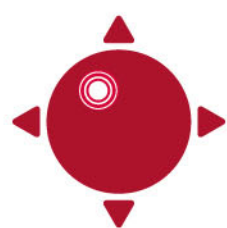


Manual de Operaciones



HALION SONIC SE₂

Matthias Klag, Michael Ruf

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

Traducción por Josep Llodrá

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

4	Introducción	82	Ajustes y funciones globales
4	Vista general de la ventana	82	Sección de funciones del plug-in
5	Pista de instrumento vs Rack de instrumentos	84	El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg
5	Acerca de las páginas Programs, Layers, Multis, Macro, y Presets	84	Barras de herramientas
7	Métodos comunes de edición	85	Página Options
7	Presets		
9	Gestionar sus sonidos		
9	Cargar programas		
10	Multi Program Rack		
10	Menú contextual de las ranuras		
12	Editar programas		
12	Página Macro		
14	Página Macro Trip		
24	Edición MIDI		
24	Página MIDI		
25	Editar el rango de teclas		
25	Editar el rango de velocidades		
25	Filtrar controladores		
26	Controladores MIDI		
30	Gestión de la mezcla y los efectos		
30	Mezclar		
31	Manejo de efectos		
33	Referencia de efectos		
33	Efectos de reverberación y retardo		
37	Efectos de EQ		
39	Efectos de filtrado		
44	Efectos de distorsión		
47	Efectos de modulación		
57	Efectos de dinámica		
63	Efectos de panoramización		
63	Efectos Legacy de HALion 3		
75	Sección de interpretación		
75	Controles de interpretación		
76	Controles rápidos		
77	Botones de disparo		

Introducción

Vista general de la ventana

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



La ventana se subdivide en varias secciones:

- El **Multi Program Rack** a la izquierda.
- El visor de edición a la derecha. Contiene las páginas **Edit**, **MIDI**, **Mix**, **Effects**, y **Options**.
- La sección de interpretación abajo. Contiene los botones de disparo, los controles rápidos, los controladores de interpretación, y el control esférico.
- La sección de funciones del plug-in arriba.
- Las barras de herramientas, encima del visor de edición.

Opciones de vista

Tiene dos opciones de vista: el editor de pantalla completa y el visor pequeño de interpretación. En la vista de reproducción, solo están visibles las funciones del plug-in, los botones de disparo, los controles rápidos, y los controladores de interpretación.

- Haga clic en el botón **p** de la barra de herramientas, encima del visor de edición, para ir cambiando entre vistas. Cuando el visor de reproducción está activo, el botón cambia a **e**, indicándole que presionándolo de nuevo volverá a la vista de edición.

Pista de instrumento vs Rack de instrumentos

HALion Sonic SE se puede usar en una pista de instrumento o se puede cargar en el rack de instrumentos VST. En ambos casos, puede cargar hasta 16 programas simultáneamente.

Sin embargo, cuando usa HALion Sonic SE en una pista de instrumento, todas las 16 ranuras se enrutan a la salida principal. Ajustando varias ranuras de programa al mismo canal MIDI, puede crear sonidos divididos y de capas que se pueden usar en una pista de instrumento.

Acerca de las páginas Programs, Layers, Multis, Macro, y Presets

Programas

Un programa es un instrumento o sonido complejo que puede consistir en hasta cuatro capas. A menudo, un programa contiene una única capa que viene con todos los componentes necesarios, tales como la parte de síntesis o los efectos de inserción. Los programas añaden la posibilidad de combinar diferentes capas para construir sonidos más complejos, o para crear combinaciones de sonidos que quiera cargar como una unidad. Un ejemplo típico es un sonido dividido de bajo/piano o un sonido por capas de piano/cuerda.

Multis

HALion Sonic SE es un plug-in multitímbrico que puede cargar hasta 16 sonidos (o programas) y combinarlos. A esta combinación se la llama un multiprograma, o multi para abreviar. Puede usar multis para poner en capas varios programas o para crear sonidos divididos estableciendo varios programas al mismo canal MIDI de entrada, por ejemplo. Sin embargo, el uso más común es para crear conjuntos de sonidos con diferentes instrumentos asignados a canales MIDI individuales.

Presets

Puede guardar y cargar todos los tipos de sonidos como presets, es decir, puede crear presets de programas individuales y de multis.

Archivos de contenidos y estructura de carpetas

HALion Sonic SE se distribuye con una gran cantidad de contenidos listos para usarse. Este contenido, compuesto de cientos de multis, programas, y capas, está protegido contra escritura. Esto significa que puede editar los archivos mientras están cargados, pero no puede sobrescribir los archivos con contenido de fábrica para hacer que sus cambios sean permanentes. Para guardar cualquier edición del contenido de fábrica, debe guardar los archivos con un nombre nuevo y en una ubicación predefinida. Estos archivos tienen la extensión *.vstpreset*, y se hace referencia a ellos como «contenido de usuario». Puede categorizarlos y buscar en ellos de la misma forma que con el contenido de fábrica. El contenido de usuario se guarda en una estructura de carpetas predefinida en su disco duro (la ruta exacta depende de su sistema operativo). Puede crear subcarpetas dentro de esta estructura, para facilitar el desplazamiento o el intercambio de contenidos.

Métodos comunes de edición

Presets

HALion Sonic 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 HALion Sonic SE.

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

NOTA

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

Manejar presets de sección y módulo

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

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

NOTA

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

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

Manejar presets VST

Cargar presets VST

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

Guardar presets VST

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

NOTA

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

Gestionar sus sonidos

Cargar programas

Hay varias formas de cargar programas:

- Arrastrando y soltando desde el MediaBay o desde el explorador de Windows/el Finder de Mac OS.
- Mediante el menú contextual de la ranura en el Multi Program Rack.
- Haciendo clic en el botón **Load Program** en la parte derecha de la ranura.

NOTA

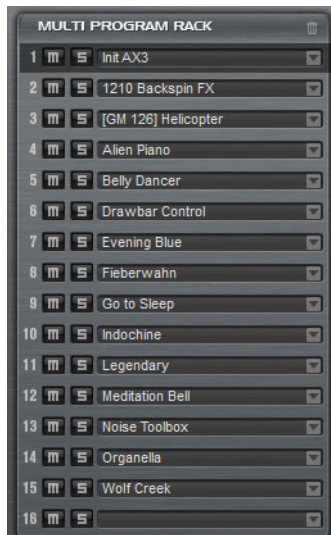
Los programas que contienen muchos datos de muestras pueden tardar un tiempo en cargarse.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú contextual de las ranuras en la página 10](#)

Multi Program Rack

El **Multi Program Rack** le ofrece 16 ranuras. Cada ranura puede contener un programa.



Cada ranura tiene un botón **Mute** y un botón **Solo**. Puede enmudecer y poner en solo varios programas a la vez. El número de ranura, a la izquierda de la ranura, se pone de color verde si se detectan datos MIDI entrantes.

Cuando selecciona una ranura en el **Multi Program Rack**, los ajustes y parámetros disponibles de este programa se muestran en las diferentes páginas del visor de edición.

El botón papelerera, arriba a la derecha del **Multi Program Rack**, le permite eliminar todos los programas cargados actualmente. Esto no restablece ningún parámetro que sea independiente de los programas, tales como ajustes de ranuras o efectos.

Menú contextual de las ranuras

El menú contextual ofrece una gama de funciones para gestionar programas.

Load Program

Abre el cargador de programas. Haga doble clic en un programa para cargarlo en esta ranura.

Save Program

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

Save Program As

Le permite guardar el programa bajo un nuevo nombre.

Save All Programs

Le permite guardar todos los programas como preset VST.

Remove Program

Elimina el programa de la ranura.

Revert to Last Saved Program

Descarta cualquier cambio que haya hecho al programa desde la última vez que lo guardó.

Cut Program

Copia el programa y lo elimina de la ranura.

Copy Program

Copia el programa.

Paste Program

Pega el programa copiado a la ranura. Si la ranura ya contiene un programa, se reemplaza.

Rename Program

Le permite renombrar el programa.

Reset Slot

Restablece la ranura a los valores por defecto.

Reset All Slots

Restablece todas las ranuras a los valores por defecto.

NOTA

También puede cortar, copiar, y pegar programas de una instancia de plug-in a otra.

Editar programas

Página Macro

El contenido de fábrica tiene una página Macro para cada capa de un programa.

Esta página le permite ajustar los parámetros más importantes. Si un programa está formado por varias capas, puede acceder a las diferentes páginas de las capas haciendo clic en los botones de capas (L1, L2, L3, L4) en la barra de título de la página Macro.

La página Macro se divide en las siguientes secciones: **Voice/Pitch**, **Filter** y **Amplifier**.



Sección Voice/Pitch

Esta sección le da acceso a los parámetros de afinación (voz y tono).

Octave

Ajusta la afinación en octavas.

Coarse

Ajusta la afinación en semitonos.

Fine

Ajusta la afinación precisa en centésimas de tono.

Pitchbend Up/Down

Ajusta el rango de la modulación que se aplica cuando mueve la rueda de pitchbend.

Polyphony

Determina cuántas notas se pueden reproducir al mismo tiempo.

Modo Mono

Cuando el modo Mono está activo, solo puede reproducir una nota a la vez, y el control **Polyphony** no está disponible.

Sección Filter

Esta sección le permite ajustar las opciones de filtro. Estos parámetros funcionan como desplazamientos, es decir, suben o bajan los valores reales.

NOTA

Esta sección solo está disponible cuando se usa un filtro.

Cutoff

Ajusta el timbre de la capa.

Resonance

Enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de cutoff.

Attack

Aumenta o decrementa el tiempo de ataque de la envolvente del filtro.

Release

Aumenta o decrementa el tiempo de relajación de la envolvente del filtro.

Sección Amplifier

Esta sección le da acceso a los ajustes de nivel y panorama. Además, puede ajustar los tiempos de ataque y relajación de las envolventes de amplificación individualmente.

Level

Ajusta el nivel de la capa.

Pan

Establece la posición de la capa en el panorama estéreo.

Attack

Desplaza el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación. Los valores positivos decrementan el tiempo de ataque y los valores negativos incrementan el tiempo de ataque.

Decay

Desplaza el tiempo de caída de la envolvente de amplificación. Los valores positivos decrementan el tiempo de ataque y los valores negativos incrementan el tiempo de caída.

Página Macro Trip

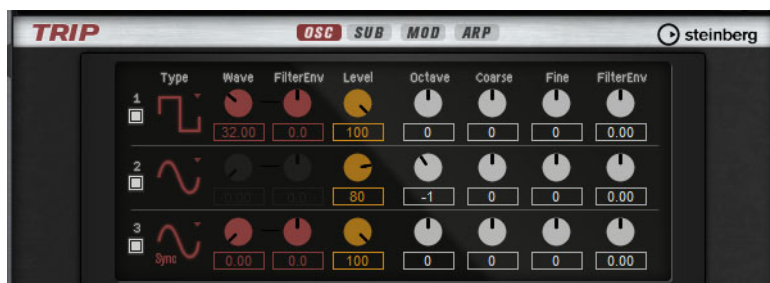
Trip es un sintetizador analógico virtual que viene con tres osciladores, un suboscilador, un modulador de anillo, y un generador de ruido.



Acompañado de una flexible sección de filtrado que ofrece 13 diferentes formas de filtro y 5 modos de filtrado, Trip ofrece una arquitectura de sonido altamente flexible siendo todavía fácil de usar. Con el arpegiador y el secuenciador por pasos integrado que viene con 4 estilos de arpegio preconfigurados por preset, Trip es una fuente real de inspiración.

Página Oscillator

Además de las clásicas formas de onda de sintetizadores, tales como seno, triángulo, sierra, y cuadrada, los 3 osciladores ofrecen versiones de sincronía adicional con osciladores maestros integrados.



Active los osciladores haciendo clic en sus botones **On/Off**.

NOTA

Desactive los osciladores cuando no los necesite, porque usan ciclos de CPU incluso si no se pueden oír, por ejemplo cuando su nivel está en 0%.

OSC 1/2/3 Type

Oscillator Type define el carácter de sonido básico del oscilador. El menú emergente lista las formas de onda, seguido del tipo de algoritmo. Están disponibles los siguientes algoritmos:

- El algoritmo **PWM** (pulse width modulation) solo está soportado por la forma de onda cuadrada. El parámetro **Waveform** ajusta la proporción entre las partes superior e inferior de la onda cuadrada. Un ajuste de 50% produce una onda cuadrada pura. Con ajustes por debajo o por encima de 50%, el oscilador produce ondas rectangulares.
- El algoritmo **Sync** ofrece diferentes osciladores hard-sync en los que cada uno es una combinación de un oscilador maestro y uno esclavo. La forma de onda del oscilador esclavo (seno, triángulo, sierra, o cuadrado) se restablece con cada ciclo completo de onda del oscilador maestro. Esto significa que un único oscilador ya puede producir un sonido sincronizado y rico sin usar otros osciladores como esclavos o maestros. El parámetro de forma de onda ajusta el tono del oscilador esclavo produciendo el típico sonido sincronizado.

Waveform

Modifica el sonido del algoritmo del oscilador. Su efecto depende del tipo de oscilador seleccionado.

NOTA

Este parámetro solo está disponible para tipos de oscilador que permiten modulación de forma de onda.

Cantidad de Filter Envelope Wave

Especifica cuánta influencia tiene la modulación del envolvente de filtro sobre la forma de onda del oscilador.

NOTA

Este parámetro solo está disponible para tipos de oscilador que permiten modulación de forma de onda.

Level

Ajusta el nivel de salida del oscilador.

Octave

Ajusta el tono en pasos de octavas.

Coarse

Ajusta el tono en pasos de semitonos.

Fine

Ajusta el tono en pasos de centésimas de tono.

Cantidad de Filter Envelope Pitch

Aquí puede especificar la cantidad de modulación del envolvente de filtro sobre el tono del oscilador.

Página Sub

La página Sub contiene los ajustes del oscilador sub, la modulación de anillo y el generador de ruido.



Active el oscilador sub, el modulador de anillo, y el generador de ruido haciendo clic en sus botones **On/Off**.

NOTA

Desactive el oscilador sub, el modulador de anillo, y el generador de ruido cuando no los necesite, porque usan ciclos de CPU incluso si no se pueden oír, por ejemplo cuando su nivel está en 0%.

Sub Oscillator

El tono del oscilador sub está siempre una octava por debajo del todo general. El tono general viene determinado por el ajuste **Octave** de la sección de disparo y tono.

Tipo de Oscilador Sub

La forma de onda del oscilador sub. Puede elegir entre Sine, Triangle, Saw, Square, Pulse Wide, y Pulse Narrow.

Nivel de Oscilador Sub

Ajusta el nivel de salida del oscilador sub.

Ring Modulator

La modulación de anillo produce las sumas y las diferencias entre las frecuencias de dos señales.

Fuente de modulación de anillo 1/2

Esto le permite seleccionar las fuentes de la modulación de anillo. Puede seleccionar **OSC1** o **Sub** como Source 1 (fuente 1) y **OSC2** u **OSC3** como Source 2 (fuente 2).

NOTA

Asegúrese de que los osciladores correspondientes estén activados cuando los seleccione. De otro modo no se oirá ningún sonido.

Nivel de modulación de anillo

Ajusta el nivel de salida de la modulación de anillo.

Generador de ruido

Tipo de ruido

El color del sonido del ruido. Puede elegir entre las versiones estándar y filtrado paso banda (BPF) del ruido blanco y rosa.

Nivel del ruido

Ajusta el nivel de salida del generador de ruido.

Sección de disparo y tono



Polyphony

Si el modo **Mono** no está activado, puede usar este parámetro para especificar cuántas notas se pueden tocar simultáneamente.

Mono

Activa la reproducción monofónica.

Retrig

Esta opción solo está disponible si **Mono** está activado. Le permite volver a disparar una nota robada. Si **Retrig** está activado, una nota que haya sido robada por otra nota se volverá a disparar si todavía mantiene la nota robada al soltar la nueva nota. De esta forma puede tocar trinos manteniendo una nota, y rápida y repetidamente pulsando y soltando otra nota, por ejemplo.

Trigger Mode

Define el comportamiento de disparo de las notas nuevas. Están disponibles los siguientes ajustes:

- En modo **Normal**, se dispara una nueva nota cuando la nota previa es robada.
- En modo **Resume**, se dispara de nuevo la envolvente, pero se retoma a la altura de la nota robada. El tono se ajusta a la nueva nota.
- En modo **Legato**, la envolvente se sigue reproduciendo y el tono se ajusta a la nueva nota.

Glide

Le permite transportar el tono (pitch-bend) entre dos notas sucesivas. Se consiguen mejores resultados en el modo **Mono**.

Glide Time

Especifica el tiempo necesario para transportar el tono de una nota a la otra.

Fingered

Active este parámetro para transportar el tono solo entre notas que se hayan tocado en legato.

Octave

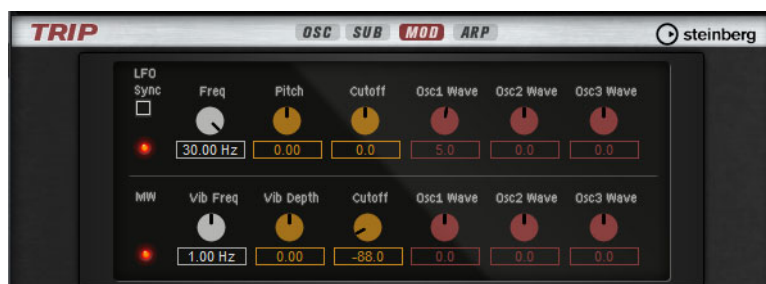
Ajusta el tono en pasos de octavas.

Pitchbend Up/Down

Ajusta el rango de la modulación que se aplica cuando mueve la rueda de pitchbend.

Página Mod

La página Mod contiene los ajustes LFO en la sección superior y los ajustes de vibrato en la sección inferior.



Ajustes LFO

Freq

Controla la frecuencia de la modulación, es decir, la velocidad del LFO.

Sync

Cuando **Sync** está activado, la frecuencia se ajusta en fracciones de tiempos.

Pitch

Controla la profundidad de modulación de la modulación de tono.

Cutoff

Controla la profundidad de modulación de la modulación del filtro de corte.

Osc1/2/3 Wave

Estos parámetros controlan la profundidad de modulación de la modulación de forma de onda de los tres osciladores principales.

NOTA

Estos controles solo están disponibles si el tipo de oscilador seleccionado soporta modulación de forma de onda.

Parámetros de Vibrato

Vib Freq

Controla la frecuencia del segundo LFO, que se usa para la modulación de tono (vibrato).

Vib Depth

Controla la profundidad de modulación del vibrato.

Cutoff

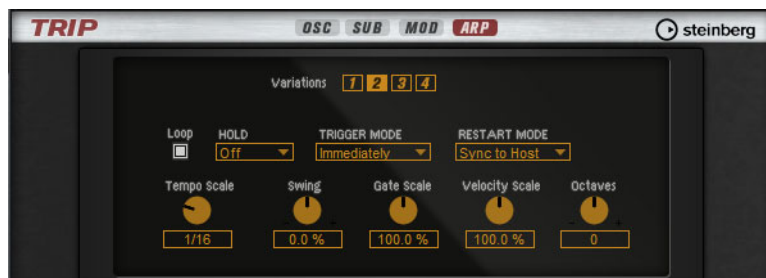
Controla la influencia de la rueda de modulación en el filtro de corte.

Osc1/2/3 Wave

Estos parámetros controlan la influencia de la rueda de modulación en la forma de onda de los tres osciladores principales. Estos controles solo están disponibles si el tipo de oscilador seleccionado soporta modulación de forma de onda.

Página Arp

La página Arp contiene los ajustes del arpegiador integrado y el secuenciador por pasos.



Variations

Haga clic en los botones de variación para ir pasando entre las variaciones disponibles.

Loop

Define si la frase se reproduce una vez o se reproduce continuamente en un bucle. Si **Loop** está activado, la frase se reproduce en bucle.

Modo Hold

Con este parámetro puede evitar que la frase se detenga o cambie al soltar las teclas. Además, el modo **Gated** se reproduce silenciosamente en segundo plano cuando suelta las teclas, y retoma la reproducción en la posición actual cuando pulsa las teclas de nuevo. Puede seleccionar una de las siguientes opciones:

- Si selecciona **Off**, la frase cambia inmediatamente cuando suelta una tecla. La frase se detiene inmediatamente cuando se sueltan todas las teclas.
- Si selecciona **On**, la frase se reproduce hasta el final incluso si ya se han soltado las teclas. Si **Loop** está activado, la frase se reproduce continuamente en un ciclo.
- Si **Gated** está seleccionado, la frase comienza a reproducirse cuando se pulsa la primera tecla. Se reproduce silenciosamente en segundo plano incluso cuando suelta las teclas, y retoma la reproducción en la posición actual cuando pulsa cualquiera de las teclas de nuevo. De esta forma puede puertear (gate) la reproducción de la frase.

Trigger Mode

Este parámetro define cuándo debe el arpegiador ir a consultar si se han tocado teclas nuevas con el teclado.

- Si **Immediately** está seleccionado, el arpegiador busca teclas nuevas todo el tiempo. La frase cambia inmediatamente como reacción al toque.
- Si **Next Beat** está seleccionado, el arpegiador busca nuevas teclas en tiempos nuevos. La frase cambia como reacción al toque en cada tiempo nuevo.
- Si **Next Measure** está seleccionado, el arpegiador busca nuevas teclas en medidas nuevas. La frase cambia como reacción al toque en cada medida nueva.

Restart Mode

Dependiendo del Restart Mode seleccionado y de lo que esté tocando, puede reiniciar la reproducción desde el inicio de la frase.

- Si **Off** está seleccionado, la frase se reproduce continuamente y no se reinicia en cambios de acorde o nota.
- Si **New Chord** está seleccionado, la frase se reinicia en nuevos acordes. Sin embargo, la frase no se reiniciará en las notas que se toquen en legato, por ejemplo, si toca más notas en un acorde que ya esté sosteniendo.
- Si **New Note** está seleccionado, la frase se reinicia con cada nueva nota que toque. Aquí la frase también se reinicia cuando las notas se tocan en legato.
- Si **Sync to Host** está seleccionado, la frase se alinea con los tiempos y medidas de su aplicación huésped, cada vez que arranca el transporte.

Tempo Scale

Define la frecuencia a la que se lanzan notas, es decir, la velocidad a la que la frase está avanzando. Puede especificar un valor en fracciones de tiempos. También puede ajustar valores de notas con puntillo y tresillo.

Swing

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

Gate Scale

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

Velocity Scale

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

Octaves

Extiende la reproducción de la frase a octavas más altas o más bajas. Los ajustes positivos extienden la reproducción a octavas más altas, y los ajustes negativos a octavas más bajas. Por ejemplo, un valor de +1 primero reproduce la frase en el rango de la octava que tocó originalmente. Luego repite la frase una octava más alta.

Trabajar con variaciones

Trip tiene 4 variaciones que le permiten configurar diferentes frases o variaciones de frases o loops.

NOTA

Para evitar que la variación cambie en mitad de un tiempo o medida, use los modos de lanzamiento **Next Beat** o **Next Measure**.

Crear variaciones

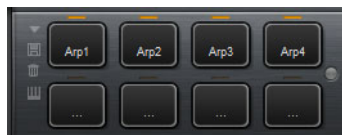
- Para crear una variación, haga clic en un botón variación y configure el arpegiador.

La variación se modifica instantáneamente y se puede volver a activar haciendo clic en el botón **Variation**.

Copiar variaciones

Puede copiar ajustes de variaciones entre los botones de variación usando los comandos correspondientes en el menú contextual.

Asignar variaciones a los botones de disparo



Puede asignar las variaciones a los botones de disparo usando los comandos correspondientes en el menú contextual.

Ajustes de filtrado y amplificación

La parte inferior del visor de edición contiene los ajustes de filtrado y amplificación.



Sección Filter

Formas de filtro

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

Cutoff

Controla la frecuencia de corte del filtro.

Resonance

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

Distortion

Añade distorsión a la señal. Están disponibles los siguientes tipos de distorsión:

- **Tube** añade una distorsión cálida, al estilo válvulas.
- **Hard Clip** añade una distorsión brillante, al estilo transistores.
- **Bit Reduction** añade una distorsión digital a través de ruido de cuantización.
- **Rate Reduction** añade una distorsión digital a través de aliasing.
- **Rate Reduction Key Follow** añade una distorsión digital a través de aliasing, pero con Key Follow. La tasa de reducción obedece al teclado, así que cuanto más alto se toque, mayor será la frecuencia de muestreo.

Env Amount

Controla la modulación de corte de la envolvente de filtrado.

Velocity

Controla la modulación de corte desde la velocidad.

Key Follow

Ajusta la modulación de corte usando el número de nota. Aumente este parámetro para subir el cutoff con las notas más altas. Al 100%, el cutoff obedece al tono tocado exactamente.

Sección Filter Envelope

Attack

Controla el tiempo de ataque de la envolvente de filtrado.

Decay

Controla el tiempo de caída de la envolvente de filtrado.

Sustain

Controla el nivel de sostenido de la envolvente de filtrado.

Release

Controla el tiempo de liberación de la envolvente de filtrado.

Sección Amplifier

Level

Controla el volumen general del sonido.

Velocity

Controla la modulación de nivel desde la velocidad. A 0 todas las notas se reproducen al mismo nivel.

Sección Amplifier Envelope

Attack

Controla el tiempo de ataque de la envolvente de amplificación.

Decay

Controla el tiempo de caída de la envolvente de amplificación.

Sustain

Controla el nivel de sostenido de la envolvente de amplificación.

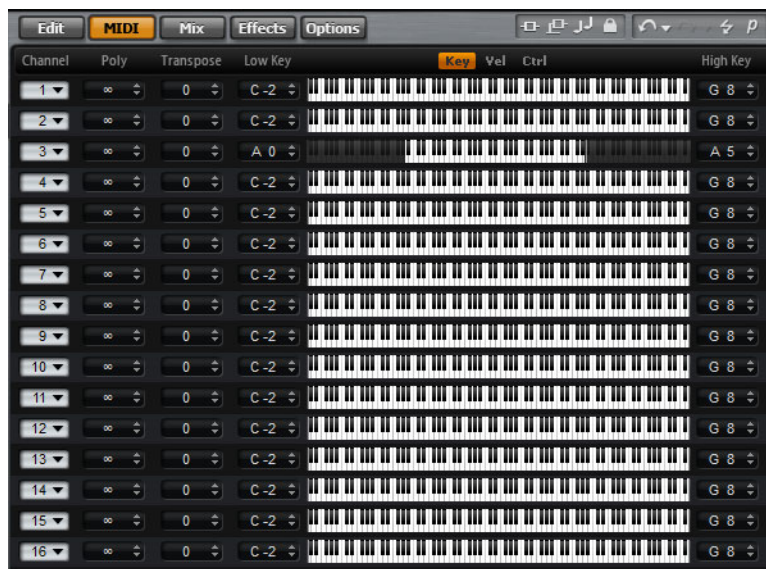
Release

Controla el tiempo de liberación de la envolvente de amplificación.

Edición MIDI

Página MIDI

La página MIDI le da acceso a los parámetros de las ranuras MIDI de HALion Sonic SE. Esto incluye los ajustes de canal MIDI, rango de tonos y velocidad, y transposición y polifonía.



Parámetros

Channel

Especifica el canal MIDI de la ranura. Puede ajustar varias ranuras al mismo canal MIDI y lanzarlas a la vez con los mismos eventos de notas.

Poly (polifonía)

Especifica cuántas notas se pueden reproducir al mismo tiempo. Debido a que los programas pueden contener hasta 4 capas, el número de voces resultantes (muestras estéreo, voces de sintetizador etc.) puede ser mucho más grande que el valor especificado aquí.

Transpose

Le permite desplazar las notas MIDI entrantes unos ± 64 semitonos antes de que se envíen al programa cargado.

Rango de teclas (Low Key, High Key)

Para cambiar entre rango de teclas y rango de velocidades, use los botones **Key/Vel** encima de los controles de rango.

Editar el rango de teclas

Cada ranura se puede limitar a un cierto rango de teclas. Para mostrar el rango de teclas, active el botón **Key**, en la parte superior de la página MIDI.

Puede ajustar el rango de teclas de las siguientes maneras:

- Ajustando el rango con los valores **Low Key** y **High Key**, o arrastrando el control del rango de teclado hasta sus extremos.
- Mueva el rango de teclas haciendo clic en él y arrastrado.
- Para ajustar el rango a través de introducción MIDI, haga clic en un campo de valor y toque la nota.

Editar el rango de velocidades

Cada ranura se puede limitar a un rango de velocidad. Para mostrar el rango de velocidades, active el botón **Vel**, en la parte superior de la página MIDI.

Puede ajustar el rango de velocidades de las siguientes maneras:

- Ajustando el rango con los valores **Low Vel** y **High Vel**, o arrastrando el control de rango de velocidad hasta sus extremos.
- Mueva el rango haciendo clic en él y arrastrado.

Filtrar controladores

Puede filtrar los controladores MIDI más comúnmente usados para cada ranura por separado.

Cuando configura un teclado dividido entre bajo y piano que tocan sobre el mismo canal MIDI, ambos sonidos reciben los mismos controladores MIDI. Sin embargo, normalmente no quiere que el bajo reciba el pedal de sostenimiento. Para evitar que todos los sonidos del mismo canal MIDI reciban los mismos controladores MIDI, use el filtro de controladores. Filtrar mensajes de cambio de control también se puede usar para evitar cambios de programa indeseados en el canal MIDI 10 (percusión), por ejemplo.

Proceda así:

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior de la página MIDI, active el botón **Ctrl**.
 2. En cada ranura active los controladores MIDI que quiera filtrar.
Puede filtrar los siguientes controladores MIDI: Sustain #64, Foot Controller #4, Foot Switches #65-69, Control Change, Pitchbend, Modulation Wheel #1, y Aftertouch.
-

Controladores MIDI

Puede asignar los parámetros de volumen, panorama, enmudecido, solo, envíos de FX 1-4 y los controles rápidos de cada ranura a un controlador MIDI. Además de los parámetros de las ranuras, también puede asignar los parámetros de AUX FX y la mayoría de los parámetros de edición.

Por defecto, el volumen, panorama, envío de FX 1-4 y los controles rápidos del programa ya están asignados. Puede personalizar este mapeado de fábrica de controladores MIDI asignando sus propios controladores MIDI. 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.

Asignar controladores MIDI

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Página Options en la página 85](#)

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**.
-

Controladores MIDI y AUX FX

Puede asignar los parámetros de los AUX FX a controladores MIDI.

A diferencia de las ranuras, los AUX FX no tienen un puerto MIDI ni canal propio. En su lugar, escuchan cualquier mensaje de controlador MIDI que llegue, sin importar el canal MIDI. Por lo tanto, si asigna un parámetro a un controlador MIDI, debería usar un número de controlador que todavía no esté en uso por ninguna de las asignaciones que haya hecho en las ranuras.

NOTA

Si descarga o reemplaza el efecto, la asignación del controlador MIDI de este efecto se pierde.

Automatización y asignaciones de fábrica de controladores MIDI

Algunos parámetros de la interfaz del plug-in están disponibles para que sean automatizados desde el programa huésped, y se pueden asignar a un controlador MIDI externo.

La tabla muestra los números de controladores y nombres de la asignación por defecto de fábrica de controladores MIDI. Los números de los controladores MIDI asignados son iguales para todas las ranuras. Sin embargo, los controladores MIDI solo escuchan a los canales MIDI de la ranura correspondiente.

Parámetro	Número de controlador	Nombre
Volume	#7	Volume
Pan	#10	Pan
Send FX 1	#91	Effect 1 Depth
Send FX 2	#92	Effect 2 Depth
Send FX 3	#93	Effect 3 Depth
Send FX 4	#94	Effect 4 Depth
Program QC 1	#74	Brightness
Program QC 2	#71	Harmonic Content
Program QC 3	#73	Attack Time
Program QC 4	#72	Release Time
Program QC 5	#75	Sound Controller #6
Program QC 6	#76	Sound Controller #7
Program QC 7	#77	Sound Controller #8
Program QC 8	#78	Sound Controller #9

NOTA

Puede controlar remotamente cualquier otro parámetro asignando el parámetro primero a un controlador rápido y luego a un controlador MIDI.

Soporte CC121

HALion Sonic SE puede controlarse con el dial AI de la unidad controladora MIDI CC121 de Steinberg. Para cambiar un valor de un parámetro, mueva el puntero del ratón sobre un control y gire el dial AI para ajustar el valor.

NOTA

El dial AI solo funciona con parámetros que sean automatizables. Esto significa que no puede usar el dial AI para cambiar los parámetros de la página Options, por ejemplo.

Gestión de la mezcla y los efectos

Mezclar

Página Mix

La página Mix (mezcla) le da acceso a los parámetros de audio de HALion Sonic SE. La página Mix consta de los ajustes de nivel y panorama, así como los selectores de envíos de efectos AUX y de la salida. Para monitorizar los niveles de la salida, cada ranura también tiene un medidor de nivel.



Parámetros de la página Mix

On/Off

Activa/Desactiva la entrada MIDI de la ranura. Si desactiva una ranura, su comunicación MIDI se verá interrumpida y los sonidos ya no se seguirán procesado en segundo plano.

Level

Ajusta el nivel de salida de la ranura.

Pan

Ajusta la posición en el panorama estéreo.

Niveles de envíos FX1-4

Estos controles especifican la cantidad de señal que es enviada a los 4 buses auxiliares que alojan hasta 4 efectos cada uno.

Meter

Indica el nivel de salida de la ranura.

Output

Especifica a cuál de las 16 salidas del plug-in se enruta la ranura.

Manejo de efectos

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

La página **Effects** también le ofrece acceso al bus de salida principal que también tiene 4 inserciones. Se pueden 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 **Effects** puede establecer efectos de inserción en 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 desactivar un efecto sin eliminarlo, haga clic en su botón **On/Off**, encima de la ranura. De esta forma puede apagar el efecto sin perder sus ajustes.

- Para poner en bypass (anular) un efecto, active el botón Bypass, encima de la ranura. El bypass está activo cuando el botón está encendido.
- Para editar un efecto de inserción, haga clic en el botón **e** de la ranura correspondiente. Sólo puede editar un efecto a la vez. Los parámetros del efecto de inserción se muestran en la sección inferior.
- Para mover un efecto a otra ranura, arrastre su etiqueta a la nueva ranura. Esto reemplaza cualquier efecto cargado en esta ranura.
- Para cambiar el orden de los efectos, arrástrelos por su etiqueta a una nueva posición entre dos ranuras.
- Para copiar un efecto a otra ranura, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] y arrástrelo por su etiqueta hasta la nueva ranura. Esto reemplaza cualquier efecto cargado en esta ranura.
- Para copiar un efecto e insertarlo entre dos ranuras de efectos, mantenga pulsado [Alt]/[Opción] y arrástrelo por su etiqueta entre dos ranuras.

Referencia de efectos

Efectos de reverberación y retardo

Reverb

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



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

Predelay

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

Early Reflections

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

ER/Tail Mix

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

Size

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

Low Cut

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

High Cut

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

Delay

Retrasa la aparición de la cola de reverberación.

Room Size

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

Main Time

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

High Time

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

Low Time

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

High Freq

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

Low Freq

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

Shape

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

Density

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

High Cut

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

Width

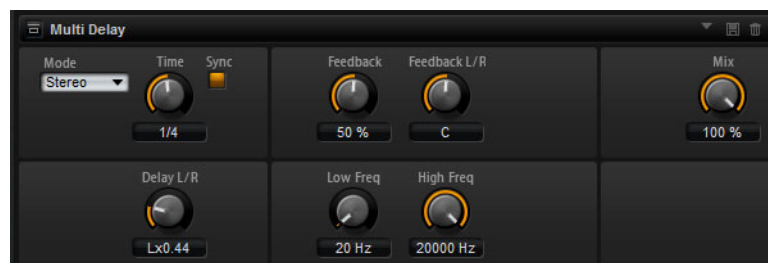
Ajusta la salida de la señal de reverberación entre mono y estéreo. En un valor de 0%, la salida de la reverberación es mono, en 100% es estéreo.

Mix

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

Multi Delay

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



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

Mode

Multi Delay ofrece tres modos diferentes:

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

Time

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

Sync

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

NOTA

El tiempo máximo de retardo es 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

Actívelo para invertir la curva de EQ.

Flatten

Restablece las bandas de frecuencia a 0 dB.

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.

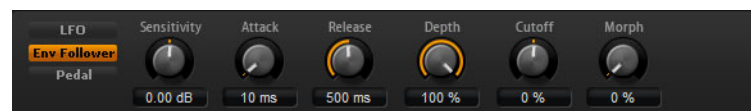
Cutoff

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 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.

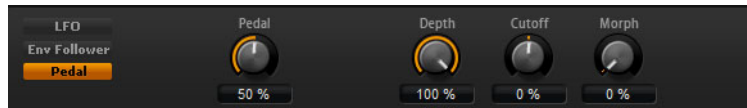
Cutoff

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

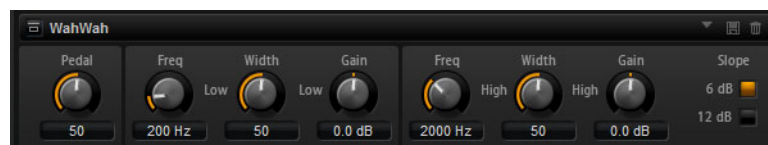
También puede ajustar los parámetros **Cutoff** y **Morph** simultáneamente haciendo clic en el visor y arrastrando.

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.

WahWah

WahWah es un filtro paso banda con pendiente variable que modela el famoso efecto del pedal analógico.



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

Pedal

Controla el barrido de frecuencias del filtro.

Freq Lo/Hi

Estos parámetros determinan la frecuencia del filtro en las posiciones **Lo** y **Hi** del pedal.

Width Lo/Hi

Estos parámetros determinan la amplitud (resonancia) del filtro en las posiciones **Lo** y **Hi** del pedal.

Gain Lo/Hi

Estos parámetros determinan la ganancia del filtro en las posiciones **Lo** y **Hi** del pedal.

Slope

Aquí puede elegir entre dos valores de pendiente del filtro: 6 dB o 12 dB.

Efectos de distorsión

Amplifier

Este efecto emula el sonido de un amplificador con altavoces.



Hay varios modelos de amplificadores y altavoces que puede combinar.

Amp Model

Determina el tipo de amplificador. El carácter del sonido del overdrive cambia con el amplificador. Para poner en bypass el amplificador, seleccione **No Amp**.

Speaker Model

Determina el tipo de modelo del altavoz. Cada modelo colorea el sonido de forma única. Para poner en bypass el modelo, seleccione **No Speaker**.

Drive

Ajusta la cantidad de overdrive.

Bass

Ajusta el color del tono de las frecuencias bajas.

Middle

Ajusta el color del tono de las frecuencias medias.

Treble

Ajusta el color del tono de las frecuencias altas.

Presence

Añade brillo al sonido.

Low Damp

Atenúa las frecuencias bajas de los altavoces.

High Damp

Atenúa las frecuencias altas de los altavoces.

Channel Mode

Define qué canales de salida del amplificador ofrecen una señal distorsionada. Puede ajustarlo a **L** (Izquierda), **R** (Derecha) o **L/R** (Ambos). Cuando lo ajusta a **L** o **R**, el otro canal ofrece una señal limpia.

Output

Controla el nivel de salida del amplificador.

Distortion

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



In Gain

Ajusta el nivel de entrada del sonido.

Rate Red (Rate Reduction)

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

Tube Drive

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

Hard Clip

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

Bit Red (Bit Reduction)

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

Out Gain

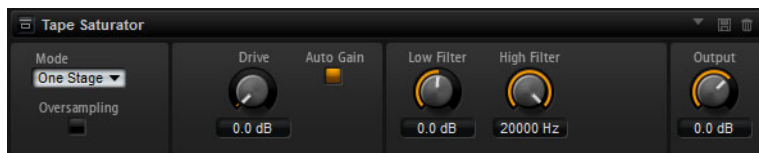
Ajusta el nivel de salida del sonido.

Mix

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

Tape Saturator

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



Mode

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

Oversampling

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

NOTA

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

Drive

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

Auto Gain

Active esta opción para una compensación de nivel automática.

Low Filter

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

High Filter

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

Output

Determina el nivel de la señal de salida.

Octaver

Octaver le permite crear dos voces más que acompañan a la voz original una octava por debajo y por encima. Este efecto encaja mejor con señales monofónicas.



Direct

Determina el nivel de la señal de entrada.

Octave 1

Determina el nivel de la señal que es producida una octava por debajo de la voz original.

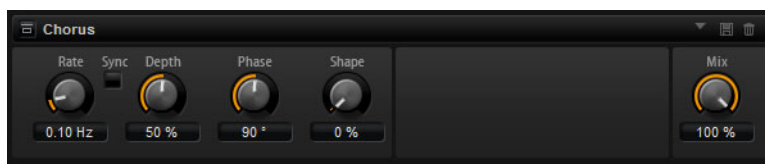
Octave 2

Determina el nivel de la señal que es producida una octava por encima de la voz original.

Efectos de modulación

Chorus

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Flanger

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Feedback

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

Cross FB

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

NOTA

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

Tone

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

Step Flanger

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Phase

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

Shape

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

Mix

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

Feedback

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

Cross FB

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

NOTA

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

Tone

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

Type

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

S&H Mix

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

Smooth

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

Steps

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

Phaser

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



Rate

Úsalo para especificar la frecuencia de la modulación de fase.

Sync

Actívalo 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.

Tremolo

Este efecto produce modulación de amplitud, es decir, modulación cíclica del nivel del sonido.



Rate

Determina la frecuencia de la modulación de amplitud.

Sync

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

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de amplitud.

Phase

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

Output

Ajusta el nivel de salida del 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

Actívalo 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.

Rotary

El efecto Rotary emula el sonido de un altavoz rotatorio clásico incluyendo el amplificador, cuerno, tambor, y cabina.

Emitiendo el sonido a través del cuerno y tambor rotatorio, el altavoz rotatorio produce un efecto Doppler que comprime el sonido. El cuerno y el tambor rotan a velocidades variables produciendo cantidades diferentes de efecto Doppler. El amplificador del altavoz rotatorio añade una distorsión cálida, y el cuerno, tambor, y

cabina colorean el sonido de forma única. El cuerno y el tambor se graban a través micrófonos (virtuales) que se pueden ajustar a ángulos diferentes para ensanchar la imagen de sonido. Típicamente, los altavoces rotatorios se usan con órganos eléctricos.



Rotation

Este parámetro cambia la velocidad de rotación del cuerno y el tambor. Cuando está en **Fast**, el efecto Doppler es más fuerte. Cuando está en **Stop**, no hay efecto Doppler porque el tambor y el cuerno no rotan. Ya que el cuerno y el tambor aceleran y deceleran a velocidades diferentes, la transición de **Slow** a **Fast** y viceversa suena de lo más interesante.

Distance

Ajusta la distancia entre los micrófonos y el cuerno y tambor. La modulación de amplitud del sonido se decrementa con la distancia de los micrófonos. A valores más altos, menos modulación de amplitud.

Cabinet

El sonido del cuerno y el tambor suenan diferentes cuando se graban a través de los listones de la cabina. Úselo para colorear el cuerno y el tambor con el sonido de la cabina. En un valor del 100% tiene todo el sonido de la cabina.

Balance

Aquí puede ajustar el balance entre los micrófonos del cuerno y del tambor. En un valor de 0% sólo se oye el tambor. En un valor de 100% sólo se oye el cuerno.

Slow

Ajusta la velocidad lenta del cuerno y del tambor juntos.

Fast

Ajusta la velocidad rápida del cuerno y del tambor juntos.

Accel

Ajusta el tiempo de aceleración para subir y bajar la velocidad de rotación del cuerno y el tambor.

Horn Mic Angle

Ajusta la dispersión del estéreo de los micrófonos del cuerno. En un valor de 0° la imagen de sonido es monofónica. En un valor de 180° la imagen de sonido es totalmente estéreo.

Drum Mic Angle

Ajusta la dispersión del estéreo de los micrófonos del tambor. En un valor de 0° la imagen de sonido es monofónica. En un valor de 180° la imagen de sonido es totalmente estéreo.

Input

Ajusta la ganancia previa a rotary y drive.

Drive

Ajusta la distorsión del amplificador.

Output

Ajusta la ganancia posterior a rotary y drive.

Color

Altera el sonido del efecto Rotary cambiando el timbre, lo que se traduce en que la rotación del cuerno y tambor se percibirá con mayor profundidad.

Bass

Ajusta el color del tono de las frecuencias bajas.

Treble

Ajusta el color del tono de las frecuencias altas.

Vibrato

El efecto Vibrato emula los efectos de chorus y vibrato de los órganos clásicos. Comprime el sonido a través de la modulación del tono.



El efecto ofrece acceso directo a los ajustes de chorus y vibrato clásicos (C1, C2 y C3 y V1, V2 y V3). Además, hay un modo personalizado que le permite ajustar la cantidad de chorus o vibrato libremente.

Type

Aquí puede seleccionar los ajustes clásicos de chorus y vibrato. Este control solo está disponible si el efecto se establece en modo **Classic**.

Custom Mode

Actívalo para ajustar los valores de chorus y vibrato libremente con los controles **Rate**, **Depth**, y **Vibr/Chor**.

Rate

Ajusta la frecuencia de la modulación de tono.

Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

Vibr/Chor

Controla la mezcla entre la señal del vibrato y la señal del chorus. En un valor de 100% solo se oye el efecto chorus.

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.

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.

Expander

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



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

Threshold

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

Ratio

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

Soft Knee

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

Attack

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

Hold

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

Release

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

NOTA

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

Auto Release

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.

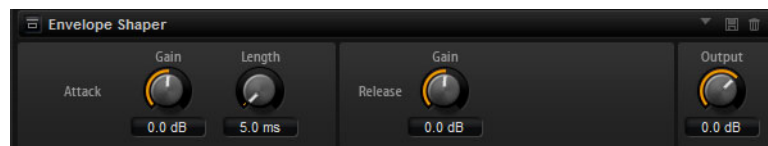
Peak – RMS

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.

Efectos Legacy de HALion 3

Además de los efectos estándar, también están disponibles efectos de HALion 3. Estos efectos se pueden seleccionar desde el submenú Legacy del menú Effects.

Hall Reverb

Una reverberación simple con pre-delay y damping ajustables.

Predelay

Retarda la señal con efecto para simular espacios acústicos mayores o para crear un efecto slap-back.

Time

Duración de la cola de reverberación.

HF Damp

Apagada progresiva de las frecuencias altas.

Lo EQ

EQ de corte bajo.

Hi EQ

EQ de corte alto.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Non-Linear Reverb

Una reverberación puertada con un cutoff afilado.

Time

Duración de la cola de reverberación. Le permite cambiar el sonido desde reflexiones tempranas densas hasta reverberaciones ruidosas, y con grano al estilo años 80.

HF Damp

Apagada progresiva de las frecuencias altas.

Lo EQ

EQ de corte bajo.

Hi EQ

EQ de corte alto.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Early Reflections

Una reverberación densa y corta para simular espacios acústicos pequeños y para perfilar o difuminar sonidos.

Time

Duración de la cola de reverberación. Le permite cambiar el sonido desde reflexiones tempranas densas hasta reverberaciones ruidosas, y con grano al estilo años 80.

Lo EQ

EQ de corte bajo.

Hi EQ

EQ de corte alto.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Delay

Un simple retardo de entrada mono/salida estéreo.

Delay

Tiempo del retardo. Si el parámetro **Sync** está activado, puede ajustar el tiempo de retardo en fracciones de tiempos.

Sync

Active este parámetro para sincronizar los retardos al tiempo establecido en su aplicación huésped.

Feedback

Controla el número de repeticiones.

Balance

Relación entre el tiempo de retardo izquierdo y el tiempo de retardo derecho.

HF Damp

Un filtro de corte alto para atenuar las repeticiones.

Stereo Delay

Un retardo de entrada estéreo/salida estéreo.

Delay

Tiempo del retardo. Si el parámetro **Sync** está activado, puede ajustar el tiempo de retardo en fracciones de tiempos.

Feedback

Controla el número de repeticiones. Para una realimentación mínima, ajuste el deslizador a la posición central. Moviéndolo hacia la izquierda o la derecha, se aplica retardo cruzado, en el que la salida izquierda realimenta la entrada derecha o viceversa.

Sync

Active este parámetro para sincronizar las repeticiones de retardos con el tiempo establecido en su aplicación huésped.

Balance

Relación entre el tiempo de retardo izquierdo y el tiempo de retardo derecho.

HF Damp

Un filtro de corte alto para atenuar las repeticiones.

Long Delay

Este efecto le ofrece los mismos parámetros que el efecto Delay, excepto que puede especificar retardos de hasta cuatro segundos.

Tape Delay

Simulación de un retardo de cinta analógica de 4 cabezales antigua.

Delay

Tiempo del retardo. Si el parámetro **Sync** está activado, puede ajustar el tiempo de retardo en fracciones de tiempos.

Sync

Active este parámetro para sincronizar las repeticiones de retardos con el tiempo establecido en su aplicación huésped.

Feedback

Controla el número de repeticiones.

Vintage

La cantidad de color clásico (vintage) y de modulaciones (flutter) de la cinta.

Head 1

Nivel del Delay 1 (la salida se panoramiza a la izquierda).

Head 2

Nivel del Delay 2 (la salida se panoramiza a la derecha).

Head 3

Nivel del Delay 3.

Head 4

Nivel del Delay 4.

Pan 3+4

Varía el panorama de los retardos 3 y 4 desde el centro hacia la izquierda/derecha.

Vol 3+4

Varía el volumen de las salidas de los retardos 3 y 4.

Chorus

Un efecto de chorus muy sencillo y directo que se puede usar para ensanchar sonidos.

Rate

La frecuencia de modulación.

Depth

La cantidad de modulación de tono.

Predelay

El retardo inicial, para variar la solidez de las voces con chorus en relación con la señal sin procesar.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Ensemble

Un chorus con una forma de onda de modulación más compleja para un efecto con cuerpo y vida.

Rate

La frecuencia de modulación.

Depth

La cantidad de modulación de tono.

Shimmer

Crea un efecto de modulación más complejo.

Width

Ajuste para la amplitud del estéreo.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Flanger

Un efecto de flanger clásico.

Rate

Frecuencia de barrido.

Depth

Profundidad del barrido.

Feedback

Cantidad de retroalimentación. Auméntelo para un efecto de flanging más intenso.

Predelay

Retardo inicial. Ajuste el tiempo de retardo mínimo/máxima frecuencia de flange.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Phaser

Un phaser de cuatro polos para efectos de phasing sutiles.

Rate

Frecuencia de barrido.

Depth

Profundidad del barrido.

Feedback

Cantidad de retroalimentación. Increméntelo para un efecto más pronunciado.

Stereo

Desplazamiento entre la modulación izquierda y derecha.

Center

Ajusta la frecuencia central, alrededor de la que tendrá lugar la modulación.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Pan/Tremolo

Efecto Autopan y Tremolo como se usaba en los pianos eléctricos clásicos.

Rate

Frecuencia de barrido.

Phase

Fase relativa de la modulación de amplitud de los canales izquierdo y derecho, para variar desde tremolo hasta autopan.

Shape

Forma de la onda de modulación que va desde pulso fino, hasta seno, a pulso grueso.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Stereo Width

Un realce de la amplitud del estéreo con 4 modos.

Mode

- El modo **Adjust** ajusta la amplitud existente de la señal estéreo.
- El modo **Swap** ajusta la amplitud existente de la señal estéreo y además intercambia los canales izquierdo y derecho.
- El modo **Comb** aplica un efecto de filtro comb (peine) estéreo.
- El modo **Haas** sintetiza la amplitud estéreo retrasando un canal.

Delay

Tiempo de retardo (no se usa en los modos **Adjust** y **Swap**).

Width

Ajuste global de amplitud.

Low/Mid/High

Ajuste de amplitud para las frecuencias bajas, medias, y altas.

Output

Nivel de corte de la salida.

Rotary Speaker

Simula una cabina de altavoz rotatorio con rotores alto y bajo.

Rate

Control de la velocidad maestro: Stop (parado), Slow (lento), Fast (rápido).

Dirt

Cantidad de overdrive (distorsión).

Lo/Hi

Frecuencia de cruce entre los rotores alto y bajo.

Width

Amplitud del estéreo.

Tone

Ajusta el tono de la señal distorsionada.

Hi/Lo Speed

Velocidad de los rotores alto y bajo.

Hi/Lo Acc

Aceleración de los rotores alto y bajo.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Wah Pedal

Un efecto auto-wah.

Rate

Frecuencia de modulación.

Depth

Profundidad de la modulación.

Pedal

Ajusta la frecuencia de filtro.

Mode

- **Auto:** Efecto wah controlado por envolvente.
- **Pedal:** Sin modulación. El parámetro **Pedal** establece la frecuencia.
- **Mod:** Modulación LFO. El parámetro **Rate** controla la frecuencia de modulación.

Resonance

Ajusta la cantidad de filtro de resonancia.

Tracking

Ajusta la velocidad de seguimiento del envolvente en el modo **Auto**, y la frecuencia de la modulación del envolvente en el modo **Mod**.

TalkBox

Filtro de formante vocal modulado.

Rate

Frecuencia de la modulación LFO.

Depth

Profundidad de la modulación LFO.

Vowel

En la posición central, las vocales se producen cuando no hay modulación.

Env Mod

Cantidad de modulación vocal por el nivel de la señal de entrada.

Env Att

Frecuencia de respuesta a una subida del nivel de la señal de entrada.

Env Rel

Frecuencia de respuesta a una caída del nivel de la señal de entrada.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Shelf EQ

Control de tono simple.

Output

Nivel de corte de la salida.

Bass

Corte/realce de frecuencias bajas.

Treble

Corte/realce de frecuencias altas.

Parametric EQ

Ecualizador paramétrico de dos bandas.

Gain 1/2

Cantidad de atenuación/realce de las dos bandas.

Freq 1/2

Ajusta la frecuencia central de las dos bandas.

Width 1/2

Ajusta el ancho de banda de las dos bandas (Q).

Output

Nivel de corte de la salida.

Enhancer

Da forma al espectro psicoacústico.

High Depth

Realce de frecuencias altas, combinado con un corte medio.

High Tune

Afinación alta/media.

Low Depth

Realce de frecuencias bajas.

Low Tune

Afinación de frecuencias medias.

Limiter

Limitador de nivel.

Output

Nivel de corte de la salida.

Drive

Carga de la señal de entrada.

Attack

Tiempo de ataque.

Release

Tiempo de relajación.

Compressor

Un efecto de compresor simple.

Output

Nivel de corte de la salida.

Threshold

Umbral de compresión.

Ratio

Cantidad de compresión.

Attack

Tiempo de ataque.

Release

Tiempo de relajación.

Multiband

Compresor de tres bandas.

Drive

Carga de la señal de entrada (aumentar para mayor densidad).

Lo/Hi

Balance de las bandas de frecuencias bajas y altas.

Mid

Nivel de la banda de frecuencia media.

Attack

Tiempo de ataque.

Release

Tiempo de relajación.

Output

Nivel de corte de la salida.

Gate

Efecto de puerta simple.

Threshold

Umbral de la puerta.

Range

Reducción de nivel cuando se cierra la puerta.

Attack

Tiempo de ataque.

Release

Tiempo de relajación.

Output

Nivel de corte de la salida.

Distortion

Distorsión de clip.

Drive

Cantidad de distorsión.

Bias

Ajusta el balance entre los armónicos pares e impares, es decir, el carácter de la distorsión.

Tone

Tono de distorsión.

Output

Nivel de corte de la salida.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Overdrive

Distorsión suave con una aparición gradual.

Drive

Cantidad de distorsión.

Bias

Carácter de la distorsión. Ajusta el balance entre los armónicos pares e impares.

Output

Nivel de corte de la salida.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Bit Reduction

Degradación de la calidad a lo-fi digital.

Mode

Determina si la profundidad de bits es fija (Linear) o si depende del nivel de la señal (Companding).

Rate

Frecuencia de muestreo simulada.

Depth

Profundidad de bits de muestra.

Slew Rate

Frecuencia máxima de cambio de la forma de onda de salida, para una distorsión suave o rebelde.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Amp Simulator

Efecto de modelado de amplificador.

Model

El tipo de amplificador. Esto cambia el carácter del tono.

Mode

Funcionamiento Mono/Estéreo. Mono ahorra CPU, y en algunos casos suena más sólido.

Drive

Cantidad de distorsión.

Feedback

Cantidad de retroalimentación. El resultado depende de la señal de entrada.

Treble

Realce de agudos - opcionalmente en o fuera de fase para varios tonos.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Modulate L/R

Este efecto tiene tres modos de distorsión de señal, en el que un lado de una señal estéreo se usa para modular el otro.

Mode

- **Ring Mod:** Modulación de anillo.
- **Env Mod:** El nivel de la señal del canal derecho es modulado por el nivel del canal izquierdo.
- **Duck:** El nivel de la señal del canal derecho se reduce cuando el nivel del canal izquierdo aumenta.

Thru

Define qué señales de entrada se usan como señal sin procesar para la Mezcla.

Smooth

Suavizado de la modulación.

Drive

Corte de nivel.

Mix

Mezcla con señal/sin señal.

Sección de interpretación

La sección de interpretación se encuentra en la parte inferior de la ventana. Los controles de interpretación, los controles rápidos, y los botones de disparo son los componentes principales de la sección de interpretación.

Controles de interpretación

La parte inferior de la sección de interpretación contiene los controles de interpretación, es decir, los controles de rueda, el teclado, y el control esférico.

Controles de rueda

A la izquierda del teclado del plug-in, puede encontrar la rueda de pitchbend y la rueda de modulación.



La rueda de modulación está vinculada al controlador MIDI #1 que se usa normalmente como una fuente en la matriz de modulación, pero también se puede usar como control rápido. Típicamente asignará la rueda de modulación a un parámetro de un efecto de inserción, tal como la velocidad del Rotary (rotor).

NOTA

La asignación fija del controlador MIDI #1 no se puede cambiar. Por lo tanto, la rueda de modulación no tiene función "Learn CC" (aprender CC).

Teclado

El teclado virtual de 88 teclas se puede usar para lanzar notas MIDI tal y como en un teclado real.



Además, el teclado muestra teclas que no se usan para lanzar notas pero que funcionan como interruptores. Los botones **Shift Keyboard**, a la izquierda y derecha del teclado, desplazan el rango del teclado en octavas. Esto le permite mostrar teclas que están en posiciones más bajas, por ejemplo.

Sphere H y Sphere V

Sphere es la bola naranja de la esquina inferior derecha. Es un control de dos dimensiones, lo que significa que puede ajustar dos controles rápidos a la vez, arrastrando el ratón horizontalmente y verticalmente dentro de la esfera.



El control rápido en el eje horizontal se llama **Sphere H**. El control rápido en el eje vertical se llama **Sphere V**. Típicamente se le asignan a Sphere dos parámetros que suelen ir juntos, tales como Cutoff y Resonance, por ejemplo.

Los triángulos pequeños para indicar los ejes horizontal y vertical solo están disponibles si hay parámetros asignados a **Sphere H** y **Sphere V**. Puede configurar Sphere para que vuelva a su posición central automáticamente activando los comandos **Center Horizontal** o **Center Vertical** en el menú contextual.

Controles rápidos

Los controles rápidos le permiten controlar remotamente cualquier parámetro de dentro del programa, típicamente los parámetros más importantes del sonido. Hay un conjunto de controles rápidos para cada programa.



Los ocho potenciómetros, el eje horizontal y vertical de la esfera, y la rueda de modulación que están debajo de la interfaz del plug-in se pueden asignar a controles rápidos.

Para oír un sonido sin las asignaciones de controles rápidos, puede ponerlos en bypass temporalmente usando el botón **Bypass**, a la derecha de los controles rápidos. Esto desactiva las asignaciones de controles rápidos del programa.

Botones de disparo

Puede usar los botones de disparo de para lanzar a distancia notas individuales o acordes enteros. Muchos de los programas que vienen con HALion Sonic SE hacen uso de los botones de disparo.



- Los botones de disparo naranja tienen una nota o acordes enteros asignados.
- La línea de encima del botón es de color naranja cuando el botón va cambiando entre variaciones de sonido.

Asignar disparos de notas a botones

Puede asignar una nota MIDI a un botón y disparar el botón tocando esta nota o haciendo clic en el botón.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú contextual.
2. Tiene las siguientes opciones:
 - En el submenú **Assign Trigger Note**, seleccione la octava y la nota que quiera asignar.
 - Seleccione **Learn Trigger Note** y toque la nota en su teclado MIDI o haga clic en ella en el teclado virtual.

Las teclas que sirven como disparos de notas se ponen de color azul en el teclado virtual. Estas teclas no reproducirán ya sonidos, si no que dispararán los botones correspondientes.

Eliminar asignación de disparos de notas

PROCEDIMIENTO

- Para eliminar un disparo de notas de un botón, haga clic derecho en el botón y seleccione **Forget Trigger Note**.
-

Definir disparos de acordes o notas

Para disparar un acorde o una única nota con el botón, primero necesita definir el acorde o la nota.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho sobre el botón y seleccione **Snapshot Chord** en el menú contextual.
El botón empieza a parpadear para indicar que está en modo aprender.
2. Tiene las siguientes opciones:
 - Toque un acorde (como notas una a una o todas la vez) o una única nota.
 - Hacer clic sobre las teclas correspondientes en el teclado virtual. El hecho de hacer clic de nuevo en una tecla elimina la nota del acorde.
 - Para usar los botones para ir pasando entre expresiones, pulse la tecla correspondiente.

Las teclas que pertenecen al acorde se resaltan en el teclado virtual.
3. Para aceptar el acorde o la nota, haga clic en el botón que todavía parpadea.
El botón se pone de color naranja para indicar que se le ha asignado un acorde o una nota.

RESULTADO

Al disparar el botón ahora se toca el acorde o la nota.

NOTA

Si define un acorde que también contiene un key switch, puede disparar el acorde según la expresión del instrumento específico.

NOTA

Si añade key switches a un acorde que funcionan disparando teclas también, dispararán la nota MIDI por debajo en lugar de la nota de disparo.

Para eliminar una asignación de disparo de acorde, seleccione **Clear Chord** en el menú contextual.

Usar ajustes disparo de notas por defecto

Por defecto, los disparos de notas asignados se guardan con cada programa, para permitirle mayor flexibilidad. Sin embargo usted puede usar un conjunto fijo de disparos de notas, por ejemplo para reflejar una configuración de hardware existente.

Para poder utilizar ajustes de disparo de notas por defecto, tiene que guardarlos primero.

PROCEDIMIENTO

1. Para especificar un ajuste global de notas de disparo, configure el disparo de notas en todos los botones, haga clic derecho en un botón y seleccione **Save Trigger Notes as Default**.
 2. Haga clic derecho en un botón y seleccione **Use Default Trigger Notes** o haga clic en el botón correspondiente a la izquierda de los botones.
-

RESULTADO

El hecho de cambiar programas o multi programas ya no cambiará el disparo de notas.

NOTA

Si desactiva esta opción, se utilizan los disparos de notas que se guardaron con el multi.

Nombrar botones

Puede dar nombres a los botones, para indicar sus funcionalidades, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú contextual.
 2. Seleccione **Rename Pad** e introduzca un nombre, por ejemplo, KeySw1, KeySw2, Amin7, Gmaj, etc.
 3. Pulse [Intro] en su teclado del ordenador para confirmar el nombre.
-

Definir disparos de notas o acordes

Para disparar un acorde o una única nota con el botón, primero necesita definir el acorde o la nota.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho sobre el botón y seleccione **Snapshot Chord** en el menú contextual.
El botón empieza a parpadear para indicar que está en modo aprender.
 2. Tiene las siguientes opciones:
 - Tocar un acorde (como notas una a una o todas la vez) o una única nota.
 - Hacer clic sobre las teclas correspondientes en el teclado virtual. El hecho de hacer clic de nuevo en una tecla elimina la nota del acorde.
 - Para usar los botones para ir pasando entre expresiones, pulse la tecla correspondiente.

Las teclas que pertenecen al acorde se resaltan en el teclado virtual.
 3. Para aceptar el acorde o la nota, haga clic en el botón que todavía parpadea.
El botón se pone de color naranja para indicar que se le ha asignado un acorde o una nota.
-

RESULTADO

Al disparar el botón ahora se toca el acorde o la nota.

NOTA

Si define un acorde que también contiene un key switch, puede disparar el acorde según la expresión del instrumento específico.

NOTA

Si añade key switches a un acorde que funcionan disparando teclas también, dispararán la nota MIDI por debajo en lugar de la nota de disparo.

Para eliminar una asignación de disparo de acorde, seleccione **Clear Chord** en el menú contextual.

Bypass de la sección de botones

Puede poner en bypass toda la sección de botones. Esto desactiva cualquier funcionalidad que haya asignado a los botones de disparo.

PROCEDIMIENTO

- Para poner en bypass la sección de botones, pulse el botón **Bypass Pads**, a la derecha de los botones de disparo.
El botón **Bypass** se enciende para indicar que los botones de disparo se han desactivado.
-

Ajustes y funciones globales

Sección de funciones del plug-in

La sección de funciones del plug-in, en la parte superior de la ventana, le da acceso a funciones globales que afectan tanto a los programas cargados actualmente como al funcionamiento en general del plug-in.

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

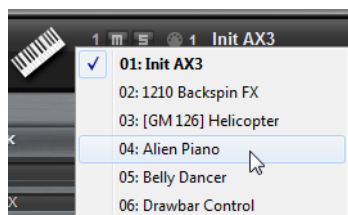
Sección de ranura del programa

Esta sección contiene una copia de la ranura que está seleccionada en el Multi Program Rack, así como los parámetros principales del programa.



Número de ranura

Puede cambiar a otro programa haciendo clic en el número de ranura y seleccionando un programa de la lista de programas cargados.



Icono de carga

Haga clic en el icono **Load**, a la derecha de la ranura, para abrir el cargador de programas. Haga doble clic en un programa para cargarlo.

Indicador de actividad MIDI

El símbolo MIDI empieza a parpadear cuando se detectan datos MIDI entrantes.

Level

Ajusta el nivel de salida de la ranura.

Pan

Ajusta la posición de la ranura en el panorama estéreo.

Output

En el selector de salida define el destino de salida de la señal de la ranura.

Polyphony

Establece el número de teclas que se pueden tocar simultáneamente.

NOTA

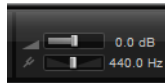
Una tecla puede disparar varias capas. En el medidor de rendimiento puede ver cuántas voces se disparan al tocar.

Icono de programa

El icono de programa indica la categoría de sonido a la que pertenece el programa. Depende de las etiquetas de categoría y subcategoría que se le especifiquen al programa en el MediaBay.

Sección maestra

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



Master Volume

Ajusta el volumen general del plug-in.

Master Tune

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

Visores de rendimiento

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



CPU

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

Disk

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

Polifonía (voces mono)

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

MEM (Memoria)

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

El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg

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

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

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

Barras de herramientas

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

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 FlexPhraser

Botón Lock



Cuando activa este botón, el hecho de cargar otro programa o capa no sobrescribe los ajustes actuales de botones de disparo y FlexPhraser.

Undo/Redo



Puede deshacer y rehacer las últimas 10 operaciones. Para deshacer o rehacer una única operación, haga clic en los botones **Undo** y **Redo**. Para deshacer o rehacer múltiples operaciones, haga clic en la flecha que está junto al botón para abrir el historial y seleccione el paso al que quiere regresar.

MIDI Reset



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

Editor/Player



Este botón alterna entre las dos vistas: la vista del editor a tamaño completo (**e**), y la vista más pequeña de interpretación (**p**).

Página Options

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



Disk Streaming

Algunos de los programas vienen con hasta 1 GB de muestras. Es una gran cantidad de datos y su ordenador no puede cargarlos todos en la RAM, especialmente si está usando todas las 16 ranuras. Por lo tanto, HALion Sonic 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 HALion Sonic SE debería acceder al disco duro.

Equilibrar Disk vs. RAM

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

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

NOTA

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

Memoria usada y Memoria disponible

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

Performance

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

Max Voices

Determina el número total de voces que una instancia de plug-in puede reproducir. Cuando se llegue al límite, HALion Sonic 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. HALion Sonic 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.

Osc ECO mode

Actívalo para que los osciladores de capas de sintetizador funcionen en modo ECO. Los osciladores usan menos CPU a coste de producir más alias a tonos altos. Cuando está activado, puede reproducir más voces con capas de sintetizador.

Multicarga

Normalmente, al cargar programas múltiples, la información previa permanece en la memoria RAM hasta que se ha cargado el programa múltiple completamente. Por lo tanto, reemplazar un programa múltiple grande por otro, puede acarrear una sobrecarga de memoria RAM en sistemas de 32 bits.

- Para eliminar un programa múltiple antes de cargar uno nuevo, seleccione **Clear before** en el menú emergente.

Multi-Core

En este menú emergente puede especificar cuántos núcleos de la CPU de su sistema puede usar el plug-in. Esto permite que HALion Sonic SE compute cada programa en un núcleo diferente, por ejemplo. El ajuste optimal depende de varios factores y varía de sistema a sistema y de proyecto a proyecto. Un buen punto de inicio es ajustar este valor al número total de núcleos menos un núcleo.

NOTA

Si ocurre algún problema, reduzca el número de núcleos, o ajuste el menú emergente a **Off** y cargue múltiples instancias de HALion Sonic SE en su lugar. De este modo, la aplicación host distribuye la carga entre los núcleos disponibles.

Global

Aquí encuentra ajustes comunes de HALion Sonic SE y el parámetro **General MIDI mode**.

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.

Controller Changes

Determina cómo HALion Sonic SE gestiona los mensajes de cambio de programa MIDI.

- En **GM Mode**, los mensajes de cambio de programa se usan para alternar programas en las ranuras del Multi Program Rack.
- En **Multi Mode**, los mensajes de cambio de programa se usan para alternar entre los 128 multis que se pueden configurar en la página de Multi chain.
- Ajústelo a **Off** para ignorar los mensajes de cambio de controlador entrantes.

General MIDI Mode

Actívalo para reproducir archivos MIDI que se han compuesto para conjuntos de sonidos General MIDI. **General MIDI mode** soporta mensajes de cambio de programa MIDI y precarga un efecto de chorus y reverb global en AUX FX 1 y 3 para su uso inmediato.

Si **General MIDI mode** está activado, se eliminan todos los programas cargados y las 16 ranuras se asignan a los 16 canales MIDI. Mientras **General MIDI mode** está activo, los 16 canales MIDI de la página **MIDI** no se pueden cambiar.

El MediaBay pone un filtro de conjunto de instrumentos y sólo muestra los sonidos General MIDI. Los cambios de programa MIDI 0-127 hacen referencia a los atributos GM Sound correspondientes del MediaBay. Esto significa que puede hacer que cualquiera de sus sonidos forme parte del conjunto de sonidos General MIDI poniéndole el atributo GM Sound.

NOTA

Los sonidos General MIDI que vienen con HALion Sonic SE están optimizados para cargarse rápidamente. Sin embargo, tenga en mente que programas más grandes tardan más tiempo en cargar.

Modo Solo

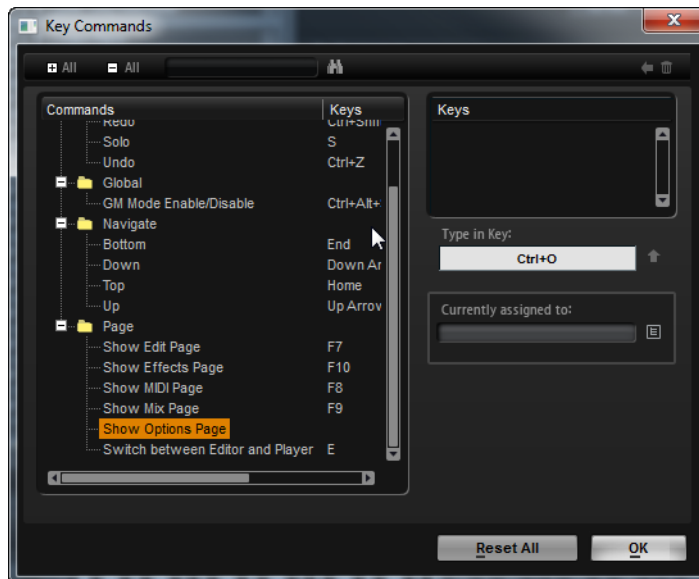
- En modo **Standard**, puede poner en solo múltiples programas o capas para oírlos combinados.
- En modo **Exclusive**, solo se puede poner en solo un programa o capa a la vez.

Reset Messages

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

Key Commands

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



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

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

NOTA

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

NOTA

Puede configurar varios comandos de teclado para la misma función.

MIDI Controller

Asignación de controladores

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

NOTA

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

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

Suavizado de controladores MIDI

Los controladores MIDI tienen una resolución máxima de 128 valores. Esto es muy poco. Por lo tanto, si usa un controlador MIDI como fuente de modulación en la matriz de modulación o para controlar remotamente un control rápido, el cambio de parámetro puede ocurrir en pasos audibles, creando un efecto a veces llamado «zipper noise» (ruido zipper). Para evitarlo, HALion Sonic SE le ofrece una suavización de controladores MIDI, para que los cambios de parámetro ocurran más gradualmente.

- Si un controlador MIDI cambia causa errores audibles, gire el control hacia ajustes más lentos. De esta forma, los cambios de controladores MIDI no ocurren inmediatamente, se reparten sobre un periodo de tiempo (en milisegundos).
- Si quiere cambios de controladores MIDI más inmediatos, gire el control hacia ajustes más rápidos. Tenga en cuenta, sin embargo, que esto puede introducir artefactos audibles.

FlexPhraser

El botón **Hold Reset** envía un mensaje global de Hold Reset a todos los módulos FlexPhraser que se usan.

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

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.