

Basic FX Suite

ES

Contenido

Basic FX Suite2

Sweet Spot Morphing Channel Strip.....2

REV-X.....2

Guitar Amp Classics2

Cómo abrir los plug-ins3

Desde el Inspector3

Desde MixConsole.....3

Selección de efectos3

Software4

Sweet Spot Morphing Channel Strip.....4

REV-X.....5

Guitar Amp Classics7

Información

- Las pantallas LCD que se muestran en este manual solo tienen propósitos ilustrativos.
- Steinberg Media Technologies GmbH y Yamaha Corporation no asumen responsabilidad alguna ni ofrecen ninguna garantía en relación con el uso del software ni de la documentación, y no pueden ser declarados responsables de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- iPad es una marca registrada de Apple Inc., registrada en los EE. UU. y en otros países.
- IOS es una marca comercial o una marca comercial registrada de Cisco en Estados Unidos y en otros países y se utiliza bajo licencia.
- Steinberg y Cubase son marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH.
- Los nombres de empresas y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos titulares.
- El software podría ser modificado y actualizado sin previo aviso.

Basic FX Suite

Basic FX Suite es un software desarrollado por Yamaha que consta de plug-ins VST3/AAX/AU para procesamiento de sonido y diversos efectos, en algunos de los cuales se utilizan todas las posibilidades que ofrece la tecnología de modelado. Al instalar Basic FX Suite, se instalarán los tres programas de software siguientes.

Sweet Spot Morphing Channel Strip

Es un efecto múltiple que incluye un compresor y un ecualizador.

REV-X

Se trata de una plataforma de reverberación digital desarrollada por Yamaha para dispositivos de audio profesionales.

Guitar Amp Classics

Este efecto incluye simulaciones de amplificación de guitarra desarrolladas por Yamaha en las que se utiliza totalmente la tecnología de modelado.

NOTA

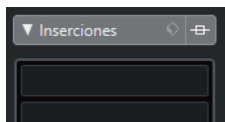
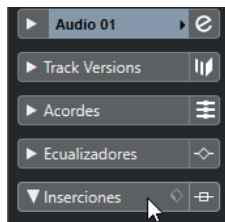
Los componentes de Basic FX Suite no son compatibles con dispositivos iOS, como iPad.

Cómo abrir los plug-ins

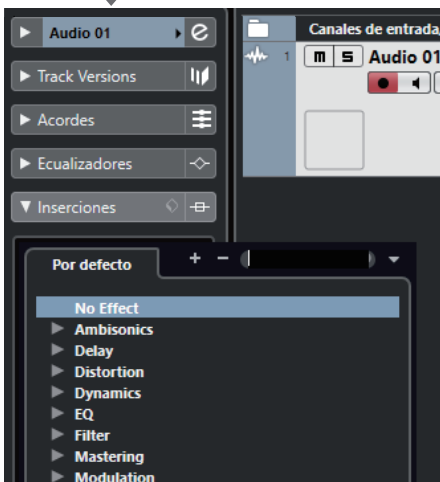
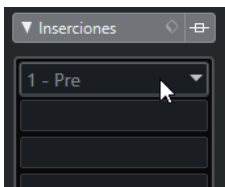
En esta sección se analizan las dos formas en que se pueden abrir los plug-ins VST en Cubase. Tenga en cuenta que el procedimiento variará en función del software DAW.

Desde el Inspector

1. Haga clic en [Inserciones] en el extremo izquierdo del inspector de la ventana Proyecto para que aparezca el lugar de la inserción.



2. Haga clic en el lugar de la inserción para que aparezca el selector de efectos.



Desde MixConsole

1. [Estudio] → [MixConsole] para que aparezca la consola de mezclas.
2. Haga clic en [INSERTS] para que aparezca el lugar de la inserción.



3. Haga clic en el lugar de la inserción para que aparezca el selector de efectos.



Selección de efectos

Seleccione los efectos en los selectores. Los efectos incluidos se ordenan en submenús, donde se puede encontrar fácilmente los efectos deseados.

Efectos	Categoría
Sweet Spot Morphing Channel Strip	Dynamics
REV-X	Reverb
Guitar Amp Classics	Distortion

Para obtener más información sobre la utilización de los programas de la serie Cubase, consulte el manual de operaciones.

Plug-ins AU/AAX

Para ver información detallada sobre cómo abrir un plug-in, consulte el manual de instrucciones de la aplicación correspondiente.

Software

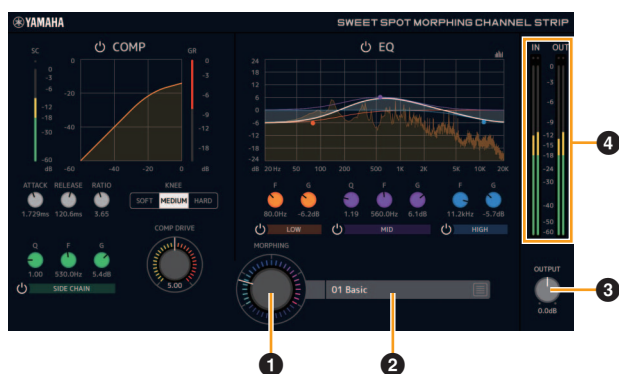
Sweet Spot Morphing Channel Strip

Descripción general

Sweet Spot Morphing Channel Strip (abreviado "Channel Strip") es un efecto múltiple que combina compresión y ecualizador. Los conocimientos avanzados sobre ingeniería de sonido se condensan en una serie de prácticos valores preestablecidos que se pueden activar con facilidad y rapidez para obtener resultados profesionales.

Controles y funciones

Comunes para el compresor y el ecualizador



1 MORPHING

Ajusta el parámetro de Sweet Spot Data. Puede ajustar simultáneamente la configuración del compresor y del ecualizador, que se establece en cinco puntos en torno a este mando, girando dicho mando. Al ajustar el mando en el centro de dos puntos adyacentes, el compresor y el ecualizador quedarán ajustados en un valor intermedio.

2 Sweet Spot Data

Selecciona Sweet Spot Data.

3 OUTPUT

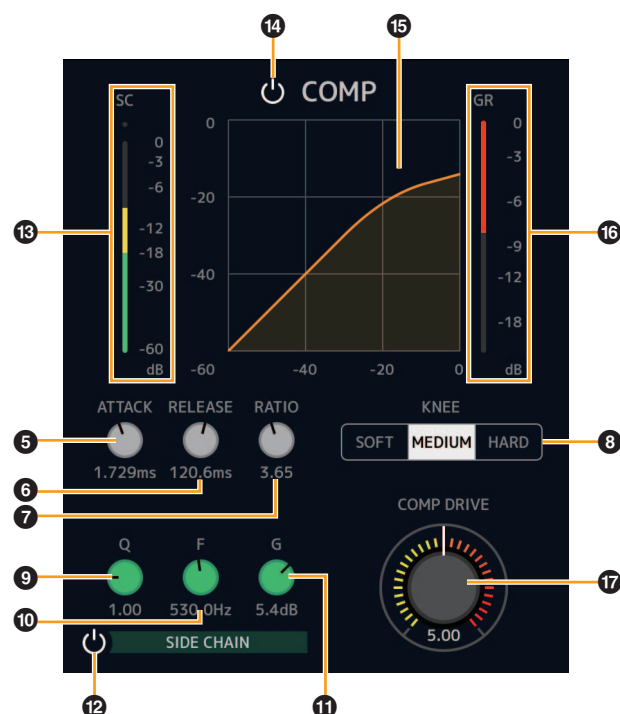
Ajusta la ganancia total de Channel Strip.

Rango: -18,0 dB – +18,0 dB

4 Indicadores de nivel

Indican los niveles de entrada y salida de la Channel Strip.

Compresor



5 ATTACK

Ajusta el tiempo de ataque del compresor.

Rango: 0,092 ms – 80,00 ms

6 RELEASE

Ajusta el tiempo de liberación del compresor.

Rango: 9,3 ms – 999,0 ms

7 RATIO

Ajusta la proporción del compresor.

Rango: 1,00 – ∞

8 KNEE

Selecciona el tipo de codo del compresor.

Opciones	Descripción
SOFT	Produce el cambio más gradual.
MEDIUM	Da como resultado un ajuste intermedio entre SOFT y HARD.
HARD	Produce el cambio más acusado.

9 SIDE CHAIN Q

Ajusta el ancho de banda del filtro de cadena lateral.

Rango: 0,50 – 16,00

10 SIDE CHAIN F

Ajusta la frecuencia central del filtro de cadena lateral.

Rango: 20,0 Hz – 20,0 kHz

11 SIDE CHAIN G

Ajusta la ganancia del filtro de cadena lateral.

Rango: -18,0 dB – +18,0 dB

12 SIDE CHAIN (cadena lateral) activada o desactivada

Activa (encendido) y desactiva (apagado) la cadena lateral.

13 Medidor de SC

Indica el nivel de la señal de disparo para la cadena lateral.

14 COMPRESSOR activado/desactivado

Activa (encendido) y desactiva (apagado) el compresor.

15 Curva del compresor

Este gráfico indica la respuesta aproximada del compresor. El eje vertical indica el nivel de la señal de salida y el eje horizontal indica el nivel de la señal de entrada.

16 Medidor de reducción de ganancia

Indica la reducción de ganancia.

17 DRIVE

Ajusta el grado al que se aplica el compresor. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el efecto.

Rango: 0,00 – 10,00

Ecualizador



18 Curva del ecualizador

Este gráfico indica las características del ecualizador de 3 bandas. El eje vertical indica la ganancia y el eje horizontal indica la frecuencia. Puede ajustar los valores LOW, MID y HIGH arrastrando cada extremo del gráfico.

19 LOW F

Ajusta la frecuencia central de la banda baja.

Rango: 20,0 Hz – 1,00 kHz

20 LOW G

Ajusta la ganancia de la banda baja.

Rango: -18,0 dB – +18,0 dB

21 MID Q

Ajusta el ancho de banda de la banda media.

Rango: 0,50 – 16,00

22 MID F

Ajusta la frecuencia central de la banda media.

Rango: 20,0 Hz – 20,0 kHz

23 MID G

Ajusta la ganancia de la banda media.

Rango: -18,0 dB – +18,0 dB

24 HIGH F

Ajusta la frecuencia central de la banda alta.

Rango: 500,0 Hz – 20,0 kHz

25 HIGH G

Ajusta la ganancia de la banda alta.

Rango: -18,0 dB – +18,0 dB

26 Banda de EQ activada o desactivada

Activa (encendido) y desactiva (apagado) cada banda de EQ individualmente.

27 Pantalla de espectro activada/desactivada

Activa (encendido) y desactiva (apagado) la pantalla de espectro de la curva del ecualizador.

28 EQ (ecualizador) activado/desactivado

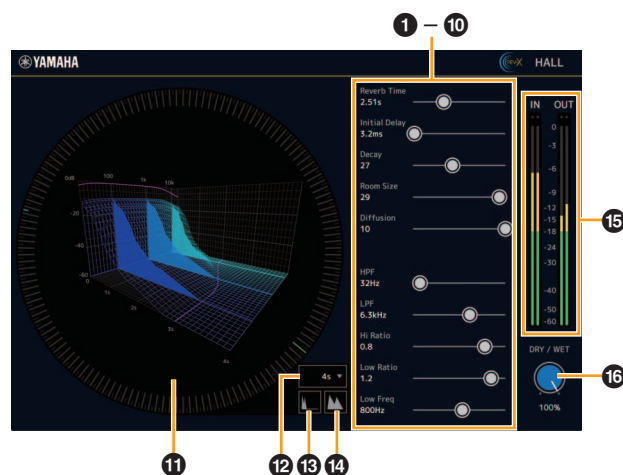
Activa (encendido) y desactiva (apagado) el ecualizador.

REV-X

Descripción general

REV-X es una plataforma de reverberación digital desarrollada por Yamaha para las aplicaciones de audio profesional. Hay disponibles tres tipos de REV-X: Hall, Room y Plate.

Controles y funciones



En esta sección se utiliza el tipo de REV-X Hall a modo de ejemplo.

1 Reverb Time

Ajusta el tiempo de la reverberación. Este parámetro está relacionado con Room Size. El rango ajustable varía dependiendo del tipo de REV-X.

Tipo REV-X	Rango
Hall	0,103 s – 31,0 s
Room	0,152 s – 45,3 s
Plate	0,176 s – 52,0 s

2 Initial Delay

Ajusta el tiempo que transcurre entre el sonido directo original y las reflexiones que le siguen.

Rango: 0,1 ms – 200,0 ms

3 Decay

Ajusta la característica de la envolvente desde el momento en que comienza la reverberación hasta el momento en que se atenúa y se detiene.

Rango: 0 – 63

4 Room Size

Ajusta el tamaño de la sala simulada. Este parámetro está relacionado con el tiempo de reverberación.

Rango: 0 – 31

5 Diffusion

Ajusta la dispersión de la reverberación.

Rango: 0 – 10

6 HPF

Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso alto.

Rango: 20 Hz – 8,0 kHz

7 LPF

Ajusta la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.

Rango: 1,0 kHz – 20,0 kHz

8 Hi Ratio

Ajusta la duración de la reverberación en el rango de altas frecuencias mediante el uso de una proporción relativa al parámetro de tiempo de reverberación. Cuando este parámetro se establece en 1, se aplica totalmente al sonido el tiempo de reverberación especificado real. Cuanto menor sea el valor, menor será la duración de la reverberación en el rango de altas frecuencias.

Rango: 0,1 – 1,0

9 Low Ratio

Ajusta la duración de la reverberación en el rango de bajas frecuencias mediante el uso de una proporción relativa al parámetro de tiempo de reverberación. Cuando este parámetro se establece en 1, se aplica totalmente al sonido el tiempo de reverberación especificado real. Cuanto menor sea el valor, menor será la duración de la reverberación en el rango de bajas frecuencias.

Rango: 0,1 – 1,4

10 Low Freq

Ajusta la frecuencia de Low Ratio.

Rango: 22,0 Hz – 18,0 kHz

11 Gráfico

Indica las características de reverberación. El eje vertical indica el nivel de la señal, el eje horizontal indica el tiempo y el eje Z indica la frecuencia. Puede ajustar las características de la reverberación arrastrando los extremos del gráfico.

12 Ajuste del eje de tiempo

Permite seleccionar el rango de visualización del tiempo (eje horizontal) en el gráfico.

Rango visualización: 500 ms – 50 s

13 Zoom Out

Aleja el rango de visualización del tiempo (eje horizontal) en el gráfico.

14 Zoom In

Acerca el rango de visualización del tiempo (eje horizontal) en el gráfico.

15 Indicadores de nivel

Indican los niveles de entrada y salida de REV-X.

16 DRY/WET (seco/húmedo)

Ajusta el balance del nivel de salida entre el sonido original y el sonido del efecto.

Rango: 0% – 100%

SUGERENCIA

- Puede restablecer algunos parámetros con los valores predeterminados manteniendo pulsada la tecla [Ctrl]/[comando] a la vez que hace clic en los mandos, controles deslizantes y faders.
- Puede ajustar los parámetros de forma más precisa manteniendo pulsada la tecla [MAYÚS] a la vez que arrastra los mandos, controles deslizantes y faders.

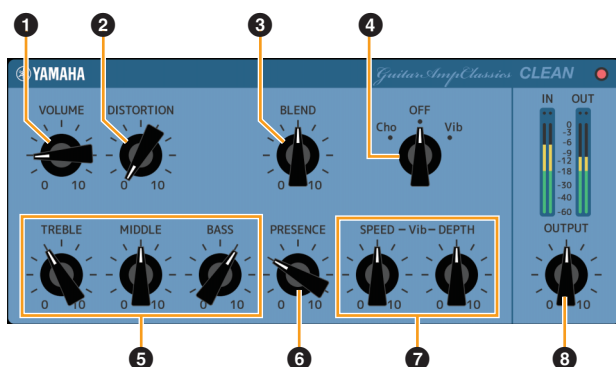
Guitar Amp Classics

Descripción general

Guitar Amp Classics son efectos de amplificación de guitarra en los que se hace amplio uso de la tecnología avanzada de modelado de Yamaha. Se proporcionan cuatro tipos de amplificadores con características de sonido distintas.

Controles y funciones

CLEAN



Este tipo de amplificación está optimizado para tonos puros, simulando con efectividad la claridad de los amplificadores de transistor. El carácter tonal de este modelo de amplificador constituye una plataforma ideal para las grabaciones con varios efectos. También cuenta con coros integrados y con efectos vibrato.

1 VOLUME

Ajusta el nivel de entrada del amplificador.

2 DISTORTION

Ajusta el grado de distorsión producida.

3 BLEND

Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido del efecto.

4 Cho/OFF/Vib

Activa o desactiva el efecto Coro o Vibrato. Se debe ajustar en [Cho] para activar el efecto Coro o en [Vib] para ajustar el efecto Vibrato.

5 TREBLE/MIDDLE/BASS

Con estos tres controles se ajusta la respuesta tonal del amplificador en los rangos de frecuencia alto, medio y bajo.

6 PRESENCE

Se pueden ajustar para subrayar las altas frecuencias y los sobretonos.

7 SPEED/DEPTH

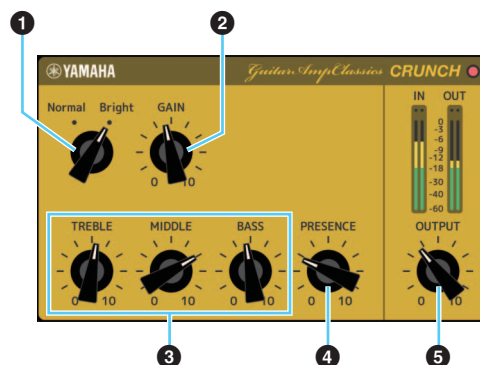
Estos controles ajustan la velocidad y el grado del efecto Vibrato cuando está activado.

Los controles SPEED y DEPTH solo funcionan con el efecto Vibrato, y se desactivan si el control Cho/OFF/Vib anterior está ajustado en "Cho" u "OFF".

8 OUTPUT

Ajusta el nivel de salida final.

CRUNCH



Este es el tipo de amplificador que debe utilizarse si se desean tonos "crunch" ligeramente sobremodulados. El modelo CRUNCH simula el tipo de amplificadores de tubo antiguos que suelen acomodarse a los estilos de blues, rock, soul, R&B y similares.

1 Normal/Bright

Selecciona un carácter tonal normal o intenso. El ajuste [Bright] subraya los sobretonos de alta frecuencia.

2 GAIN

Ajusta el nivel de entrada aplicado a la fase de preamplificación. Girar a la derecha para aumentar la cantidad de sobrecarga producida.

3 TREBLE/MIDDLE/BASS

Con estos tres controles se ajusta la respuesta tonal del amplificador en los rangos de frecuencia alto, medio y bajo.

4 PRESENCE

Se pueden ajustar para subrayar las altas frecuencias y los sobretonos.

5 OUTPUT

Ajusta el nivel de salida final.

DRIVE



El tipo de amplificación DRIVE proporciona una variedad de sonidos de distorsión que simulan el carácter tonal o varios amplificadores de tubo de alta ganancia. Desde un “crunch” ligeramente sobremodulado hasta una gran distorsión adecuada para estilos hard rock, heavy metal o hardcore, este modelo ofrece una amplia variedad de prestaciones de sonido.

1 AMP TYPE

Se proporcionan seis tipos de amplificador. Los tipos 1 y 2 cuentan con una distorsión ligeramente suave que permite recoger los matices que se producirían de forma natural. Los tipos 3 y 4 tienen sobretonos más pronunciados, que dan como resultado un sonido grueso, suave. Los tipos 5 y 6 ofrecen una distorsión salvaje y agresiva, con un ataque preciso. Los tipos de amplificador con números pares tienen una mayor presencia y rango que los tipos con números impares.

2 GAIN

Ajusta el nivel de entrada aplicado a la fase de preamplificación. Girar a la derecha para aumentar la cantidad de distorsión producida.

3 MASTER

Ajusta el nivel de salida desde la fase del preamplificación.

4 TREBLE/MIDDLE/BASS

Con estos tres controles se ajusta la respuesta tonal del amplificador en los rangos de frecuencia alto, medio y bajo.

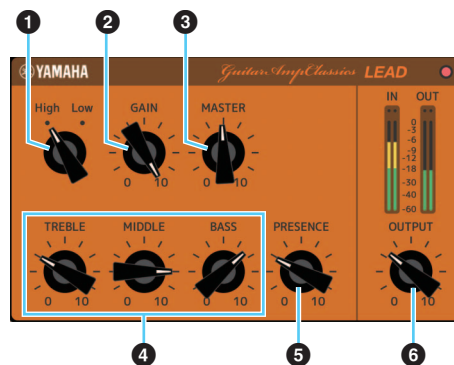
5 PRESENCE

Se pueden ajustar para subrayar las altas frecuencias y los sobretonos.

6 OUTPUT

Ajusta el nivel de salida final.

LEAD



El tipo de amplificador LEAD simula un amplificador de tubo de alta ganancia con variedad de sobretonos. Resulta perfecto para reproducir líneas de guitarra solista que se proyectan bien en un conjunto, pero que también se pueden combinar con tonos de acompañamiento nítidos.

1 High/Low

Selecciona el tipo de salida del amplificador. El ajuste [High] simula un amplificador de alta potencia y permite la creación de tonos más distorsionados.

2 GAIN

Ajusta el nivel de entrada aplicado a la fase de preamplificación. Girar a la derecha para aumentar la cantidad de distorsión producida.

3 MASTER

Ajusta el nivel de salida desde la fase del preamplificación.

4 TREBLE/MIDDLE/BASS

Con estos tres controles se ajusta la respuesta tonal del amplificador en los rangos de frecuencia alto, medio y bajo.

5 PRESENCE

Se pueden ajustar para subrayar las altas frecuencias y los sobretonos.

6 OUTPUT

Ajusta el nivel de salida final.

SUGERENCIA

Uso de los controles GAIN, MASTER y OUTPUT

El carácter tonal de los tipos de amplificador DRIVE y LEAD se puede ajustar en una amplia gama con los controles GAIN, MASTER y OUTPUT. Con GAIN se ajusta el nivel de la señal aplicada a la fase de preamplificación, que afecta a la cantidad de distorsión producida. MASTER ajusta el nivel de salida desde la fase de preamplificación que, a continuación, se transmite a la fase de amplificación de potencia. Los ajustes de control GAIN y MASTER afectan en gran medida al sonido final y podría ser necesario poner el control MASTER en un nivel bastante alto para subir la fase de potencia lo suficiente como para conseguir un tono óptimo. Con el control OUTPUT se ajusta el nivel de salida final desde el modelo del amplificador sin afectar a la distorsión o al tono y es útil para ajustar el volumen de la guitarra sin cambiar ningún otro aspecto del sonido.