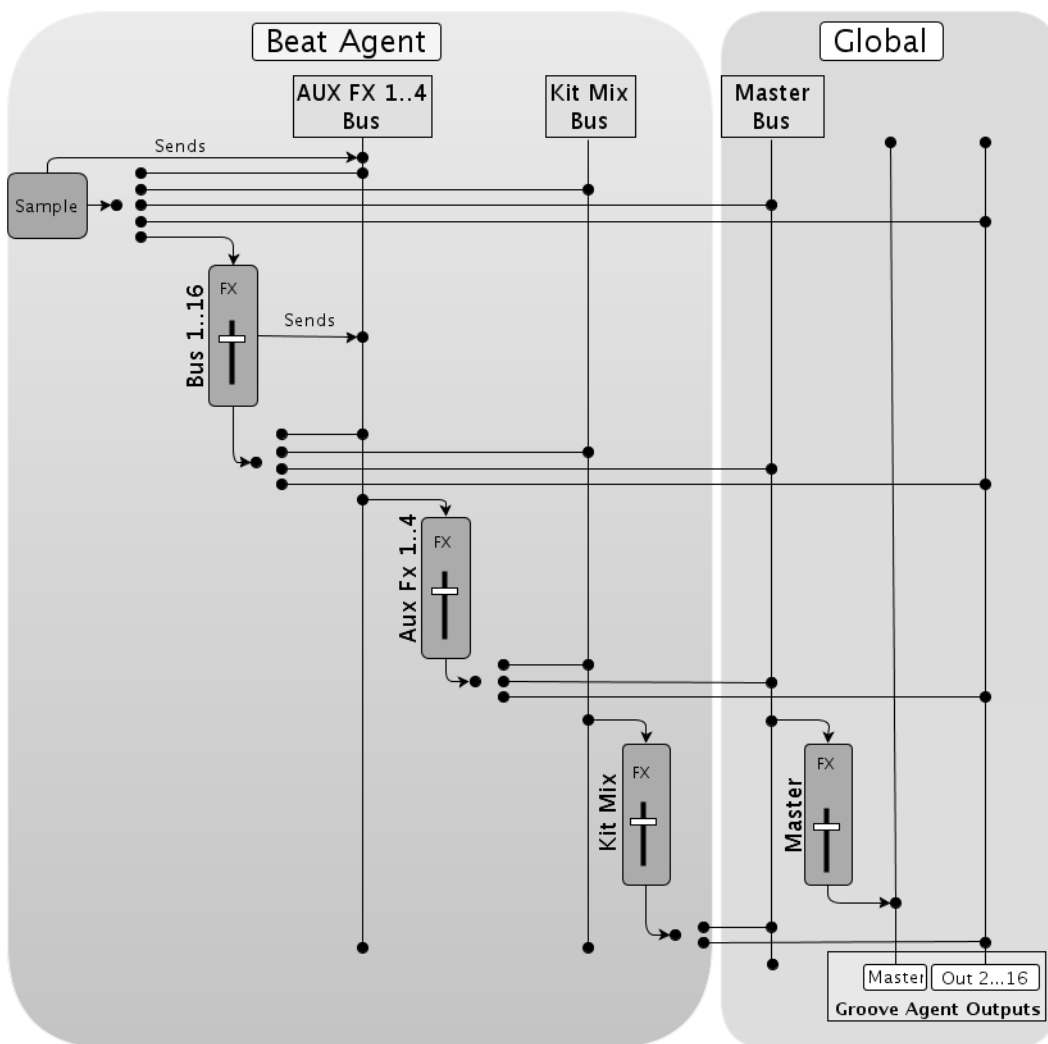
El menú emergente **Reset Controller** le permite asignar un controlador MIDI dedicado al botón **Hold Reset** para controlarlo remotamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

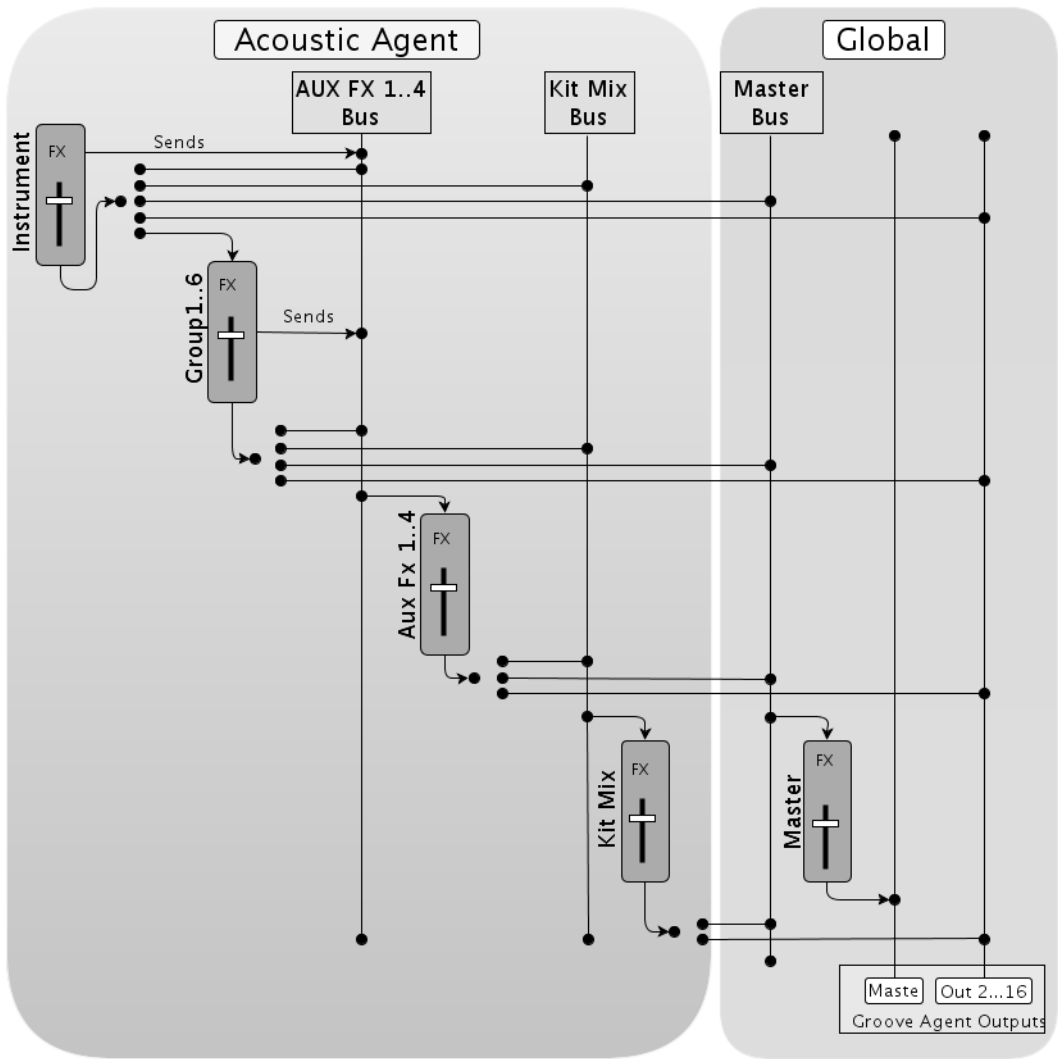
[Automatización y controladores MIDI en la página 132](#)

Diagramas de enrutado del mezclador

Enrutado de Beat Agent SE



Enrutado de Acoustic Agent SE



Índice

A

Acoustic Agent SE [77](#)
Edición de patrones [83](#)
Edición de sonidos [77](#)
Archivos GAK
Importar [74](#)
Archivos MPC
Importar [74](#)
Archivos REX
Importar [74](#)
Automatización
Acerca de [132](#)

B

Beat Agent SE [39](#)
Edición de patrones [71](#)
Edición de sonidos [39](#)
Exportar archivos [74](#)
Importar archivos [74](#)
Mezclado [72](#)
Botón ABS [40](#)
Botón REL [40](#)
Buscar muestras no encontradas [75](#)

C

Compressor [122](#)
Contenido de Groove Agent ONE [4](#)
Controladores MIDI
Acerca de [133](#)
Asignar [134](#)
Rango de parámetros [135](#)

E

Edición absoluta [40](#)
Edición relativa [40](#)

Efectos [93](#)

Acerca de [95](#)
Auto Filter [104](#)
Chorus [110](#)
Compressor [120](#)
Distortion [108](#)
Envelope Shaper [130](#)
Envolvente Stereo Pan [130](#)
Expander [127](#)
Flanger [111](#)
Gate [128](#)
Graphic EQ [102](#)
Limiter [124](#)
MorphFilter [107](#)
Multi Delay [99](#)
Phaser [114](#)
Ring Modulator [114](#)
Step Flanger [112](#)
Studio EQ [101](#)
Tape Saturator [109](#)
Usar [96](#)
Vintage Ensemble [119](#)
Efectos de dinámica [120](#)
Efectos de distorsión [108](#)
Efectos de enrutado [130](#)
Efectos de EQ [101](#)
Efectos de filtrado [104](#)
Efectos de modulación [110](#)
Efectos de panoramización [130](#)
Efectos de retardo [97](#)
Efectos de reverberación [97](#)
Envolventes
Editar [48](#)
Exportar
Kit con muestras [75](#)

K

Kits
Acerca de [4](#)
Cargar [13](#)

L

Loops troceados
Importar [74](#)

M

Menú contextual de kit [15](#)
Mezclado [93](#)

Muestras no encontradas
Búsqueda [75](#)

P

Pads de instrumentos [24](#)
Efectos MIDI [27](#)
Pads de Patrones [31](#)
Página de efectos [96](#)
Página Edit
Pestaña Amp [56](#)
Pestaña Filter [54](#)
Pestaña Main [44](#)
Pestaña Pitch [52](#)
Pestaña Sample [58](#)
Pestaña Slice [69](#)
Visor de mapeado [43](#)
Página Options [139](#)
Presets
Acerca de [4](#)
Presets de módulo [20](#)
Presets VST [20](#)

R

Rack de kits [14](#)
Rangos de valores
Ajustar [17](#)
Ranura de kit [13](#)
Ranuras de efectos [96](#)

S

Sección de Pads [22](#)
Pads de instrumentos [24](#)
Pads de Patrones [31](#)
Sección maestra [136](#)
Selección múltiple [17](#)