

MASCHINE

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Native Instruments GmbH. El programa descrito en este documento está sujeto a un acuerdo de licencia y no puede ser copiado a otros medios. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna por ningún medio ni para ningún propósito sin el permiso escrito previo de Native Instruments GmbH, de aquí en más mencionado como Native Instruments.

"Native Instruments", "NI" y los logotipos correspondientes son marcas registradas de Native Instruments GmbH.

ASIO, VST, HALion and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

El resto de nombres de productos y empresas son marcas comerciales™ o registradas® de sus respectivos propietarios. Su uso no implica ninguna afiliación con ellas ni su promoción.

Documento escrito por: David Gover, Nicolas Sidi
Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.8 (02/2019)

Versión del aparato: MASCHINE MK1

Un agradecimiento especial para los miembros del Beta Test Team, cuya valiosa colaboración no solo estuvo en rastrear errores, sino en hacer de este un producto mejor.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.co.uk

NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL
113 Rue Saint-Maur
75011 Paris
France

www.native-instruments.com

SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY Limited
203B & 201B, Nanshan E-Commerce Base Of Innovative Services

Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen
China

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS

© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2019. All rights reserved.

Índice de contenidos

1 Bienvenido a MASCHINE 24
1.1 La documentación de MASCHINE 25
1.2 Convenciones tipográficas 26
1.3 Novedades de MASCHINE 2.8 28
1.4 Novedades de MASCHINE 2.7.10 30
1.5 Novedades de MASCHINE 2.7.8 30
1.6 Novedades de MASCHINE 2.7.7 31
1.7 Novedades de MASCHINE 2.7.4 33
1.8 Novedades de MASCHINE 2.7.3 35
2 Consulta rápida 37
2.1 Empleo del controlador 37
2.1.1 Modos del controlador y fijación de los modos 37
2.1.2 Controlar las vistas del programa desde el controlador 40
2.2 Panorama general de un proyecto de MASCHINE 42
2.2.1 Los sonidos y su contenido 42
2.2.2 Arreglo 44
2.3 Panorama general del controlador MASCHINE 47
2.3.1 Panorama general del controlador MASCHINE 47
2.3.1.1 Sección CONTROL 49
2.3.1.2 Sección MASTER 51
2.3.1.3 Sección GROUPS 52
2.3.1.4 Sección TRANSPORT 52
2.3.1.5 Sección Pads 54
2.4 Panorama general del programa MASCHINE 58
2.4.1 Cabecera 59

2.4.2 Buscador 61
2.4.3 Arreglador 63
2.4.4 Área de control 66
2.4.5 Editor de pautas 67
3 Conceptos básicos 69
3.1 Nombres y conceptos importantes 69
3.2 Ajustar la interfaz de usuario de MASCHINE 73
3.2.1 Ajustar el tamaño de la interfaz 73
3.2.2 Alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción 74
3.2.3 Mostrar y ocultar el buscador 75
3.2.4 Mostrar y ocultar la banda de control 75
3.3 Operaciones usuales 76
3.3.1 Fijar un modo 76
3.3.2 Ajustar el volumen, el swing y el tempo 77
3.3.3 Revertir o restaurar una acción 80
3.3.4 Poner el foco sobre un grupo o sonido 82
3.3.5 Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos 86
3.3.6 Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control 87
3.3.6.1 Modo extendido de navegación del controlador 93
3.3.7 Recorrer el programa desde el controlador 95
3.3.8 Empleo de dos o más controladores 96
3.4 Native Kontrol Standard 98
3.5 Modo autónomo y modo plugin 100
3.5.1 Diferencias entre los modos autónomo y plugin 100
3.5.2 Cambiar de instancia 101

3.5.3 Controlar varias instancias con diferentes controladores 102
3.6 Preferencias 103
3.6.1 Preferencias – General 104
3.6.2 Preferencias – Audio 108
3.6.3 Preferencias – MIDI 111
3.6.4 Preferencias - Default 114
3.6.5 Preferencias – Library 118
3.6.6 Preferencias – Plug-ins 126
3.6.7 Preferencias – Hardware 132
3.6.8 Preferencias – Colors 135
3.7 Integración de MASCHINE en un montaje MIDI 138
3.7.1 Conexión de dispositivos MIDI externos 138
3.7.2 Sincronización de reloj MIDI externo 139
3.7.3 Envío de reloj MIDI 140
3.8 Sincronizar MASCHINE empleando Ableton Link 141
3.8.1 Conexión a una red 141
3.8.2 Integrar y abandonar una sesión de Link 142
4 Buscador 143
4.1 Buscador: nociones básicas 143
4.1.1 La biblioteca de MASCHINE 143
4.1.2 Buscar en la biblioteca vs. buscar en el disco duro 144
4.2 Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca 145
4.2.1 Panorama del panel de bibliotecas 145
4.2.2 Seleccionar o cargar un producto y cargar un banco desde el buscador 149
4.2.3 Seleccionar una categoría de productos, un producto, un banco y un sub-banco 154

4.2.3.1 Seleccionar una categoría de productos, un producto, un banco y un sub-banco en el controlador. ... 158
4.2.4 Seleccionar el tipo de archivo ... 159
4.2.5 Seleccionar entre el contenido de fábrica y el contenido del usuario ... 160
4.2.6 Seleccionar etiquetas de tipo y carácter ... 160
4.2.7 Llevar a cabo una búsqueda por palabras ... 166
4.2.8 Cargar un archivo de la lista de resultados ... 166
4.3 Otras herramientas de búsqueda ... 172
4.3.1 Cargar automáticamente los archivos seleccionados ... 173
4.3.2 Audición de presetes de instrumento ... 174
4.3.3 Audición de samples ... 175
4.3.4 Cargar los grupos con sus pautas ... 176
4.3.5 Cargar los grupos y su direccionamiento ... 177
4.3.6 Ver la información del archivo ... 178
4.4 Empleo de los favoritos del buscador ... 178
4.5 Editar las etiquetas y propiedades de un archivo ... 183
4.5.1 Editor de atributos: fundamentos ... 183
4.5.2 La página de bancos ... 185
4.5.3 Páginas de tipos y de caracteres ... 185
4.5.4 La página de propiedades ... 188
4.6 Cargar e importar archivos desde el directorio de archivos del sistema operativo ... 189
4.6.1 Panorama del panel de archivos ... 189
4.6.2 Empleo de los favoritos ... 191
4.6.3 Empleo de la barra de ubicaciones ... 193
4.6.4 Últimas ubicaciones visitadas ... 194
4.6.5 Empleo de la lista de resultados ... 194

4.6.6 Importar archivos a la biblioteca de MASCHINE 197
4.7 Localizar samples faltantes 199
4.8 Empleo de la búsqueda rápida 201
5 Manejar los sonidos, los grupos y el proyecto 205
5.1 Panorama general de los sonidos, los grupos y el máster 205
5.1.1 Canal del sonido, del grupo y del máster 206
5.1.2 Similitudes y diferencias entre el manejo de sonidos y grupos 207
5.1.3 Seleccionar varios sonidos o grupos 208
5.2 Manejar sonidos 214
5.2.1 Carga de sonidos 215
5.2.2 Escucha previa de sonidos 216
5.2.3 Cambiar el nombre de los nichos de sonido 217
5.2.4 Cambiar el color de un sonido 218
5.2.5 Guardar sonidos 220
5.2.6 Copiar y pegar sonidos 223
5.2.7 Mover sonidos 225
5.2.8 Restablecer nichos de sonido 227
5.3 Manejar grupos 228
5.3.1 Creación de Grupos 229
5.3.2 Cargar grupos 231
5.3.3 Cambiar el nombre de un grupo 232
5.3.4 Cambiar el color de un grupo 233
5.3.5 Guardar los grupos 234
5.3.6 Copiar y pegar grupos 237
5.3.7 Reordenar los grupos 240
5.3.8 Eliminar grupos 241

5.4 Exportación de audio y objetos de MASCHINE 242
5.4.1 Guardar un grupo con sus samples 242
5.4.2 Guardar un proyecto con sus samples 244
5.4.3 Exportar el audio 246
5.5 Importar formatos de archivo de terceros 253
5.5.1 Cargar archivos REX en nichos de sonido 253
5.5.2 Importar programas MPC a grupos 253
6 Tocar con el controlador 257
6.1 Ajuste de los pads 257
6.1.1 La vista de los pads en el programa 257
6.1.2 Seleccionar el modo de funcionamiento de los pads 259
6.1.3 Ajustar la tonalidad 262
6.1.4 Emplear grupos de apagamiento 263
6.1.5 Emplear grupos de enlace 266
6.2 Ajustar la tonalidad, el apagamiento y el enlace de varios sonidos 268
6.3 Herramientas para la ejecución 269
6.3.1 Silenciar y Aislar 270
6.3.2 Apagar todas las notas 274
6.3.3 Groove 275
6.3.4 Atajos de volumen, tempo, afinación y ritmo en el controlador 277
6.4 Funciones de la ejecución musical 280
6.4.1 Características de la ejecución musical 280
6.4.2 Seleccionar una escala y crear acordes 283
6.4.3 Escalas y acordes: parámetros 284
6.4.4 Crear arpegios y repeticiones de nota 298
6.4.5 Swing en la repetición de notas y el arpegiador 299

6.5 Empleo de las capturas 300
6.5.1 Crear una captura 300
6.5.2 Función extendida de la protección 301
6.5.3 Actualizar una captura 301
6.5.4 Abrir una captura 302
6.5.5 Transformaciones entre capturas 302
6.5.6 Eliminar una captura protegida 303
6.5.7 Accionar capturas vía MIDI 304
7 Trabajar con plugines 306
7.1 Panorama de los plugines 306
7.1.1 Fundamentos 306
7.1.2 Primer nicho de plugin de un sonido: seleccionar el papel del sonido 310
7.1.3 Cargar, eliminar y reemplazar plugines 311
7.1.3.1 Seleccionar nichos de plugin con el buscador 316
7.1.4 Ajustar los parámetros de un plugin 319
7.1.5 Anular nichos de plugin 319
7.1.6 Empleo del encadenamiento lateral 322
7.1.7 Mover plugines 322
7.1.8 Alternativa: el área de plugines 323
7.1.9 Guardar y abrir presetes de plugin 324
7.1.9.1 Guardar presetes de un plugin 324
7.1.9.2 Abrir presetes de plugin 326
7.1.9.3 Eliminar el preset predeterminado de un plugin 326
7.2 El plugin del sámpler 327
7.2.1 Página 1: Voice Settings / Engine 329
7.2.2 Página 2: Pitch / Envelope 331

7.2.3 Página 3: FX / Filter 334
7.2.4 Página 4: Modulation 335
7.2.5 Página 5: LFO 337
7.2.6 Página 6: Velocity / Modwheel 339
7.3 Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos 341
7.3.1 Abrir y cerrar la ventana del plugin 341
7.3.2 Emplear los parámetros de un plugin VST/AU 344
7.3.3 Configurar páginas de parámetros propias 345
7.3.4 Empleo de presetes de plugin VST/AU 350
7.3.5 Plugines de varias salidas y plugines de varios timbres 352
8 Empleo del plugin de audio 354
8.1 Cargar un bucleo en el plugin de audio 358
8.2 Editar el audio en el plugin de audio 360
8.3 Emplear el modo bucleado 361
8.4 Emplear el modo de esclusas 362
9 Emplear los sintetizadores de percusión (Drumsynths) 364
9.1 Sintetizadores de percusión – Manejo general 365
9.1.1 Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador 365
9.1.2 Organización común de los parámetros 365
9.1.3 Parámetros compartidos 368
9.1.4 Respuesta a la velocidad 368
9.1.5 Rango de tono, afinación y notas MIDI 369
9.2 Kick 369
9.2.1 Kick – Sub 371
9.2.2 Kick – Tronic 373
9.2.3 Kick – Dusty 376

9.2.4 Kick – Grit 378
9.2.5 Kick – Rasper 380
9.2.6 Kick – Snappy 382
9.2.7 Kick – Bold 384
9.2.8 Kick – Maple 386
9.2.9 Kick – Push 388
9.3 Snare 390
9.3.1 Snare – Volt 392
9.3.2 Snare – Bit 394
9.3.3 Snare – Pow 396
9.3.4 Snare – Sharp 398
9.3.5 Snare – Airy 400
9.3.6 Snare – Vintage 402
9.3.7 Snare – Chrome 404
9.3.8 Snare – Iron 407
9.3.9 Snare – Clap 409
9.3.10 Snare – Breaker 411
9.4 Hi-hat 413
9.4.1 Hi-hat – Silver 415
9.4.2 Hi-hat – Circuit 417
9.4.3 Hi-hat – Memory 419
9.4.4 Hi-hat – Hybrid 421
9.4.5 Crear una pauta con charles cerrados y abiertos 423
9.5 Tom 424
9.5.1 Tom – Tronic 426
9.5.2 Tom – Fractal 429

9.5.3 Tom – Floor ... 433
9.5.4 Tom – High ... 435
9.6 Percussion ... 436
9.6.1 Percussion – Fractal ... 438
9.6.2 Percussion – Kettle ... 442
9.6.3 Percussion – Shaker ... 443
9.7 Cymbal ... 449
9.7.1 Cymbal – Crash ... 451
9.7.2 Cymbal – Ride ... 453
10 Empleo del Bass Synth ... 456
10.1 Bass Synth – Manejo general ... 457
10.1.1 Organización de los parámetros ... 457
10.1.2 Parámetros del Bass Synth ... 459
11 Trabajar con pautas ... 462
11.1 Pautas: fundamentos ... 462
11.1.1 Panorama general del editor de pautas ... 463
11.1.2 Recorrer el área de eventos ... 466
11.1.3 Seguir la posición de la reproducción sobre la pauta ... 467
11.1.4 Saltar a otra posición de la pauta ... 469
11.1.5 Vista grupal y vista del teclado ... 471
11.1.6 Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta ... 473
11.1.7 Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento ... 477
11.2 Grabar pautas en tiempo real ... 482
11.2.1 Grabar pautas directamente ... 482
11.2.2 El modo de preparación de la grabación ... 485
11.2.3 Empleo del metrónomo ... 486

11.2.4 Grabar con el conteo 487
11.2.5 Grabar con cuantificación 489
11.3 Grabar pautas con el secuenciador de pasos 490
11.3.1 Modo de secuenciación: fundamentos 490
11.3.2 Editar eventos en el modo de secuenciación 494
11.3.3 Registrar una modulación en el modo de secuenciación 495
11.4 Editar eventos 496
11.4.1 Editar eventos con el ratón: panorama general 496
11.4.2 Creación de eventos/notas 499
11.4.3 Selección de notas y eventos 500
11.4.4 Editar los eventos/notas seleccionados 506
11.4.5 Borrar eventos/notas 512
11.4.6 Cortar, copiar y pegar eventos/notas 514
11.4.7 Cuantificación de eventos y notas 517
11.4.8 Cuantificación durante la reproducción 519
11.4.9 Duplicar 520
11.4.10 Agregar variación a una pauta 521
11.5 Registrar y editar una modulación 525
11.5.1 Parámetros modulables 526
11.5.2 Registrar una modulación 528
11.5.3 Crear y editar modulaciones en la banda de control 530
11.6 Creación de pistas MIDI en MASCHINE 536
11.7 Organización de las pautas 538
11.7.1 El administrador de pautas y el modo de pautas 538
11.7.2 Seleccionar pautas y bancos de pautas 540
11.7.3 Creación de pautas 542

11.7.4 Eliminar pautas 544
11.7.5 Crear y eliminar bancos de pautas 546
11.7.6 Poner nombre a las pautas 548
11.7.7 Cambiar el color de las pautas 551
11.7.8 Duplicar, copiar y pegar pautas 552
11.7.9 Mover pautas 555
11.7.10 Ajustar gradualmente la duración de una pauta 556
11.8 Importar y exportar audio y MIDI 557
11.8.1 Exportar audio de las pautas 557
11.8.2 Exportar MIDI de las pautas 559
11.8.3 Importar MIDI a las pautas 561
12 Direccionamiento de audio, control remoto y macrocontroles 570
12.1 Direccionamiento de audio en MASCHINE 571
12.1.1 Envío de audio externo a los sonidos 572
12.1.2 Configurar la salida general de sonidos y grupos 577
12.1.3 Establecer salidas auxiliares en sonidos y grupos 582
12.1.4 Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE 586
12.1.5 Entradas de audio monoaurales 591
12.1.5.1 Configuración de la entrada externa de los sonidos en la vista conjunta. .592
12.1.5.2 Configuración de la entrada externa de los sonidos en la vista conjunta. .595
12.2 Emplear control MIDI y automatización del anfitrión 595
12.2.1 Accionar sonidos con notas MIDI 596
12.2.2 Accionar escenas vía MIDI 604
12.2.3 Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión 605
12.2.4 Seleccionar presetes de plugin VST/AU vía cambio de programa MIDI 613
12.2.5 Enviar MIDI desde los sonidos 614

12.3 Crear juegos de parámetros con los macrocontroles 619
12.3.1 Macrocontroles: panorama general 620
12.3.2 Asignar macrocontroles desde el programa 620
13 Control de la mezcla 628
13.1 Vista conjunta: fundamentos 628
13.1.1 Alternar entre la vista del arreglador y la vista conjunta 629
13.1.2 Elementos de la vista conjunta 629
13.2 El mezclador 631
13.2.1 Mostrar grupos vs. mostrar sonidos 632
13.2.2 Ajustar el diseño del mezclador 634
13.2.3 Seleccionar la tira del canal 635
13.2.4 Manejar los canales del mezclador 636
13.2.5 Ajustar la configuración de las tiras de canal 638
13.2.6 Empleo del canal de monitorización 643
13.3 La cadena de plugines 645
13.4 El área de plugines 646
13.4.1 La cabecera del plugin 649
13.4.2 Paneles de efectos internos y sintetizadores de percusión 651
13.4.3 Panel del sámpler 652
13.4.4 Paneles particulares de los plugines Native Instruments 656
13.4.5 Desprender el panel del plugin (plugines Native Instruments y externos) 660
13.5 Control de la mezcla desde el controlador 662
14 Empleo de los efectos 665
14.1 Aplicar efectos a un sonido, a un grupo o al máster 665
14.1.1 Añadir un efecto 665
14.1.2 Otras operaciones con efectos 674

14.1.3 Empleo de la entrada del encadenamiento lateral ... 676
14.2 Aplicar efectos al audio externo ... 680
14.2.1 Paso 1: configurar las entradas de audio de MASCHINE ... 680
14.2.2 Paso 2: configurar un sonido para que reciba la entrada externa ... 682
14.2.3 Paso 3: cargar un efecto para procesar una entrada ... 683
14.3 Crear un efecto de envío ... 685
14.3.1 Paso 1: establecer un sonido o un grupo como efecto de envío ... 685
14.3.2 Paso 2: direccionar el audio hacia el efecto ... 690
14.3.3 Algunas observaciones sobre los efectos de envío ... 692
14.4 Crear efectos múltiples ... 693
15 Detalle de los efectos ... 696
15.1 Efectos dinámicos ... 697
15.1.1 Compressor ... 697
15.1.2 Gate ... 701
15.1.3 Transient Master ... 705
15.1.4 Limiter ... 707
15.1.5 Maximizer ... 711
15.2 Efectos de filtrado ... 715
15.2.1 EQ ... 715
15.2.2 Filter ... 717
15.2.3 Cabinet ... 721
15.3 Efectos de modulación ... 723
15.3.1 Chorus ... 723
15.3.2 Flanger ... 725
15.3.3 FM ... 726
15.3.4 Freq Shifter ... 728

15.3.5 Phaser 729
15.4 Efectos de espacio y reverberación 731
15.4.1 Ice 731
15.4.2 Metaverb 732
15.4.3 Reflex 734
15.4.4 Reverb (Legacy) 735
15.4.5 Reverb 737
15.4.5.1 Reverb Room 738
15.4.5.2 Reverb Hall 740
15.4.5.3 Plate Reverb 743
15.5 Retardos 745
15.5.1 Beat Delay 745
15.5.2 Grain Delay 747
15.5.3 Grain Stretch 750
15.5.4 Resochord 751
15.6 Efectos de distorsión 753
15.6.1 Distorsión 753
15.6.2 Lofi 756
15.6.3 Saturator 758
15.7 Perform FX 761
15.7.1 Filter 762
15.7.2 Flanger 764
15.7.3 Burst Echo 767
15.7.4 Reso Echo 769
15.7.5 Ring 772
15.7.6 Stutter 775

15.7.7 Tremolo 778
15.7.8 Scratcher 781

16 Trabajar con el arreglador 784

16.1 El arreglador: fundamentos 784
16.1.1 Recorrer la vista de la canción 787
16.1.2 Seguir la posición de la reproducción en el proyecto 789
16.1.3 Emplear los pads para tocar escenas y secciones 790
16.2 Empleo de la vista de ideas 794
16.2.1 Panorama general de una escena 794
16.2.2 Creación de escenas 796
16.2.3 Asignar y remover pautas 797
16.2.4 Seleccionar escenas 800
16.2.5 Eliminar escenas 802
16.2.6 Crear y eliminar bancos de escenas 803
16.2.7 Borrar el contenido de una escena 804
16.2.8 Duplicación de escenas 804
16.2.9 Reordenar las escenas 806
16.2.10 Singularización de escenas 807
16.2.11 Anexar escenas al arreglo 808
16.2.12 Poner nombre a una escena 809
16.2.13 Cambiar el color de una escena 810
16.3 La vista de la canción 812
16.3.1 Manejo general de las secciones 812
16.3.2 Crear secciones 815
16.3.3 Asignar una escena a la sección 816
16.3.4 Seleccionar bancos y secciones 817

16.3.5 Reorganizar las secciones 822
16.3.6 Ajustar la extensión de una sección 823
16.3.6.1 Ajustar la extensión de una sección en el programa 824
16.3.6.2 Ajustar la extensión de una sección con el controlador 826
16.3.7 Vaciar una pauta en la vista de la canción 826
16.3.8 Duplicar secciones 827
16.3.8.1 Singularizar secciones 828
16.3.9 Remover secciones 829
16.3.10 Cambiar el nombre de una escena 831
16.3.11 Borrar una sección 832
16.3.12 Crear y eliminar bancos de secciones 833
16.3.13 Trabajar con pautas en la vista de la canción 834
16.3.13.1 Crear una pauta en la vista de la canción 834
16.3.13.2 Seleccionar una pauta en la vista de la canción 834
16.3.13.3 Vaciar una pauta en la vista de la canción 834
16.3.13.4 Cambiar el nombre de una pauta en la vista de la canción 835
16.3.13.5 Colorear una pauta en la vista de la canción 835
16.3.13.6 Remover una pautas en la vista de la canción 835
16.3.13.7 Duplicar una pauta en la vista de la canción 836
16.3.14 Habilitar la extensión automática 836
16.3.15 Buclear 837
16.3.15.1 Establecer el rango de bucleo en el programa 838
16.3.15.2 Seleccionar un rango de bucleo con el controlador 839
16.4 Tocar las secciones 839
16.4.1 Saltar a otra posición del proyecto 840
16.5 Accionar secciones o escenas vía MIDI 842

16.6 La cuadrícula del arreglo 845
16.7 Función rápida de la cuadrícula 847
17 Sampleo y mapeo de samples 848
17.1 Abrir el editor de samples 848
17.2 Grabación de audio 850
17.2.1 Abrir la ficha de la grabación 850
17.2.2 Seleccionar la fuente y el modo de grabación 852
17.2.3 Preparar, iniciar y detener la grabación 857
17.2.5 Revisar las grabaciones 860
17.2.6 Ubicación y nombre de los samples grabados 864
17.3 Edición de samples 864
17.3.1 Empleo de la ficha de ediciones 865
17.3.2 Funciones de edición de audio 870
17.4 Cortar samples 878
17.4.1 Abrir la ficha de la cortes 879
17.4.2 Ajustar la configuración de los cortes 880
17.4.3 Corte dinámico 886
17.4.3.1 Cortar samples empleando el controlador 886
17.4.3.2 Borrar todos los cortes 887
17.4.4 Ajustar los cortes manualmente 888
17.4.5 Aplicar los cortes 892
17.5 Mapeo de samples sobre zonas 899
17.5.1 Abrir la ficha de zonas 899
17.5.2 Ficha de zonas: panorama 900
17.5.3 Seleccionar y manejar las zonas de la lista de zonas 902
17.5.4 Selección y edición de zonas en la vista del mapeo 907

17.5.5 Edición de zonas en la vista del sample ... 912
17.5.6 Ajustar la configuración de la zona ... 914
17.5.7 Añadir samples al mapeo ... 922
18 Apéndice: Consejos para tocar en directo ... 924
18.1 Preparativos ... 924
18.1.1 El aparato ... 924
18.1.2 Personalizar los pads del aparato ... 924
18.1.3 Antes de tocar verifique la capacidad de procesamiento de la UCP ... 924
18.1.4 Poner nombre y color a grupos, pautas, sonidos y escenas ... 925
18.1.5 Emplear un limitador en el máster ... 925
18.1.6 Conecte el resto de su equipo y sincronice con reloj MIDI ... 925
18.1.7 ¡Improvise! ... 925
18.2 Técnicas básicas ... 926
18.2.1 Uso de las funciones Mute y Solo ... 926
18.2.2 Crear variaciones de las pautas de percusión en el secuenciador de pasos ... 926
18.2.3 Use la función de repetición de nota ... 926
18.2.4 Armar un grupo de multiefectos y aplicar automatización ... 927
18.3 Trucos especiales ... 927
18.3.1 Cambiar la duración de la pauta para probar variantes ... 927
18.3.2 Cargar archivos de audio grandes y jugar con el punto de inicio ... 927
19 Solución de problemas ... 928
19.1 Banco de información ... 928
19.2 Asistencia técnica ... 928
19.3 Asistencia del registro ... 929
19.4 Foro de usuarios ... 929

20 Glosario 930
Índice temático 939

1 Bienvenido a MASCHINE

¡Gracias por comprar MASCHINE!

MASCHINE es un estudio de producción de ritmos que combina el estilo de trabajo de las "groovebox" clásicas con las ventajas de un sistema informático. MASCHINE es ideal para hacer música en vivo o en el estudio. Es el resultado de unir las ventajas manuales propias de un instrumento específico, el aparato controlador MASCHINE, con las bondades de un avanzado sistema de edición musical, el programa MASCHINE.

A menudo, componer ritmos mediante un ordenador no resulta ser una tarea demasiado intuitiva, sin embargo, gracias al controlador MASCHINE, la creación musical se vuelve fácil y divertida. A partir de ahora, marque libremente el ritmo con los pads o use la función de repetición de nota para improvisar creativamente. Por su parte, el secuenciador de pasos le permitirá armar sus ritmos igual que en una una caja de ritmos clásica.

Pautas rítmicas pueden combinarse y reordenarse de manera intuitiva e inmediata para ir componiendo ideas musicales más extensas. Es posible probar diferentes versiones de una canción sin necesidad de detener la música.

Dado que puede integrarse a cualquier secuenciador que admita plugines VST, AU o AAX, es posible disfrutar de sus ventajas en casi cualquier programa de producción musical o, si lo prefiere, emplearlo también como una aplicación independiente. Además, podrá samplear su propio material musical, dividir bucleos y reagruparlos de manera muy sencilla.

Sin embargo, MASCHINE es mucho más que una caja de ritmos o un sámpler: está equipado con una biblioteca inspiradora de 7 gigabytes y un sofisticado buscador, de fácil empleo, que le permitirá hallar de manera instantánea el sonido que anda buscando gracias a un conveniente sistema de etiquetas clasificadoras.

Además, MASCHINE ofrece múltiples opciones para la modificación de sonidos a través de efectos internos y de otras posibilidades de modulación sonora. Por su parte, el controlador MASCHINE, gracias a la aplicación Controller Editor, posibilita el control de dispositivos MIDI externos y programas de terceros, adaptando las funciones de sus pads, perillas y botones a sus requerimientos específicos. Esperamos que disfrute este fantástico instrumento tanto como nosotros. ¡Y ahora, manos a la obra!

El equipo de MASCHINE de Native Instruments.

1.1 La documentación de MASCHINE

Native Instruments ofrece abundante información sobre MASCHINE. El orden de lectura sugerido de los manuales es el siguiente:

1. **Manual de iniciación**: el manual de iniciación de MASCHINE brinda un enfoque práctico del programa, a través de una serie de tutoriales sobre tareas básicas y un poco más avanzadas.
2. **Manual de MASCHINE** (este manual): el Manual de Maschine brinda una descripción completa de las características del programa MASCHINE y del aparato.

En la siguiente documentación suplementaria hallará explicaciones sobre aspectos más específicos:

- **Manual del Controller Editor**: además de emplear el controlador MASCHINE juntamente con su programa específico, el aparato puede emplearse también como como un potente y versátil controlador MIDI para dirigir otros dispositivos y aplicaciones MIDI. Esto es posible gracias a la aplicación Controller Editor, un programa que permite definir de manera precisa todas las asignaciones MIDI del controlador MASCHINE. La aplicación Controller Editor se instala durante el proceso de instalación de MASCHINE. Para más información al respecto, consulte por favor el Manual del Controller Editor, disponible en formato PDF en el menú de ayuda (Help) del Controller Editor.
- **Videos de asistencia en línea**: el canal oficial de ayuda de Native Instruments contiene numerosos videos de asistencia y se lo puede consultar en el siguiente URL: https://www.youtube.com/NIsupportEN. Recomendamos seguir las instrucciones de estos tutoriales teniendo la aplicación respectiva abierta en el ordenador.

Otros recursos en línea: Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda adicional en los lugares siguientes:

- Banco de información
- Foro de usuarios
- Asistencia técnica
- Asistencia del registro

Consulte el capítulo de Solución de problemas para más información al respecto.



Los manuales de MASCHINE se encuentran disponibles en formato PDF. Estos pueden consultarse directamente desde el menú de ayuda (Help) del programa o descargarse desde la siguiente ubicación:
www.native-instruments.com.



Por favor, consulte regularmente el sitio de Internet de Native Instruments para obtener las versiones al día de estos documentos.

1.2 Convenciones tipográficas

Esta sección explica los signos y composición de página empleados en el manual. Este manual utiliza una disposición tipográfica especial para destacar puntos especiales y advertir sobre posibles problemas. Los símbolos que representan estas notas aclaratorias indican su naturaleza:

Este manual utiliza una disposición tipográfica especial para destacar puntos especiales y advertir sobre posibles problemas. Los símbolos que representan estas notas aclaratorias indican su naturaleza:



El globo de texto muestra consejos útiles que a menudo permiten llevar a cabo una tarea de manera más eficiente.



El signo de exclamación resalta la información importante que resulta esencial en determinadas situaciones.



El tachado en aspa rojo advierte sobre problemas graves y eventuales riesgos que requieren su completa atención.

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparece en menús desplegables del programa (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), en rutas de directorio del disco duro y de otros dispositivos de almacenamiento se muestra impreso en *bastardilla*.

- Todo otro texto del programa (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparece impreso de color azul. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Los textos y leyendas de las pantallas de visualización del controlador aparecen impresos de color gris claro. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en un visualizador del controlador.
- Los nombres inscritos sobre el aparato controlador aparecen impresos de color naranja. Cada vez que vea este formato, encontrará el mismo texto identificando algún elemento del controlador.
- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
- Los nombres de las teclas del ordenador aparecen encerrados en paréntesis rectangulares (p. ej.: "Presionar [Mayús] + [Intro]").

► Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.

→ El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

Convenciones terminológicas

A lo largo del presente manual, utilizaremos la denominación **controlador MASCHINE** (o simplemente el **controlador**) para referirnos al aparato controlador y denominaremos como **programa MASCHINE** al programa instalado en el ordenador.

El término "**efecto**" será, a veces, abreviado con la sigla **FX** al describir ciertos elementos del programa o del aparato. Ambos términos tienen el mismo significado.

Combinación de botones y atajos del controlador

La mayoría de las instrucciones emplean el signo "+" para indicar el conjunto de botones que deben presionarse **simultáneamente**. El botón aparecerá mencionado siempre en primer término. Por ejemplo, una instrucción del tipo:

"Presionar SHIFT + PLAY"

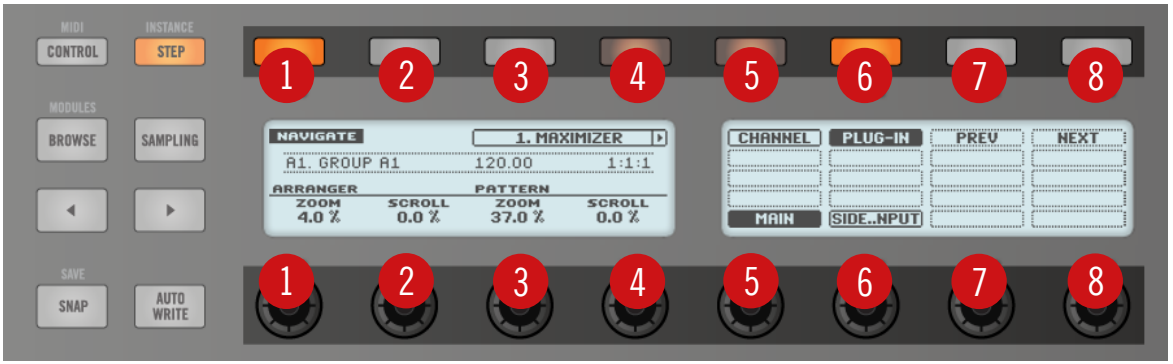
significa:

1. Presione y mantenga presionado el botón de SHIFT.
2. Mientras se presiona SHIFT, presionar PLAY y luego soltarlo.

3. Suelte SHIFT.

Botones sin nombre del controlador

Los botones y perillas arriba y debajo de los visualizadores del controlador MASCHINE no presentan rótulos de identificación (al contrario del resto de los elementos del controlador).



Los botones y perillas sin denominación del controlador MASCHINE.

Para una clara referencia a estos elementos, emplearemos mayúsculas y números para mencionarlos. Así, los botones situados sobre los visualizadores se identifican como los Botones 1 a 8 y las perillas de debajo, como las Perillas 1 a 8. Por ejemplo, al leer una instrucción del tipo "Presione el Botón 2 para abrir la página de edición (EDIT)", sabrá que lo que tiene que hacer es presionar el segundo botón a partir de la izquierda, encima de los visualizadores

1.3 Novedades de MASCHINE 2.8

La nuevas funciones incorporadas a MASCHINE son:

Integración de Sounds.com

- Explore los sonidos de Sounds.com, arme sus propias colecciones de samples bucleados y sencillos, y mándelos directamente al buscador de MASCHINE.

Mejoras en el buscador

- Los samples ahora se encuentran categorizados según su modo de reproducción; es decir, bucleados (Loops) o sencillos (One-shots).
- Los avances de los bucles seleccionados en el buscador se ejecutan en sincronía con el proyecto vigente. Al tocar un proyecto y seleccionar un bucle con la función de escucha previa activada, este comienza su ejecución de inmediato en sincronía con el proyecto. Si el bucle inicia su reproducción a medio camino, se ejecutará una vez más en su totalidad para asegurar que se pueda escuchar todo el bucle en el contexto del proyecto.
- Las selecciones de etiquetas y de producto se conservan al pasar a otro tipo de contenido o al intercambiar la biblioteca de fábrica y la del usuario.
- El contenido del buscador se sincroniza entre las distancias instancias en acción. Al manejar varias instancias de MASCHINE, ya de manera independiente, ya como plugin de un anfitrión; los cambios efectuados en la biblioteca se actualizan en todas las instancias vigentes. Por ejemplo, si borra un sample de la biblioteca del usuario en una instancia, dicho sample desaparecerá también en el resto. De manera similar, si guarda un presente dentro de una instancia, el preset estará disponible en todas las otras instancias también.
- Cambios efectuados sobre samples de la biblioteca de fábrica quedan guardados en el directorio estándar del usuario.

Para más información sobre estas nuevas características, consulte el capítulo ↑4, Buscador.

Mayor integración con los teclados de la Serie A

- Al explorar archivos con los teclados de la Serie A, ahora puede pasar rápidamente a la lista de resultados manteniendo pulsado SHIFT y desplazando a la derecha el transductor direccional.
- Al explorar archivos con los teclados de la serie A, la lista de resultados del buscador se puede recorrer rápidamente manteniendo pulsado SHIFT y girando el transductor direccional.
- Sonidos y grupos pueden silenciarse o aislarse desde los teclados de la Serie A. Los sonidos se silencian en el modo TRACK y los grupos se silencian en IDEAS.

- La duración de las pautas puede ajustarse desde los teclados de la Serie A. En la vista de IDEAS presione el transductor direccional y gire para establecer incrementos de 1 compás, o mantenga presionado SHIFT para graduaciones más detalladas. Presione nuevamente para fijar el cambio.
- Para vaciar el contenido de una pauta con los teclados de la Serie A, mantenga pulsado SHIFT y presione STOP.

1.4 Novedades de MASCHINE 2.7.10

La nuevas funciones incorporadas a MASCHINE son:

Incorporación de nuevos dispositivos

- Soporte de los teclados KOMPLETE KONTROL A-Series.

Mejoras en el plugin de audio

- Se añadió una pestaña de edición al plugin de audio: al igual que en el plugin del sámpler, ahora es posible llevar a cabo ediciones de audio destructivas en los bucles cargados en el plugin de audio a través de esta nueva pestaña de edición.
- Se añadió un rango de reproducción ajustable al plugin de audio: en la pestaña de edición del plugin de audio, ahora hay marcadores de inicio y fin del rango ejecutable que permiten aislar solo una porción del archivo de audio que se desea buclear. La línea de tiempo en la parte superior de la onda ahora muestra unidades musicales en lugar de samples.

Para más información sobre la edición de audio, véase ↑8, Empleo del plugin de audio.

Mejoras generales

- Ahora, los ítems del buscador pueden arrastrarse a ubicaciones externas.

1.5 Novedades de MASCHINE 2.7.8

La nuevas funciones incorporadas a MASCHINE son:

Incorporación de nuevos dispositivos

- Soporte para el teclado KOMPLETE KONTROL S88 MK2
- Soporte para el controlador MASCHINE MIKRO MK3.

1.6 Novedades de MASCHINE 2.7.7

La nuevas funciones incorporadas a MASCHINE son:

Mejoras en el plugin de audio

- El plugin de audio incorpora el modo Formant para preservar los formantes del sonido al modificar el tono de un bucleo. Resulta de utilidad para trabajar con material vocal. Véase ↑8, Empleo del plugin de audio para más información al respecto.
- Los modos del ingenio se enumeran según su demanda de procesamiento, desde el más bajo (Re-Pitch) hasta el más alto (Formant).
- Se mejoró el procedimiento de la grabación. Ahora, al iniciar una nueva toma, la grabación anterior se silencia para evitar distracciones. Si la grabación se interrumpe, se restaura la toma anterior.
- Se mejoró el procedimiento de grabación de pautas. Ahora, al iniciar una nueva grabación se silencia la pauta en ejecución para evitar distracciones al grabar una pauta nueva. Si la grabación se interrumpe, se restaura la pauta anterior.
- Al arrastrar un archivo de audio desde el arrastrador del editor de pautas hasta un nicho de sonido o de grupo, MASCHINE cargará el sonido en plugin de audio en lugar del sámpler.
- Al exportar audio bucleado desde MASCHINE, el tempo del proyecto quedará inscrito en estos archivos. MASCHINE tomará en cuenta este tempo al cargar el archivo en el plugin de audio.
- MASCHINE inscribe la información de tempo y de bucleo en las grabaciones efectuadas en el modo bucleado de la grabación. La información de tempo se adjunta a las grabaciones efectuadas en el modo sincronizado. Por consiguiente, estas grabaciones siempre marcharán en sincronía con el proyecto al cargarlas en el plugin de audio.

Editor de pautas

- El número de herramientas disponibles en el programa para la edición de las pautas fue reducido para suprimir redundancia. El modo de edición del ratón se simplifica y en lugar de la flecha, el pincel y el borrador, ahora solo aparece el pincel. Cuando el pincel está apagado, el cursor se comporta normalmente como lo hacía en el antiguo modo de selección (la flecha). Al encender el pincel, se activa la función de trazado habitual y el cursor se transforma en un pincel. Véase ↑11.4.1, Editar eventos con el ratón: panorama general para más información.
- Los atajos de teclado empleados en el editor de pautas sufrieron los cambios siguientes:
  - W = conmuta entre la vista del grupo y la vista del teclado.
  - S = enciende o apaga la vista del sampleo,
  - E = enciende o apaga el pincel.

Grabación

- Ahora, los atajos Comando + Mayús + espacio (macOS) y Ctrl + Mayús + espacio (Windows) activan el conteo de la grabación desde el programa mientras el cabezal de la reproducción se encuentra en movimiento.

Mejoras generales

- La biblioteca de fábrica de MASCHINE ofrece muestras previas de grupos, kits y sonidos. Para que esto suceda es necesario instalar primero la actualización de Factory Library v1.3.2.
- La opción de las preferencias que permite emplear la versión más reciente de un plugin fue extendida para aceptar la carga de proyectos (antes solo se limitaba a la carga de presetes). Por ejemplo, si compuso un proyecto que empleaba REAKTOR 5 pero en su ordenador también tiene instalado REAKTOR 6; al habilitar esta opción, todas las instancias del proyecto se cargarán con REAKTOR 6. En modo independiente, un cuadro de advertencia mostrará los plugines que fueron actualizados. Si cuenta solamente con las versiones más recientes de los plugines, esta operación sucederá de todos modos sin importar la configuración de esta opción. Esto asegura la carga de proyectos antiguos evitando molestos mensajes de error. Véase ↑3.6.6, Preferencias – Plug-ins para más información al respecto.

1.7 Novedades de MASCHINE 2.7.4

La nuevas funciones incorporadas a MASCHINE son:

Mejoras en el plugin de audio

- El modo bucleado de la grabación del editor de samples presenta un parámetro nuevo, Target,que determina el destino de la grabación cuando esta finaliza. Presenta tres opciones: Take pone la grabación en el lote de grabaciones del plugin vigente, Sound pone la grabación en un plugin de audio en el siguiente nicho de sonido vacío (muy práctico para superponer lo grabado con el contenido presente en la pauta, de manera similar a un pedal de repetición de guitarra). Finalmente, la opción de Pattern pone la grabación en un plugin de audio que se coloca en el nicho siguiente y, además, crea una pauta nueva que solo toca este contenido (muy útil para capturar distintas versiones de una misma parte y evaluarlas rápidamente cambiando una pauta por otra). Véase ↑17.2, Grabación de audio para más información al respecto.
- MASCHINE JAM incorpora una rutina de trabajo que automatiza el nuevo parámetro de Target para facilitar el sampleo y superposición de sonidos. Este nuevo modo de grabación se habilita presionando el botón IN 1 (también resulta práctico fijar el modo presionando IN 1 y SONG). Bajo este modo, la grabación se activa automáticamente al presionar alguna de las pautas existentes; el bucleo grabado se añade luego a esta pauta como un sonido nuevo. Al repetir el procedimiento varias veces se logra rápidamente una superposición de las distintas grabaciones. Por el contrario, al presionar el botón de una pauta vacía, la grabación quedará dispuesta en un nicho de sonido nuevo y se creará una pauta exclusivamente para ese contenido. Al presionar IN 1, la entrada externa 1 queda seleccionada como fuente de la grabación. Al presionar GRP, se selecciona el grupo en foco como fuente de la grabación. Al presionar MST selecciona la salida general de MASCHINE como fuente de la grabación (por ejemplo, para resamplear la ejecución en curso). Para más información, consulte por favor el Manual de MASCHINE JAM disponible en el menú de ayuda (*Help*)
- MASCHINE JAM estrena un control de sampleo a través del pedal. Cuando el modo bucleado de la grabación se encuentra habilitado, el pedal conectado a MASCHINE JAM puede emplearse para controlar la grabación. Al presionar el pedal, la grabación quedará preparada según el ajuste vigente. Otra presión sobre el pedal antes del inicio efectivo de la graba-

ción, la cancelará. Si la grabación ya se encuentra en curso, al pisar dos veces, la grabación se interrumpe y el audio grabado hasta ese momento queda descartado. Al finalizar la grabación, es posible presionar el pedal por unos momentos para deshacer lo grabado e intentar una nueva toma. Para más información al respecto, consulte el Manual de MASCHINE JAM en el menú de ayuda (*Help*). En caso de emplear MASCHINE MK3 o MASCHINE STUDIO, véase el apartado Empleo del pedal para la grabación del audio

- Se mejoró la detección automática del tempo del plugin de audio para que seleccione un tempo más cercano al tempo del proyecto. Por ejemplo, si el tempo del proyecto es de 170 BPM y se carga un bucle de 174 BPM, MASCHINE establece un tempo primigenio de 174 BPM y no de 87 BPM, como lo hacía previamente.
- El plugin de audio incorpora el modo Re-Pitch para efectuar modificaciones en el tono del sample (como al acelerar o desacelerar un disco) y sincronizarlo con el el tempo del proyecto. Es una modalidad que demanda menos potencia de cálculo que el modo por defecto; sin embargo, este modo no permite ajustar la afinación del bucleo (los cambios tonales programados con el modo Gate se ignoran y solo se toma en cuenta el tiempo de las notas programadas para accionar el audio). Véase ↑8, Empleo del plugin de audio para más información al respecto.

Mejoras de MASCHINE MK3

- MASCHINE MK3 mejora su integración con los controles básicos y de mezcla de Ableton Live. El mezclador de Ableton Live puede accederse ahora desde MASCHINE MK3: el estado de los controles de volumen, panorama estéreo, silencio/aislamiento y armado aparece visible en los visualizadores. También permite el manejo de los controles de la reproducción, grabación y navegación de los clips, entre otros. Véase Integración del anfitrión para más información al respecto.

Mejoras generales

- El historial de grabaciones del sámpler y los plugines de audio fue mejorado y recibe ahora el nombre de sistema de gestión de tomas. Este sistema permite guardar y gestionar las tomas grabadas como parte del proyecto.
- La grabación de audio externo fue dotada con una compensación de latencia. Esta compensación entra en acción al grabar audio externo con el parámetro de monitorización desactivado. El sistema trabaja con la latencia general transmitida por la interfaz de audio seleccionada.

- La función que eliminaba los eventos del editor de pautas al pulsar el botón secundario del ratón fue suprimida. En su lugar, se abre un menú contextual. Los eventos siguen eliminándose con el habitual doble clic o con las herramientas del pincel y el borrador. Véase ↑11.4.5, Borrar eventos/notas para más información al respecto.
- La función del clic secundario del arreglador fue modificada. Ahora, ya no elimina la pauta de la escena; en su lugar, abre un menú contextual con distintas opciones de arreglo. Para más información al respecto, véase ↑16.3.13, Trabajar con pautas en la vista de la canción
- El editor de pautas mejoró el procedimiento para redimensionar los eventos. Ahora, el cursor de redimensionamiento aparece más grande y visible.

1.8 Novedades de MASCHINE 2.7.3

La nuevas funciones incorporadas a MASCHINE son:

Mejoras en el plugin de audio

- Ahora, el modo bucleado de reproducción del plugin de audio permite activar o desactivar individualmente el audio de cada sample. Un doble clic sobre la onda del sample permite suspender o reactivar su ejecución dentro de la pauta seleccionada. Alternativamente, esto se puede llevar a cabo también desde la sección STEP del controlador. Véase ↑8.3, Emplear el modo bucleado para más detalles.
- La ficha de grabaciones incorpora un modo de grabación: el modo bucleado. Además, la ficha de grabaciones está disponible tanto en el plugin del sámpler como en el plugin de audio. Al habilitar el modo bucleado, la grabación se alinea con el inicio de la pauta y una vez concluida, el bucle grabado se guarda en el plugin de audio y comienza su ejecución de manera automática. Véase ↑17.2, Grabación de audio para más detalles.

Mejoras del controlador MASCHINE

- MASCHINE MK3 y MASCHINE STUDIO estrenan una vista de ideas. La vista de ideas del programa puede accederse ahora desde el controlador. Véase ↑16.2, Empleo de la vista de ideas para más detalles.

- MASCHINE MK3 puede editar los eventos empleando el transductor direccional. Las distintas opciones de edición pueden seleccionarse con el transductor en la ventana de eventos del aparato. Véase ↑11.4, Editar eventos para más detalles.
- MASCHINE MK3 integra ahora los controles básicos y de mezcla de Apple Logic.
    - El mezclador de Ableton Live puede accederse desde MASCHINE MK3 (el estado de los controles de volumen, panorama estéreo, silencio/aislamiento aparece visible en los visualizadores).
    - También permite el manejo de los controles más esenciales (reproducción, grabación, automatización, entre otros).

Mejoras generales

- MASCHINE incorpora escalas adicionales provenientes de KOMPLETE KONTROL. Véase ↑6.4.2, Seleccionar una escala y crear acordes para más detalles.
- Los efectos de interpretación pueden cargarse al final de la cadena de plugines de un grupo.
- Se solucionó el problema que se producía al duplicar pautas en MASCHINE MIKRO.
- Se solucionó el problema que provocaba que la reproducción del bucleo de MASCHINE repercutiera en la reproducción de la vista de ideas al trabajar dentro de una estación de trabajo digital.
- Se solucionó el problema que podía ocurrir al agrandar horizontalmente el arreglador cuando los nombres de las secciones llevaban caracteres especiales.
- Se solucionaron algunos inconvenientes relacionados con el cambio de nombre de escenas y secciones.
- Se eliminó la versión de 32 bits tanto en la aplicación independiente como en el plugin.
- El Controller Editor añadió curvas de velocidad para MASCHINE MK3.
- Se eliminó el diálogo de inicio que sugería descargar los anticipos de sonidos desde Native Access. Estos archivos siguen disponibles para su instalación en Native Access.

2 Consulta rápida

Estacapítulo presenta las áreas y conceptos principales de MASCHINE. En los apartados siguientes describiremos:

- La información que lo ayudará en su trabajo diario con el controlador (↑2.1, Empleo del controlador).
- El panorama general de un proyecto de MASCHINE y una descripción de su estructura y contenido (↑2.2, Panorama general de un proyecto de MASCHINE).
- Un exposición básica del aparato controlador, describiendo someramente cada uno de sus elementos de control (↑2.3, Panorama general del controlador MASCHINE).
- Una exposición básica del programa MASCHINE (↑2.4, Panorama general del programa MASCHINE).



Para una descripción detallada de cada elemento y característica, consulte por favor el manual.

2.1 Empleo del controlador

Esta sección brinda información útil para el trabajo de todos los días con el controlador MASCHINE.



Para una completa relación de todos los atajos disponibles, consulte por favor el manual

2.1.1 Modos del controlador y fijación de los modos

El controlador presenta diferentes modos de operación.

Además del modo de control (modo predeterminado bajo el cual los pads accionan los sonidos), existen otras modalidades de trabajo suplementarias para la consecución de distintas tareas. Estos modos se habilitan a través de sus botones específicos (p. ej., SCENE, BROWSE, GRID, etc.).

En algunos de estos modos, es necesario mantener presionado el botón para que el modo siga activo. Por ejemplo, al presionar el botón de PAD MODE, los visualizadores mostrarán opciones de control específicas de los pads; al soltar el botón, el controlador volverá al modo de control.

Los botones que deben mantenerse presionados aparecen en la columna central del controlador (a la izquierda de los pads), junto con los botones de NOTE REPEAT, GRID, AUTO WRITE y REC:



Cada uno de estos botones debe estar presionado para poder emplear el modo correspondiente.

Fijar los modos del controlador

Los modos del controlador pueden fijarse para que el aparato no vuelva al modo estándar tras soltar el botón:

1. Presione y mantenga presionado un botón de modo; por ejemplo, el botón de GRID.
2. Presione el Botón 1, arriba del primer visualizador.

→ Al soltar GRID, el controlador seguirá bajo el modo de la cuadrícula hasta que GRID vuelva a ser presionado.

Una vez que un modo de operación ha sido fijado, el controlador volverá a fijarlo automáticamente la próxima vez que presione el botón.

El modo puede fijarse o desfijarse presionando el botón de modo y el Botón 1.

2.1.2 Controlar las vistas del programa desde el controlador

El controlador brinda numerosos atajos que permiten modificar lo que muestra MASCHINE en su interfaz gráfica.

Para controlar las vistas del programa desde el controlador:

► Presione y mantenga presionado el botón NAVIGATE para ingresar al modo de navegación. También puede presionar NAVIGATE + Botón 1 para fijar el modo y soltar NAVIGATE (véase ↑2.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos).

→ La pantalla de navegación quedará abierta.

Controlar el programa

Utilice los botones situados arriba de los visualizadores para manejar las distintas vistas:

Vista general de la navegación

Acción	Atajo
Seleccionar la vista de ideas.	Botón 2
Seleccionar la vista de la canción.	Botón 3
Seleccionar la vista conjunta.	Botón 4
Seleccionar el buscador.	Botón 5
Reducir/maximizar el mezclador (vista conjunta solamente)	Botón 6

Acción	Atajo
Seleccionar la banda de modulación.	Botón 7
Seleccionar el seguimiento.	Botón 8

Emplear las perillas para recorrer la pantalla del programa.

Acción	Atajo
Agrandar/achicar el arreglador línea (vista de la canción).	Perilla 1
Recorrer horizontalmente el arreglador (vista de la canción).	Perilla 2
Acercar / Alejar el editor de pautas.	Perilla 5
Recorrer el editor de pautas horizontalmente.	Perilla 6

Usar los pads para controlar el programa.

Acción	Atajo
Recorrer pautas a la izquierda	Presionar el pad 1
Recorrer pautas a la derecha	Presionar el pad 3
Alejar la pauta.	Presionar el pad 2
Acercar la pauta.	Presionar el pad 6
Recorrer a izquierda el arreglador (vista de la canción).	Presionar el pad 9
Recorrer a derecha el arreglador (vista de la canción).	Presionar el pad 11
Acercar el arreglador (vista de la canción).	Presionar el pad 14
Alejar el arreglador (vista de la canción).	Presionar el pad 10

Vista de la navegación de páginas

Acción	Atajo
Seleccionar la navegación de páginas.	SHIFT + Botón 2
Modo del canal	
Seleccionar propiedades de canal (Input, Output, Groove o Macro).	Botones 5 y 6
Seleccionar página del banco.	Botones 7 y 8
Modo del plugin	
Seleccionar plugin	Botones 5 y 6
Seleccionar página del banco.	Botones 7 y 8

2.2 Panorama general de un proyecto de MASCHINE

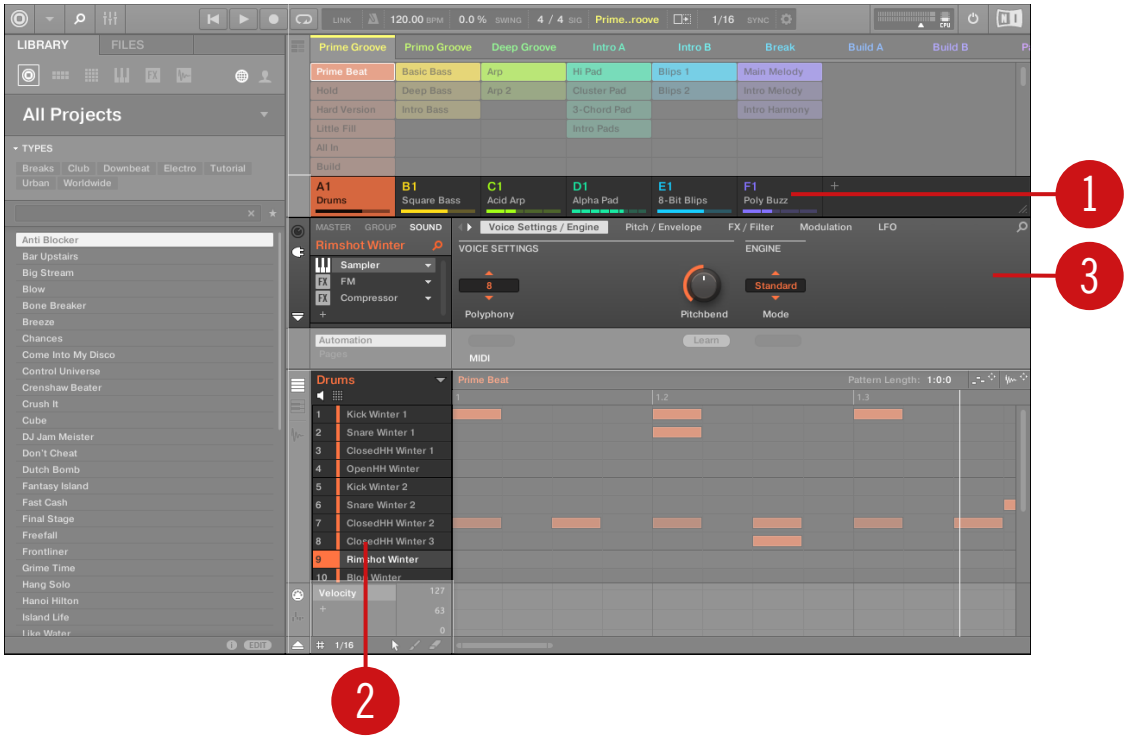
Un proyecto de MASCHINE contiene toda la información de la pieza musical producida en el programa.

- El proyecto engloba todo el **contenido musical**: es decir, los instrumentos, sonidos, samples y efectos empleados.
- El proyecto también contiene el **arreglo** de la canción: es decir, las pautas formadas a partir de eventos musicales y los sonidos que estos accionan, y su combinación en escenas y secciones para formar la estructura de una canción.

El apartado siguiente explica estos dos aspectos en detalle.

2.2.1 Los sonidos y su contenido

El contenido sónico de un proyecto de MASCHINE incluye todo el material de audio empleado (instrumentos y efectos) y la forma en que están estructurados.



Los sonidos de un proyecto de MASCHINE en la vista de ideas.

- Los grupos (**1**) se disponen en bancos. Cada banco contiene ocho grupos (A–H) y cada grupo contiene dieciséis nichos de sonido (1–16) (**2**). Los nichos de sonido, por su parte, se llenan con samples o plugines.
- La música puede componerse trabajando sobre los tres canales del proyecto; es decir, el canal general (máster), el canal del grupo y el canal del sonido. Los controles pertinentes están situados en el área de control (**3**); la cual puede emplearse para acceder a los parámetros de los plugines y a las propiedades de los canales..
- El área de control presenta las secciones correspondientes a estos tres canales: MASTER, GROUP y SOUND.
    - Los controles de la sección de SOUND tienen efecto sobre el sonido del nicho seleccionado (1–16).

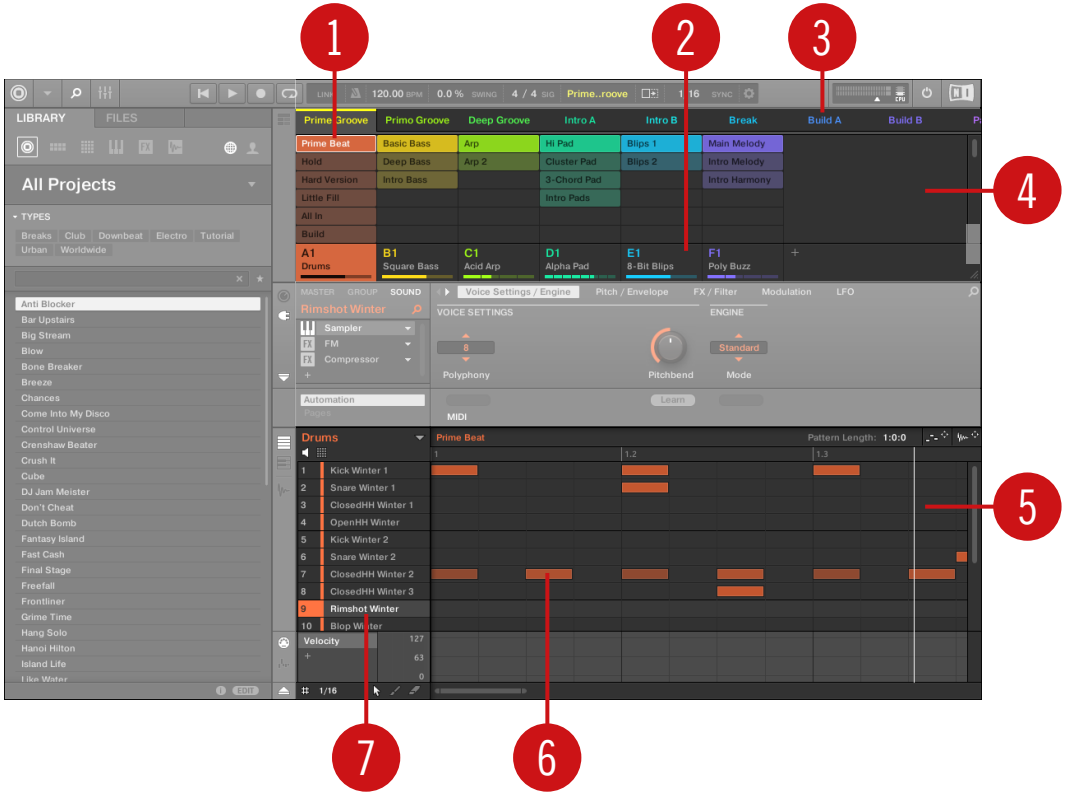
- Los controles de la sección de GROUP afectan el sonido del grupo (A–H); es decir, el sonido de todos los nichos de sonido del grupo.
- Los controles de la sección de MASTER afectan el sonido de la salida general de MASCHINE; es decir, el conjunto de todos los grupos y sonidos empleados.

2.2.2 Arreglo

Un proyecto de MASCHINE es la composición de pautas musicales y su disposición dentro de la estructura de la canción. MASCHINE separa el proceso de creación de ideas musicales del procedimiento del arreglo musical para posibilitar una metodología de trabajo más flexible y creativa. En consecuencia, el área del arreglador presenta dos vistas independientes: la vista de ideas y la vista de la canción; de fácil acceso tanto en el programa como en el controlador. Estas dos vistas muestran el mismo contenido pero de manera diferente.

Vista de ideas

La vista de ideas es una área de trabajo orientada hacia la creación y desarrollo de pautas y escenas musicales. Aquí, las pautas se componen y registran para luego ser combinadas en escenas. Cuando las escenas creadas están listas, se trasladan a la vista de la canción para su arreglo y composición final



La vista de ideas de un proyecto de MASCHINE está orientada a la creación de pautas y armado de escenas.

La creación de ideas musicales en MASCHINE sigue la rutina siguiente:

- Se cargan samples o plugines en los nichos de sonido (**7**) del grupo seleccionado (**2**).
- Luego, tocando los pads, se graban distintas instancias de los sonidos (1–16). La instancia grabada de un sonido recibe el nombre de "evento" (**6**).
- Juntos, los eventos constituyen la pauta musical (**1**) del grupo seleccionado.
- Todo esto tiene lugar dentro del editor de pautas (**5**), lugar donde se pueden crear varias pautas para cada uno de los grupos existentes.

- En la mitad superior de la pantalla del programa, la vista de ideas (**4**) permite combinar las pautas de cada grupo.
- Aquí las pautas(**1**) se combinan para formar escenas (**3**).

Vista de la canción

En la vista de la canción, las escenas se asignan a secciones bajo una línea métrica. Estas secciones pueden moverse y cambiarse para desarrollar un arreglo.



La vista de la canción de un proyecto de MASCHINE.

El desarrollo de un arreglo en MASCHINE sigue la rutina siguiente:

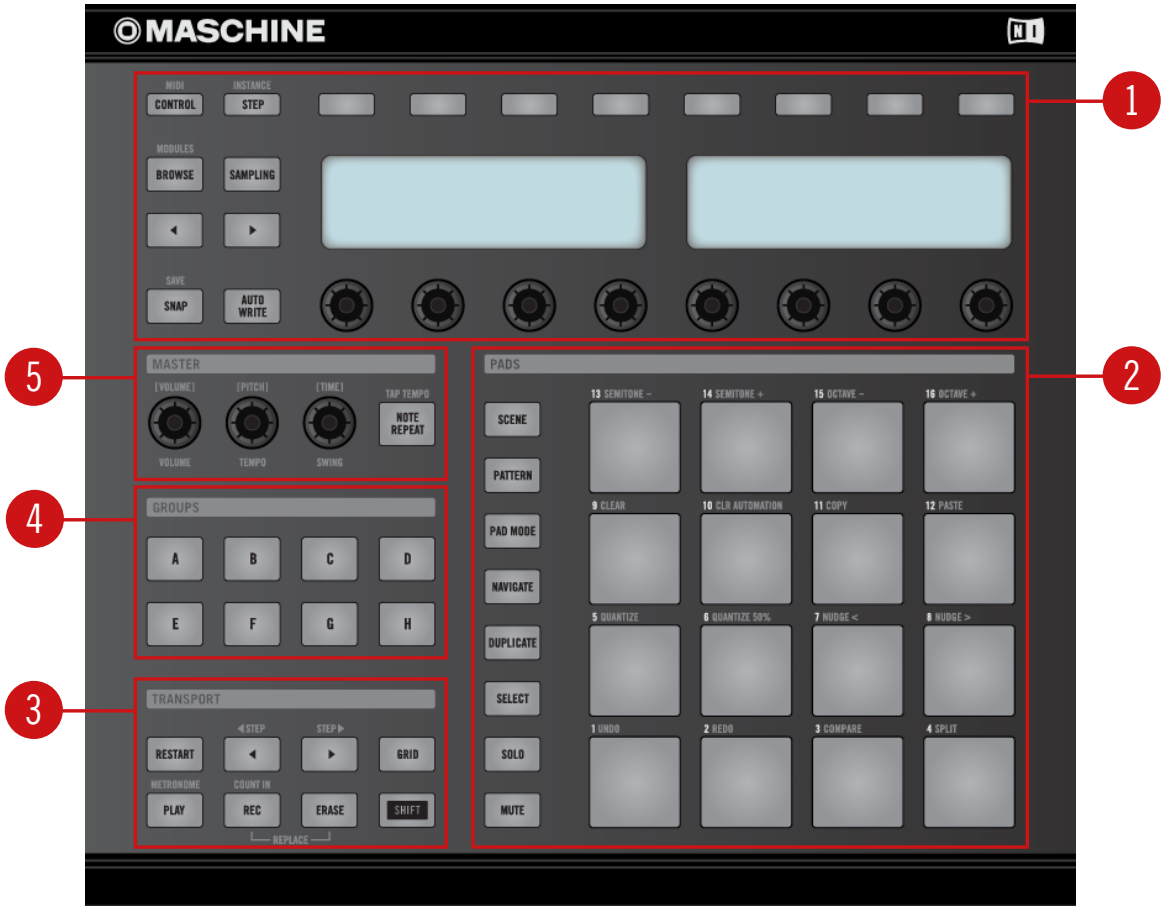
- Las secciones se crean bajo la línea métrica del arreglador (**1**).
- A cada sección se le asigna una escena (**2**).

- Las secciones pueden arrastrarse para situarlas en una ubicación más conveniente.

2.3 Panorama general del controlador MASCHINE

2.3.1 Panorama general del controlador MASCHINE

Esta sección describe de manera general las áreas y elementos de control del controlador.



El controlador MASCHINE.

(**1**) **Sección CONTROL**: utilice esta sección multipropósito para acceder a todos los parámetros del modo seleccionado en el controlador. Hay, también, botones exclusivos para acceder al buscador, al modo de secuenciación y al editor de samples. Para más información, véase ↑2.3.1.1, Sección CONTROL.

(**2**) **Sección PADS**: la columna de botones a la izquierda de esta sección maneja los distintos modos de operación del controlador. Además de tocar los sonidos del grupo seleccionado, los 16 pads brindan acceso a muchos comandos de edición y selección, según el modo de operación empleado. Para más información, véase ↑2.3.1.5, Sección Pads.

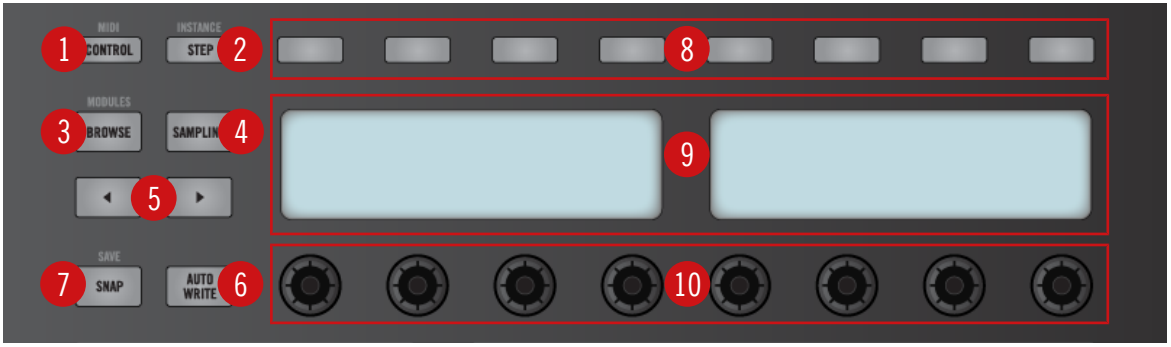
(**3**) **Sección TRANSPORT**: esta sección alberga los controles de la ejecución. Presione los botones correspondientes para llevar a cabo la acción deseada. Use SHIFT para acceder a las funciones secundarias del controlador. Para más información, véase ↑2.3.1.4, Sección TRANSPORT.

(**4**) **Sección GROUPS**: los botones de esta sección brindan acceso instantáneo a cada uno de los grupos de sonidos del proyecto. Para más información, véase ↑2.3.1.3, Sección GROUPS.

(**5**) **Sección MASTER**: contiene las perillas que controlan el volumen, el tempo y el swing. El botón de repetición de nota (NOTE REPEAT) se encuentra también en esta sección y sirve de ayuda en el proceso de composición rítmica. Para más información, véase ↑2.3.1.2, Sección MASTER.

2.3.1.1 Sección CONTROL

Este apartado presenta el panorama general de la sección de control.



La sección de control.

(**1**) **CONTROL**: presione el botón de CONTROL para volver al modo de control, el modo predeterminado de operación del controlador. Bajo este modo, los pads representan los sonidos del grupo seleccionado. Al mismo tiempo, el modo de control brinda acceso instantáneo a todos los parámetros de los sonidos, grupos y del master, a través de los ocho botones y las ocho perillas dispuestas arriba y abajo de los visualizadores. El botón de CONTROL habilita también

el modo MIDI al presionar conjuntamente SHIFT + CONTROL. Este modo permite usar MASCHINE como un controlador MIDI (para más información al respecto, consulte el manual del Controller Editor).

(**2**) **STEP**: el **modo de secuenciación** es un modo que complementa al modo de control. Bajo este modo, el controlador funciona como un completo secuenciador. En el modo de secuenciación, cada uno de los pads representa un paso de la cuadrícula. Durante la ejecución de la música, una luz movediza va mostrando la posición del secuenciador. Al presionar un pad, se crea una nota en el paso correspondiente (el pad se enciende) o se la elimina (el pad se apaga). Si la pauta contiene más de 16 pasos, use los Botones 7/8 para pasar a los 16 pasos anteriores o siguientes. Presione SHIFT + STEP para ingresar en el **modo de instancias**. Este modo permite seleccionar la instancia del plugin de MASCHINE que desea controlar desde el controlador, cuando tenga más de una instancia abierta en su estación de audio digital (EAD).

(**3**) **BROWSE**: presione el botón de BROWSE para abrir el buscador. Presione SHIFT + BROWSE para acceder al menú de plugines y cargar un plugin (interno, externo o de Native Instruments) en el nicho seleccionado.

(**4**) **SAMPLING**: presione el botón de SAMPLING para abrir el editor de samples.

(**5**) **desplazamiento de páginas**: son botones que permiten acceder a casi todas las características de MASCHINE desde el aparato controlador. Para que los visualizadores brinden un diseño de imagen claro y sencillo, los parámetros han sido agrupados en distintas "paginas", las cuales pueden seleccionarse con estos botones de **desplazamiento**.

(**6**) **SNAP**: el botón de SNAP por sí mismo carece de función. Sin embargo, utilice SNAP para guardar su proyecto presionando conjuntamente SHIFT + SNAP.

(**7**) **AUTO WRITE**: en MASCHINE, casi cualquier parámetro puede automatizarse a nivel del sonido o del grupo con este botón. Simplemente, mantenga presionado el botón y gire una de las ocho perillas (o una combinación de las mismas) para grabar la automatización del parámetro correspondiente.



El modo de automatización puede fijarse: presione SHIFT + AUTO WRITE para fijar el modo. Véase ↑2.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

(**8**) **Botones 1–8**: el área de control ocupa casi un cuarto del aparato, siendo el núcleo operativo de MASCHINE. Los ocho botones ubicados sobre los visualizadores se adaptan a la operación llevada a cabo en el momento, permitiendo un acceso directo a las subsecciones y funciones más importantes. La acción cumplida por el botón se muestra inmediatamente debajo, en los visualizadores.

(**9**) **Visualizadores**: los visualizadores brindan toda la información esencial. No hará falta mirar la pantalla del ordenador en ningún momento.

(**10**) **Perillas 1-8**: cada perilla controla el parámetro representado en los visualizadores. Cuando AUTO-WRITE (**7**) está presionado, las modificaciones del parámetro quedan grabadas instantáneamente en una pista de automatizaciones cuando la reproducción está activada.

Sehen Sie dazu auch

- Grabar pautas con el secuenciador de pasos [→ 490]

2.3.1.2 Sección MASTER

Este apartado presenta el panorama general de la sección del MASTER.



La sección MASTER.

(**1-3**) **VOLUME**, **TEMPO** y **SWING**: estas perillas control volumen, tempo y swing general del proyecto. Presione y mantenga presionado el pad y, luego, gire la perilla de VOLUME, TEMPO o SWING para cambiar el volumen, el tono o el swing del sonido. Presione y mantenga presionado un botón de grupo y gire la perilla de VOLUME, TEMPO o SWING para cambiar el volumen, tono o swing del grupo.

(**4**) **NOTE REPEAT**: este botón resulta muy práctico para tocar y grabar ritmos. Ejecuta automáticamente el sonido seleccionado a una determinada velocidad. Al presionar NOTE REPEAT y el pad que se desea ejecutar, las notas se accionan repetidamente según la velocidad seleccionada en el visualizador derecho. Los Botones 4–6 permiten seleccionar diferentes velocidades de

ejecución. Gire las Perillas 5–8 para establecer otros valores de velocidad. Además, este botón permite establecer también el tempo del proyecto: presione SHIFT y presione rítmicamente el botón de NOTE REPEAT para establecer el tempo requerido.



El modo de repetición de nota puede ser fijado: presione NOTE REPEAT + Botón 1 para fijar el modo. Véase ↑2.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

2.3.1.3 Sección GROUPS

Este apartado presenta el panorama general de la sección de GROUPS.



La sección GROUPS.

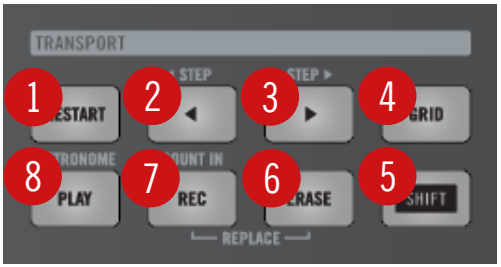
Botones de grupo: presione uno de los botones A-H para seleccionar el grupo sobre el que desea trabajar. Estos botones también se usan para aislar y silenciar cada grupo cuando los botones de SOLO y MUTE se encuentran presionados; una función estupenda para actuaciones en vivo. Presione y mantenga presionado un botón de grupos y gire la perilla de VOLUME, TEMPO o SWING para cambiar el volumen, tono o swing del grupo.



Press SHIFT + botón de grupo A–H para seleccionar un banco de grupos. Consulte, por favor, el manual para más información.

2.3.1.4 Sección TRANSPORT

Este apartado presenta el panorama general de la sección de TRANSPORT.



La sección TRANSPORT.

Esta sección presenta los controles necesarios para la ejecución de la música. Presione los botones correspondientes para llevar a cabo la acción deseada. Utilice el botón de SHIFT para emplear funciones accesorias, como el metrónomo, el conteo o el desplazamiento gradual hacia atrás y adelante.

(**1**) **RESTART**: presione el botón de RESTART para reiniciar el bucleo desde su inicio. SHIFT + RESTART + transductor mueve el rango bucleado. SHIFT + RESTART + transductor de control + Step atrás/adelante cambia el inicio o fin del bucleo.

(**2**) **STEP (atrás)**: retrocede por el bucleo según la medida de la cuadrícula (presionar GRID +F2). Presione SHIFT + STEP (atrás) para retroceder paso a paso.

(**3**) **STEP (adelante)**: avanza por el bucleo según la medida establecida en la cuadrícula (presionar GRID + F2). Presione SHIFT + STEP (adelante) para avanzar paso a paso.

(**4**) **GRID**: este botón abre el modo de la cuadrícula. El modo de la cuadrícula permite seleccionar distintas definiciones para la cuadrícula de pasos (empleada para la cuantificación, el cambio de extensión de las pautas y para las transiciones entre escenas). Presione SHIFT + GRID para acceder a REC MODE. Este modo permite ajustar los parámetros del metrónomo (volumen, compás y conteo) y el modo automático de cuantificación.



El modo de la cuadrícula puede fijarse: presione GRID + Botón 1. Véase ↑2.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

(**5**) **SHIFT**:: mientras que las funciones más importantes se accionan con botones propios, el botón de SHIFT ofrece numerosos atajos a otras funciones, al presionarse conjuntamente con los pads 1-16 u otros botones. SHIFT puede emplearse también para cambiar los parámetros

de manera detallada, al ingresar el valor con las perillas. También puede usar el botón SHIFT para cambiar los parámetros de manera detallada, al ingresar el valor con la perilla. O puede usarlo, también, para pasar por alto, eliminar o mover plugines en la lista de plugines.

(**6**) **ERASE**: borre lo hecho de manera rápida y simple con este botón. Durante la reproducción, mantenga presionado ERASE y presione los pads para borrar los eventos de los sonidos correspondientes mientras la reproducción se ejecuta. Use el atajo ERASE + SELECT + pad para borrar rápidamente todos los eventos accionados por ese pad en la pauta. Si algún parámetro fue automatizado, mantenga presionado ERASE y gire la perilla correspondiente bajo los visualizadores, para borrar la automatización de ese parámetro.

(**7**) **REC**: cuando la reproducción está sonando, presione el botón de REC para iniciar una grabación. Si la reproducción está apagada, presione SHIFT + REC para comenzar a grabar empleando el conteo. Presione REC otra vez para detener la grabación. Mantenga presionado REC para acceder al modo de los presetes y seleccionar una duración predeterminada antes de empezar a grabar cualquier evento.

(**8**) **PLAY**: presione el botón de PLAY para iniciar la reproducción de la música. Presione PLAY otra vez para detener la reproducción. Presione SHIFT + PLAY para encender o apagar el metrónomo.



Todos los atajos del aparato se hallan explicado en el manual de referencia del aparato controlador, disponible en el menú de ayuda (Help) del programa MASCHINE.

2.3.1.5 Sección Pads

Este apartadopresenta el panorama general de la sección de los PADS.



La sección de los pads.

Los siguientes botones pueden se fijados en su función: presione simplemente el botón deseado + Botón 1 (arriba del visualizador izquierdo) para proteger o desproteger el modo correspondiente. Véase ↑2.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

(**1**) **SCENE**: este botón abre el modo de las **escenas**, en la vista de ideas, o el modo de las **secciones**, en la vista de la canción. Utilice el modo de las escenas para acceder a las escenas y use el modo de las secciones para el arreglo de la canción.

- Utilice el modo de las escenas para crear, seleccionar y manejar escenas, y prepararlas para su asignación a las secciones del arreglador. Durante la reproducción, las escenas pueden intercambiarse rápidamente presionando los pads respectivos: pads semiencendidos

indican las escenas existentes y pads completamente encendidos indican la escena seleccionada. Cuando se siente conforme con el resultado de una escena, póngala en el arreglador.

- Use el modo de las secciones para crear, seleccionar y manejar las secciones, y ordenarlas para formar un arreglo. Las secciones pueden ajustar tanto su contenido escénico, su posición bajo la línea métrica como su extensión total.



Use SHIFT + SCENE para pasar rápidamente de una vista a otra.

(**2**) **PATTERN**: este botón abre el modo de las pautas. Este modo permite crear diferentes pautas rítmicas en el grupo seleccionado, pasar de una pauta a otra, crear una nueva durante la reproducción, etc. Los pads semiencendidos muestran las pautas ya existentes, mientras que un pad completamente encendido representa la pauta seleccionada.

(**3**) **PAD MODE**: este botón abre el modo de la botonera. Este modo permite seleccionar un modo de operación diferente de los pads. Por ejemplo, rápidamente puede hacer que los pads pasen a tocar melodías o, incluso, acordes. Los modos de operación de los pads son:

- En el modo estándar, cada pad representa un sonido del grupo seleccionado y la velocidad del sonido es controlada por la presión ejercida sobre el pad.
- En el **modo del teclado**, los pads representan, de manera ascendente desde la nota fundamental, los 16 pasos del sonido seleccionado. De esta manera, es posible tocar el sonido seleccionado como si fuera un instrumento melódico. Utilice los Botones 5 y 8 para ajustar el tono fundamental de los pads. Presione SHIFT + PAD MODE para activar el modo del teclado.
- En el **modo de 16 velocidades**, los pads representan 16 niveles de velocidad, desde la más suave hasta la velocidad máxima. Este modo resulta especialmente útil para armar ritmos dinámicos.
- En el **modo de velocidades fijas**, cada pad representa un sonido del grupo y todos los sonidos presentan la misma velocidad, sin importar la presión ejercida sobre los pads.



En este modo, puede cambiar también la configuración de las funciones de Choke y Link. Consulte, por favor, el manual para más información sobre estas funciones.

(**4**) **NAVIGATE**: abre el modo de navegación. Al trabajar en proyectos musicales muy extensos, a veces se hace necesario mirar la pantalla del ordenador. Bajo este modo, no es necesario el ratón para accionar barras de desplazamiento o agrandadores de imagen. Simplemente, utilice los pads y la sección de control para agrandar o achicar la imagen, o recorrer las pautas y escenas de su proyecto. Véase ↑2.1.2, Controlar las vistas del programa desde el controlador para más información. Además, bajo este modo, los botones arriba del visualizador permiten acceder rápidamente a las páginas de parámetros de los canales y plugines.

(**5**) **DUPLICATE**: abre el modo de duplicación. Utilice este modo para crear otra instancia de un sonido, pauta, grupo o escena. La duplicación resulta útil para experimentar otras variantes preservando, a la vez, el estado original del trabajo.

(**6**) **SELECT**: abre el modo de selección. Este modo permite seleccionar un sonido sin necesidad de tocarlo. También sirve para seleccionar eventos específicos de un sonido en particular, lo cual resulta provechoso para limitar la cuantificación, el corrimiento de notas y otras operaciones específicas de los eventos seleccionados. .Use el atajo de SHIFT + SELECT + pad para seleccionar todos los eventos accionados por el pad en la pauta, o los eventos del mismo tono cuando se trabaja en el modo del teclado. Use el atajo ERASE + SELECT + pad para borrar rápidamente los eventos accionados por ese pad en la pauta o los eventos del mismo tono en el el modo del teclado.

(**7**) **SOLO** : abre la función de aislamiento. Este modo permite aislar un sonido o grupo (lo que equivale a silenciar el resto) presionando el pad o botón respectivo; una función muy práctica durante funciones en vivo. El pad o botón del sonido o grupo aislado aparece completamente encendido, mientras que el resto aparece semiencendido (es decir, los sonidos o grupos silenciados).

(**8**) **MUTE**: este botón abre la función de silenciamiento. Esta función permite silenciar sonidos y grupos de manera instantánea presionando el correspondiente pad o botón del grupo; una excelente opción al trabajar simultáneamente con muchos sonidos y especialmente útil durante actuaciones en vivo. Sonidos o grupos silenciados aparecen con sus botones semiencendidos. Los sonidos y grupos audibles, en cambio, aparecen plenamente encendidos.

(**9**) **Pads 1–16**: : además de encargarse de la ejecución y selección de los sonidos, los pads cuentan con muchas otras funciones según el modo de operación del controlador. Además, usados en combinación con el botón de SHIFT, los pads accionan distintos comandos:

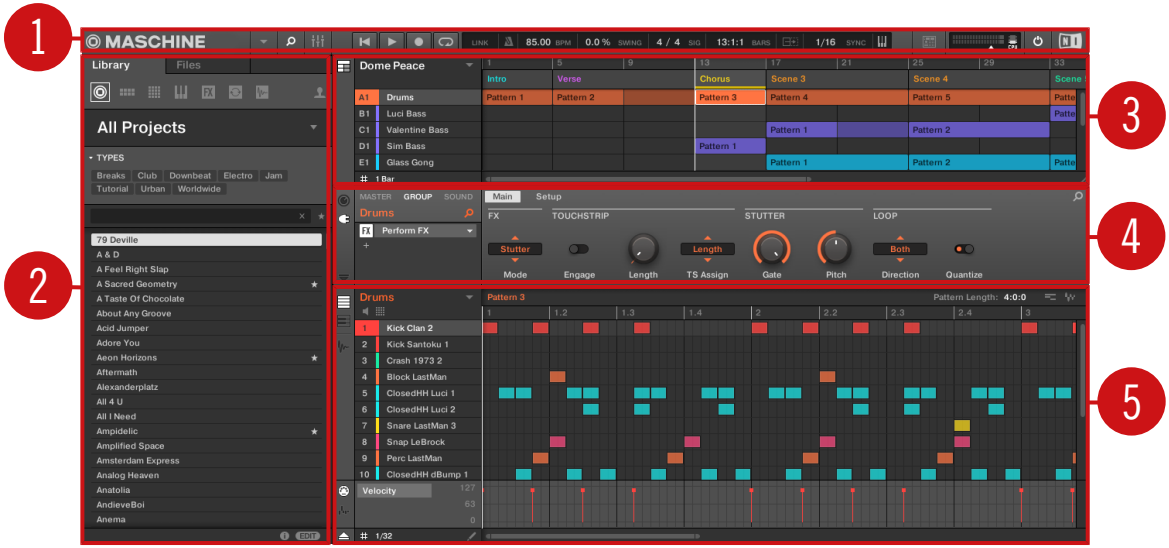
- Presione SHIFT + pad 1/2 para revertir o restaurar la última acción realizada.

- Presione SHIFT + pads 3–16 para acceder a las distintas funciones de edición de la pauta seleccionada.



Para una explicación detallada de estas funciones, consulte por favor el manual.

2.4 Panorama general del programa MASCHINE



El programa MASCHINE

(**1**) **Cabecera**: la cabecera presenta los controles principales del programa, el área de visualización, los controles de la reproducción y el deslizante del volumen general. Esta sección permite también abrir el buscador, acceder a la vista conjunta, conectar el controlador y supervisar la demanda de CPU del ordenador.

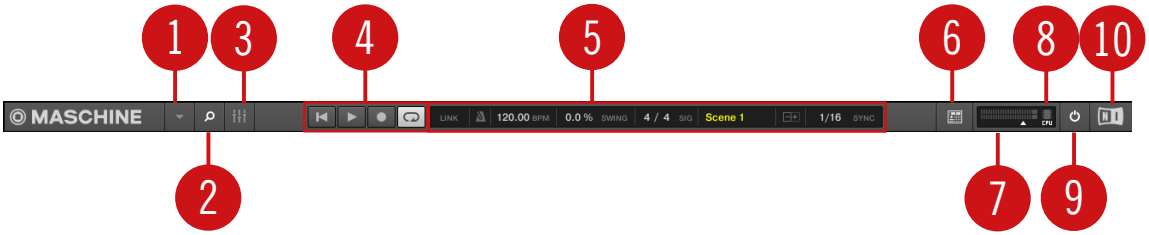
(**2**) **Buscador**: el buscador permite buscar, clasificar y etiquetar los proyectos, grupos, sonidos, instrumentos, efectos y samples de la biblioteca. Las herramientas de búsqueda permiten hallar rápidamente cualquier archivo de sonido y la escucha previa de los samples.

(**3**) **Arreglador**: es un área que presenta dos vistas: la vista de ideas y la vista de la canción. La vista de ideas es un área que permite crear y experimentar ideas musicales sin estar atado a la línea métrica. La vista de la canción permite organizar estas ideas musicales en una línea métrica para formar una canción.

(**4**) **Área de control**: el área de control permite controlar los parámetros y ajustes de los plugines de cada nivel del proyecto musical (sonidos, grupos y máster). Esta área presenta los ajustes de los grupos, sonidos y plugines (internos o VST/AU), los ajustes de MIDI y el direccionamiento.

(**5**) **Editor de pautas**: el editor de pautas permite programar secuencias y grabaciones en tiempo real. Además es el punto de partida de las pautas musicales. Aquí pueden crearse pautas para cada grupo de sonidos y luego asignarlas a las escenas del arreglador. El editor de pautas también permite ajustar la modulación de sonidos, grupos y plugines (internos o plugines).

2.4.1 Cabecera



La cabecera

(**1**) **Menú de MASCHINE**: haga clic en este menú para acceder a los menús del programa. Este menú resulta particularmente útil en el modo de pantalla completa cuando MASCHINE funciona como plugin de una aplicación anfitriona.

(**2**) **Botón del buscador**: utilice este botón para abrir la ventana del buscador. El buscador permite buscar, clasificar y etiquetar los proyectos, grupos, sonidos, instrumentos, efectos y samples de la biblioteca. El buscador también permite realizar búsquedas en el disco del ordenador o en unidades externas. El buscador permite también agregar nuevas etiquetas clasificatorias a lo sonidos y realizar la escucha previa de samples.

(**3**) **Botón de la vista conjunta**: pulse el botón para abrir la vista conjunta. La vista conjunta permite acceder rápidamente a los ajustes de volumen y direccionamiento de sonidos, grupos y máster. Brinda también una interfaz intuitiva para el ajuste de parámetros de todos los plugines.

(**4**) **Controles de la reproducción**: son los controles necesarios para ejecutar, reiniciar, grabar y buclear la reproducción de la música

(**5**) **Área de visualización**: presenta los controles para Ableton Link, el compás, el tempo y el swing global, la función de seguimiento y la cuadrícula de la ejecución (incluida la opción de accionamiento).

(**6**) **Símbolo del controlador**: muestra el símbolo del controlador MASCHINE conectado al ordenador.

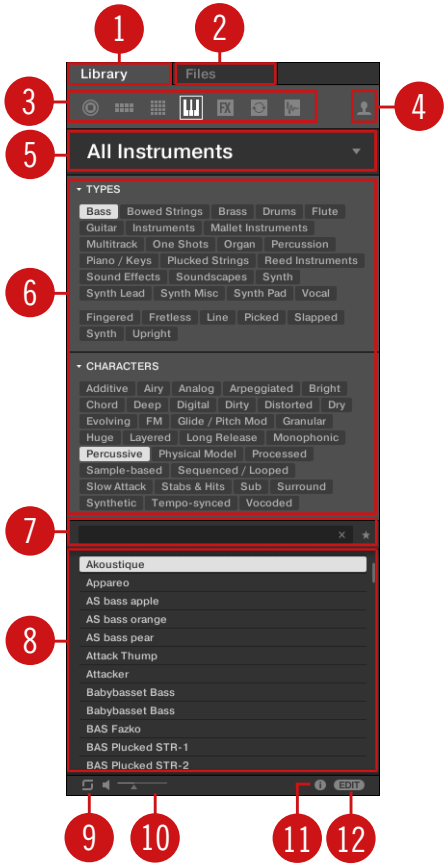
(**7**) **Volumen general**: muestra el volumen general de salida y permite ajustarlo con un control deslizante.

(**8**) **Medidor de la CPU**: este medidor representa el rendimiento del procesador. Para evitar la generación de clics e interrupciones, el nivel representado no debería sobrepasar el 70%. De ser necesario, para alivianar el trabajo del procesador puede samplear la salida de audio de MASCHINE empleando la función de exportación (consulte el manual para más información).

(**9**) **Botón del ingenio de audio**: pulse el botón para desactivar por completo el procesamiento de audio de MASCHINE.

(**10**) **Logo NI**: los logotipos de NI y de MASCHINE abren un recuadro con información referida al número de versión, tipo de licencia, etc.

2.4.2 Buscador



El buscador

(**1**) **Library**: use la ficha de LIBRARY para acceder al disco duro del ordenador con los filtros y selectores de búsqueda de MASCHINE.

(**2**) **Files**: use la ficha de Files para acceder a los archivos del ordenador.

(**3**) **Selector del tipo de archivo**: presenta siete símbolos, cada uno de ellos representando los diferentes tipos de archivo de MASCHINE. De derecha a izquierda los tipos de archivos son: **Projects**, **Groups**, **Sounds**, **Instruments** , **Effects**, **Loops** y **One-shots**. Para abrir el tipo buscado, haga clic en el símbolo correspondiente .

(**4**) **Selector de contenidos**: use el selector de contenidos para seleccionar el contenido de fábrica (botón apagado) o el contenido del usuario (botón encendido).

(**5**) **Selector de productos**: permite buscar y seleccionar los contenidos correspondientes al tipo seleccionado..

(**6**) **Filtro de etiquetas**: son etiquetas clasificadoras que permiten búsquedas más precisas. Los archivos pueden buscarse según su tipo (TYPES) o característica (Characters).

(**7**) **Campo de búsqueda**: escriba en este campo el nombre o los atributos del archivo buscado. Seleccione un tipo de archivo con el selector y luego escriba el nombre o la categoría de un archivo para iniciar la búsqueda. Los resultados se muestran abajo en una lista.

(**8**) **Lista de resultados**: muestra todos los archivos coincidentes con la búsqueda.

(**9**) **Carga automática**: este botón carga automáticamente el bucle o sencillo (one-shot) seleccionado en la lista de resultados para que pueda escucharse en el contexto y tiempo del proyecto durante su reproducción.

(**10**) Escucha previa (símbolo del altavoz): permite escuchar el ítem seleccionado en la lista de resultados (si los archivos de avances fueron descargados e instalados a través de Native Access). Ajuste el volumen con el deslizante.



Deslizante de volumen de la audición.

Al recorrer **grupo**, los botones +PATTERNS y +ROUTING aparecen en la barra de control del buscador.



+PATTERNS y +ROUTING en la barra de control del buscador.

Use el botón de +ROUTING para cargar el direccionamiento de audio y MIDI guardado en el grupo (borrando el direccionamiento previo ya existente). Cuando +ROUTING está apagado, el direccionamiento de audio y MIDI guardado en el grupo no se carga, preservando de este modo cualquier otro direccionamiento presente.

Use el botón de +PATTERNS para cargar las pautas guardadas con el grupo. Cuando +PATTERNS se encuentra seleccionado, se cargan los sonidos y pautas del grupo seleccionado. Cuando +PATTERNS está apagado, solo se cargan los sonidos del grupo seleccionado para que trabajen solamente con la pauta existente.

(**11**) **Información**: pulse este símbolo para ver los detalles del tipo de archivo seleccionado.

(**12**) **Editor de etiquetas**: use el editor de etiquetas para modificar las etiquetas de los archivos o para clasificar archivos nuevos. El contenido de Native Instruments es de solo lectura; sin embargo, las clasificaciones de tipo y carácter pueden editarse en los archivos creados por el usuario. El editor puede mostrarse u ocultarse pulsando el botón de EDIT.

2.4.3 Arreglador

El arreglador presenta dos vistas: la **vista de ideas** y la **vista de la canción**. Estas vistas permiten trabajar sobre el contenido musical de manera diferente. La vista de ideas permite experimentar con distintas ideas musicales sin las constricciones de una línea métrica o de un arreglo en particular. En este espacio, pueden crearse distintas pautas para cada grupo y combinarse para formar una escena. La vista de la canción permite ordenar en secciones las escenas creadas en la vista de ideas. Estas secciones pueden entonces reordenarse y modificarse libremente para componer piezas musicales de mayor complejidad.

Alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción



El botón del arreglador.

► Pulse un clic sobre el botón del arreglador para alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción.

→ Cuando el botón está apagado, la vista de ideas aparece en primer lugar. Al encender el botón, dicho espacio es ocupado por la vista de la canción.

La vista de ideas



La vista de ideas es el lugar para crear y experimentar ideas musicales sin estar atado a la línea métrica.

(**1**) **Escenas**: este espacio muestra las escenas vigentes del proyecto. Para crear una escena nueva, pulse el + y ármela seleccionando una pauta de cada grupo. Al cliquear el nicho de cada escena (es decir, sobre el nombre), la escena queda seleccionada y podrá apreciar cómo suena en comparación con el resto.

Use el botón secundario del ratón para cliquear el nicho de una escena y abrir un menú contextual con distintas opciones. Utilice la opción *Append to Arrangement* para arreglar la escena en la vista de de la canción. Las opciones *Clear*, *Duplicate* y *Delete* permiten vaciar, duplicar o eliminar una escena respectivamente. Las opciones de *Rename* y *Color*, por su parte, permiten el cambio de nombre y de color.

(**2**) **Área de pautas**: todas las pautas rítmicas de la canción están representadas en este lugar. Para crear una pauta, basta con un doble clic sobre un nicho vacío. También puede cliquear una pauta existente para asignarla a una escena; una vez asignada, la pauta quedará resaltada (vuelva a cliquear para removerla de la escena). El menú contextual se abre con el botón secundario del ratón y ofrece las opciones de *Clear*, *Duplicate* y *Delete* para vaciar, duplicar o eliminar una pauta. Con las opciones de *Rename* y *Color* puede cambiar el nombre o el color de las pautas para su mejor organización.

(**3**) **Grupos**: cada nicho puede contener un grupo. Seleccione un nicho para cargar un grupo y ver su contenido en el editor de pautas (véase ↑2.4.5, Editor de pautas) y las propiedades del canal y el ajuste de sus plugines en el área de control (véase ↑2.4.4, Área de control). Para

silenciar un grupo, pulse un clic en la letra, por ejemplo A1, y pulse un clic secundario sobre ella para aislarlo. Pulse un clic secundario sobre el nombre del grupo para abrir un menú contextual con distintas opciones.

La vista de la canción



La vista de la canción permite organizar en una línea métrica las ideas musicales para componer una canción.

(**1**) **Grupos**: cada grupo aparece alojado en su propio nicho. Seleccione un nicho para cargar un grupo y ver su contenido en el editor de pautas (véase ↑2.4.5, Editor de pautas) y las propiedades del canal y el ajuste de sus plugines en el área de control (véase ↑2.4.4, Área de control).

(**2**) **Línea métrica del arreglador**: muestra el recorrido de la pista y permite establecer la extensión del bucleo.

(**3**) **Secciones**: en esta área se muestran las secciones que componen la pieza musical. Una sección es un contenedor que permite situar la escena bajo la línea métrica. Para mover una sección, pulse un clic en el nombre respectivo y arrastre hasta la posición deseada. La extensión de la sección puede cambiarse arrastrando el extremo derecho. Para asignar una escena a una sección, pulse un clic secundario sobre el nombre de la sección y, en el menú, seleccione la opción de *Select*. Las otras opciones del menú son: *Insert* (insertar), *Duplicate* (duplicar), *Delete* (eliminar), *Clear* (borrar), *Remove* (quitar), *Rename* (renombrar) y *Color* (cambiar color).

(**4**) **Área de pautas**: las secciones del arreglo muestran el nombre de la escena asignada y, debajo, las pautas que la conforman apiladas según el orden del grupo al que pertenecen. Las pautas que aquí aparecen son las mismas que aparecen al observar la misma escena en la vista de ideas.

2.4.4 Área de control



El área de control

(**1**) **Símbolo del plugin**: pulse un clic en este símbolo para acceder al plugin y sus parámetros.

(**2**) **Símbolo del canal**: pulse un clic en este símbolo para acceder a las propiedades del canal del sonido, grupo o máster seleccionado y llevar a cabo los ajustes convenientes.

(**3**) **MASTER**: pulse un clic en MASTER para controlar el sonido de la salida general de MASCHINE (incluyendo todos los grupos y sonidos).

(**4**) **GROUP**: pulse en GROUP para abrir las propiedades de los plugines y del canal del grupo seleccionado(A–H)..

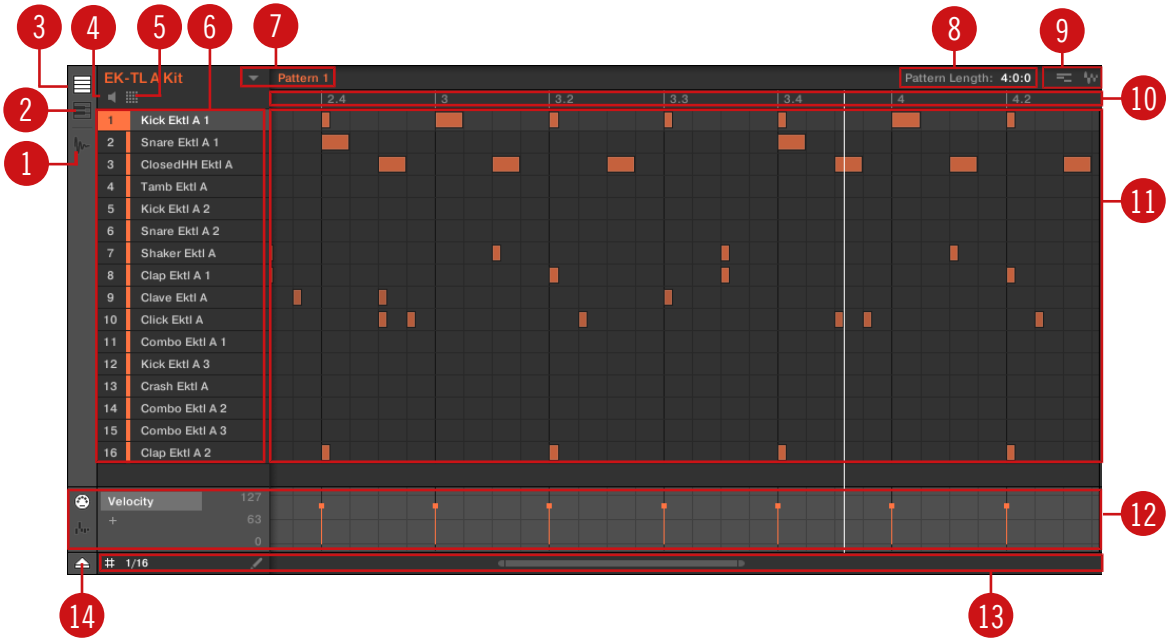
(**5**) **SOUND**: pulse un clic en SOUND para abrir las propiedades de los plugines y del canal del sonido seleccionado (nichos 1–16).

(**6**) **Área de parámetros**: muestra los parámetros del plugin o las propiedades del canal. Cuando los parámetros son muy numerosos, se muestran en distintas páginas. En ese caso, haga clic en el nombre de la página para abrirla.

(**7**) **Símbolo de la búsqueda rápida**: pulse la lupa para reabrir la búsqueda empleada para hallar el archivo o preset cargado.

(**8**) **Lista de plugines**: cada canal del proyecto (sonido, grupo y máster) cuenta con nichos de plugin. Cada uno de ellos puede alojar un plugin. El primer nicho de plugin de un sonido puede alojar también un instrumento. Seleccione un plugin para ver sus parámetros en el área de parámetros.

2.4.5 Editor de pautas



El Editor de pautas

(**1**) **Editor de samples**: pulse este botón para abrir/cerrar el editor de samples.

(**2**) **Vista del teclado**: pulse este botón para mostrar la vista del teclado.

(**3**) **Vista de grupos**: pulse este botón para abrir la vista de los grupos.

(**4**) **Audición**: pulse este botón para escuchar el sonido del nicho seleccionado (**6**).

(**5**) **Propiedades del sonido**: pulse este símbolo para abrir los ajustes de tonalidad (Key), apagamiento (Choke) y enlace (Link) del sonido seleccionado.

(**6**) **Nichos de sonido**: los nichos 1 a 16 del grupo seleccionado aparecen en este lugar. Pulse un clic en el nicho de un sonido para seleccionarlo y ver los parámetros del plugin y de las propiedades del canal en el área de control (véase ↑2.4.4, Área de control). En la vista del teclado (**2**), haga clic en un nicho de sonido para desplegar sus eventos en la cuadrícula de pasos (**11**).

(**7**) **Nichos de pauta**: cada grupo puede tener un número ilimitado de pautas. Cada nicho aloja solo una pauta. Una pauta contiene los eventos que conforman el ritmo o frase musical del grupo seleccionado. Haga clic en el menú desplegable para abrir el administrador de pautas y seleccionar un nicho para su edición. Al seleccionar un nicho, la pauta aparecerá indicada en el arreglador según la escena y grupo correspondientes (véase ↑2.4.3, Arreglador). Seleccione distintas pautas en cada grupo para forman un arreglo.

(**8**) **Controles de duración**: permiten ajustar la extensión de la pauta según la medida ingresada.

(**9**) **Manivelas de arrastre**: permiten arrastrar cualquier pauta de audio o MIDI y trasladarla al escritorio o a un programa anfitrión.

(**10**) **Línea métrica**: la línea métrica, sobre la cuadrícula de pasos (**11**), muestra la medida musical (compases y pulsos) empleada en la pauta. Pulse el extremo de la línea métrica para redimensionar la longitud de la pauta.

(**11**) **Cuadrícula de pasos**: muestra el contenido de la pauta seleccionada (**7**). Aquí podrá ver los eventos grabados bajo la forma de bloques rectangulares. En la vista grupal (**3**), estos bloques representan los sonidos del grupo. En la vista del teclado (**2**), representan las notas musicales del sonido seleccionado. Los eventos pueden editarse con el ratón; también pueden arrastrarse hasta una nueva posición, alargarse, acortarse o ser eliminados del área.

(**12**) **Banda de control:** brinda una visión de conjunto y herramientas para la automatización de parámetros y la modulación de mensajes MIDI de cambio de control.

(**13**) **Controles de edición**: use el menú de la cuadrícula para cambiar la medida con que los pasos pueden moverse o cambiar de tamaño. Pulse el pincel para activar o desactivar el modo del pincel.

(**14**) **Botón de la banda de control**: abre u oculta la banda de control (**12**).



Para una explicación detallada de cada sección, consulte por favor el manual de MASCHINE.

3 Conceptos básicos

Este capítulo describe los elementos principales de MASCHINE y la terminología correspondiente. También, describe la manera de configurar la interfaz de audio y de conectar los distintos dispositivos MIDI.



Antes de proceder a la lectura de este capítulo, se recomienda encarecidamente haber completado la lectura del manual de iniciación (MASCHINE - Primeros pasos).

3.1 Nombres y conceptos importantes

A continuación, se presenta en orden alfabético la lista de los términos y conceptos más importantes.

Arreglador

El arreglador es el área localizada en la parte superior de la ventana de MASCHINE, justo bajo la cabecera. El arreglador presenta dos vistas: la vista de ideas y la vista de la canción. La vista de ideas permite elaborar ideas musicales independientemente de una línea métrica. La vista de la canción brinda el medio para combinar y arreglar estas ideas en las distintas secciones de una canción.

Buscador

El buscador es la herramienta que permite acceder a todos los elementos de trabajo de MASCHINE: proyectos, grupos, sonidos, presetes de instrumento y de efecto, y samples. Cada uno de estos archivos puede guardarse y categorizarse mediante etiquetas clasificadoras. La biblioteca de fábrica de MASCHINE ya viene completamente categorizada, al igual que las otras bibliotecas de fábrica de productos Native Instruments instalados en el ordenador. También, es posible importar archivos musicales propios y categorizarlos dentro de la biblioteca. En el capítulo ↑4, Buscador, hallará más información al respecto.

Efecto (Effect)

MASCHINE trabaja con una gran cantidad de efectos propios configurados como plugines internos. También es posible emplear plugines VST/AU de Native Instruments y de otros fabricantes. Cada sonido, cada grupo y el máster pueden recibir un número indeterminado de efectos, que se aplican como efectos de inserción. Un sistema de direccionamiento muy flexible permite crear también efectos de envío, efectos múltiples y encadenamientos laterales. Para más detalles sobre el uso de efectos en MASCHINE, consulte el capítulo ↑14, Empleo de los efectos. Hallará una exhaustiva descripción de los efectos internos de MASCHINE en el capítulo ↑15, Detalle de los efectos.

Evento

Los eventos son las notas individuales que componen una pauta. En el editor de pautas, los eventos aparecen representados como rectángulos de color en el área de eventos. Según la vista empleada por el editor de pautas, se muestran los eventos de todos los sonidos empleados (vista del grupo) o, solamente, los eventos del sonido seleccionado (vista del teclado). Los eventos se describen con más detalle en el capítulo ↑11, Trabajar con pautas.

Grupo

Un grupo contiene 16 nichos de sonido. Además de los plugines de efecto aplicados a cada sonido individual, un grupo puede contar también con efectos propios. Estos efectos afectarán a todos los sonidos del grupo. Un grupo contiene también una cantidad indefinida de pautas (agrupadas en bancos de 16 pautas cada uno). Consulte el capítulo ↑5, Manejar los sonidos, los grupos y el proyecto para más información sobre los grupos.

Vista de ideas

La vista de ideaspermite experimentar con distintas ideas musicales sin las constricciones de una línea métrica o de un arreglo en particular. Pueden crearse distintas pautas para cada grupo y combinarse para formar una escena. Las escenas se añaden luego a las distintas secciones de la vista de la canción para crear así una composición musical más compleja.

Máster

Es el lugar donde todas las señales de audio provenientes de grupos y sonidos se juntan y se mezclan. El canal del máster puede tener también sus propios efectos, los cuales se aplican sobre todos los grupos y sonidos subordinados. Consulte el capítulo ↑5, Manejar los sonidos, los grupos y el proyecto para más información al respecto.

Pauta rítmica

Una pauta es una secuencia rítmica que ejecuta los sonidos de un grupo. La pauta rítmica se guarda junto con el grupo al que pertenece. En una escena puede seleccionar de cada grupo las pautas que integrarán dicha escena. Consulte el capítulo ↑11, Trabajar con pautas para más información sobre las pautas.

Plug-in

Los sonidos, los grupos y el máster pueden contener una cantidad ilimitada de plugines. Los plugines pueden ser instrumentos o efectos, y pueden ser de origen interno (los incluidos en MASCHINE), de otros productos de Native Instruments o de origen externo (plugines VST/AU de otros fabricantes). Los plugines de instrumento y los de efecto se cargan en el primer nicho de plugines de un sonido. Los otros nichos de plugin del sonido y los nichos de plugin de los grupos y del máster solamente pueden cargarse con plugines de efecto. En cada nivel del proyecto (sonidos, grupos y máster), los plugines procesan el audio según el orden en que fueron cargados. Consulte el capítulo ↑7, Trabajar con plugines para más información al respecto.

Project

Un proyecto contiene todos los datos constitutivos de la pieza musical; es decir, todos los grupos, pautas, sonidos, samples, escenas y ajustes correspondientes. Es como la foto del estado de MASCHINE en un momento dado. Lea, por favor, el manual de iniciación para ver la estructura completa de un proyecto de MASCHINE.

Escena

Una escena es una combinación de pautas de distintos grupos. Las escenas se emplean para combinar distintas secuencias rítmicas y así crear nuevas ideas musicales. Las escenas se componen en la vista de ideas y se ponen, luego, en las secciones presentes en la vista de la canción para formar un arreglo musical. Consulte el capítulo ↑16.3, La vista de la canción para más información sobre las escenas.

Sección

Una sección es la representación de una escena específica en la línea métrica de la vista de la canción. Las secciones sirven para arreglar las escenas en estructuras musicales de mayor complejidad. Los cambios efectuados sobre una escena se replican en todas las secciones donde dicha escena aparece, lo cual facilita grandemente el proceso de composición de una canción.

Vista de la canción

La vista de la canción es el lugar que permite arreglar y combinar las distintas secciones (escenas) que componen una canción.

Sound (Sonido)

Los sonidos son los bloques fundamentales del contenido musical de MASCHINE. Un sonido está conformado por una cierta cantidad de plugines. Cada sonido de un grupo queda mapeado sobre uno de los 16 pads del controlador. De este modo, es posible tocar cualquier sonido presionando el pad respectivo. Consulte el capítulo ↑5, Manejar los sonidos, los grupos y el proyecto para más información sobre los sonidos.



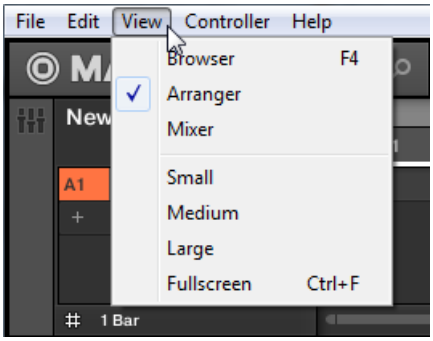
En el capítulo ↑20, Glosario, al final del manual, hallará un gran número de útiles definiciones.

3.2 Ajustar la interfaz de usuario de MASCHINE

La interfaz de usuario del programa MASCHINE es muy flexible. Permite seleccionar las áreas de trabajo específicas sobre las que se desea trabajar. Esta sección le enseñará a ajustar la IGU de MASCHINE a sus necesidades personales.

3.2.1 Ajustar el tamaño de la interfaz

En el menú de vistas (View) de la barra de menús de la aplicación y desde el submenú de vistas (View) del menú de MASCHINE, seleccione una de las cuatro modalidades de tamaño de la IGU del programa:



El menú de vistas (View) en la barra de menús de la aplicación (Windows).

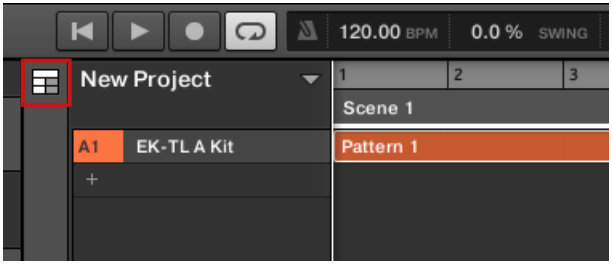


El submenú de vistas (View) del menú de MASCHINE.

La vista de pantalla completa se abre también con el teclado del ordenador: [Ctrl]+[F] (Windows) o [Cmd]+[F] (macOS).

3.2.2 Alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción

El botón del arreglador permite pasar rápidamente de una vista a otra.



El botón del arreglador en la esquina superior izquierda.

► Pulse el botón del arreglador para alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción.

→ El arreglador dejará de mostrar la vista de ideas (vista predeterminada) y pasará a la vista de la canción.

Para más información sobre estas vistas, véase ↑16, Trabajar con el arreglador.

Alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción desde el controlador

En el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 IDEAS para acceder a la vista de ideas.
2. Presione NAVIGATE + Button 3 SONG para acceder a la vista de la canción.

→ El área del arreglador en el programa pasará a mostrar la vista correspondiente.



Utilice los botones SHIFT + SCENE para pasar rápidamente de una vista a otra.

3.2.3 Mostrar y ocultar el buscador

► Pulse con un clic el botón del buscador (la lupa) en la cabecera programa, para que el buscador se oculte o se muestre. También, puede seleccionar la opción de *Browser* del menú de vistas (View) de la barra de menús de la aplicación o del submenú homónimo del menú de MASCHINE.



El botón del buscador en la cabecera del programa.

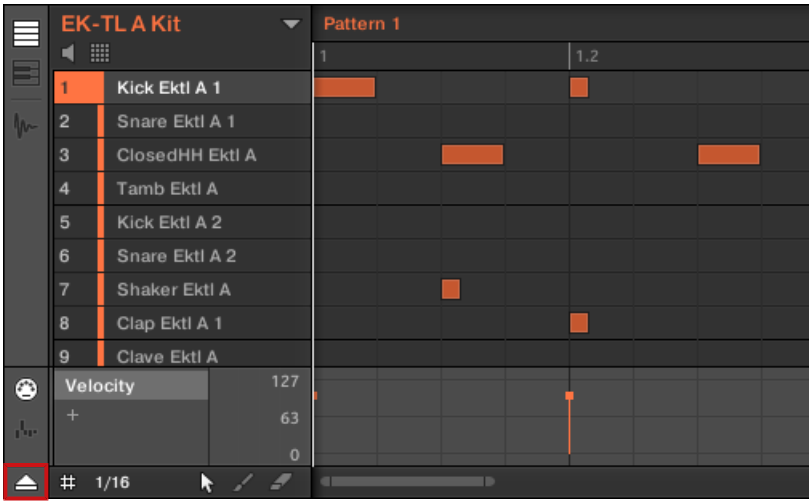


También puede mostrar u ocultar el buscador con la tecla de función [F4] del teclado del ordenador.

3.2.4 Mostrar y ocultar la banda de control

Cuando MASCHINE está en la vista del arreglador, para minimizar la banda de control situada bajo el editor de pautas:

► Haga clic en la punta de flecha, situada abajo a la izquierda del editor de pautas, para mostrar u ocultar la banda de control.



Pulse la flecha de la esquina inferior izquierda del editor de pautas, para mostrar u ocultar la banda de control.

3.3 Operaciones usuales

A continuación, se describen algunas de las operaciones más frecuentes, empleadas en distintas situaciones de trabajo.

3.3.1 Fijar un modo

Además del modo de control, el modo de operación predeterminado, el controlador presenta otros modos de operación con botones de acceso propios. Dependiendo del propósito y la rutina de trabajo, estos modos pueden manejarse de dos maneras:

- **Modos temporarios**: solo permanecen activos mientras se mantenga presionado el botón del controlador. Al soltar el botón, el controlador vuelve al modo de control. Este es, por ejemplo, el caso del botón de MUTE.

- **Modos permanentes**: permanecen activos tras soltar el botón. Para desactivarlo, hay que presionar el botón una segunda vez. Este es, por ejemplo, el caso del botón de BROWSE.

En algunas situaciones, sin embargo, sería deseable poder soltar el botón de un modo temporario sin por ello abandonar el modo; por ejemplo, para poder manejar otros controles con mayor comodidad. A tal fin, MASCHINE permite fijar (o "asegurar") un modo temporario para que se comporte igual que un modo permanente.

► Para fijar un modo en el controlador, presione el botón del modo (SCENE, PATTERN, etc.) + el Botón 1, encima del visualizador izquierdo.

→ Tras esta acción, el modo quedará fijado.

► Para desfijar un modo (es decir, hacerlo nuevamente temporario), presione el botón del modo + el Botón 1 otra vez.

→ El modo solo estará activo mientras mantenga presionado el respectivo botón.

A continuación, presentamos la lista de botones del controlador cuyo modo puede fijarse presionando simultáneamente el Botón 1:

- Todos los botones de la columna a la izquierda de los pads (SCENE, PATTERN, ..., SOLO, MUTE).
- Botón GRID
- Botón NOTE REPEAT.
- Botón AUTO WRITE (botón F2 en los viejos controladores): en vez de usar el Botón 1, presione SHIFT + AUTO WRITE para fijar el modo. Al abandonarlo, el modo se desfija automáticamente. La próxima vez que presione AUTO WRITE, el modo será temporario otra vez.

3.3.2 Ajustar el volumen, el swing y el tempo

El valor del volumen, el swing y el tempo pueden ajustarse rápidamente en todo momento con los botones de edición rápida.

3.3.2.1 Ajustar el volumen, el swing y el tempo en el programa

Ajuste del volumen

Para ajustar el volumen, el programa pone a su disposición los controles siguientes:

- ► Para ajustar el volumen general de salida, haga clic y arrastre el deslizante del volumen maestro ubicado a la derecha de la cabecera, en la parte superior del programa.

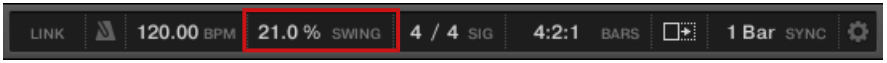


Utilice el deslizante del volumen maestro para ajustar el volumen general de MASCHINE.

> También puede utilizar la vista conjunta para ajustar el volumen de sonidos y grupos. La vista conjunta permite acceder rápidamente al volumen y direccionamiento de sonidos, grupos y máster. Brinda también una interfaz intuitiva para el ajuste de parámetros de todos los plugines. Hallará más información al respecto en La vista conjunta.

Ajuste del swing

Para ajustar el swing general de la canción, utilice el control presente en la cabecera del programa:

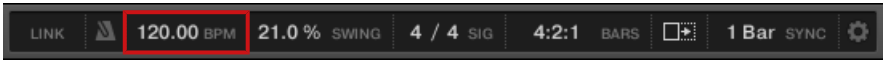


El control de SWING de la cabecera.

- ► Para ajustar el valor de swing del proyecto, haga clic y arrastre verticalmente sobre el valor que aparece junto a SWING.

Ajustar el tempo

Para ajustar el tempo general de la canción, utilice el control presente en la cabecera del programa:



El control de BPM de la cabecera.

► Para ajustar el tempo (en pulsos por minuto) del proyecto, haga clic y arrastre verticalmente el valor de BPM.

3.3.2.2 Ajustar el volumen, el swing, el tempo y la afinación en el controlador

Ajuste del volumen

1. Para ajustar el volumen general, gire la perilla de VOLUME. Mantenga presionado SHIFT y gire VOLUME para ajustar de manera detallada.
2. Para ajustar el volumen de un grupo, presione y mantenga presionado el botón del grupo correspondiente (A-H) y gire la perilla de VOLUME. Si desea un ajuste detallado, presione también SHIFT.
3. Para ajustar el volumen de un sonido, presione y mantenga presionado el pad correspondiente y gire la perilla de VOLUME. Si desea un ajuste detallado, presione también SHIFT.

Al ajustar el volumen, el visualizador izquierdo mostrará el valor correspondiente.



¡Se recomienda efectuar esta operación mientras la pauta está sonando, así podrá escuchar de manera inmediata los cambios producidos!

Ajuste del tempo/afinación

1. Gire la perilla de TEMPO para ajustar el tempo general del proyecto.
2. Para ajustar la **afinación** de un grupo, presione y mantenga presionado el botón del grupo correspondiente (A-H) y gire la perilla de TEMPO. Si desea un ajuste detallado, presione también SHIFT.
3. Para ajustar la **afinación** de un sonido individual, presione y mantenga presionado el pad correspondiente y gire la perilla de TEMPO. Si desea un ajuste detallado, presione también SHIFT.

Ajuste del swing

Ajuste ahora también el **swing** del proyecto. El swing permite imponer una cierta cadencia rítmica sobre la pauta al desplazar algunas de las notas ejecutadas. El procedimiento es similar al ya descrito para el volumen:

1. Gire la perilla de SWING para ajustar el swing general del proyecto.
2. Para ajustar el swing de un sonido, presione y mantenga presionado el pad correspondiente y gire la perilla de SWING. Si desea un ajuste detallado, presione también SHIFT.

3.3.3 Revertir o restaurar una acción

Revertir y restaurar las últimas acciones realizadas no solo resulta útil para enmendar desaciertos, también puede utilizarse para comparar las versiones producidas antes y después de un cambio. Es posible revertir prácticamente todo lo realizado tras la carga o creación de un proyecto.



Nota: si guarda su proyecto, ya no podrá revertir o restaurar ninguno de los cambios efectuados.

MASCHINE ofrece dos funciones distintas para revertir o restaurar una acción, cada una de ellas pensada para lidiar con una situación específica:

- La **reversión simple** permite cancelar la última acción realizada.
- La **reversión extendida** permite cancelar el último tramo de acciones realizadas.

Revertir la última acción

La reversión/restauración de una acción es el clásico comando de revertir y restaurar presente en la mayoría de las aplicaciones. Cancela o rehace la última acción llevada a cabo.

En el programa, use los usuales atajos de teclado para las funciones de revertir y restaurar la última acción:

► Para cancelar la última acción, presione [Ctrl]+[Shift]+[Z] ([Cmd]+ [Shift]+ [Z] en macOS). Para rehacer la última acción, presione [Ctrl]+ [Shift]+ [Y] ([Cmd]+ [Shift]+ [Y] en macOS). También, puede seleccionar las opciones *Undo Step* (revertir) y *Redo Step* (restaurar) del menú de edición (Edit) de la barra de menús de la aplicación o del submenú de edición (*Edit*) del menú de MASCHINE.



¡Las opciones del menú de edición (Edit) muestran, adicionalmente, la acción a ser revertida o restaurada!

Revertir las últimas acciones

Supongamos que acaba de grabar un ritmo de semicorchea de un charles sobre cuatro compases, pero ya no lo quiere más. Normalmente, debería borrar individualmente las 64 notas creadas, empleando 64 veces la función de reversión. Para evitar este incordio se creó esta función especial de reversión.

Se trata, simplemente, de una función extendida de reversión/restauración que permite durante una grabación cancelar o rehacer el último grupo de acciones realizadas.

Esta función de reversión/restauración extendida es el modo predeterminado de MASCHINE. En el programa, use los usuales atajos de teclado para las funciones de revertir y restaurar:

► Para cancelar el último grupo de acciones, presione [Ctrl]+[Z] ([Cmd]+[Z] on macOS). Para rehacer el último grupo de acciones, presione [Ctrl]+[Y] ([Cmd]+[Y] on macOS). También, puede seleccionar las opciones *Undo* (revertir) y *Redo* (restaurar) del menú de edición (Edit) de la barra de menús de la aplicación o del submenú de edición (*Edit*) del menú de MASCHINE.



¡Las opciones del menú de edición (Edit) muestran, adicionalmente, la acción a ser revertida o restaurada!

Revertir y restaurar en el controlador

Tanto la función simple como la extendida de revertir/restaurar están disponibles en el controlador:

1. Para revertir una serie de acciones, presione SHIFT + pad 1 (UNDO).
2. Para rehacer la serie, presione SHIFT + pad 2 (REDO).
3. Para revertir la última acción, presione SHIFT + pad 3 (STEP UNDO).
4. Para restaurar la última acción, presione SHIFT + pad 4 (STEP REDO).

La reversión extendida está disponible en las situaciones siguientes:

- Grabación en el modo de control
- Grabación en el modo de secuenciación
- Registro de modulaciones

Fuera de estas tres situaciones, la función extendida de revertir/restaurar tiene el mismo efecto que la función simple (véase arriba).

3.3.4 Poner el foco sobre un grupo o sonido

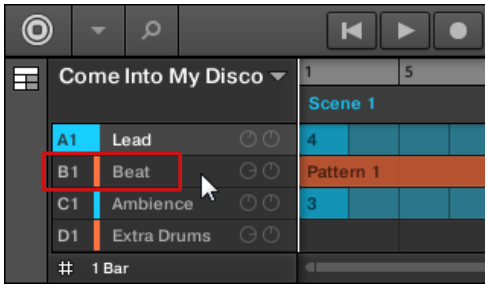
Para ver el contenido y los parámetros de un sonido o grupo en particular, primero hay que "enfocarlo".

Poner el foco sobre un sonido o grupo es ligeramente distinto que seleccionarlo: el foco define lo que va a ser mostrado mientras que la selección propiamente dicha define los elementos que serán afectados al efectuar alguna edición. Obsérvese, por otra parte, que un grupo o sonido en foco siempre se encuentra seleccionado. Esta distinción es particularmente pertinente dado que es posible seleccionar varios sonidos o grupos para ajustarlos de manera simultánea. Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más detalles al respecto.

Aquí mostramos la manera de poner sonidos y grupos en foco con el programa MASCHINE en la vista del arreglador. Para enfocar sonidos y grupos en la vista conjunta, consulte por favor el apartado ↑13.2.3, Seleccionar la tira del canal.

Poner el foco sobre un grupo

► Para poner el foco de selección sobre un grupo; en la lista de grupos del arreglador, haga clic sobre grupo deseado:



→ El grupo en foco aparece resaltado. El editor de pautas mostrará los sonidos y pautas correspondientes a ese grupo.



El grupo en foco aparece resaltado y el editor de pautas muestra su contenido.

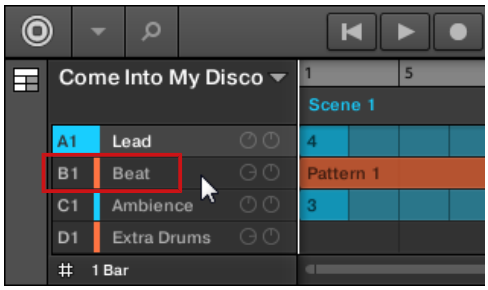
Si el grupo buscado no aparece en la lista de grupos, use la barra de desplazamiento, a la derecha del arreglador, o gire la rueda del ratón para ver los grupos ocultos. También, puede alargar la imagen arrastrando verticalmente la esquina inferior derecha del arreglador.

También, es posible seleccionar varios grupos a la vez y editarlos de manera simultánea. Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más detalles.

Poner el foco sobre un sonido

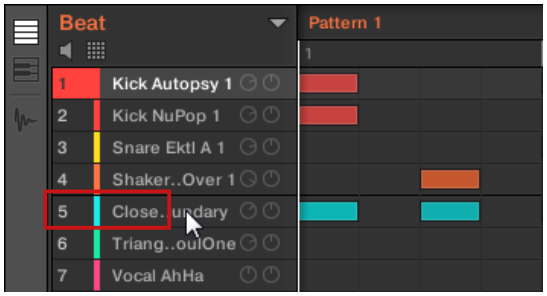
Para poner un sonido en foco:

1. En la lista de grupos, en la parte izquierda del arreglador, haga clic sobre el grupo con el sonido deseado.

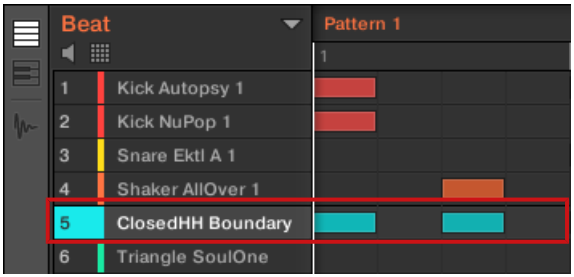


   El grupo en foco aparece resaltado. El editor de pautas mostrará los sonidos y pautas correspondientes a ese grupo.

2. En la lista de sonidos del editor de pautas, haga clic en el nicho del sonido deseado:



→ El sonido en foco quedará resaltado.



El sonido en foco quedará resaltado.

Si el sonido buscado no aparece en la lista de sonidos, use la barra de desplazamiento, a la derecha del editor de pausas, o gire la rueda del ratón para ver los sonidos ocultados.

También, es posible seleccionar varios sonidos a la vez y editarlos de manera simultánea. Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más detalles.

Poner el foco sobre un grupo empleando el controlador

1. De ser necesario, presione SHIFT + el botón del grupo deseado (A–H) para pasar al banco de grupos correspondiente.
2. Presione el botón del grupo correspondiente (A–H).

→ El grupo quedará en foco.

Cuando el grupo está en foco, use los Botones 1-3, sobre el visualizador izquierdo para alternar entre el máster, el grupo en foco y el último sonido enfocado de ese grupo. Véase ↑3.3.5, Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos para más detalles.

Poner el foco sobre un sonido empleando el controlador

1. Si desea poner el foco de selección sobre un sonido de otro grupo; primero, ponga el foco en el grupo correspondiente.
2. Mantenga presionado SELECT.
3. Mientras presiona SELECT, verifique el Botón 2 (EVENTS) esté deshabilitado — si no lo está, presione el botón para deshabilitarlo.
4. Mientras presiona SELECT, presione el pad del sonido deseado.

→ El sonido correspondiente aparecerá en foco.

Si los pads del controlador están en el modo de los pads, presione simplemente el pad del sonido deseado para ponerlo en foco.

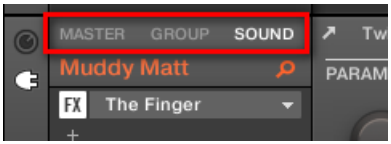
Cuando el sonido está en foco, use los Botones 1–3, sobre el visualizador izquierdo, para alternar entre el máster, el grupo y el sonido en foco. Véase ↑3.3.5, Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos para más detalles.



También, es posible seleccionar varios sonidos a la vez y editarlos de manera simultánea. Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más detalles.

3.3.5 Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos

En todo momento, el área de control del programa puede pasar a mostrar los parámetros del máster, los del grupo en foco o los del sonido en foco.



Haga clic en la ficha deseada para que aparezca mostrada en el área de control.

► En la esquina superior izquierda del área de control, haga clic sobre las fichas MASTER, GROUP o SOUND para mostrar los parámetros de plugin o la propiedades de canal correspondientes.

→ La ficha seleccionada quedará resaltada. Bajo la ficha MASTER, GROUP o SOUND aparecerá el nombre del proyecto, grupo o sonido correspondiente (p. ej., el sonido Muddy Matt en la ilustración de arriba). El resto del área de control mostrará los parámetros de plugin y las propiedades de canal respectivos.

Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos empleando el controlador

En el controlador:

1. Presione el botón CHANNEL o PLUG-IN para ingresar al modo de control.
2. Presione el Botón 1 (MASTER), el Botón 2 (GROUP) o el Botón 3 (SOUND), sobre el visualizador izquierdo, para que se muestren los parámetros de plugin y las propiedades de canal del máster, grupo o sonido respectivo.

→ La ficha seleccionada quedará resaltada. Bajo la ficha MASTER, GROUP o SOUND, en el visualizador izquierdo, aparecerá el nombre del proyecto, grupo o sonido correspondiente. El visualizador derecho mostrará los parámetros de plugin y las propiedades de canal respectivos.

3.3.6 Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control

Ahora, pasaremos a describir la manera de mostrar y editar los parámetros de plugin y las propiedades del canal en los sonidos, los grupos y el máster.

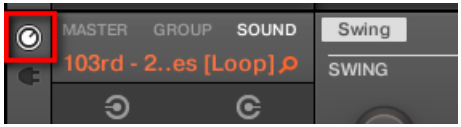
Para seleccionar un plugin en particular o un juego de propiedades de canal, primero hay que desplegar los parámetros del máster, grupo o sonido en cuestión.

1. Para mostrar los parámetros de un grupo o de un sonido, vaya a lista de grupos o sonidos respectiva y haga clic sobre el grupo o sonido deseado (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido).
2. En la esquina superior izquierda del área de control, haga clic sobre las fichas MASTER, GROUP o SOUND para mostrar los parámetros de plugin o la propiedades de canal correspondientes.

→ El área de control pasará a mostrar, según el caso, los parámetros de plugin y las propiedades de canal del sonido, del grupo o del máster.

Seleccionar las propiedades del canal

1. A la izquierda del área de control, pulse el **símbolo del canal** (representado por una pequeña perilla), para desplegar las propiedades del canal:



El botón quedará encendido. El **selector de propiedades del canal** aparece en la parte izquierda del área de control, mostrando un panel con cuatro botones. Estos controles re-

presentan los distintos juegos de propiedades del canal seleccionado (sonido, grupo o máster):

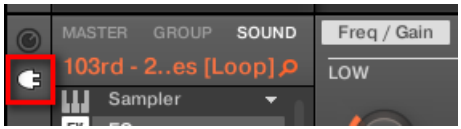


2. En el selector, haga clic sobre el botón deseado (Input, Output, Groove o Macro) para seleccionar un juego de propiedades.

→ El botón seleccionado quedará resaltado y los parámetros correspondientes aparecerán en el **área de parámetros** (el área grande a la derecha).

Seleccionar un plugin

1. A la izquierda del área de control, pulse el **símbolo del enchufe** para ver los plugines:



El símbolo quedará encendido. La **lista de plugines** aparece en la parte izquierda del área de control y muestra los plugines cargados en el sonido, en el grupo o en el master:



2. En la lista de plugines, haga clic en un nicho para seleccionar el plugin correspondiente.

→ Los parámetros del plugin seleccionado aparecerán mostrados en el **área de parámetros** (el área grande de la derecha).

Si la lista de plugines muestra solamente un signo “+”, significa que no hay plugines cargados. Pulse el "+" para cargar un plugin (véase ↑7.1.3, Cargar, eliminar y reemplazar plugines para más detalles).

Recorrer las páginas de parámetros

En algunas situaciones, el plugin o las propiedades del canal seleccionado tendrán más parámetros de los que el visualizador del controlador o el área de parámetros del programa puedan mostrar. Esto sucede, por ejemplo, con los parámetros de las propiedades de salida de grupos y sonidos o con las propiedades del Sampler. En estos casos, los parámetros se reparten entre varias **páginas de parámetros** para facilitar su recorrido tanto en el aparato como en el programa.

En el programa, los nombres de estas páginas figuran en la parte superior del área de parámetros. El nombre de la página seleccionada aparece resaltado.

► Pulse un clic en el nombre de la página para ver los parámetros correspondientes.



Parámetros de las propiedades de salida de un sonido: páginas de Audio (abierta), Aux y MIDI.

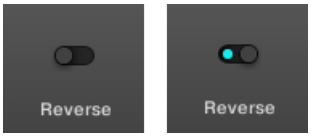
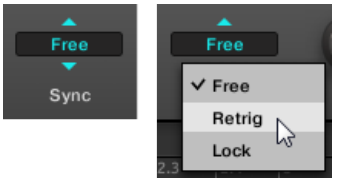
Si los nombres de las páginas no caben dentro del borde superior del área de parámetros, dos flechitas a la izquierda permitirán su recorrido completo.



► Pulse las flechas (izquierda o derecha) para acceder a las páginas siguientes.

Ajustar los parámetros

En el área de parámetros, cada parámetro está compuesto por un elemento de control y un rótulo. Los tipos de elementos de control disponibles son:

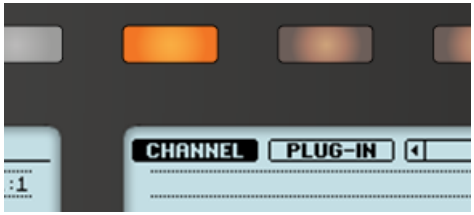
Elemento	Acción
	**Perilla**: haga clic en la perilla y arrastre verticalmente para cambiar el valor del parámetro. Mantenga presionada la tecla [Mayús] del teclado del ordenador y arrastre el ratón para ajustar el valor de manera detallada.
	**Botón**: pulse el botón para cambiar el estado del parámetro. Cuando el botón está habilitado, mostrará un pequeño LED de color.
	**Selector**: pulse sobre el valor mostrado para abrir un menú desplegable y seleccionar otro valor.

Recorrer las propiedades del canal, los plugines y las páginas de parámetros empleando el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador MASCHINE, en el modo de control, haga lo siguiente:

1. Ponga el foco de selección sobre el sonido, el grupo o el máster (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido).
2. Presione el Botón 1 (MASTER), el Botón 2 (GROUP) o el Botón 3 (SOUND) para mostrar los parámetros de plugin y las propiedades de canal del máster, grupo o sonido respectivo.

3. Presione el Botón 5 (CHANNEL) para mostrar las propiedades del canal o el Botón 6 (PLUG-IN) para mostrar los plugines del sonido, grupo o máster seleccionado.

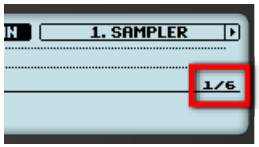


4. Presione los Botones 7/8 para acceder al canal o a los plugines (la propiedad del canal o el plugin aparece mencionado, entre flechas, bajo los Botones 7 y 8).
Según la selección efectuada, los visualizadores muestran los parámetros de las propiedades del canal o los parámetros del plugin seleccionado.

5. Use los **botones de desplazamiento** para recorrer las páginas de parámetros de la propiedad de canal seleccionada o las páginas de parámetros del plugin



La cantidad de páginas aparece indicada a la derecha del visualizador derecho:



Además, si hubiera alguna otra página disponible a la izquierda o derecha de la página seleccionada, el botón de desplazamiento correspondiente aparecerá encendido en el controlador.

6. Use las Perillas 1–8, bajo los visualizadores, para ajustar el valor de los parámetros de la página seleccionada. Para parámetros continuos, mantenga presionado SHIFT, mientras gira la perilla, para ajustar el valor.

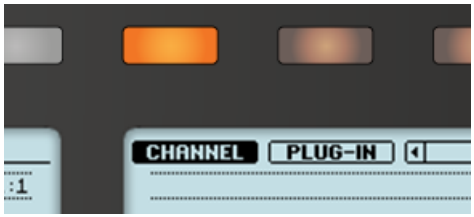


Los visualizadores mostrando la página de AUDIO de las propiedades de salida del grupo (ficha OUT).

Emplear el modo de navegación

Alternativamente, también puede recorrer las propiedades del canal y los plugines, y las páginas de parámetros respectivas, empleando el **modo de navegación** del controlador.

1. Mantenga presionado NAVIGATE para ingresar al modo de navegación (o fije el modo presionando NAVIGATE + Botón 1).
2. Presione SHIFT y, luego, el Botón 2 (PAGE NAV).
3. Presione el Botón 5 (CHANNEL) para mostrar las propiedades del canal o el Botón 6 (PLUG-IN) para mostrar los plugines del sonido, grupo o máster seleccionado.



4. Presione los Botones 3/4 para acceder al canal o a los plugines (la propiedad del canal o el plugin aparece mencionado, entre flechas, bajo los Botones 3 y 4).
5. Presione los pads semiencendidos para seleccionar la página de parámetros deseada. Los nombres de las páginas aparecen abreviados sobre el visualizador derecho junto con los pads correspondientes:
6. Tras su selección, el pad correspondiente queda completamente encendido y el nombre de la página aparece resaltado sobre el visualizador derecho.
7. Presione los Botones 7/8 para acceder a las 16 páginas anterior o siguientes.
8. Suelte NAVIGATE para volver al modo de control (o presione NAVIGATE una segunda vez para desfijar el modo).

→ La página de parámetros seleccionada aparece sobre los visualizadores.

3.3.6.1 Modo extendido de navegación del controlador

El modo de navegación del controlador se emplea para recorrer las páginas de parámetros de plugines y propiedades de canal, pero también para ajustar la vista de las distintas áreas del programa.

▶ Presione y mantenga presionado NAVIGATE para ingresar al modo de navegación. Para fijar el modo, presione NAVIGATE + Botón 1 (véase ↑3.3.1, Fijar un modo).

El modo de navegación presenta dos modalidades:

- El modo de **navegación del programa** permite ajustar la interfaz del programa, ya sea ocultando o mostrando determinados elementos, o cambiando los ajustes de zum y desplazamiento.
- El modo de **navegación de páginas** permite recorrer las propiedades de canal, los plugines y las páginas de parámetros respectivas.

Estos modos pueden intercambiarse en todo momento:

▶ Cuando el controlador está en el modo de navegación, presione el SHIFT + Botón 2 (PAGE NAV) para pasar de un modo a otro.

→ Cuando PAGE NAV está apagado (estado predeterminado), el controlador funciona con el modo de navegación del programa. Cuando PAGE NAV está activado, el controlador funciona con el modo de navegación de páginas.

Bajo este modo, la interfaz de usuario de MASCHINE puede modificarse para ocultar o mostrar partes específicas, o para ajustar el zum y la barra de desplazamiento de las vistas del arreglador y del editor de pautas.

Acción	Atajo
Acceder a la vista de ideas.	Presionar el Botón 2 (IDEAS).
Acceder a la vista de la canción.	Presionar el Botón 3 (ARRANGER)
Maximizar/minimizar el mezclador.	Presionar el Botón 4 (MIXER).
Mostrar/ocultar el buscador.	Presionar el Botón 5 (BROWSER).

Acción	Atajo
Mostrar/ocultar la pista de control.	Presionar el Botón 7 (MOD).
Seguir la canción.	Presionar el Botón 8 (FOLLOW).
Agrandar/achicar la línea métrica (vista de la canción).	Girar la Perilla 1 o presionar los pads 14/10.
Recorrer horizontalmente la línea métrica (vista de la canción).	Girar la Perilla 2 o presionar los pads 9/11.
Agrandar/achicar el editor de pautas.	Girar la Perilla 5 o presionar los pads 6/2.
Recorrer el editor de pautas horizontalmente.	Girar la Perilla 6 o presionar los pads 1/3.
Altura de la franja del sonido (modo de los pads)	Girar la Perilla 7.
Recorrer verticalmente el editor de pautas (excepto el modo del teclado).	Girar la Perilla 8 o presionar los pads 8/4.

El modo de navegación de páginas permite recorrer los parámetros de las propiedades de canal y de los plugines en los tres canales (sonidos, grupos y máster) del proyecto.

► Para acceder al modo de navegación de páginas, presione NAVIGATE + SHIFT + Botón 2.

→ Al activar este modo, el recorrido de páginas aparece habilitado en el controlador:

El visualizador de la izquierda muestra los canales o plugines del sonido seleccionado.

► Para acceder al canal o plugin respectivo, presione el Botón 5 o 6.

→ Tras seleccionar un plugin, las páginas de controles correspondientes aparecen en el área de control del programa y sobre el visualizador derecho del controlador.

El visualizador derecho muestra las páginas disponibles del canal o plugin seleccionado.

► Para acceder a una página de controles determinada, presione el pad respectivo (1 - 16).

→ Al pulsar el pad, la página correspondiente aparece seleccionada en el área de control del programa, y sobre los visualizadores del controlador, al presionar el botón de NAVIGATE.

Si el canal o plugin cuenta con más de dieciséis páginas, hay que seleccionar primero el banco de páginas correspondiente.

► Para acceder a las páginas del banco anterior o siguiente, presione el Botón 7 o el Botón 8.

Las páginas del banco seleccionado aparecen mostradas en el programa y en el controlador.

► Para acceder al modo de navegación de páginas, presione NAVIGATE + SHIFT + Botón 2.

→ Al activar este modo, el recorrido de páginas aparece habilitado en el controlador:

El visualizador de la izquierda muestra los canales o plugines del sonido seleccionado.

► Para acceder al canal o plugin respectivo, presione el Botón 3 o 4.

→ Tras seleccionar un canal o un plugin, las páginas de controles correspondientes aparecen en el área de control del programa y sobre el visualizador derecho del controlador.

El visualizador derecho muestra las páginas disponibles del canal o plugin seleccionado.

► Para acceder a una página de controles determinada, presione el pad respectivo (1 - 16).

→ Al pulsar el pad, la página correspondiente aparece seleccionada en el área de control del programa, y sobre los visualizadores del controlador, al presionar el botón de NAVIGATE.

Si el canal o plugin cuenta con más de dieciséis páginas, hay que seleccionar primero el banco de páginas correspondiente.

► Para acceder a las páginas del banco anterior o siguiente, presione el Botón 7 o el Botón 8.

→ Las páginas del banco seleccionado aparecen mostradas en el programa y en el controlador.

3.3.7 Recorrer el programa desde el controlador

El controlador puede emplearse para recorrer las áreas de trabajo y determinar el factor de agrandamiento del programa.

Para acceder al modo de navegación:

► Presione SHIFT + VARIATION (Navigate).

Recorrer el editor de pautas

Para recorrer el editor de pautas y establecer el factor de agrandamiento:

Acción	Atajo
Recorrer a izquierda el editor de pautas.	Presionar el pad 1
Recorrer a derecha el editor de pautas.	Presionar el pad 3
Acercar el editor de pautas.	Presionar el pad 6
Alejar el editor de pautas.	Presionar el pad 2

Recorrer la vista de la canción

Para recorrer la vista de la canción y establecer el factor de agrandamiento:

Acción	Atajo
Recorrer el arreglador a izquierda	Presionar el pad 9
Recorrer el arreglador a derecha	Presionar el pad 11
Acercar imagen (Arreglador)	Presionar el pad 14
Alejar imagen (Arreglador)	Presionar el pad 10

3.3.8 Empleo de dos o más controladores

Si dos o más controladores MASCHINE de distinto tipo se hallan conectados al ordenador; solamente uno de ellos, por vez, puede usarse para controlar el programa MASCHINE.

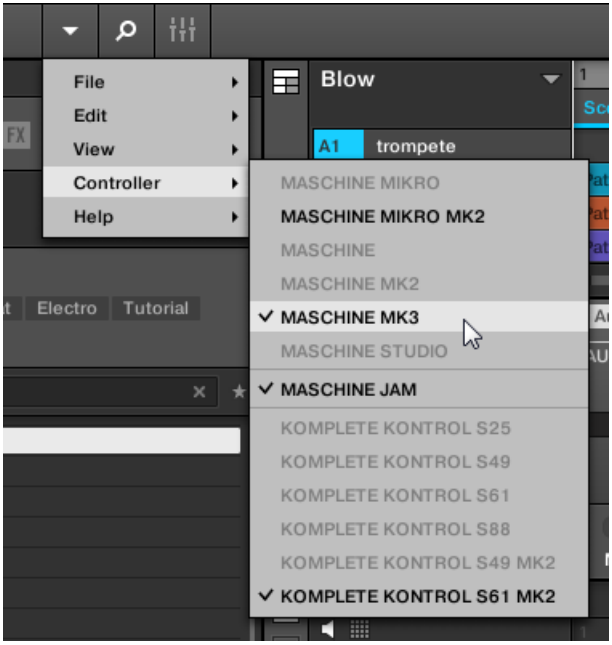


Si tiene más de una instancia del programa MASCHINE abierta en el ordenador, puede controlar cada instancia con un controlador diferente. Véase ↑3.5.3, Controlar varias instancias con diferentes controladores para más información.

Un controlador no conectado a ninguna instancia de MASCHINE puede ser empleado en modo MIDI (es decir, como controlador MIDI) al mismo tiempo que los otros controladores. Consulte el manual del Controller Editor para más información acerca del modo MIDI.

Seleccione el controlador que desea emplear con el programa MASCHINE. Esto puede llevarse a cabo tanto desde el controlador como desde el programa.

Puede seleccionar el controlador deseado tanto desde el menú de controladores (Controller) de la barra de menús de la aplicación, como desde el submenú de controladores (*Controller*) del menú de MASCHINE:



Pulse el menú de MASCHINE y seleccione el controlador que desea emplear.

Controlador

En el controlador que desea emplear con el programa MASCHINE, haga lo siguiente:

- MASCHINE MK3: presione SHIFT + PLUG-IN, gire el transductor direccional para seleccionar la instancia deseada; luego, presione el transductor o el Botón 4 para cargarla.

- MASCHINE STUDIO: presione SHIFT + PLUG-IN, gire la rueda de desplazamiento para seleccionar la instancia deseada y presione la rueda o el Botón 8 para cargarla.
- MASCHINE MK1 y MK2: presione SHIFT + STEP, gire la Perilla 8 (o presione el Botón 5/6) para seleccionar la instancia deseada; luego, presione el Botón 8 para cargarla.
- MASCHINE MIKRO MK1 y MK2: presione SHIFT + F2, gire el transductor de control para seleccionar la instancia deseada; luego, presione el transductor para cargarla.
- MASCHINE JAM: presione SHIFT + H (INSTANCE), gire el transductor de control para seleccionar la instancia deseada; luego, presione el transductor para cargarla.
- Teclado KOMPLETE KONTROL MK1: presione INSTANCE y gire el transductor de control para seleccionar la instancia deseada; luego, presione el transductor para cargarla.
- Teclado KOMPLETE KONTROL MK2: presione INSTANCE y gire el transductor direccional para seleccionar la instancia deseada; luego, presione el transductor para cargarla.

3.4 Native Kontrol Standard

Native Kontrol Standard (NKS) es un formato de instrumentos digitales que permite a los desarrolladores de instrumentos incorporar sus creaciones en MASCHINE y KOMPLETE KONTROL, con el mismo nivel de integración que los instrumentos de la colección KOMPLETE.

Las propiedades que el formato Native Kontrol Standard ofrece son:

- Integración total con el buscador de MASCHINE y KOMPLETE KONTROL.
- Mapeo completo de parámetros para su manipulación manual.
- Compatibilidad con las funciones de los teclados KOMPLETE KONTROL S-SERIES (p. ej., la guía de luces).

Los instrumentos NKS aparecen disponibles en el buscador de MASCHINE, junto a los instrumentos KOMPLETE. Todos sus presetes están completamente etiquetados de manera que el buscador brinda resultados coincidentes tanto en instrumentos KOMPLETE como en instrumentos NKS (véase ↑4.2.6, Seleccionar etiquetas de tipo y carácter). Y al cargar el preset de un instrumento NKS, sus parámetros se mapean sobre los controles del controlador igual que cualquiera de los presetes de KOMPLETE.

Tras su instalación, los instrumentos NKS se añaden automáticamente a la biblioteca al arrancar MASCHINE o KOMPLETE KONTROL (excepto los instrumentos de KONTAKT con soporte NKS, véase más adelante). Las carpetas con archivos de preset NKS se manejan en el panel de fábrica de la ficha de bibliotecas de las preferencias (véase ↑3.6.5, Preferencias – Library).

Instalación de instrumentos de KONTAKT con soporte NKS

Otros desarrolladores de instrumentos de KONTAKT suministran una carpeta con todos los archivos de instrumento y sus correspondientes presetes y samples. Dicha carpeta carece de instalador y debe guardarse directamente en el disco duro. El instrumento se activa luego con Native Access y se integra a las bibliotecas de MASCHINE y KOMPLETE KONTROL. Si es usuario de KONTAKT, el instrumento también se incorpora automáticamente al buscador de KONTAKT.

Para activar instrumentos de KONTAKT con soporte NKS y añadirlos a la biblioteca de MASCHINE, siga estos pasos:

1. Inicie la versión independiente del programa MASCHINE.
2. En el menú de archivos (File), pulse la opción de *Manage Products…*.
3. Pulse un clic en Add a serial, en la esquina superior izquierda de Native Access.
4. Ingrese el número de serie del instrumento y pulse ADD SERIAL.
5. En el cuadro de carga, pulse BROWSE y abra la carpeta con los archivos de instrumento.
6. Pulse INSTALL para añadir el instrumento a la biblioteca de MASCHINE.

→ El instrumento quedará instalado. MASCHINE revisa automáticamente el contenido nuevo y lo añade al buscador.



Las bibliotecas de MASCHINE y KOMPLETE KONTROL, y el buscador de KONTAKT registran la ubicación de la carpeta del instrumento. No se recomienda, por tanto, su borrado o traslado posterior; de lo contrario, MASCHINE, KOMPLETE KONTROL y KONTAKT no podrán hallar los archivos respectivos. Si un instrumento no puede ser hallado, utilice la función de Rescan, en la ficha de bibliotecas (Library) de las preferencias, para actualizar la biblioteca con la ubicación correcta del archivo (véase ↑3.6.5, Preferencias – Library).

3.5 Modo autónomo y modo plugin

El programa MASCHINE puede funcionar de manera independiente (standalone) o como plugin de un programa anfitrión. El programa MASCHINE está disponible en los formatos VST, Audio Unit y AAX. Para más información sobre la compatibilidad del plugin y una descripción detallada del empleo de plugines en un anfitrión, consulte la documentación del programa anfitrión respectivo.

3.5.1 Diferencias entre los modos autónomo y plugin

Funciones de la reproducción musical

La diferencia más notoria entre los modos autónomo y plugin de MASCHINE reside en la interacción con el secuenciador. Cuando MASCHINE es empleado como plugin dentro de un secuenciador anfitrión (p. ej., Cubase o Pro Tools), el secuenciador de MASCHINE es controlado exclusivamente por la aplicación anfitriona: no es posible, por ejemplo, iniciar, detener o reiniciar manualmente la reproducción en MASCHINE; tampoco es posible modificar el tempo o el compás del proyecto desde el interior del plugin de MASCHINE. Todas estas funciones están sincronizadas con las funciones equivalentes del anfitrión. En consecuencia, cuando MASCHINE es usado como plugin, los botones de reproducción y reinicio, y los campos para ingresar el tempo y el compás aparecen desactivados en la cabecera de MASCHINE. Obviamente, estas funciones tampoco pueden manejarse desde el controlador.



Sin embargo, el controlador permite manejar las funciones de la reproducción y del tempo de la aplicación anfitriona. Véase [MST] Controlar las funciones de reproducción del anfitrión en el modo plugin para más detalles.

Manejo del audio y del MIDI

Cuando MASCHINE es empleado de manera independiente, se comunica directamente con la interfaces de audio y de MIDI. El programa permite seleccionar los puertos de audio/MIDI a emplear y ajustar la configuración del audio (p. ej., la frecuencia de muestreo). Para más información sobre la configuración de Audio / MIDI, consulte el apartado ↑3.7, Integración de MASCHINE en un montaje MIDI

Por el contrario, cuando MASCHINE es empleado como plugin de un programa anfitrión, la comunicación con la interfaz de audio y MIDI es manejada desde el anfitrión — el plugin de MASCHINE se comunica solamente con el anfitrión. El banco de información de Native Instruments cuenta con artículos explicativos que le facilitarán la tarea de direccionar el plugin de MASCHINE hacia las múltiples pistas/salidas de los principales anfitriones:

- Para direccionar MASCHINE a distintas salidas en Ableton Live:
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1705
- Para direccionar MASCHINE a distintas salidas en Cubase:
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1707
- Para direccionar MASCHINE a distintas salidas en Pro Tools:
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1709
- Para direccionar MASCHINE a distintas salidas en Logic Pro:
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1711



Para más detalles sobre la configuración de audio y MIDI en la aplicación anfitriona, consulte la documentación respectiva.

Varias instancias de un plugin

Al emplear MASCHINE como plugin de un programa anfitrión, se pueden abrir múltiples instancias de MASCHINE. De hecho, es posible cargar tantas instancias de MASCHINE cuantas su ordenador y programa anfitrión puedan manejar. Y a diferencia de la versión autónoma, estas instancias estarán siempre en sincronía con el anfitrión. En el modo plugin, también es posible enviar mensajes MIDI de cambio de programa desde el anfitrión para alternar entre escenas o entre parches de otros plugines cargados en MASCHINE, o, también, para registrar la automatización de parámetros de MASCHINE. Véanse ↑16.5, Accionar secciones o escenas vía MIDI y ↑12.2, Emplear control MIDI y automatización del anfitrión para más información al respecto.

3.5.2 Cambiar de instancia

Cuando dos o más instancias del programa MASCHINE están operando al mismo tiempo (p. ej., como plugines en diferentes pistas de su EAD), es necesario seleccionar la instancia que se desea controlar con el aparato controlador. Esto puede llevarse a cabo tanto desde el controlador como desde el programa.

► Para seleccionar el controlador desde una instancia particular de MASCHINE, haga clic en el botón de conexión, en la cabecera del programa de dicha instancia.



Haga clic en el botón de conexión para conectar el controlador con la instancia.

Cambiar de instancia empleando el controlador

Para pasar de una instancia a otra de MASCHINE:

- Presione SHIFT + STEP.
- Gire la Perilla 5 (o presione el Botón 5/6) para seleccionar la instancia deseada.
- Presione el Botón 8 para cargar la instancia.

3.5.3 Controlar varias instancias con diferentes controladores

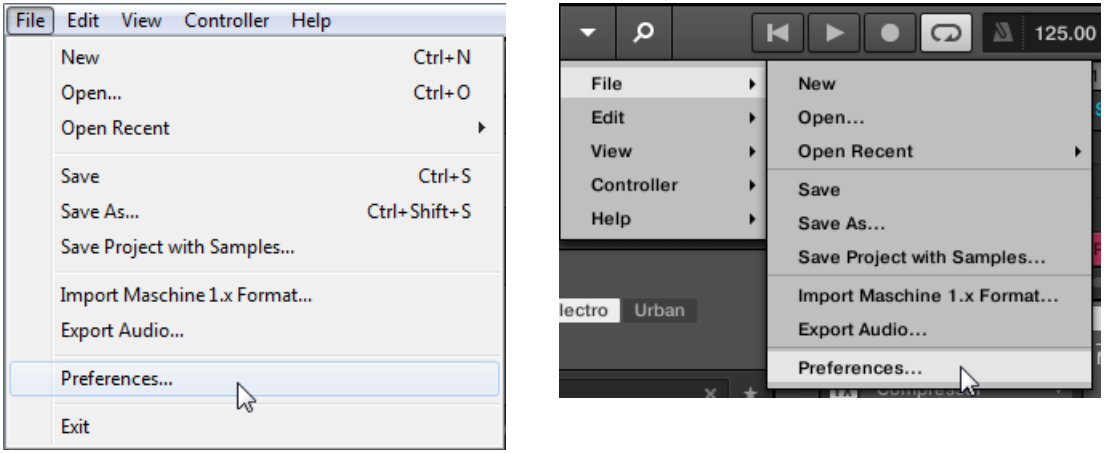
Utilice simultáneamente dos o más controladores MASCHINE de diferente clase (MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, MASCHINE y MASCHINE MIKRO) para controlar diferentes instancias del programa MASCHINE (probablemente con una instancia en modo standalone). Al hacer esto, tenga en cuenta lo siguiente:

- Solamente un controlador MASCHINE puede conectarse con una instancia a la vez. Para seleccionar la instancia a controlar por cada controlador, consulte el apartado ↑3.5.2, Cambiar de instancia.
- Al iniciar una nueva instancia del programa MASCHINE, dicha instancia se conectará con uno de los controladores según el siguiente orden de precedencia:
  - Regla 1: el foco del controlador MACHINE STUDIO tiene prioridad sobre el controlador MK3, el cual, a su vez, tiene prioridad sobre los controladores más antiguos (MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, MASCHINE y MASCHINE MIKRO).
  - Regla 2: los controladores MASCHINE (versiones antiguas y MK3) tienen precedencia sobre los controladores MASCHINE MIKRO.
  - La regla 1 tiene prioridad sobre la regla 2.

3.6 Preferencias

El panel de preferencias (Preferences) permite especificar la configuración de MASCHINE.

► Para(Preferences) abrir el panel de preferencias, en la barra de menús de la aplicación, pulse la opción de *Preferences...* del menú de Maschine (macOS) o del menú de archivos (File). Dicha opción también se encuentra disponible en el submenú de archivos (*File*) del menú de MASCHINE:



La opción de preferencias en el menú de archivos de la barra de menús de la aplicación (Windows) y el submenú de archivos del menú de MASCHINE.

El panel de preferencias (Preferences) presenta las siguientes secciones:

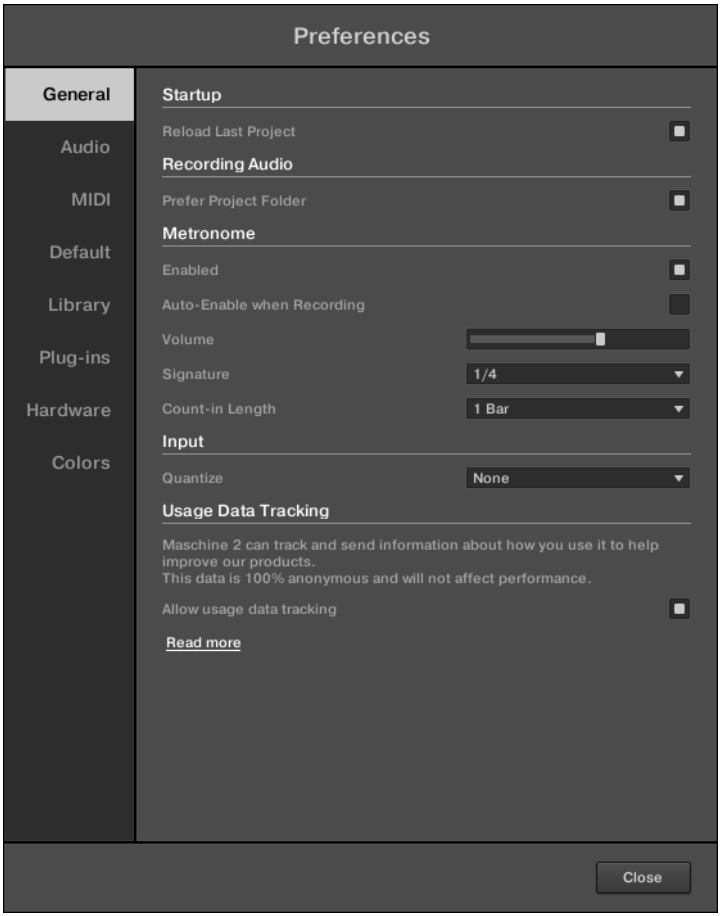
- **General**: véase ↑3.6.1, Preferencias – General.
- **Audio**: véase ↑3.6.2, Preferencias – Audio
- **MIDI**: véase ↑3.6.3, Preferencias – MIDI
- **Default**: véase ↑3.6.4, Preferencias - Default .
- **Library**: véase ↑3.6.5, Preferencias – Library.
- **Plug-ins**: véase ↑3.6.6, Preferencias – Plug-ins.

- **Hardware**: véase ↑3.6.7, Preferencias – Hardware.
- **Colors**: véase ↑3.6.8, Preferencias – Colors.

3.6.1 Preferencias – General

La página General permite configurar los aspectos generales del programa.

► Para abrir la página general, pulse un clic en la pestaña de General, a la izquierda del panel de preferencias.



Preferencias – Ficha General.

Función	Descripción
Startup	
Reload Last Project	Pulse esta casilla para cargar automáticamente el último proyecto al arrancar el programa.
Grabación de audio	

Función	Descripción
Prefer Project Folder	Si está opción está marcada, los samples que grabe serán puestos en el subdirectorio de la carpeta en la que el proyecto fue guardado. De lo contrario, las grabaciones serán guardadas en la carpeta genérica de grabaciones del directorio (véase ↑3.6.4, Preferencias - Default).
Metronome	
Enabled	Marque la casilla para activar el metrónomo. El metrónomo se activa también cliqueando el botón del metrónomo en la cabecera de MASCHINE (véase ↑11.2.3, Empleo del metrónomo para más información).
Auto-Enable when Recording	Pulse la casilla para habilitar la opción de activación automática. Esta opción enciende el metrónomo automáticamente al grabar una pauta. Si la activación automática está habilitada: al iniciar la grabación de una pauta (presionando REC en el controlador), el metrónomo se iniciará automáticamente. Al salir de la grabación (presionando nuevamente el botón de REC), el metrónomo volverá a su estado anterior (encendido o apagado según el caso). El encendido automático puede activarse o desactivarse tanto en el programa como en el controlador. La opción de activación automática no afecta el conteo: si esta opción se encuentra apagada, el metrónomo se encenderá de todos modos al presionar SHIFT + REC para iniciar el conteo. Para más detalles al respecto, véase: ↑11.2.4, Grabar con el conteo.
Volume	Pulse el deslizante para ajustar el volumen del metrónomo.
Signature	Selecciona el tiempo del metrónomo. Por defecto, el metrónomo marca pulsos de negra (1/4 de nota). Seleccione aquí otro valor para los tics.

Función	Descripción
Count-in Length	Selecciona la duración del conteo; es decir, el tiempo durante el cual el metrónomo suena antes del inicio efectivo de la grabación.
Link	
Enabled	Pulse la casilla para habilitar el protocolo de enlace de manera automática. Las aplicaciones que trabajan con Ableton Link pueden integrarse a una misma sesión al conectarse en red. Para más detalles sobre Ableton Link, véase: ↑3.8, Sincronizar MASCHINE empleando Ableton Link.
INPUT	
Quantize	Cuantifica rítmicamente la entrada musical de MASCHINE durante una grabación. Seleccione uno de los siguientes modos de cuantificación: None: la cuantificación rítmica está deshabilitada. Los eventos tocados o grabados con los pads no pueden ser cuantificados. Record: la cuantificación rítmica se aplica al grabar con los pads. Play/Rec: la cuantificación rítmica se aplica tanto al ejecutar la música con los pads como al grabar los pads. En el modo de Play/Rec la cuantificación aplicada a la ejecución es ligeramente distinta de la cuantificación aplicada durante la grabación. Durante una grabación, el evento se cuantifica según el paso más próximo (situado con toda probabilidad, delante del evento). Al tocar la música, por su parte, los eventos que ocurren en la primera mitad de los pasos no son afectados (dado que no es posible adelantarlos en la línea de tiempo); mientras que los eventos que se suceden en la segunda mitad de los pasos son cuantificados según el paso siguiente.

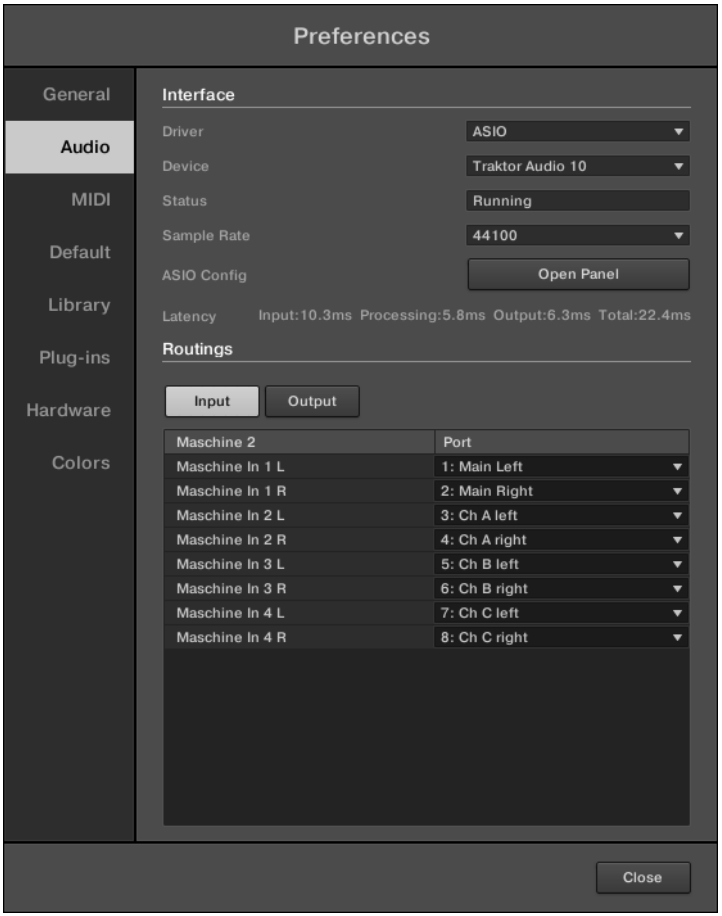
Función	Descripción
Usage Data Tracking	
Allow usage data tracking	Permite habilitar o deshabilitar el registro de los datos de uso. Mediante una tecnología de registro de datos, MASCHINE puede supervisar de manera anónima los datos que el usuario decida compartir con nosotros. Animamos a todos los usuarios a dejar habilitada esta función dado que representa una herramienta muy valiosa para calibrar el rendimiento de las aplicaciones de Native Instruments en situaciones de la vida real. Los datos enviados a Native Instruments son completamente anónimos y no afectan el desempeño de los dispositivos. Para una información detallada sobre el registro de los datos de uso, consulte el siguiente artículo de nuestro banco de información: https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/209545029

3.6.2 Preferencias – Audio

La sección de Audio de las preferencias contiene los ajustes correspondientes a la interfaz de audio.

La sección de Routings permite configurar la conexión de las salidas y entradas virtuales de MASCHINE con las entradas y salidas físicas de la interfaz de audio.

► En el cuadro de preferencias (Preferences), pulse un clic en Audio para abrir la página de Audio.



Preferencias – Audio

Función	Descripción
Interface	
Driver	Seleccione en este menú desplegable el controlador de audio.
Device	Permite seleccionar el dispositivo correspondiente cuando existan varias interfaces de audio conectadas.

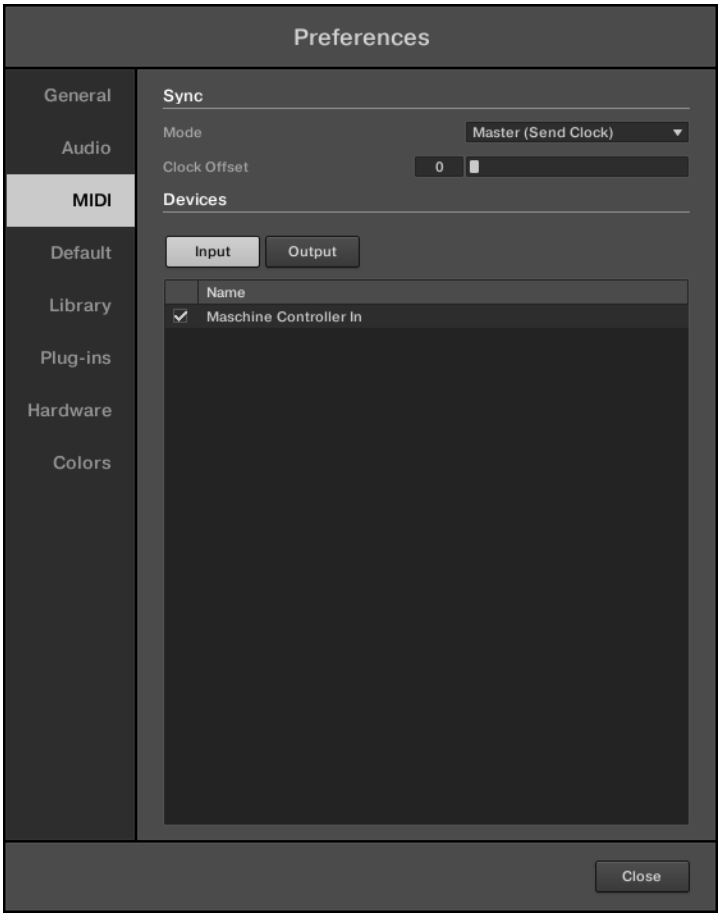
Función	Descripción
Status	Confirma si la interfaz de audio está en marcha.
Sample Rate	Muestra la frecuencia de muestreo de la interfaz de audio. Reinicie MASCHINE tras modificar la frecuencia de muestreo.
ASIO Config (Windows solamente)	Pulse un clic en Open Panel para acceder a los controles específicos de la interfaz de audio. Consulte la información de la interfaz de audio para más información.
Latency	**macOS**: este deslizante permite ajustar la latencia de la interfaz de audio, medida en muestras de audio. Valores bajos producen una respuesta más inmediata pero demandan mayor capacidad de procesamiento por parte de la CPU y del controlador de audio. Esto podría generar ruidos u otro tipo problemas en el audio. Valores más grandes son menos exigentes pero introducen una latencia mayor (lo que puede producir una pequeña demora en la reproducción del sonido al tocar los pads). Pruebe distintos valores hasta dar con el más apropiado. **Windows**: al emplear un controlador ASIO, el panel de Audio and MIDI Settings muestra un botón, denominado ASIO Config, en vez del deslizante de latencia (Latency). Pulse este botón para abrir el correspondiente cuadro de configuración del controlador ASIO seleccionado.
Routings	

Función	Descripción
INPUT	Pulse un clic en Inputs para ver el direccionamiento de las entradas. Seleccione en la lista las entradas de la interfaz de audio que desea emplear para las cuatro entradas estéreo de MASCHINE. Seleccione las entradas de la interfaz de audio en la columna de la derecha: al cliquear en los campos respectivos, aparecerá un menú desplegable con todas las entradas existentes. Las elecciones que haga aquí determinan, por ejemplo, las entradas a ser usadas al samplear fuentes externas.
Output	Pulse un clic en Output para ver el direccionamiento de las salidas. Aquí aparecen las 16 salidas estéreo de MASCHINE: utilice la columna de la derecha para asignar estas salidas a las salidas de su interfaz de audio. Pulse los campos de la columna derecha para seleccionar la salida deseada en un menú desplegable.

3.6.3 Preferencias – MIDI

La página de MIDI permite configurar las entradas y salidas MIDI a emplear con MASCHINE.

► En el panel de preferencias (Preferences), pulse un clic en MIDI para abrir la página de MIDI.



Preferencias – MIDI.

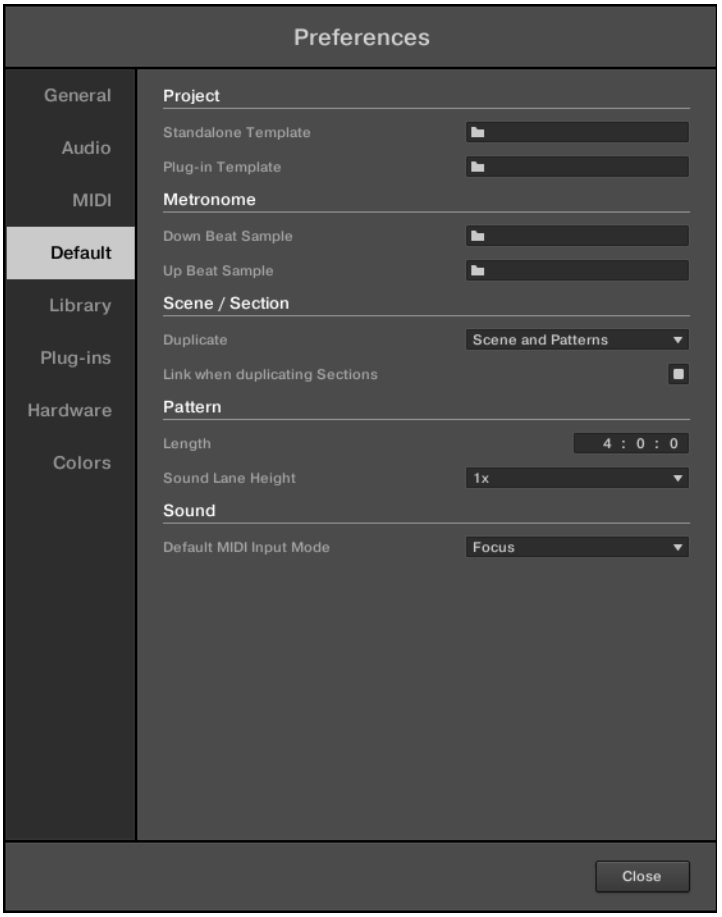
Función	Descripción
Sync	
Mode	Pulse un clic en el menú desplegable para establecer el modo de sincronización MIDI de MASCHINE: Off: el modo de sincronización MIDI no está seleccionado. Master (Send Clock): cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, puede enviar mensajes MIDI de reloj a cualquier dispositivo capaz de recibir mensajes MIDI de reloj. Estos dispositivos podrían ser una caja de ritmos, otra groovebox o, incluso, otro programa secuenciador. Slave (Receive Clock): cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, puede controlarse externamente vía reloj MIDI por cualquier otro dispositivo capaz de enviar mensajes MIDI de reloj. Estos dispositivos podrían ser una caja de ritmos, una groovebox, un secuenciador o, incluso, otro programa secuenciador. Tenga en cuenta que la opción de Slave (Receive Clock) no está disponible con LINK se encuentra activado. Véase ↑3.8, Sincronizar MASCHINE empleando Ableton Link para más información al respecto.
Clock Offset (aparece cuando Mode está puesto en *Slave*)	Mueva el deslizante de Clock Offset para compensar toda demora que pudiera ocurrir durante la transmisión de datos MIDI. Un retraso del reloj MIDI hará que los dispositivos externos respondan demasiado tarde y que la pista suene, en consecuencia, fuera de tiempo. Al ajustar el valor de Clock Offset, podrá establecer la cantidad de latencia a ser compensada (en milisegundos). MASCHINE enviará entonces eventos de reloj MIDI por adelantado, según el valor establecido.
Devices	

Función	Descripción
Input	Pulse en Input para ver la lista de las entradas MIDI disponibles. Estas entradas pueden activarse o desactivarse cliqueando en los campos respectivos de la columna de Status, la cual muestra estado vigente del puerto.
Output	Pulse en Output para ver la lista de las salidas MIDI disponibles. Estas salidas pueden activarse o desactivarse cliqueando en los campos respectivos de la columna de Status, la cual muestra estado vigente del puerto.

3.6.4 Preferencias - Default

La página de Default permite definir los ajustes predeterminados a emplear en un proyecto nuevo.

► Para abrir la página de ajustes predeterminados, pulse un clic en la pestaña de Default, a la izquierda del panel de preferencias.



Preferencias – Ficha Default.

Función	Descripción
Project	
Standalone	Aquí puede seleccionar el proyecto que el programa carga automáticamente al empezar un proyecto nuevo en la versión independiente de MASCHINE. El campo muestra la ubicación de la plantilla seleccionada para su empleo. Haga clic en el símbolo de la carpeta para seleccionar otro proyecto como plantilla. Cualquier archivo de proyecto puede servir de plantilla; puede ser tanto uno proveniente de la biblioteca de MASCHINE o uno creado por usted mismo; por ejemplo, con sus instrumentos y efectos preferidos ya cargados en los nichos de plugin. Si ya tiene una plantilla de proyectos y no desea emplearla, haga clic en la cruz para deseleccionarla y empezar de cero un proyecto nuevo.
Plug-in	Aquí puede seleccionar el proyecto que el programa carga automáticamente al empezar un proyecto nuevo en la versión plugin de MASCHINE. El campo muestra la ubicación de la plantilla seleccionada para su empleo. Haga clic en el símbolo de la carpeta para seleccionar otro proyecto como plantilla. Cualquier archivo de proyecto puede servir de plantilla; puede ser tanto uno proveniente de la biblioteca de MASCHINE o uno creado por usted mismo; por ejemplo, con sus instrumentos y efectos preferidos ya cargados en los nichos de plugin. Si ya tiene una plantilla de proyectos y no desea emplearla, haga clic en la cruz para deseleccionarla y empezar de cero un proyecto nuevo.
Metronome Settings	
Down Beat Sample y Up Beat Sample	Seleccione aquí los archivos a emplear para el tiempo fuerte y el tiempo débil débil del metrónomo, respectivamente. El campo muestra la ubicación de los archivos seleccionados a tal fin. Haga clic en los campos para seleccionar otros archivos. Pulse las crucecitas de la derecha para eliminar los archivos seleccionados y usar el sonido predeterminado del metrónomo.

Función	Descripción
Scene / Section	
Duplicate	Seleccione en el menú desplegable las operaciones llevadas a cabo por la función de duplicación de escenas. *Scene Only* Solo se duplica la escena. El resultado es una escena nueva relacionada con las mismas pautas de origen y desprovista de vinculaciones. *Scene and Patterns* Se duplica tanto la escena misma como todas las pautas incluidas. El resultado es una escena nueva cuyas pautas son completamente independientes de las pautas de origen.
Link when duplicating Sections	Marque la casilla para habilitar la vinculación de la sección copiada al emplear la función de duplicación. Esta opción aparece deshabilitada por defecto. Habilite esta opción para que la función de *Duplicate* pueda crear una copia vinculada con la sección. Una copia vinculada refleja todo cambio efectuado sobre cualquier instancia de la sección de referencia. De esta manera, no es necesario tener presente cuál de todas es la sección "original".
Pauta rítmica	
Length	Ingrese la duración predeterminada de las pautas. La duración se mide en compases, pulsos y semicorcheas. Para ajustar el valor, haga clic sobre el número deseado (compás, pulso o semicorchea) y arrastre verticalmente. Para más información sobre la extensión o duración de las pautas, véase: ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta.

Función	Descripción
Sound Lane Height	Seleccione la altura por defecto de la franja del sonido en el editor de pautas. Las opciones posibles son *1x* o *2x*. *1x* muestra los dieciséis sonidos del grupo, mientras que *2x* muestra solamente los primeros ocho, facilitando de este modo la edición de los eventos.
Sound (Sonido)	
Default MIDI Input Mode	MASCHINE permite tocar los sonidos a través de notas MIDI (p. ej., a través de un teclado MIDI). Por defecto y sin ningún tipo de configuración previa, las notas MIDI entrantes de cualquier puerto y canal MIDI accionan el tono del sonido en foco. También, es posible seleccionar que el sonido no reciba MIDI alguno o seleccionar la opción de Default MIDI input Mode para que el ingreso MIDI asuma el valor predeterminado. El menú desplegable permite seleccionar las opciones siguientes: Focus: la entrada MIDI de cualquier controlador conectado puede emplearse para accionar el nicho de sonido en foco (es decir, seleccionado). None: el sonido seleccionado no puede recibir datos MIDI.

3.6.5 Preferencias – Library

La página de Library permite editar la ubicación de todos los archivos de la biblioteca de MASCHINE (tanto de fábrica como de usuario), que aparecen en el panel de bibliotecas (LIBRARY) del buscador.



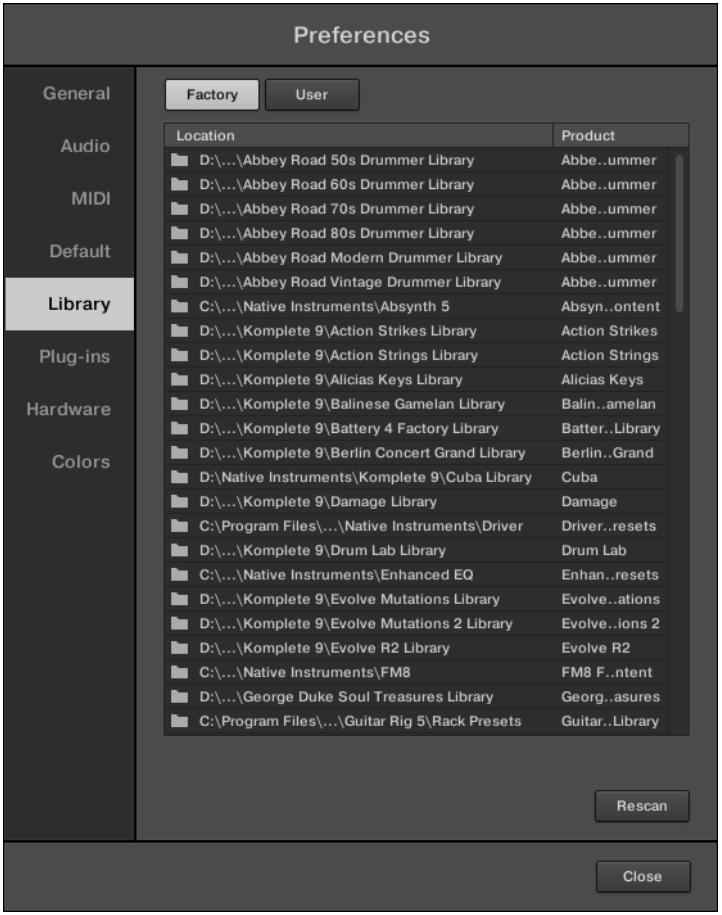
El panel de LIBRARY del buscador se describe en ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca.

► Para abrir la sección, pulse un clic en la pestaña de Library, a la izquierda del panel de preferencias.

En la parte superior de la página, los botones Factory y User permiten seleccionar el panel bibliotecas de fábrica (Factory) o el panel de bibliotecas del usuario (User).

Panel de bibliotecas de fábrica

► Para abrir el panel de las bibliotecas de fábrica, haga clic en el botón de Factory, en la parte superior de la página.



Preferencias – Library – Factory: el panel de bibliotecas del usuario.

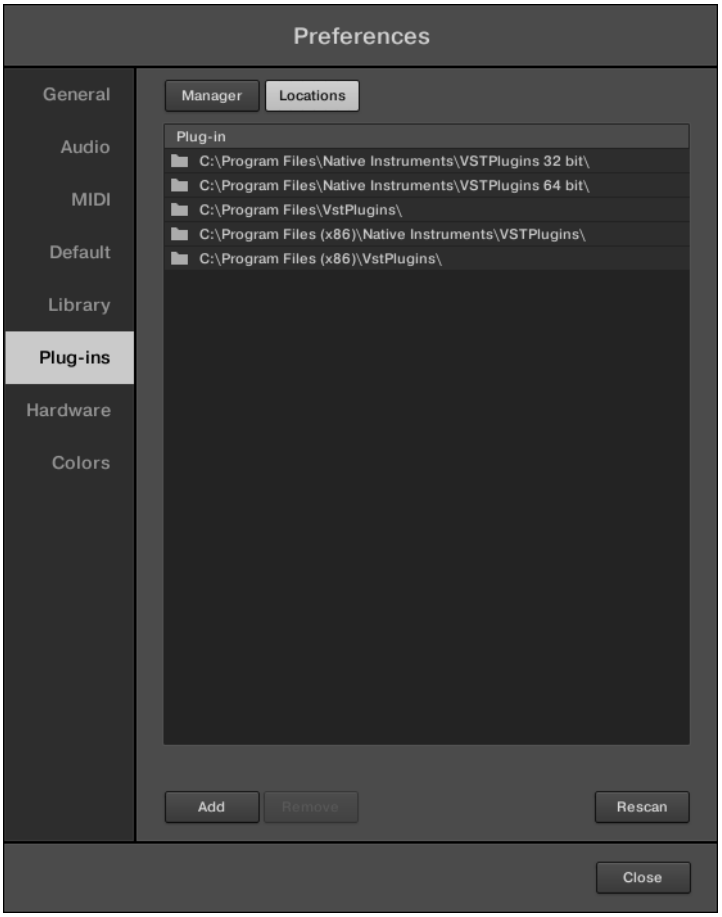
El panel de Factory muestra todas las bibliotecas de fábrica disponibles. Aquí se incluyen la biblioteca de fábrica de MASCHINE, las bibliotecas importadas de otros productos NI y las de MASCHINE EXPANSIONS.

Estas bibliotecas aparecen en la vista de las bibliotecas de fábrica del panel de bibliotecas (Library) del buscador.

Elemento	Descripción
Location	Esta sección muestra la ruta de acceso a las bibliotecas. Si alguna biblioteca fue trasladada a otra ubicación, haga clic en la carpeta, a la izquierda del nombre de la biblioteca, y seleccione la nueva ruta de acceso.
Product	Esta sección muestra el nombre de cada producto. Estos nombres no pueden ser modificados.
Botón Rescan	Si efectuó cambios en alguna biblioteca (p. ej., un cambio de archivo), selecciónela en la lista y haga clic en Rescan para llevar a cabo la revisión de la biblioteca.

Panel de bibliotecas del usuario

► Para abrir el panel de bibliotecas del usuario, haga clic en el botón de User, en la parte superior de la página.



Preferencias – Library – Factory: el panel de bibliotecas del usuario.

El panel de User muestra las bibliotecas creadas por el usuario. Aquí se incluyen el directorio de usuario estándar de MASCHINE y cualquier otro directorio de archivos definido por el usuario. Estas bibliotecas aparecen en la vista del usuario del panel de bibliotecas (Library) del buscador.

Elemento	Descripción
Location	Esta sección muestra la ruta de acceso a las bibliotecas. Si alguna biblioteca fue trasladada a otra ubicación, haga clic en la carpeta, a la izquierda del nombre de la biblioteca, y seleccione la nueva ruta de acceso.
Alias	Esta sección muestra el alias o nombre alternativo de cada biblioteca. Haga clic en el alias para cambiarlo. Definir un nombre alternativo no es obligatorio, pero puede resultar de utilidad al trabajar en ordenadores diferentes. Tras definir la ubicación (v. abajo Add), haga clic en la columna del Alias para escribir un nombre alternativo para dicha ubicación. El alias de la carpeta de usuario predeterminada es Standard User Directory y no puede modificarse — esta es la ubicación donde se guardarán, por defecto, todos sus archivos de usuario.
Botón Add	Haga clic en Add para añadir directorios de manera manual. Véase abajo para más detalles.
Botón Remove	Pulse Remove para eliminar la biblioteca seleccionada. Los archivos serán eliminados del buscador de MASCHINE pero no del disco duro.
Botón Rescan	Si efectuó cambios en alguna biblioteca (p. ej., agregar o sacar archivos), selecciónela en la lista y haga clic en Rescan para efectuar la revisión de la biblioteca.
Scan user content for changes at start-up	Marque esta casilla para que MASCHINE compruebe durante el arranque cualquier cambio efectuado en la biblioteca del usuario.



El panel de Preferences puede redimensionarse a voluntad con los métodos usuales del sistema operativo. También, es posible modificar el tamaño de cada columna al cliquear y arrastrar los bordes de las cabeceras respectivas.

Carpeta de contenidos del usuario incluida en la ruta de usuario de MASCHINE

Los productos de Native Instruments guardan el contenido creado por el usuario en un carpeta de particular. En MASCHINE, esta carpeta de se añade automáticamente a la lista de directorios del usuario que aparece en el panel del usuario (User) de la página de bibliotecas (Library) de las preferencias del programa, y sus archivos aparecen disponibles en el buscador de MASCHINE.

La carpeta de usuario no puede moverse ni cambiar de nombre. Solo es posible cambiar su ruta de acceso en la columna de Location.

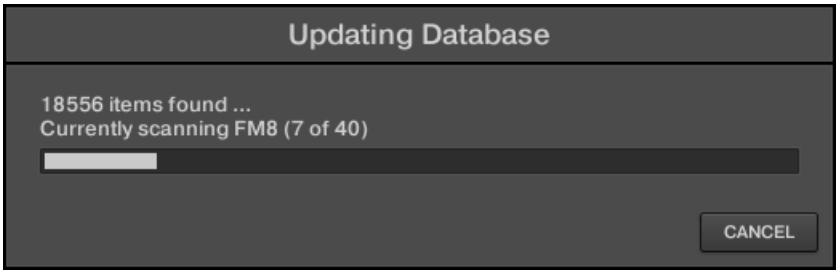
El directorio estándar del usuario no puede ser borrado

El directorio estándar del usuario de la ficha Library de las preferencias no puede eliminarse ni cambiar de nombre. Solo es posible cambiar su ruta de acceso en la columna de Location.

Cancelar la revisión de la biblioteca

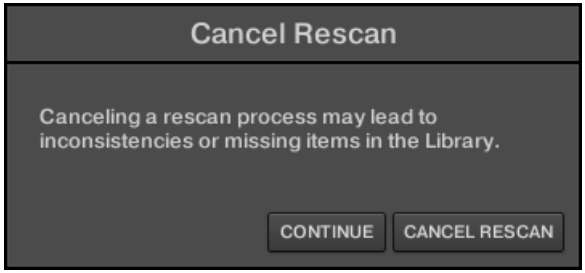
En la ficha de bibliotecas (Library) del panel de preferencias (Preferences), el botón de Rescan permite revisar la biblioteca de manera que el buscador de MASCHINE pueda registrar los cambios producidos en ella. Al cliquear en Rescan, se abrirá el cuadro de actualización de la base de datos mostrando el progreso de la revisión.

El cuadro de actualización incluye también un botón de cancelación (CANCEL) que permite interrumpir el proceso de revisión sin dañar la base de datos:



El cuadro de actualización del la base de datos con el botón de cancelación.

► Haga clic en CANCEL, en el cuadro de Updating Database, para interrumpir la revisión. Un cuadro de confirmación (Cancel Rescan) se abrirá para que pueda confirmar la cancelación:



El cuadro advierte que la interrupción del proceso puede provocar inconsistencias o elementos faltantes en la biblioteca de MASCHINE.

- Si desea cancelar de todos modos, haga clic en CANCEL RESCAN, en la esquina inferior derecha del cuadro, y la revisión quedará anulada.
- Si prefiere *no* cancelar la revisión, haga clic en CONTINUE o presione la tecla [Esc] del ordenador.

Si canceló la revisión, cualquier inconsistencia o faltante de la biblioteca se resolverá con una nueva revisión (mediante el botón de Rescan mencionado más arriba).



En contraposición con el proceso de revisión mencionado aquí, no es posible cancelar la importación de archivos a la biblioteca de MASCHINE (a través del panel de archivos (Files) del buscador o la ficha de bibliotecas (Library) del panel de preferencias. Tampoco es posible cancelar los cambios aplicados a las etiquetas de archivos y propiedades (vía el editor de atributos del buscador)

Empleo de los alias

Los nombres alternativos de la columna Alias sirven como referencia de las ubicaciones definidas en la columna Location. Al guardar un proyecto, entre los datos guardados figuran tanto la ruta como el alias de cada uno de los archivos empleado en el proyecto. Esto permite emplear el proyecto en ordenadores diferentes, incluso si los archivos empleados en el proyecto (p. ej., samples) estuvieran guardados en lugares diferentes en cada ordenador. Simplemente, defina un mismo alias para estas ubicaciones de cada ordenador y MASCHINE reemplazará la ruta guardada en el primer ordenador con la ruta vinculada al mismo alias en el segundo ordenador para poder, de este modo, acceder a los samples del segundo ordenador. Esto evitará la aparición de mensajes de samples faltantes.

Agregar carpetas a la biblioteca del usuario

El panel de User de la página Library, permite agregar otras carpetas de archivos al contenido de usuario de la biblioteca de MASCHINE. Para llevar esto a cabo:

1. Haga clic en Add, al final del panel.
   Se abrirá un cuadro de diálogo para buscar la carpeta.
2. En el cuadro, vaya hasta la carpeta deseada y haga clic en Aceptar (Seleccionar, en macOS).

→ Todos los archivos compatibles con MASCHINE de la carpeta seleccionada serán añadidos al contenido de usuario de MASCHINE.

Por otra parte, los archivos importados se clasificarán (es decir, las etiquetas y propiedades de producto/banco/sub-banco, tipo/subtipo/modo) de la siguiente manera:

- Los atributos ya existentes en el archivo serán conservados.
- En samples, si los atributos de producto/banco/sub-banco se encuentran vacíos, adoptarán los de la carpeta en la que son ubicados:
  - El producto se denominará con el nombre de la carpeta seleccionada.
  - Si los samples residen en una subcarpeta de dicha carpeta, el nombre de la subcarpeta será utilizado como nombre del banco.
  - Si los samples residen en una subcarpeta de dicha subcarpeta, el nombre de esa subsubcarpeta será utilizado como nombre del sub-banco.

Al sumar una carpeta al contenido de usuario de la biblioteca de MASCHINE, los archivos correspondientes aparecerán disponibles en el panel de bibliotecas (LIBRARY) del buscador. Para más información sobre la función del panel LIBRARY del buscador, consulte el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca.



También, aparecen aquí las rutas de archivo de las carpetas añadidas con la función IMPORT del panel de archivos (Files) del buscador. La sola diferencia entre agregar una carpeta con el botón Add (panel de Preferences) o añadirla con el botón IMPORT (panel de FILES del buscador) es que la función de importación permite clasificar los archivos directamente a medida que son importados. Véase ↑4.6.5, Empleo de la lista de resultados para más información sobre la función de importación de archivos empleando el panel de FILES.

Tenga en cuenta que la carpeta seleccionada no puede contener o ser contenida por una carpeta que ya figure en los paneles de User o de Factory. Si, después de confirmar la selección con Aceptar (Seleccionar en macOS), MASCHINE detectara dicha situación, emitirá el mensaje de Duplicate Location para advertir la duplicidad de ubicaciones. Haga clic en OK para volver al cuadro de selección de carpetas y seleccionar una carpeta distinta.

Eliminar carpetas de la biblioteca del usuario

De la biblioteca de usuario pueden eliminarse todas las carpetas menos la predeterminada.

3.6.6 Preferencias – Plug-ins

La página de Plug-ins permite manejar los plugines de Native Instruments y los plugines externos empleados en MASCHINE.

► Para abrir la página de plugines, haga clic en la pestaña de Plug-ins, a la izquierda del panel de Preferences.

En la parte superior de la pagina, los botones Manager y Locations permiten abrir, respectivamente, el panel del administrador y el panel de ubicaciones.

Panel del administrador

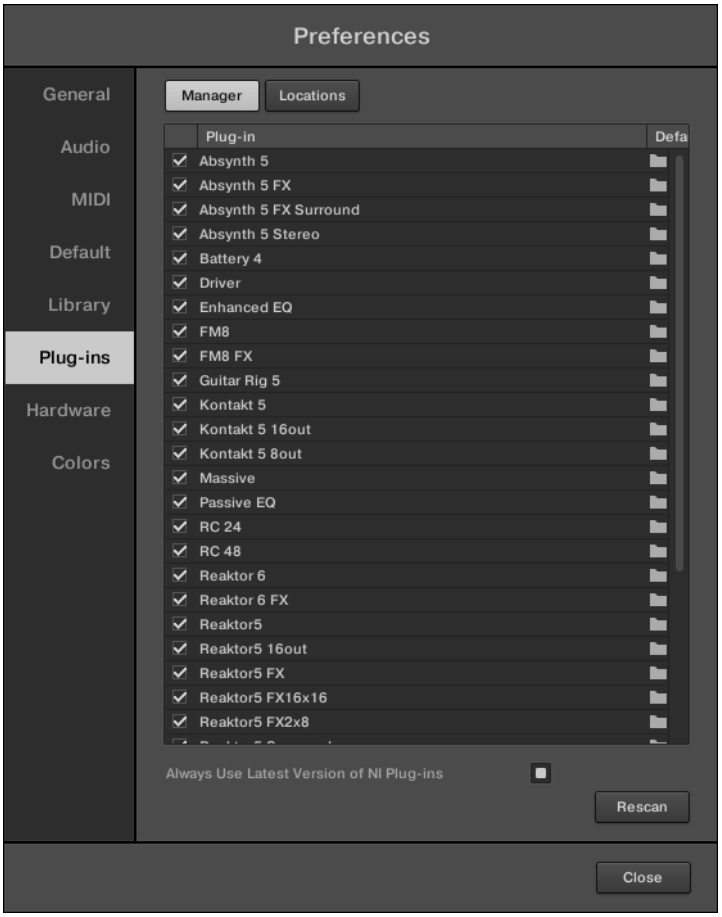
► Para abrir el administrador, pulse un clic en Manager, en la parte superior de la página de Plug-ins.

El panel de Manager de la página de Plug-ins permite habilitar o deshabilitar plugines VST/AU, revisar sus directorios y establecer presetes predeterminados de plugines externos o de Native Instruments.

Los plugines deshabilitados no pueden ser cargados (ni con los distintos menús de plugin del programa ni con el buscador de plugines del controlador). Si, por ejemplo, hay ciertos plugines VST que no utiliza más en MASCHINE, será una buena deshabilitarlos para no sobrecargar innecesariamente la lista de plugines disponibles.



Para más información sobre los plugines Native Instruments, plugines externos y otro plugines de MASCHINE, consulte el capítulo ↑7, Trabajar con plugines.



Panel de preferencias (Preferences) – panel de Manager de la página de Plug-ins.

Elemento	Descripción
Plug-in	Esta columna lista todos los plugines VST/AU de los directorios especificados en el panel de ubicaciones (Locations). Esta lista incluye todos los plugines de 32 bits VST/AU, cuando MASCHINE opera en el modo de 32 bits; y todos los plugines VST/AU de 64 bits, cuando MASCHINE opera en el modo de 64 bits. A la izquierda de cada plugin, una casilla permite habilitar o deshabilitar ese plugin en MASCHINE. Cuando un plugin está deshabilitado, no podrá ser cargado en MASCHINE.
Default Config	Para cada uno de los plugines puede establecerse el preset que se cargará con el plugin. Haga clic en el símbolo de la carpeta, a la izquierda, para seleccionar el preset que sirva como modelo predeterminado. También puede guardar un preset para que funcione como preset predeterminado: en el menú de plugines seleccione la opción de *Save As Default...*. Si aquí no establece ninguna predeterminación, los parámetros del plugin se mapearán de manera automática al cargar el plugin en un nicho. Para eliminar el preset predeterminado de un plugin,haga clic en la crucecita de la derecha.

Elemento	Descripción
Always Use Latest Version of NI Plug-Ins	Si un proyecto se guardó con la versión antigua de un plugin como, por ejemplo, antiguas versiones de REAKTOR y KONTAKT; al habilitar esta preferencia se cargan las versiones más recientes de los plugines empleados en el proyecto. Si la preferencia no se habilita, MASCHINE intentará cargar las versiones originales utilizadas al crear el proyecto. No obstante, si en el sistema solo se encuentran instaladas las versiones más recientes, éstas se emplearán igualmente aun con esta opción desactivada.
Botón Rescan	Si modificó el contenido de alguno de los directorios especificados en el panel de Locations (véase abajo), debería escanear los directorios de plugines para mantener al día la lista de plugines externos. La opción Rescan revisará completamente todos los plugines y detectará de manera automática aquellos que fueron agregados o removidos; también, le permitirá deseleccionar aquellos plugines que por alguna razón no estuvieran funcionando de manera adecuada. Tenga en cuenta que la revisión ignorará los plugines que fueron deshabilitados.

Panel del administrador: casilla de NI Audio Units (macOS)

En macOS, el panel del Manager contiene, además, la casilla de Use NI Audio Units. Marque esta casilla para incluir las versiones Audio Units (AU) de los plugines Native Instruments en los menús de plugines del programa y en el buscador de plugines del controlador:

- Si la casilla está deshabilitada (opción predeterminada), la versiones AU de los plugines Native Instruments aparecerán aún en la lista de arriba pero estarán deshabilitados (casilla sin marcar): estos plugines no aparecerán en el submenú de *Native Instruments* del menú de plugines del programa ni en el buscador de plugines del controlador. Además, las entradas restantes de los plugines Native Instruments (todos VST) no mostrarán la identificación (VST) junto a sus nombres.

- Si habilita la opción de Use NI Audio Units, todos los plugines AU de instrumento de Native Instruments aparecerán habilitados y disponibles para su carga en MASCHINE. Para poder distinguirlos de las versiones VST, los plugines listados en el submenú de *Native Instruments* del menú de plugines y en el buscador de plugines mostrarán junto al nombre respectivo las siglas (VST) o (AU).

También puede habilitar o deshabilitar los plugines AU de Native Instruments de manera individual empleando las casillas respectivas. Tan pronto como habilite uno de ellos, la casilla de Use NI Audio Units quedará automáticamente habilitada.



La casilla de Use NI Audio Units solo concierne a los plugines AU de Native Instruments. Los plugines AU de otros fabricantes no son afectados por esta opción.

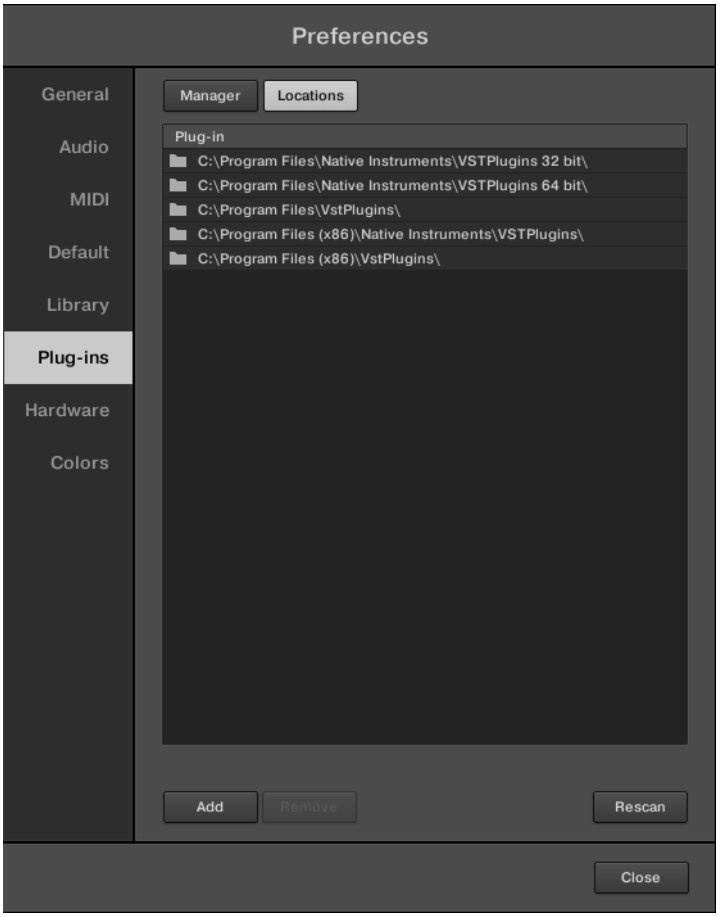


Cuando Use NI Audio Units está sin marcar o la versión AU de un plugin de Native Instruments está deshabilitada, la carga de proyectos que emplean plugines AU sigue siendo posible.

Panel de ubicaciones

► Para abrir el panel de ubicaciones, haga clic en el botón de Location, en la parte superior de la página de Plug-ins.

La sección de Locations de la página de Plug-ins permite administrar los directorios de plugines que desea emplear en MASCHINE.



Preferencias – Plug-ins – Locations: el panel de ubicaciones de los plugines.

El panel de ubicaciones (Locations) presenta los controles siguientes:

Elemento	Descripción
Plug-in	Enumera todos los directorios de plugin usados en MASCHINE. Haga clic en el símbolo de la carpeta, a la izquierda de cada entrada, para cambiar la ruta de acceso del plugin.
Botón Add	Haga clic en Add para añadir un directorio de plugines.

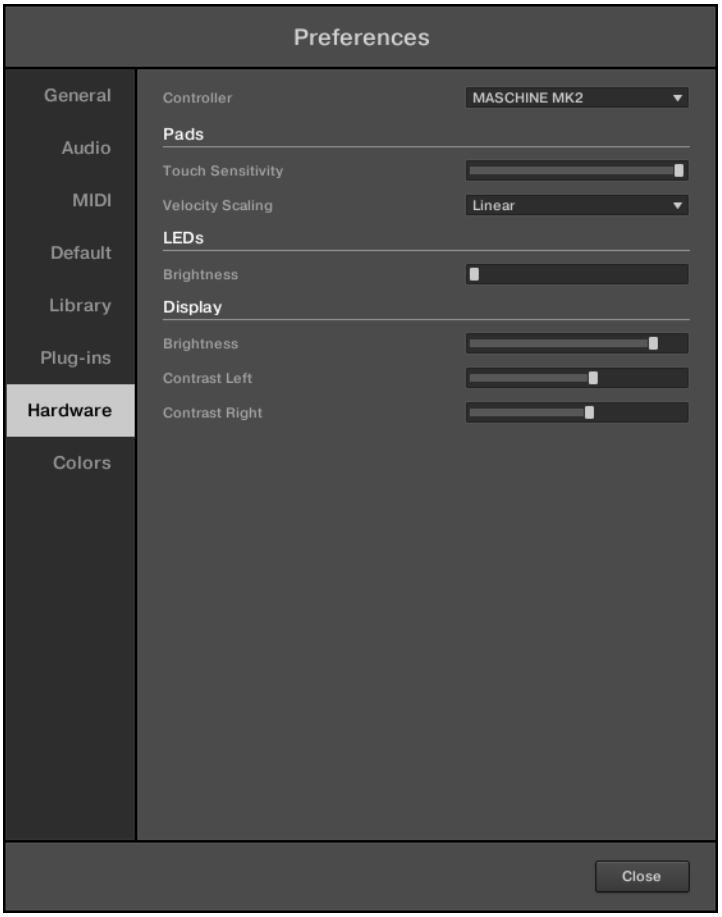
Elemento	Descripción
Botón Remove	Haga clic en Remove para eliminar el directorio seleccionado.
Botón Rescan	Si modificó el contenido de un directorio (por ejemplo, al instalar o eliminar plugines), debería efectuar una revisión de los directorios de plugines para mantener actualizada la lista de plugines existentes. La opción RESCAN revisa completamente todos los plugines y detecta de manera automática aquellos que fueron agregados o removidos; también, le permite deshabilitar aquellos plugines que por alguna razón no estuvieran funcionando de manera adecuada.

3.6.7 Preferencias – Hardware

La página delHardware permite ajustar la reacción de los pads y el brillo de los visualizadores.

► Haga clic en Hardware, a la izquierda del cuadro de preferencias para abrir los ajustes del aparato.

→ Las condiciones de operación del controlador conectado pueden seleccionarse y ajustarse.



Panel de preferencias – ficha Hardware.

Función	Descripción
Controlador	El menú de *Controller* permite seleccionar el dispositivo conectado y modificar su funcionamiento. Una instancia de MASCHINE puede ser foco simultáneo de dos dispositivos: un controlador de la familia MASCHINE y un teclado KOMPLETE KONTROL S-Series. Al seleccionar un dispositivo distinto en el menú de *Controller*, la ficha de Hardware pasará a mostrar las opciones correspondientes.
Pads	
Sensitivity	El deslizante de Sensitivity permite adaptar la sensibilidad al tacto de los pads. Establece el límite mínimo de presión a partir del cual el controlador MASCHINE registra una "pulsación".
Velocity Scaling	La graduación de la velocidad (Velocity Scaling) determina la manera en que la forma de tocar se traduce en valores de velocidad: por ejemplo, el valor inicial *Soft 3*, signfica que un toque suave es suficiente para generar un valor de velocidad grande; *Linear* representa un valor intermedio y *Hard 3*, el valor final, significa que hay que golpear el pad muy fuerte para obtener un valor de velocidad elevado.
Display	
Brightness	El deslizante de Brightness permite ajustar el brillo de los visualizadores izquierdo y derecho del controlador MASCHINE.
Contrast Left / Contrast Right	Utilice estos deslizantes para ajustar separadamente el contraste de los visualizadores izquierdo y derecho.

Ajustar la configuración desde el aparato

Las opciones de sensibilidad (Sensitivity), brillo (Brightness), contraste izquierdo (Contrast Left) y contraste derecho (Contrast Right) pueden ajustarse también desde el controlador. Para editar estos aspectos, es necesario ingresar al modo MIDI:

1. Presione SHIFT + CONTROL (MIDI) para poner el controlador en modo MIDI.
2. Presione SHIFT + Botón 4 (SETTINGS) para ver la pantalla de configuraciones.

- Gire la Perilla 1 (BRIGHT.) para ajustar el brillo (Brightness, parámetro ya descrito más arriba).
- Gire la Perilla 2 (PADSENS) para ajustar la sensibilidad (Sensitivity, parámetro ya descrito más arriba).
- Gire la Perilla 4 (CNTR.L) y 5 (CNTR.R) para ajustar el contraste izquierdo y el contraste derecho (Contrast Left y Contrast Right, parámetros ya descritos más arriba).

► Al finalizar los ajustes, vuelva a presionar SHIFT + CONTROL (MIDI) para salir del modo MIDI y volver al modo de MASCHINE.

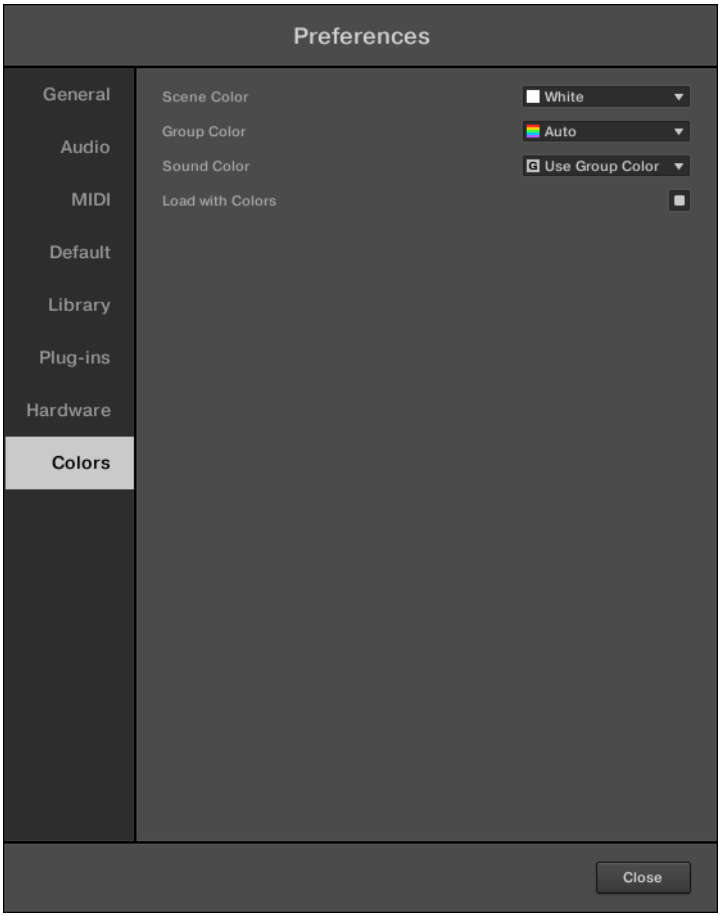


Consulte el manual del Controller Editor para más detalles acerca del modo MIDI.

3.6.8 Preferencias – Colors

La página de colores (Colors) permite seleccionar el color de escenas, grupos y sonidos.

► Para abrir la página de colores, haga clic en Colors, a la izquierda del panel de preferencias.



Panel de preferencias – ficha Colors.

Función	Descripción
Scene Default	Selecciona el color de las escenas. El menú permite seleccionar 16 colores diferentes o el color blanco (*White*, opción predeterminada). El color seleccionado como predeterminado aparece resaltado en el menú. Si selecciona la opción *Auto*, cada escena tendrá un color diferente.
Group Default	Selecciona el color de los grupos. El menú ofrece una paleta de 16 colores. El color seleccionado como predeterminado aparece resaltado en el menú. Si selecciona *Auto* (opción por defecto), cada grupo tendrá un color diferente.
Sound Default	Selecciona el color de los sonidos. El menú ofrece una paleta de 16 colores. El color seleccionado como predeterminado aparece resaltado en el menú. Si selecciona la opción *Auto*, cada sonido tendrá un color diferente. Si selecciona la opción *Use Group Color* (opción por defecto), los sonidos aparecerán con el color del grupo al que pertenecen.
Load with Colors	Marque esta casilla para guardar el color en el archivo de MASCHINE (proyectos, grupos, sonidos, etc.). Si desmarca la casilla de Load with Colors (seleccionada por defecto), los colores guardados no serán empleado la próxima vez que cargue el archivo. En su lugar, se emplearán los colores predeterminados.



Por favor, tenga en cuenta que las opciones de la página de Colors definen los colores *predeterminados*: es decir, los colores que se usarán al crear un proyecto nuevo, al restablecer un grupo o un sonido, o al no marcar la opción de Load with Colors (véase arriba). Para cambiar el color de alguna escena, grupo, pauta o sonido en particular, use el submenú de *Color* del respectivo menú contextual del programa. Véanse ↑5.2.4, Cambiar el color de un sonido, ↑5.3.4, Cambiar el color de un grupo, ↑11.7.7, Cambiar el color de las pautas y ↑16.2.13, Cambiar el color de una escena para más información.



Mientras el objeto en cuestión (escena, sonido, grupo o pauta) tenga su color predeterminado, este color no estará vinculado al objeto sino a su "posición" en la lista respectiva. Esto significa que al mover el objeto a otra posición, el color no seguirá al objeto, en su lugar, el objeto asumirá el color de la nueva posición.

3.7 Integración de MASCHINE en un montaje MIDI

MASCHINE se integra fácilmente dentro de cualquier montaje MIDI.

MASCHINE puede emplearse de varias maneras. Especialmente:

- Permite la sincronización de una señal MIDI de reloj entre MASCHINE y otros dispositivos MIDI: ↑3.7.2, Sincronización de reloj MIDI externo y ↑3.7.3, Envío de reloj MIDI.
- Si conecta un teclado MIDI en la entrada MIDI IN, puede tocar directamente el sonido en foco sin necesidad de ajustar nada.
- Puede hacer que sonidos y grupos determinados reaccionen con la recepción de datos MIDI y enviar datos MIDI hacia un puerto determinado. Véase ↑12.2, Emplear control MIDI y automatización del anfitrión.
- También, es posible cambiar escenas de manera remota, enviando a MASCHINE notas MIDI o mensajes MIDI de cambio de programa. Hallará más información al respecto en ↑16.5, Accionar secciones o escenas vía MIDI.

3.7.1 Conexión de dispositivos MIDI externos



Los enchufes MIDI del panel posterior del controlador MASCHINE.

Para conectar equipos MIDI externos:

1. Utilice los enchufes MIDI IN o MIDI OUT del panel trasero del controlador.
2. Si MASCHINE funciona como aplicación autónoma, active las correspondientes entradas o salidas del controlador en la página de MIDI de las preferencias (véase ↑3.6.3, Preferencias – MIDI).
3. Cuando MASCHINE funciona como plugin de un anfitrión, la configuración MIDI es manejada por el anfitrión (véase ↑3.5, Modo autónomo y modo plugin). Consulte la documentación de su programa anfitrión para saber los detalles de la configuración de audio y MIDI.

3.7.2 Sincronización de reloj MIDI externo

Cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, puede controlarse externamente vía reloj MIDI por cualquier otro dispositivo capaz de enviar mensajes MIDI de reloj. Tales dispositivos podrían ser una caja de ritmos, otra groovebox, un secuenciador o, incluso, otro programa secuenciador.



¡Si está usando MASCHINE como un plugin, la sincronización con el anfitrión se realiza automáticamente por lo que no tendrá necesidad de activar la opción de sincronización MIDI externa! Véase ↑3.5, Modo autónomo y modo plugin para más información sobre el uso de MASCHINE como un plugin.

Para que MASCHINE pueda recibir reloj MIDI de un dispositivo externo:

1. Seleccione la opción de *Preferences...* en el menú de archivos (File).
2. Seleccione la página de MIDI.
3. En la sección de Sync, seleccione la opción de *Slave (Receive Clock)* del menú de modos.
4. Pulse el botón de Input para ver los dispositivos conectados.
5. Marque el nombre del dispositivo que envía reloj MIDI (el dispositivo con el que MASCHINE se sincroniza).

→ MASCHINE puede recibir ahora reloj MIDI de un dispositivo externo.



Para habilitar la sincronización de MASCHINE, es necesario definir, al menos, un dispositivo en la sección de Devices de la página MIDI.

Cuando la opción de *Slave (Receive Clock)* se encuentra seleccionada, el botón de Play, en la cabecera de MASCHINE, y el botón de PLAY del controlador aparecen deshabilitados.



Si desea configurar MASCHINE para que responda no solo a mensajes MIDI de reloj, sino también, cuando quiera controlar notas y parámetros de MASCHINE vía MIDI; consulte el apartado ↑12.2, Emplear control MIDI y automatización del anfitrión.

3.7.3 Envío de reloj MIDI

Cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, puede enviar mensajes MIDI de reloj a cualquier dispositivo capaz de recibir mensajes MIDI de reloj. Estos dispositivos podrían ser una caja de ritmos, otra groovebox, un secuenciador o, incluso, otro programa secuenciador.



Cuando MASCHINE funciona como plugin, no puede enviar señales MIDI de reloj. Véase ↑3.5, Modo autónomo y modo plugin para más información sobre el uso de MASCHINE como un plugin.

Para que MASCHINE pueda recibir reloj MIDI de un dispositivo externo:

1. Seleccione la opción de *Preferences...* en el menú de archivos (File).
2. Seleccione la página de MIDI.
3. En la sección de Sync, seleccione la opción de *Master (Send Clock)* del menú de modos.

→ MASCHINE enviará una señal MIDI de reloj a cualquier dispositivo capaz de recibir reloj MIDI.



La diferencia de reloj MIDI se ajusta en la página MIDI de las preferencias. Véase ↑3.6.3, Preferencias – MIDI para más información.



Si desea configurar MASCHINE para que envíe mensajes MIDI no solo de reloj, sino también de control de otros dispositivos MIDI con la notas tocadas en MASCHINE; consulte el apartado ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos.

3.8 Sincronizar MASCHINE empleando Ableton Link

Ableton Link es un protocolo que sincroniza el ritmo, la fase y el tempo de las aplicaciones vinculadas en un mismo ordenador o en una red compartida. Esto significa que es posible mantener sincronizadas las aplicaciones de distintos dispositivos o tocar una improvisación en grupo con un montaje mínimo. La conexión de aplicaciones vía Link brinda la posibilidad de sincronizarlas a partir de una línea temporal común y de cambiar el tempo globalmente desde cada una de las aplicaciones conectadas.

3.8.1 Conexión a una red

Las aplicaciones que admiten Ableton Link pueden integrar una sesión de Link cuando están conectadas a una misma red. Para habilitar LinkMASCHINE, asegúrese de que el ordenadorMASCHINE esté conectado a la misma red local de las otras aplicaciones con las que desea vincularse. La conexión puede llevarse a cabo tanto en una red local como en una red ad-hoc (ordenador a ordenador).

Para que Link pueda establecer un enlace seguro y confiable, hay que tomar en cuenta varias consideraciones:

- Para la fiabilidad de la conexión con la red local, utilice un router con un cable Ethernet.
- Si desea emplear una red inalámbrica, asegúrese de emplear una contraseña para evitar la intromisión de extraños en la sesión.
- Para lograr una conexión segura y fiable de una sesión Link, establezca una conexión directa con el otro ordenador a través de un cable Thunderbolt o Ethernet.

Para más información sobre la instalación y empleo de Link, consulte por favor el siguiente enlace al artículo de preguntas frecuentes de la página de Internet de Ableton:

https://help.ableton.com/hc/en-us/articles/209776125-Link-FAQs.

3.8.2 Integrar y abandonar una sesión de Link

Para unirse a una sesión de Link, pulse simplemente el botón de LINK. Cuando otra aplicación se conecta, una barra movediza aparece dentro del botón de LINK; incluso cuando la reproducción de MASCHINE no está en funciones. Esta barra representa la fase global de Link a la que todas las aplicaciones participantes se acoplan.

Tras pulsar Play, la reproducción se reanuda según el ritmo marcado por la barra movediza del botón de LINK. El primer participante que se unió a la sesión marca el tempo inicial y, a partir de ese momento, cualquier participante de la sesión puede cambiar el tempo desde su aplicación respectiva. Si varios participantes cambian el tempo al mismo tiempo, queda vigente el tempo establecido en último lugar.

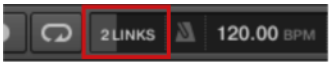
Para iniciar o unirse a una sesión de Link, haga lo siguiente:

1. Pulse el botón de LINK ubicado en la cabecera.



2. Inicie la reproducción de MASCHINE, pulsando el botón respectivo.
3. Para abandonar la sesión, vuelva a cliquear en LINK:

Durante la conexión, el botón de LINK muestra la cantidad de aplicaciones conectadas. El ejemplo de abajo muestra la conexión de otras dos aplicaciones.



Una sesión de Link con otras dos instancias conectadas.

Cuando Link está activado, MASCHINE no se puede sincronizar con el reloj MIDI, cuando funciona como subordinado. En estos casos, Link mantiene la precedencia. Sin embargo, el envío de reloj MIDI desde MASCHINE como máster sigue siendo posible.

4 Buscador

El buscador (Browser) es el lugar donde se organizan y clasifican todos los proyectos, grupos, sonidos, presetes de plugin y samples. Esta categorización se realiza con la ayuda de palabras identificadoras (etiquetas). Dado que el programa MASCHINE nos permite contar con una pantalla grande y un teclado de ordenador, empezaremos la explicación por el programa.

4.1 Buscador: nociones básicas

Esta sección cubre los conceptos generales del buscador.

4.1.1 La biblioteca de MASCHINE

Para organizar, hallar, mantener y tener listos para su carga varios miles de archivos, MASCHINE hace uso de una **biblioteca**. La biblioteca de MASCHINE no solo contiene el contenido de fábrica incluido en MASCHINE, sino también otros contenidos de fábrica (p. ej., de MASCHINE EXPANSIONS u otros productos de Native Instruments) y contenidos creados por el usuario.

Para una búsqueda rápida y eficiente, la biblioteca emplea distintas técnicas que superan en mucho la clásica estructura de carpetas del sistema operativo. Por ejemplo, cada archivo incluido en la biblioteca puede ser descrito bajo los siguientes aspectos:

- El **tipo de archivo**: proyecto, grupo, sonido, etc.
- El **tipo de contenido** del archivo, es decir, si es un archivo de fábrica o uno creado por el usuario.
- El **producto** de donde proviene del archivo — esto puede incluir, por ejemplo, una estructura jerárquica relacionada con una categoría de productos, o los bancos y sub-bancos de algún producto en particular.
- Una cantidad variable de **etiquetas** clasificadoras empleadas para describir las distintas características del archivo, por ejemplo, el tipo de efecto, el carácter del sonido, el contexto empleado. En una palabra, todo lo que pueda ayudar a identificar un archivo.

Tenga en cuenta que la biblioteca no es la única manera de recorrer y acceder a los archivos: a tal fin, podría emplear también el sistema de archivos del ordenador. La diferencia sustancial radica en que la biblioteca organiza los archivos de manera *musicalmente significativa*.

¿Qué archivos se incluyen en la biblioteca de MASCHINE?

Los archivos incluidos en la biblioteca de MASCHINE son todos los archivos pertinentes de las carpetas cuyas ubicaciones aparecen listadas en la página de Library del panel de preferencias del programa (Preferences). Para más información sobre la manera de gestionar estas carpetas véase ↑3.6.4, Preferencias - Default .

4.1.2 Buscar en la biblioteca vs. buscar en el disco duro

El **buscador** es la interfaz de la biblioteca de MASCHINE. Brinda todas las herramientas necesarias para la búsqueda de los archivos y sugiere otros en los que tal vez no hubiera pensado. Además, el buscador también permite recorrer el sistema de archivos en la forma clásica. Ambos métodos se describen a continuación.

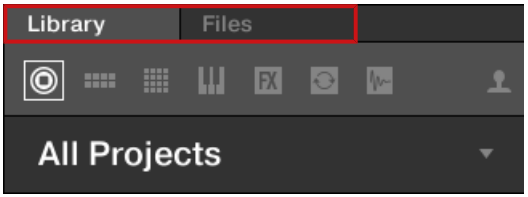
El buscador brinda dos modos de operación, cada uno de ellos con sus propias herramientas de búsqueda:

- El panel de Library permite explorar la biblioteca de MASCHINE. Esta es la forma preferida de buscar archivos que satisfagan algún criterio musical en particular. Este panel también permite clasificar los archivos del usuario según criterios propios.
- El panel de Files permite recorrer el disco duro a través de la estructura de archivos del sistema operativo. Por ejemplo, podría emplear este modo para buscar los archivos que desea importar a la biblioteca de MASCHINE.

El buscador presente en el controlador (a diferencia de el del programa) solamente puede cargar los archivos que ya fueron incorporados a la biblioteca. El buscador del controlador no puede acceder directamente a los directorios del disco duro. Por esta razón, es necesario utilizar primero el programa para categorizar todos los archivos e importarlos a la biblioteca.

Los paneles de archivos y bibliotecas

► Para abrir el panel de bibliotecas (Library) o el panel de archivos (Files), haga clic en la pestaña correspondiente, en la parte superior del buscador.



Pulse con un clic la pestaña para abrir el correspondiente panel del buscador.

El panel de Library se describe en ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca y el de Files, en ↑4.6, Cargar e importar archivos desde el directorio de archivos del sistema operativo.

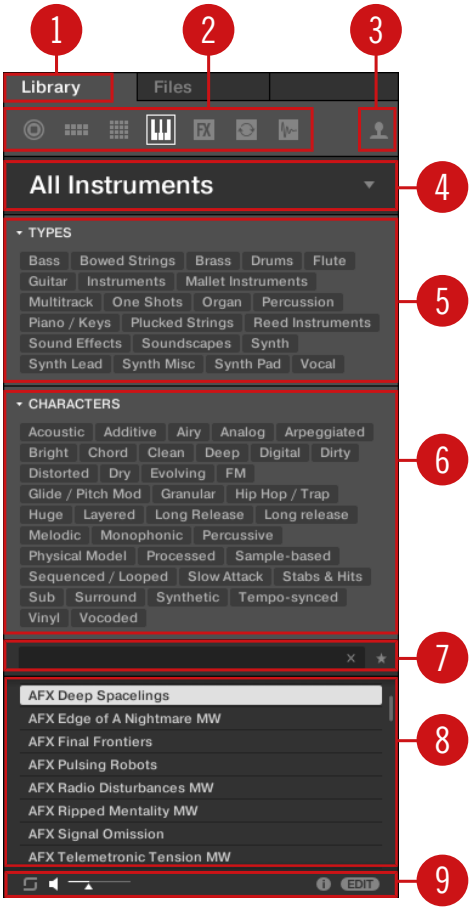
4.2 Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca

El panel de Library) permite recorrer los archivos de la biblioteca de MASCHINE.

- ► Para abrir el panel de bibliotecas, haga clic en Library, en la esquina superior izquierda del buscador.

4.2.1 Panorama del panel de bibliotecas

El panel de bibliotecas (Library) contiene los siguientes elementos:



Los elementos del panel de bibliotecas (Library).

(**1**) **Ficha de bibliotecas**: pulse un clic en Library para abrir el panel de bibliotecas.

(**2**) **Selector del tipo de archivo**: presenta seis símbolos, cada uno de ellos representando los diferentes tipos de archivo de MASCHINE. De derecha a izquierda, los tipos de archivo presentados son: proyectos, grupos, presetes de instrumento, presetes de efecto, bucles y samples sencillos (One-Shots). El tipo de archivo seleccionado aparece desplegado en la lista de resultados (**8**). Véase ↑4.2.4, Seleccionar el tipo de archivo para más detalles.

(**3**) **Selector de contenidos**: seleccione el símbolo del usuario para ver su contenido. Cuando este icono aparece encendido, el contenido del usuario aparece mostrado en la lista de resultados. Cuando está apagado, la lista muestra solamente el contenido de fábrica (**8**). Véase ↑4.2.5, Seleccionar entre el contenido de fábrica y el contenido del usuario para mayores detalles.

(**4**) **Selector de productos**: el menú desplegable permite seleccionar un producto en particular, una categoría de productos y sus eventuales bancos y sub-bancos. La lista de resultados(**8**) mostrará como siempre solo los archivos resultantes de la selección efectuada. Véase ↑4.2.3, Seleccionar una categoría de productos, un producto, un banco y un sub-banco para más detalles.

(**5**) **TYPES**: permite filtrar la búsqueda según el tipo y subtipo instrumental o musical con el cual fue clasificado el archivo. Véase ↑4.2.6, Seleccionar etiquetas de tipo y carácter para más detalles.

(**6**) **CHARACTER** (solo en presetes de instrumento o de efecto): permite buscar archivos según el carácter musical con que fueron clasificados. Véase ↑4.2.6, Seleccionar etiquetas de tipo y carácter para más detalles.

(**7**) **Campo de búsqueda**: ingrese alguna palabra en el campo de búsqueda para restringir la búsqueda a los archivos que contengan esa palabra. Véase ↑4.2.7, Llevar a cabo una búsqueda por palabras para más detalles.

(**8**) **Lista de resultados**: la lista de resultados muestra los archivos resultantes de la búsqueda efectuada. Véase ↑4.2.8, Cargar un archivo de la lista de resultados para más detalles.

(**9**) **Barra de control**: al final del buscador, la barra de control brinda distintas funciones para optimizar la búsqueda. Algunas de estas funciones dependerán de lo seleccionado en el selector de tipos (**2**):

- El **botón de carga automática**, en el extremo izquierdo, permite que todos los archivos (menos los proyectos) puedan cargarse automáticamente y ser escuchados en el contexto del proyecto que se está ejecutando. Véase ↑4.3.1, Cargar automáticamente los archivos seleccionados para más detalles.
- Para inspeccionar presetes de instrumentos y samples, habilite el **botón de escucha** y ajuste el volumen con el deslizante para poder escuchar el ítem seleccionado directamente desde el buscador y facilitar así el proceso de selección. Véanse ↑4.3.3, Audición de samples y ↑4.3.2, Audición de presetes de instrumento.

- En los grupos, habilite el botón de carga de pautas para cargar las pautas junto con el grupo al que pertenecen. Véase ↑4.3.4, Cargar los grupos con sus pautas para más detalles.
- El **botón de información**, (la "i") junto al botón EDIT, muestra información relativa al archivo seleccionado. Véase ↑4.3.6, Ver la información del archivo para más detalles.
- El botón de edición (EDIT) sirve para todos los archivos y permite abrir el **editor de atributos** para modificar las etiquetas y propiedades asignadas al archivo. Véase ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo para más detalles.

Rutina de trabajo del panel de bibliotecas

El panel de Library permite realizar una búsqueda jerárquica de archivos. De lo general a lo particular.

Los primeros dos pasos son obligatorios:

1. Seleccione un tipo de archivos con el selector de tipos (**2**).
2. Seleccione entre el contenido de fábrica y el contenido del usuario con el selector de contenidos (**3**).

El paso siguiente es opcional. Puede resultar útil para especificar la búsqueda y limitar el número de resultados a una cifra razonable:

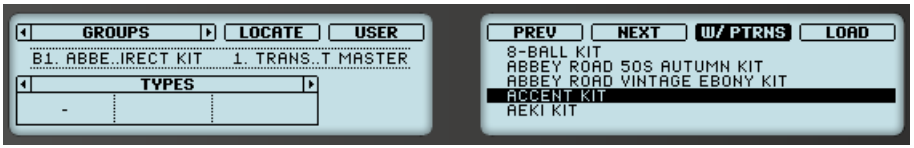
1. Seleccione una categoría de productos con el selector de productos (**4**). Si ya ha seleccionado un producto, puede especificar el banco al que pertenece.
2. En TYPES (**5**) y CHARACTER (**6**), seleccione las etiquetas que mejor describan el preset de instrumento o de efecto que anda buscando.

En cualquier momento del procedimiento descrito arriba, puede emplear el campo de búsqueda (**7**) para efectuar una búsqueda por palabras a los resultados obtenidos en la lista de resultados (**8**).

Los pasos arriba enumerados se describen con más detalle en las secciones siguientes.

4.2.1.1 Explorar la biblioteca con el controlador

► Presione BROWSE para ingresar al buscador.



El buscador en el controlador.

Sobre los visualizadores del controlador, el buscador se organiza de la siguiente manera:

- El visualizador izquierdo y los botones y perillas circundantes especifican la búsqueda a través de la selección del tipo de archivo, el contenido (fábrica o usuario), el producto/banco/sub-banco, el tipo musical y, eventualmente, el carácter.
- El visualizador derecho muestra la lista de resultados arrojados. En esta lista, seleccione y cargue el archivo buscado. Gire el transductor de control o la Perilla 8 para seleccionar un entrada de la lista y presione el transductor o el Botón 8 (LOAD) para cargarla.

Los pasos arriba enumerados se describen con más detalle en las secciones siguientes. En el controlador, hallará también casi todas las herramientas de búsqueda disponibles en el programa (descritas en ↑4.3, Otras herramientas de búsqueda).

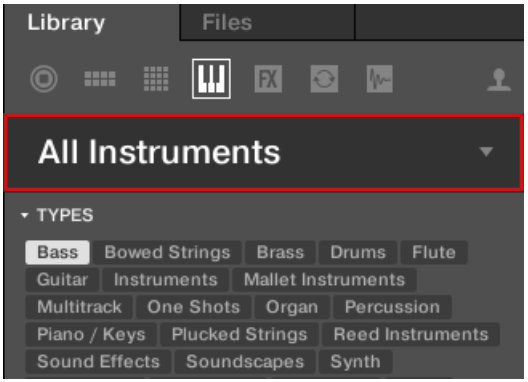


Identifique los archivos de uso más frecuente con etiquetas clasificadoras para que se puedan acceder más fácilmente desde el controlador.

4.2.2 Seleccionar o cargar un producto y cargar un banco desde el buscador

El selector de productos permite restringir la búsqueda considerando la categoría del producto, algún producto en particular o un banco determinado. El selector permite también cargar directamente un producto con su preset predeterminado.

Por defecto, el selector de productos no muestra ningún producto en particular, simplemente muestra la leyenda 'All Instruments':

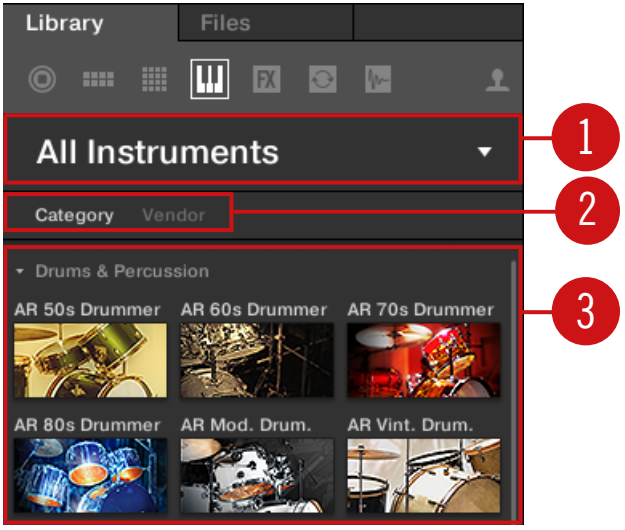


El selector de productos cerrado.

Seleccionar un producto por categoría

► Abra el selector de productos haciendo clic en la cabecera.

→ El selector de productos se abre y muestra todos los productos disponibles en la biblioteca de MASCHINE.



El selector de productos abierto.

(**1**) **Cabecera del selector de productos**: esta cabecera muestra el producto seleccionado. Si no selecciona nada, solo se muestra un rótulo genérico (All Instruments). Pulse un clic en la cabecera para cerrar el selector.

(**2**) **Category/Vendor**: permite ordenar la lista de productos según su categoría (Category) o proveedor (Vendor).

(**3**) **Lista de productos**: muestra todos los productos de la biblioteca de MASCHINE.

Si Category aparece seleccionado en el selector de **Category/Vendor**, la lista de productos aparece ordenada según las categorías siguientes:

- Drums & Percussion
- Sampled Instruments
- Synthesizers
- Other / Sounds.com

Si Vendor aparece seleccionada en el selector de Category / Vendor, la lista de productos aparece ordenada según el nombre del fabricante.

► Para seleccionar un producto y ver los archivos asociados, pulse un clic sobre un producto de la lista.

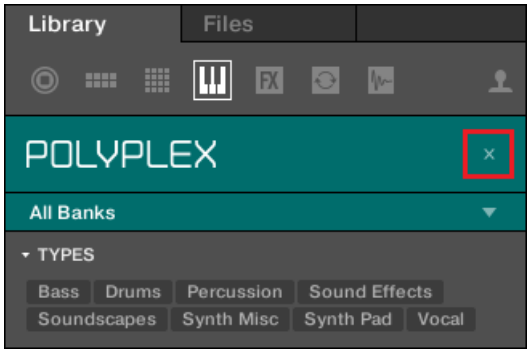
→ Tras la selección, el selector de productos se cerrará y el nombre del producto, junto con su imagen, aparecerá en la cabecera. Los filtros de selección y la lista de resultados filtrarán los resultados de manera consecuente.



El selector muestra solo los productos con archivos presentes en la biblioteca. Si algún producto en particular no aparece, asegúrese de tener instaladas las últimas actualizaciones a través de Native Access.

Restablecer la selección de productos

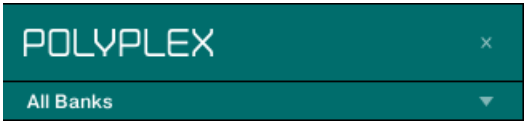
► Para restablecer la selección, haga clic en la crucecita a la derecha del nombre del producto:



→ La selección quedará cancelada. El selector de productos volverá a mostrar la leyenda de **All Instruments**. Los filtros de selección y la lista de resultados se aplicarán a los archivos de todos los productos.

Seleccionar un banco

Al seleccionar algún producto específico en la lista de productos, bajo el selector cerrado aparecerá, adicionalmente, un **menú de bancos**.

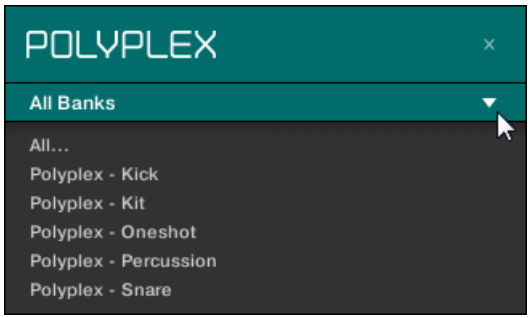


El menú de bancos mostrando todos los bancos de POLYPLEX.

El menú de bancos permite seleccionar un banco de archivos del producto seleccionado (POLYPLEX, en la ilustración de arriba).

Un banco puede ser una biblioteca adicional (p. ej., MASSIVE Expansions), una versión diferente de la biblioteca de fábrica (p. ej., FM7 Legacy y FM8 Factory Library) o cualquier otro tipo de categorización de un producto específico (p. ej., diferentes juegos de percusión de POLYPLEX).

► Para seleccionar el banco de un instrumento, pulse un clic en el menú de bancos, bajo el nombre del instrumento y seleccione alguna de las entradas disponibles.



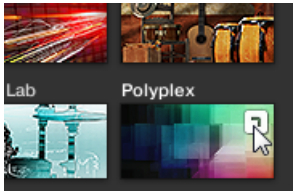
→ Tras la selección, el menú de bancos se cerrará y solo quedará el banco seleccionado. El filtro de etiquetas restringirá de manera consecuente la lista de resultados obtenida.

► Al igual que en la selección de productos, la crucecita junto al nombre del banco o sub-banco permite eliminar la selección y restablecer la búsqueda.

Cargar u producto con el selector

El selector de productos permite cargar el producto seleccionado junto con su preset predeterminado.

► Para cargar un producto y su preset predeterminado, coloque el cursor sobre el producto y haga clic en la flecha que aparece en la esquina superior derecha.

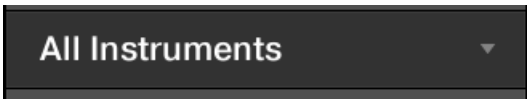


→ El producto y su preset quedarán cargados y la lista de resultados mostrará solamente los archivos de preset asociados a este producto.

4.2.3 Seleccionar una categoría de productos, un producto, un banco y un sub-banco

El selector de productos permite restringir la búsqueda considerando la categoría del producto, un producto en particular, un banco particular del producto o, inclusive, un sub-banco de este.

De manera inicial, el selector muestra los campos siguientes: All Projects, All Groups, All Sounds, All Instruments, All Effects o All Samples, según el tipo de archivo seleccionado con el selector de archivos (véase ↑4.2.4, Seleccionar el tipo de archivo):

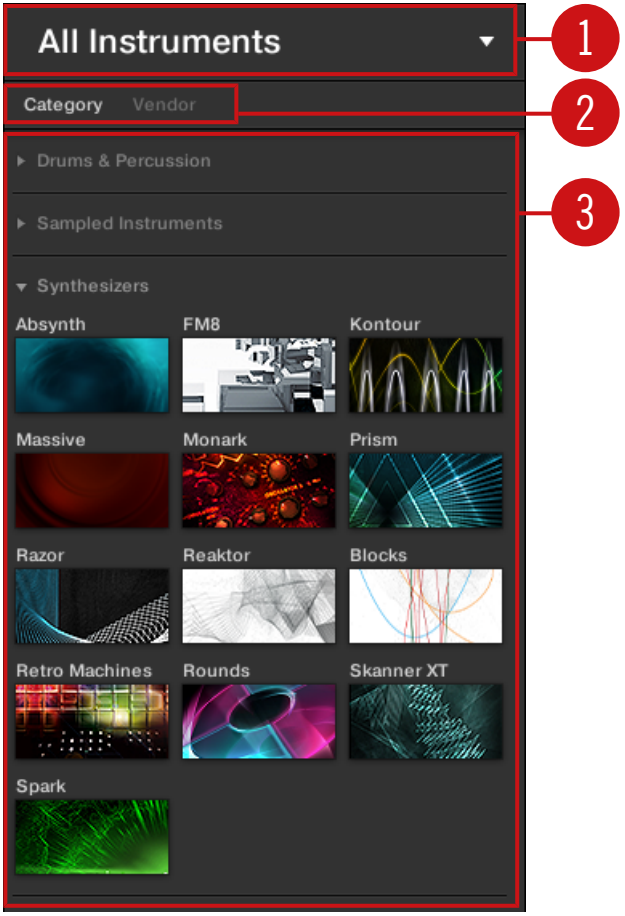


El selector de productos sin abrir

Seleccionar un producto o una categoría de productos

► Abra el selector de productos con un clic.

→ El selector de productos se abrirá y mostrará lo siguiente:



El selector de productos abierto (en presetes de instrumento).

(**1**) **Cabecera**: la cabecera del selector muestra el producto o categoría seleccionada. Si no se hizo ninguna selección, mostrará un título genérico (All Instruments, en la ilustración de arriba) correspondiente al tipo de archivo seleccionado con el selector de tipos de archivo. Haga clic en la cabecera para cerrar el selector.

(**2**) **Filtro de categorías**: muestra las categorías de productos con archivos disponibles en la biblioteca de MASCHINE. Haga clic en la categoría de un producto para seleccionarla o deseleccionarla. La selección de una categoría reducirá el número de resultados de la lista (**3**). Sólo se

puede seleccionar una categoría a la vez. También puede seleccionar una categoría y cerrar el selector haciendo clic, otra vez, en la cabecera (**1**): la cabecera (**1**) mostrará la categoría seleccionada, el filtro de etiquetas de TYPES (y el de CHARACTER, cuando correspondiere) y la lista de resultados.

(**3**) **lista de productos**: muestra los productos disponibles en la biblioteca de MASCHINE. Con un clic, seleccione el producto deseado. Tras la selección, el selector de productos se cerrará y el nombre del producto, junto con su imagen, aparecerán en la cabecera. El filtro de etiquetas y la lista de resultados filtrarán los resultados de manera consecuente.



El selector de productos cerrado con un instrumento seleccionado.

El selector muestra productos y categorías de productos solamente cuando hay archivos correspondientes en la biblioteca de MASCHINE. Por ejemplo, si tiene instalado en el ordenador un efecto de la familia KOMPLETE de Native Instruments, pero todavía no ha guardado ninguno de sus presetes de usuario en MASCHINE; el símbolo del producto no estará disponible en el selector de productos cuando seleccione el contenido del usuario con el selector de contenidos. De manera similar, si no ha actualizado un efecto/instrumento de Native Instruments, la imagen de ese producto no aparecerá en el selector de productos cuando seleccione el contenido de fábrica con el selector de contenidos. Para evitar esto, asegúrese de que todos sus productos Native Instruments estén al día.

Restablecer la selección de productos

► Para restablecer la selección, haga clic en la crucecita a la derecha del nombre del producto:



→ La selección quedará cancelada. El selector de productos mostrará el nombre genérico correspondiente al tipo de archivo seleccionado (proyecto, grupo, sonido, preset de instrumento, preset de efecto o sample). El filtro de etiquetas y la lista de resultados, bajo el selector de productos, incluirán los archivos de todos los productos.

Seleccionar un banco y un sub-banco

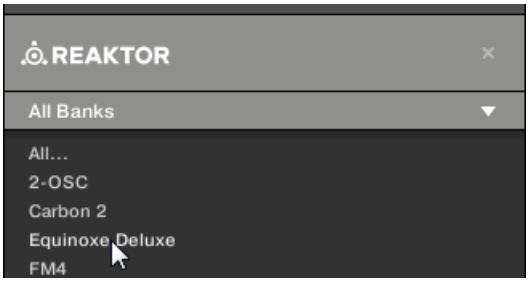
Al seleccionar algún producto específico en la lista de productos, bajo el selector cerrado aparecerá, adicionalmente, un **menú de bancos**.



El menú de bancos mostrando todos los bancos (All Banks) de los efectos de REAKTOR.

El menú de bancos permite seleccionar un banco de efectos del producto seleccionado (MASCHINE, en la ilustración de arriba).

► Para seleccionar el banco de un instrumento, pulse un clic en el menú de bancos, bajo el nombre del instrumento y seleccione alguna de las entradas disponibles.



→ Tras la selección, el menú de bancos se cerrará y solo quedará el banco seleccionado. El filtro de etiquetas restringirá de manera consecuente la lista de resultados obtenida.

Bancos pueden ser, por ejemplo, bibliotecas adicionales (p. ej., MASSIVE EXPANSIONS), versiones deferentes de la biblioteca de fábrica original (p. ej. FM7 Legacy y FM8 Factory Library) o cualquier otra categorización específica de algún producto en particular.

De manera similar, los bancos pueden estar divididos en sub-bancos. En dicho caso, bajo el menú de bancos aparecerá un menú de sub-bancos para poder llevar a cabo la selección necesaria. Al igual que en los productos, la crucecita junto al nombre del banco o sub-banco permite eliminar la selección y restablecer la búsqueda.

Productos y bancos del usuario

Cuando guarde sus propios archivos de MASCHINE, automáticamente se clasificarán por producto, banco y sub-banco. El procedimiento es el siguiente:

- Cuando guarde proyectos, grupos o sonidos, automáticamente serán catalogados como productos MASCHINE.
- Cuando guarde presetes de efecto o instrumento:
  - Presetes de plugines internos: el producto será Maschine y el banco será el del plugin para cual fue guardado (p. ej., Sampler, Kick, Flanger, etc.).
  - Presetes de plugines Native Instruments: el producto será el del efecto o instrumento de Native Instruments. El banco y el sub-banco dependerán del producto Native Instruments.
  - Presetes de plugines externos: el producto será el del fabricante del plugin VST/AU y el banco será el del plugin VST/AU para el cual el preset fue guardado. El sub-banco quedará vacío. Por otra parte, el preset será asignado a la categoría de productos External Plug-ins.

4.2.3.1 Seleccionar una categoría de productos, un producto, un banco y un sub-banco en el controlador.

En el modo de búsqueda del controlador:

► Presione cualquiera de los botones de desplazamiento (a la izquierda de los visualizadores) hasta que en el visualizador, sobre las Perillas 1–3, se lea la palabra PRODUCT.



Seleccionando un producto, un banco y un sub-banco en el controlador.

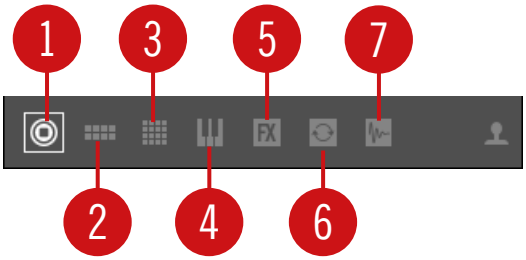
Luego, utilice las Perillas 1–3 de la siguiente manera:

1. Gire la Perilla 1 para seleccionar un producto. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los productos).

2. Tras seleccionar un producto, gire la Perilla 2 para seleccionar, eventualmente, un banco del producto seleccionado. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los bancos del producto seleccionado).
3. Tras seleccionar un banco, gire la Perilla 3 para seleccionar, eventualmente, un sub-banco del banco seleccionado. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los sub-bancos del banco seleccionado).

4.2.4 Seleccionar el tipo de archivo

El selector de tipos de archivo representa gráficamente los diferentes tipos de archivo de MASCHINE a través de seis símbolos:



El selector del tipo de archivo.

(**1**) **Proyectos**: (.mxprj)

(**2**) **Grupos**: (.mxgrp)

(**3**) **Sonidos**: (.mxsnd)

(**4**) **Presetes de plugin de instrumento**: (.mxinst)

(**5**) **Presetes de plugin de efecto**: (.mxfx)

(**6**) **Loops**: (.wav, .aiff)

(**7**) **One-Shots**: (.wav, .aiff)

- ► Haga clic sobre el símbolo correspondiente para ver solamente ese tipo de archivo en la lista de resultados.

→ El símbolo quedará resaltado y los archivos serán filtrados de manera consecuente.

Seleccionar un tipo de archivo en el controlador MASCHINE

En el modo de búsqueda del controlador:

- ▶ Sobre la parte superior del visualizador izquierdo, presione el Botón 1 o el 2 para seleccionar el tipo de archivo deseado: PROJECTS, GROUPS, SOUNDS, INSTRUMENTS, EFFECTS, LOOPS o ONE-SHOTS.

4.2.5 Seleccionar entre el contenido de fábrica y el contenido del usuario

El selector de contenidos muestra el contenido de fábrica o el contenido del usuario:



El selector de contenidos

- ▶ Pulse el selector de contenidos (el icono se enciende) para explorar solamente el contenido del usuario. Pulse otra vez (el icono se apaga) para recorrer el contenido de fábrica.

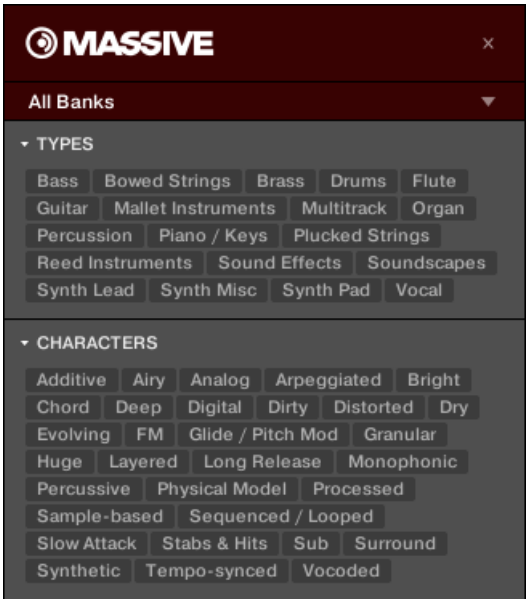
Seleccionar contenido de fábrica o de usuario en el controlador

En el modo de búsqueda del controlador:

- ▶ Arriba, a la derecha del visualizador izquierdo, presione el Botón 4 (USER) para recorrer el contenido de usuario (el botón quedará encendido y la palabra USER aparecerá resaltada), o no presione el botón para recorrer el contenido de fábrica (botón apagado y la palabra USER aparece sin resaltar).

4.2.6 Seleccionar etiquetas de tipo y carácter

Las etiquetas clasificadoras que aparecen bajo el selector de productos permiten filtrar la búsqueda en función de alguna característica particular (el tipo instrumental, el carácter del sonido, etc.).



Etiquetas de tipo y carácter del plugin de MASSIVE

► Pulse las distintas etiquetas para filtrar la búsqueda de manera acorde. Pulse otra vez para deseleccionarlas y ampliar la búsqueda.

Etiquetas de proyectos, grupos y sonidos: tipología de tres niveles

Las etiquetas de proyectos, grupos y sonidos se organizan en tres tipos jerárquicos. Estos tipos se seleccionan con el filtro de TYPES:

- Primeramente, se muestran las etiquetas de nivel superior.
- Al seleccionar una etiqueta en este nivel, aparece debajo un segundo nivel con las subetiquetas de la etiqueta seleccionada.
- La organización es jerárquica dado que las subetiquetas son específicas de la etiqueta de nivel superior a la cual están subordinadas.

Ejemplo: imagine que está buscando un bajo de sintetizador.

- En el selector de productos, ya seleccionamos Maschine y el banco Maschine 2.0 Library (véase ↑4.2.3, Seleccionar una categoría de productos, un producto, un banco y un sub-banco para más información). El filtro de TYPES muestra, por el momento, solo las clasificaciones de nivel superior:
- Para poder encontrar un bajo, primero vamos a seleccionar Instruments en el filtro de TYPES.
- En el segundo nivel, seleccione el subtipo Bass.
- Ahora, aparece un tercer nivel con subtipos como Acoustic, Electric, etc.
- Seleccionemos, entonces, alguna de estas etiquetas, por ejemplo, Electric. La búsqueda queda reducida a este particular subtipo de bajos:

De esta manera, es posible encontrar distintos samples (incluso, de instrumentos diferentes) de características similares — en nuestro ejemplo, un sonido acústico.

Etiquetas de presetes de instrumento, de efecto y samples: tipología de 2 niveles y un nivel de carácter

Las etiquetas de los presetes de instrumento, de efectos y de samples se dividen en etiquetas de tipo y en etiquetas de carácter. Se seleccionan, respectivamente, pulsando TYPES y CHARACTERS:

- El filtro de TYPES funciona de la manera ya descrita para los otros tipos de archivo. La única diferencia es que solo dispone de dos niveles de selección. Véase arriba para una descripción detallada.
- El filtro de CHARACTERS) ofrece un nivel de selección adicional e independiente:
    - En general, las etiquetas carácter clasifican aspectos técnicos (p. ej., Arpeggiated, Percussive, Synthetic, etc.).
    - El selector de CHARACTERS aparece siempre mostrado. Es posible, iniciar la búsqueda empleando primero la selección por CHARACTERS antes de emplear la selección de TYPES.
    - Sin embargo, el número de etiquetas disponible en CHARACTERS dependerá de las etiquetas seleccionadas en TYPES. Si el archivo seleccionado no contiene, al mismo tiempo, clasificaciones de tipo y de carácter, la etiquetas de tipo prevalecerán y las de carácter quedarán deseleccionadas.

Si no selecciona ninguna etiqueta en TYPES o en CHARACTERS, la lista de resultados incluirá todos los archivos que cumplan con cualquiera de sus etiquetas.

Seleccionar varias etiquetas del mismo nivel

Tanto en el filtro de TYPES como en el de CHARACTERS, es posibles seleccionar **varias etiquetas** de un mismo nivel:

1. Mantenga presionada la tecla [Mayús] del teclado del ordenador y haga clic sobre dos etiquetas para seleccionar, simultáneamente, todas las etiquetas de entremedio.
2. Mantenga presionada la tecla [Ctrl] ([Cmd] en macOS) del teclado del ordenador y vaya cliqueando individualmente las etiquetas deseadas para que queden seleccionadas.

→ La lista de resultados mostrará todos los archivos que cumplan con, al menos, una de estas etiquetas.

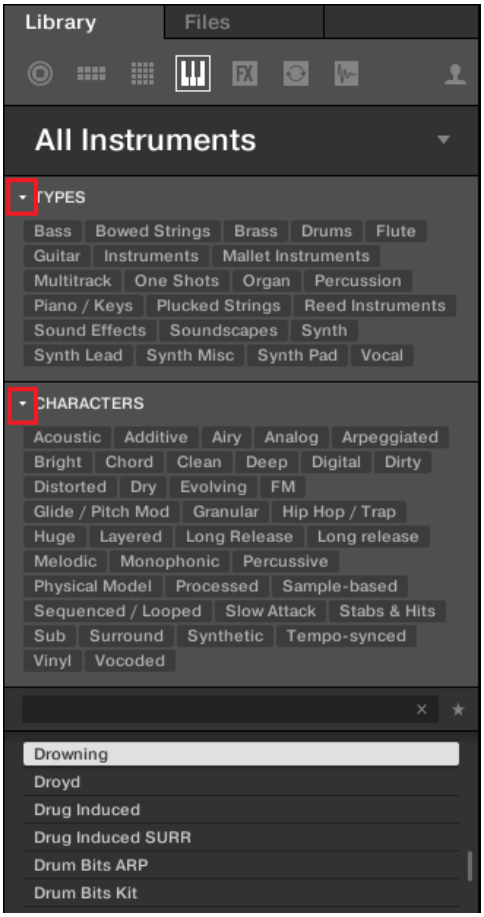
Abrir o minimizar la sección de atributos

Las secciones de TYPES y de CHARACTERS pueden minimizarse para dar mayor espacio a la lista de resultados.

Para minimizar las secciones de atributos:

► Pulse un clic sobre el triangulito situado a la izquierda de los rótulos de TYPES y CHARACTERS.

→ Las secciones quedarán minimizadas y los resultados ocuparán el espacio disponible. Vuelva a cliquear el triángulo para reabrir las secciones.

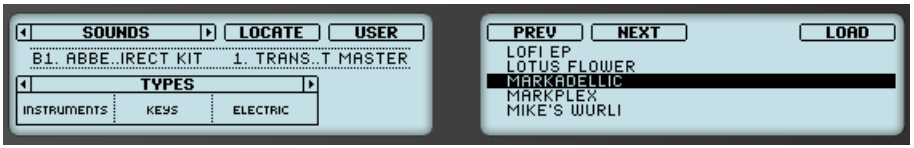


El triángulo junto a TYPES y CHARACTERS

4.2.6.1 Seleccionar etiquetas de tipo y carácter en el controlador

En el modo de búsqueda del controlador:

- Presione cualquiera de los botones de desplazamiento (a la izquierda de los visualizadores) para que arriba de las Perillas 1–3, en el visualizador, sea vean los campos de TYPES o TYPES / CHARACTERS.



Seleccionando las etiquetas de tipo en el controlador (aquí, para sonidos)

Seleccionar etiquetas para proyectos, grupos, sonidos y samples.

Al buscar proyectos, grupos, sonidos o samples, la cabecera encima de los tres campos mostrará la palabra TYPES. Luego, utilice las Perillas 1–3 de la siguiente manera:

1. Gire la Perilla 1 para seleccionar un tipo. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los tipos).
2. Tras seleccionar un tipo, gire la Perilla 2 para seleccionar un subtipo del tipo seleccionado. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los subtipos del tipo seleccionado).
3. Tras seleccionar un subtipo, gire la Perilla 3 para seleccionar un subtipo del subtipo seleccionado. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los sub-tipos del subtipo seleccionado).

Seleccionar etiquetas para presetes de instrumento y de efecto

Al buscar presetes de instrumento y de efecto, la cabecera situada encima de los tres campos mostrará la leyenda TYPES / CHARACTERS. Luego, utilice las Perillas 1–3 de la siguiente manera:

1. Gire la Perilla 1 para seleccionar un tipo. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los tipos).
2. Tras seleccionar un tipo, gire la Perilla 2 para seleccionar un subtipo del tipo seleccionado. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los subtipos del tipo seleccionado).
3. Gire la Perilla 3 para seleccionar un carácter. Gire la perilla totalmente a la izquierda para eliminar cualquier otra selección (es decir, para poder seleccionar todos los caracteres).

4.2.7 Llevar a cabo una búsqueda por palabras

El campo de búsqueda permite escribir el elemento que se está buscando.



El campo de búsqueda.

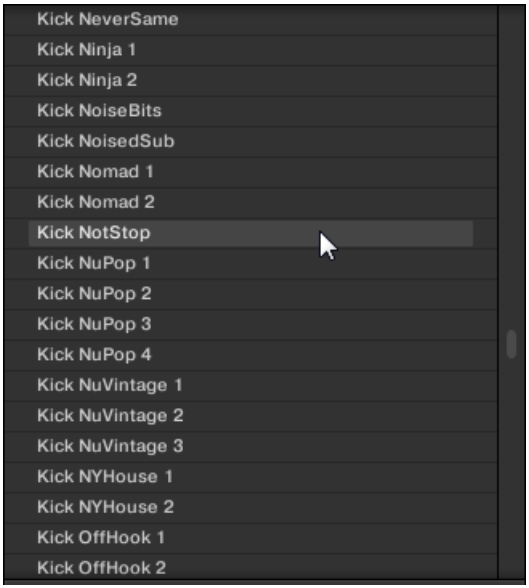
- Pulse un clic en el campo de búsqueda y escriba una(s) palabra(s) para circunscribir los resultados a los archivos que contengan dicho texto.

La búsqueda se efectuará sobre los rutas de archivo, los nombres de archivos, productos, bancos y sub-bancos, y la clasificación por etiquetas y propiedades. Si desea buscar una combinación de dos palabras (p. ej., "bajo" y "analógico"), escriba ambas palabras en el campo de búsqueda dejando un espacio entre ellas. A medida que empiece a escribir una palabra, verá aparecer la lista de los elementos que coinciden con ella.

A la derecha del campo de búsqueda, el **botón de restablecimiento** (representado por una cruz en aspa) restablece las búsquedas textual y por etiquetas. La selección del producto no se verá afectada.

4.2.8 Cargar un archivo de la lista de resultados

La lista de resultados muestra los archivos coincidentes con el criterio de búsqueda empleado:



La lista de resultados mostrando los bombos ("Kicks") de la biblioteca de fábrica de MASCHINE.

Si la lista es muy larga, utilice la rueda del ratón o la barra de desplazamiento para recorrerla.

La lista de resultados permite:

- Seleccionar los archivos buscados.
- Cargar los archivos en el proyecto (o cargar otro proyecto).
- Borrar archivos del disco duro y de la biblioteca.
- Desplazarse por el sistema operativo hasta el archivo seleccionado.
- Ver y, en la mayoría de los casos, editar los atributos del archivo seleccionado empleando el botón de edición (EDIT) al final del buscador. Para más detalles al respecto, consulte por favor el apartado ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo.

Seleccionar archivos en la lista de resultados

► Para seleccionar un archivo en la lista de resultados, haga clic en la entrada correspondiente.

También, es posible la selección simultánea de varios archivos para procesarlos al mismo tiempo.

Para seleccionar archivos contiguos, haga lo siguiente:

► Mantenga presionada la tecla [Mayús] del teclado del ordenador y haga clic sobre dos archivos para seleccionar, simultáneamente, todos los archivos de entremedio.

Para seleccionar archivos separadamente, haga lo siguiente:

► Mantenga presionada la tecla [Ctrl] ([Cmd] en macOS) y haga clic sobre los archivos que desea seleccionar.

Carga de archivos con doble-clic.

Haga doble clic en una entrada de la lista para cargar el archivo en cuestión. Según su tipo, el archivo se cargará en el sector correspondiente del programa.

- Si es un proyecto, se cargarán todos los archivos asociados reemplazando a los vigentes hasta ese momento. Si el proyecto contiene cambios que no fueron guardados, un cuadro de diálogo aparecerá para preguntar si desea guardar los cambios del proyecto. Este mensaje es para evitar la pérdida de datos ocasionada al cargar un proyecto nuevo sin haber guardado antes el proyecto anterior.
- Si es un grupo, se cargará en el nicho de grupo seleccionado.
- Si es un sonido, se cargará en el nicho de sonido seleccionado.
- Si es un preset de instrumento, se cargará en el primer nicho de plugin del sonido en foco.
- Si es un preset de efecto, se cargará en el nicho de plugin seleccionado.
- Si es un sample, se cargará en el nicho de sonido seleccionado. Automáticamente, el sámpler será cargado en el primer nicho de plugin para poder ejecutar ese sample. El sample quedará repartido a lo largo de todo el rango de velocidades y de notas.



El archivo cargado reemplaza siempre al objeto existente hasta ese momento en dicha posición. De ser necesario, puede revertir o restaurar las operaciones realizadas con los atajos de teclado [Ctrl] + [Z]/[Y] (Windows) o [Cmd] + [Z]/[Y] (macOS).

Carga de archivos con arrastrar y soltar

A excepción de los proyectos, los archivos pueden cargarse arrastrándolos directamente desde la lista de resultados. Esta operación presenta las ventajas siguientes:

- Permite cargar el archivo en un grupo o sonido que no esté en foco, o en un nicho de plugin no seleccionado.
- Permite cargar un sample en su propia zona, en la sección de zonas (Zone) del editor de samples: una nueva zona será creada para dicho sample. Véase ↑17.5.7, Añadir samples al mapeo para más detalles.



El arrastre de grupos y sonidos solo es posible en la vista del arreglador.

Cargar varios archivos con arrastrar y soltar

Cuando tenga varios archivos seleccionados en la lista de resultados (véase arriba), podrá arrastrarlos a todos hasta el lugar deseado de MASCHINE. Al hacer esto, tenga en cuenta lo siguiente:

- Al arrastrar **varios grupos** hasta la lista de grupos, las opciones posibles son las siguientes:
  - Si los grupos son arrastrados hasta dos grupos contiguos (donde la línea de inserción aparece entremedio), los grupos se insertarán entre estos dos grupos.
  - Si los grupos son arrastrados hasta un grupo ya presente, los grupos insertados reemplazarán al grupo existente y a todos los siguientes.
  - Si los grupos son arrastrados hasta el "+" del final de la lista, los grupos se insertarán a continuación de los grupos ya existentes.
- Al arrastrar **varios sonidos**, las opciones posibles son las siguientes:
  - Si arrastra los sonidos hasta un grupo, los sonidos serán cargados en los nichos de sonido vacíos del grupo. Si no hubiera nichos vacíos, los sonidos se cargarán en el primer nicho de sonidos del grupo, reemplazando a los sonidos previamente cargados.
  - Si los sonidos son arrastrados hasta el "+" del final de la lista, los sonidos se insertarán en un grupo nuevo, a continuación de los grupos ya existentes.

  - Si arrastra los sonidos hasta la lista de sonidos, los sonidos serán cargados en nichos sucesivos, empezando por el nicho inicial sobre el que fueron insertados.

- Al arrastrar **varios presetes de instrumento**, las opciones posibles son las mismas que las de los sonidos (ver arriba). Cada preset de instrumento será cargado en su sonido propio y el sonido asumirá el nombre del preset.
- Al arrastrar **varios presetes de efecto**, las opciones posibles son las siguientes:
  - Si los efectos son arrastrados hasta un grupo de la lista de grupos o un sonido de la lista de sonidos, los efectos serán añadidos a los plugines ya existentes en la lista de plugines de ese grupo o sonido.
  - Si los efectos son arrastrados hasta dos plugines contiguos de la lista de plugines (en cualquier canal), los efectos se insertarán entre estos dos plugines.
  - Si los presetes de efecto son arrastrados hasta un plugin de la lista de plugines (en cualquier canal), reemplazarán a ese plugin y a los plugines siguientes.
- Al arrastrar **varios samples**, las opciones posibles son las siguientes:
  - Si los samples son arrastrados hasta el "+" del final de la lista de un grupo ya existente, o hasta su lista de sonidos; las opciones son las mismas que al arrastrar varios sonidos (ver explicación arriba). Cada sample será cargado en su propio sonido con un sámpler cargado en el primer nicho de plugines. El sample quedará repartido a lo largo de todo el rango de velocidades y de notas.
  - También puede arrastrar samples hasta la página de zonas (Zone) del editor de samples. En este caso, todos los samples serán cargados en el sonido en foco y se creará una zona para cada sample. Véase ↑17.5.7, Añadir samples al mapeo para mayores detalles.



No es posible cargar varios proyectos al mismo tiempo.



El arrastre de grupos y sonidos solo es posible en la vista del arreglador.

Borrar archivos de la lista de resultados

Los archivos creados por el usuario pueden borrarse directamente de la lista de resultados:

1. Pulse un clic con el botón secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el archivo de usuario y seleccione *Delete* en el menú contextual. Si desea eliminar varios archivos a la vez, primero selecciónelos y luego con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre cualquiera de ellos, seleccione la opción de borrado.
   Un cuadro de advertencia aparece para señalar que no solo eliminará los archivos de la biblioteca de MASCHINE, sino que también los borrará del disco duro.
2. Haga clic en OK para confirmar la eliminación o en Cancel para seguir conservando el archivo.

→ El archivo se eliminará de la biblioteca de MASCHINE y del disco duro.

> Al recorrer el contenido de fábrica, la opción de borrado (*Delete*) no aparece disponible en el menú contextual.

Recorrer los archivos en el sistema operativo

Si desea hallar la ubicación de un particular archivo de la lista de resultados, haga lo siguiente:

► Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el archivo y seleccione la opción de *Find in Explorer* (*Find in Finder* en macOS) del menú contextual. A continuación, se abrirá el Explorador/Finder con la carpeta del archivo alojada en el sistema operativo.

4.2.8.1 Cargar un archivo de la lista de resultados en el controlador

El visualizador derecho muestra la lista de resultados arrojados. En esta lista, seleccione y cargue el archivo buscado.



El visualizador derecho mostrando la lista de resultados y el sonido MARKADELLIC seleccionado.



Para evitar la carga del archivo en un lugar equivocado, compruebe que el nicho de grupo o de sonido se halle en foco, o que el nicho de plugin se encuentre seleccionado. Para poner el foco de selección sobre un nicho de grupo o de sonido, utilice los botones de grupo A–H y los pads sin salir del modo de búsqueda (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido para más detalles). Para seleccionar un nicho de plugin, deberá abandonar temporalmente el modo del buscador para seleccionar el nicho correspondiente (consúltese ↑3.3.5, Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos y ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para más detalles). En todo caso, no dude en presionar SHIFT + pad 1 / SHIFT + pad 2 para revertir o restaurar las acciones realizadas.

- El archivo se carga en el grupo o sonido en foco, o en el nicho de plugin seleccionado (si es un plugin de instrumento, se cargará en el primer nicho de plugin del sonido en foco).

Si lo cargado es un proyecto, el proyecto reemplazará al que se encuentra vigente. Si el proyecto vigente contiene cambios sin guardar, un mensaje de advertencia aparecerá para ponerlo al tanto de la situación. Presione el Botón 8 (SAVE) para confirmar, el Botón 7 (DISCARD) para cerrar el proyecto sin guardar los cambios o el Botón 5 (CANCEL) para cancelar la operación y volver al proyecto vigente.

4.3 Otras herramientas de búsqueda

Al final del buscador, la barra de control proporciona una serie de funciones que lo ayudarán durante el proceso de búsqueda y selección de archivos.



La barra de control al final del buscador.

Algunas de estas funciones solo están disponibles para un determinado tipo de archivo. En los apartados siguientes describiremos en detalle cada una de estas herramientas.



El botón de EDIT (panel de Library) o el botón de IMPORT (panel de Files), en el extremo derecho de la barra, permiten editar los atributos del archivo seleccionado en la lista de resultados, (en el panel de Files, son los archivos importados a la biblioteca, mientras que en el panel de Library, son archivos ya existentes en la biblioteca). Consulte el apartado ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo para más información.

4.3.1 Cargar automáticamente los archivos seleccionados

► Pulse el botón de carga automática para habilitar o deshabilitar dicha función.



El botón de la carga automática.

Cuando la carga automática está habilitada, cualquiera de los ítems seleccionados, en la lista de resultados del panel de Library o de Files, se cargará automáticamente en el nicho de grupo o sonido en foco, o en el nicho de plugin seleccionado, reemplazando el contenido existente en esa ubicación. Esto permite escuchar el archivo dentro del contexto general del proyecto que se está ejecutando.

La carga automática no aparece disponible al buscar proyectos.

La carga automática no está disponible cuando se buscan samples con la función de preescucha. Véase ↑4.3.3, Audición de samples.

La carga automática es útil no sólo para facilitar la búsqueda de un sonido, grupo, preset de plugin o sample determinado, sino también para jugar con pautas diferentes: mientras ejecuta una pauta, recorra la biblioteca teniendo activada la carga automática y podrá escuchar los sonidos y samples que normalmente no usaría en ese contexto.

Carga automática en el controlador

En el modo de búsqueda del controlador:

► Presione los Botones 5 (PREV) y 6 (NEXT), sobre el visualizador derecho, para cargar el archivo anterior o siguiente de la lista.

La carga automática no aparece disponible al buscar proyectos.

La carga automática no está disponible cuando se buscan samples con la función de preescucha. Véase ↑4.3.3, Audición de samples. Cuando la escucha previa se encuentra habilitada, los Botones 5 y 6 seleccionan el sample anterior o siguiente de la lista de resultados sin cargarlo de manera automática.

4.3.2 Audición de presetes de instrumento

Albuscar presetes de instrumento, el botón de la escucha previa y un deslizante de volumen aparecen visibles junto al botón de carga automática.



Los controles de la escucha previa

► Haga clic en el botón de la escucha previa (el pequeño altavoz) para habilitar o deshabilitar la preescucha.

Cuando la escucha previa está habilitada, los presetes de instrumento pueden escucharse directamente desde la lista de resultados de los paneles Library o Files.

► Utilice el control deslizante para subir o bajar el volumen.

La señal de la escucha previa es enviada al canal de monitorización de MASCHINE. Esto permite escuchar los presetes de instrumento a través de una salida distinta (p. ej., los auriculares), sin afectar la salida principal de MASCHINE. Para más información sobre el canal de monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

Audición de presetes de instrumento desde el controlador

Al buscar presetes de instrumento con el controlador:

► Presione SHIFT + Botón 6 (PREHEAR) para habilitar/deshabilitar la escucha previa.

Cuando la preescucha está habilitada:

- Gire la Perilla 4 para ajustar el volumen de la preescucha.
- El preset de instrumento seleccionado en la lista de resultados puede accionarse con el pad del sonido en foco, o desde cualquier otro pad, sin necesidad de ser cargado en el sonido.

- Al presionar otro pad, accionará su sonido sin cambiar el foco. Para poner el foco en otro sonido, presione SELECT + el pad o deshabilite la preescucha.
- Gire el transductor de control o la Perilla 8 para seleccionar el preset de instrumento anterior o siguiente de la lista. Tras la selección, el preset se ejecuta y el preset anterior deja de sonar.
- Los Botones 5 (PREV) y 6 (NEXT), al contrario de su función habitual, no cargan de manera automática el preset seleccionado(véase ↑4.3.1, Cargar automáticamente los archivos seleccionados), sino que lo reproducen.
- Para cargar un preset de instrumento, presione el transductor de control o el Botón 8 (LOAD).

Al deshabilitar la escucha previa, la reproducción del preset se detendrá.



La señal de la escucha previa es enviada al canal de monitorización de MASCHINE. Para más información sobre el canal de monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

4.3.3 Audición de samples

Albuscar samples, el botón de la escucha previa y un deslizante de volumen aparecen visibles junto al botón de carga automática.



Los controles de la escucha previa

► Haga clic en el botón de la escucha previa (el pequeño altavoz) para habilitar o deshabilitar la preescucha.

Cuando la escucha previa está habilitada, los samples se pueden escuchar directamente desde la lista de resultados de los paneles de Library o Files.

► Utilice el control deslizante para subir o bajar el volumen.

La señal de la escucha previa es enviada al canal de monitorización de MASCHINE. Esto permite escuchar los samples a través de una salida distinta (p. ej., los auriculares), sin afectar la salida principal de MASCHINE. Para más información sobre el canal de monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

La escucha previa y la carga automática son mutuamente excluyentes: solo uno de ellos puede estar encendido a la vez. Para más información sobre la función de carga automática, véase ↑4.3.1, Cargar automáticamente los archivos seleccionados.

Audición de samples empleando el controlador

Al buscar samples con el controlador:

► Presione SHIFT + Botón 6 (PREHEAR) para habilitar/deshabilitar la escucha previa.

Cuando la preescucha está habilitada:

- Gire la Perilla 4 para ajustar el volumen de la preescucha.
- El sample seleccionado en la lista de resultados puede accionarse con el pad del sonido en foco, o desde cualquier otro pad, sin necesidad de ser cargado en el sonido.
- Al presionar otro pad, accionará su sonido sin cambiar el foco. Para poner el foco en otro sonido, presione SELECT + el pad o deshabilite la preescucha.
- Gire el transductor de control o la Perilla 8 para seleccionar el sample anterior o siguiente de la lista. Tras la selección, el sample se ejecutará y el sample previo detendrá su reproducción.
- Los Botones 5 (PREV) y 6 (NEXT), al contrario de su función habitual, no cargan de manera automática el sample seleccionado(véase ↑4.3.1, Cargar automáticamente los archivos seleccionados), sino que lo reproducen.
- Para cargar el sample, presione el transductor o el Botón 8 (LOAD).

Al deshabilitar la escucha previa, la reproducción del sample todavía en ejecución se detendrá.

La señal de la escucha previa es enviada al canal de monitorización de MASCHINE. Para más información sobre el canal de monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

4.3.4 Cargar los grupos con sus pautas

Todos los grupos de la biblioteca de fábrica vienen con un juego de pautas que ilustran los usos posibles del grupo en cuestión. De manera similar, al guardar un grupo propio, todas las pautas creadas se guardarán junto con él.

Al buscar grupos con el buscador, se puede optar entre cargar un grupo con sus pautas o sin ellas. Para cargar las pautas de un grupo encienda el botón de + PATTERNS al final de buscador:

- Botón + PATTERNS habilitado: los grupos se cargan junto con sus pautas. Esto permite utilizar las pautas guardadas con los grupos. Tras la carga, todas las pautas del grupo en foco serán reemplazadas y un clip referente a la primera pauta será creado en la escena seleccionada.
- Botón + PATTERNS deshabilitado: los grupos se cargan sin sus pautas. Esto permite cargar otro juego de sonidos sin perder las pautas ya creadas. Además, puede resultar muy útil para probar otro juego de percusión con las pautas vigentes.



+PATTERNS solo aparece disponible al buscar archivos de grupo.

Cargar grupos con pautas empleando el controlador

Al buscar grupos con el controlador:

► Presione SHIFT + Botón 4 (+PAT) para incluir o excluir las pautas del grupo.

→ Cuando la opción está habilitada (Botón 4 encendido y campo de + PAT resaltado), los grupos se cargarán junto con sus pautas.

4.3.5 Cargar los grupos y su direccionamiento

Al seleccionar la opción de archivos de grupo, el botón de +Routing queda activado en la barra de control situada al final del buscador. Cuando +ROUTING está encendido, el direccionamiento de audio y MIDI del grupo se carga junto con el grupo (anulando, eventualmente, cualquier otro direccionamiento previo). Cuando +ROUTING está apagado, el direccionamiento de audio y MIDI guardado en el grupo no se carga, preservando de este modo cualquier otro direccionamiento existente.

Cargar grupos y direccionamiento empleando el controlador

► Presione SHIFT + Botón 3 (+ROUTING) para incluir o excluir el direccionamiento.

→ Cuando la opción está habilitada (Botón 3 encendido y +ROUTING resaltado), los grupos se cargan con su direccionamiento de audio y MIDI.

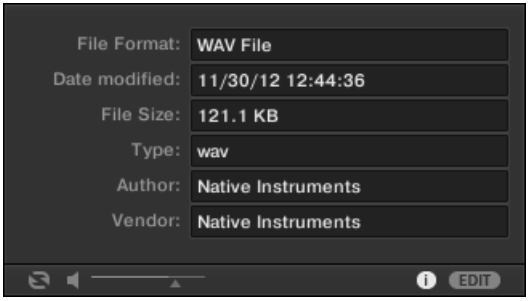
4.3.6 Ver la información del archivo



El botón de información

► Pulse el botón de información (la "i"), junto al botón de EDIT, a la derecha de la barra de control, para ver la información del archivo seleccionado en la lista de resultados.

→ Por encima, aparecerá un cuadro con la información relacionada con el archivo seleccionado: File Format (formato), Date modified (fecha de la última modificación), File Size (tamaño), Type (tipo), Author (autor) y Vendor (fabricante). Véase ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo para más detalles sobre estas propiedades..



El cuadro de información brinda la información contenida en el archivo seleccionado.

Si los archivos seleccionados tienen características distintas, los campos de información del cuadro dirán multi.

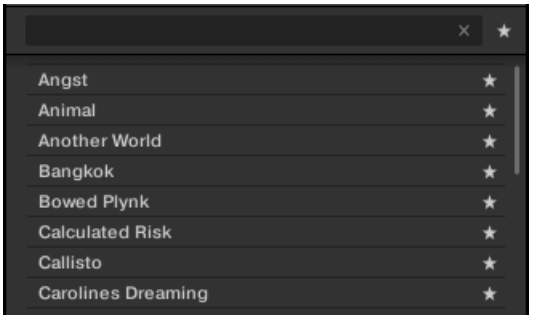
4.4 Empleo de los favoritos del buscador

Los favoritos del buscador de MASCHINE permite hallar y cargar los archivos de uso más frecuente. Estos pueden ser proyectos, grupos, sonidos, presetes de instrumento, presetes de efecto, bucles y samples sencillos (One-shot). Cualquiera de estos archivos puede designarse como favorito. Los favoritos funcionan como una herramienta adicional de selección en el bus-

cador. Al activarse, la lista de resultados solo muestra los ítems designados como favoritos que coinciden con los criterios de búsqueda ingresados. La opción de favoritos está disponible tanto en la biblioteca de fábrica como en la del usuario.

Los favoritos gozan de las propiedades siguientes:

- En un mismo ordenador, son accesibles de manera común por los buscadores de MASCHINE y KOMPLETE KONTROL.
- Son independientes de la ubicación del archivo: si un archivo cambia su ubicación, no pierde su condición de favorito.
- Son perennes: si la ubicación de un archivo es rescaneada o eliminada y, luego, añadida nuevamente a la base de datos, todos los archivos retendrán su marca de favorito.



El buscador de MASCHINE mostrando los instrumentos favoritos identificados con la etiqueta de Bass.

Para activar la selección por favoritos:

1. Pulse un clic en el botón de favoritos, junto al campo de búsqueda para filtrar los resultados a través de la categoría de archivos favoritos:

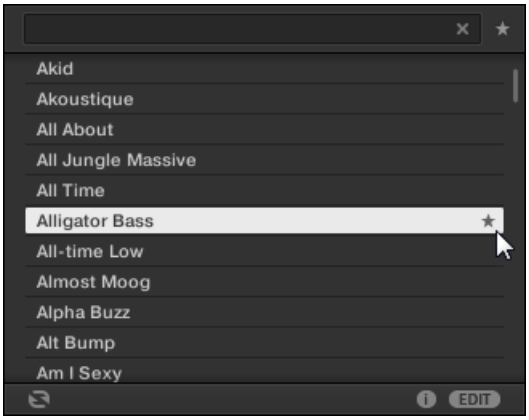


2. El control quedará encendido y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado.

Añadir un archivo a la lista de favoritos

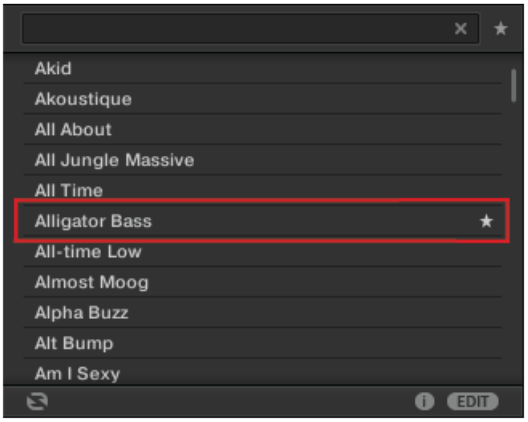
Para añadir un archivo a los favoritos, siga las siguientes instrucciones:

1. Coloque el cursor sobre una entrada de la lista de resultados para que aparezca el símbolo de favoritos.



2. Pulse un clic sobre el símbolo para incluir dicho preset en la lista de favoritos.

→ El archivo quedará añadido a los favoritos y el símbolo correspondiente, junto a su nombre, aparecerá encendido:



Cualquier ítem de la lista de resultados puede añadirse a los favoritos. Al colocar el cursor sobre el archivo correspondiente, el símbolo de favoritos aparecerá a un costado.

Eliminar un preset de la lista de favoritos

Para eliminar un preset como favorito, siga las siguientes instrucciones:

► Pulse un clic sobre el símbolo para eliminar dicho preset en la lista de favoritos.



→ El ítem quedará eliminado y el símbolo de favoritos quedará oculto. La próxima vez que seleccione los favoritos, el archivo no aparecerá dentro de los mismos.

Empleo de los favoritos en el controlador

Los favoritos pueden verse directamente desde los controladores MASCHINE MK1 o MK2. Esta función permite acceder a los archivos de uso más frecuente sin necesidad de recurrir al teclado o ratón del ordenador.

Activar los favoritos

Para activar la selección de favoritos desde el controlador:

1. Presione el botón de BROWSE.
2. Presione el Botón 7 para activar la selección por favoritos.
3. Para filtrar la lista de favoritos, gire las Perillas 5 a 8.
4. La función de favoritos quedó activada y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado:

Añadir un ítem a los favoritos

Para añadir un preset a la lista de favoritos:

1. Presione el botón de BROWSE.
2. Gire la perilla de control para seleccionar el archivo que desea marcar como favorito:
3. Presione SHIFT + el transductor de control o el Botón 5 para marcar como favorito el ítem seleccionado.

→ El archivo quedará añadido a los favoritos y el símbolo correspondiente, junto a su nombre, aparecerá encendido:

Eliminar un ítem de los favoritos

Para eliminar un ítem como favorito, siga las siguientes instrucciones:

1. Presione el botón de BROWSE.
2. Gire la perilla de control para seleccionar el ítem que desea eliminar de la lista de favoritos.
3. Presione SHIFT + perilla de control o el Botón 5 para eliminar el archivo seleccionado de la lista de favoritos.

→ El archivo quedará eliminado de la lista de favoritos.

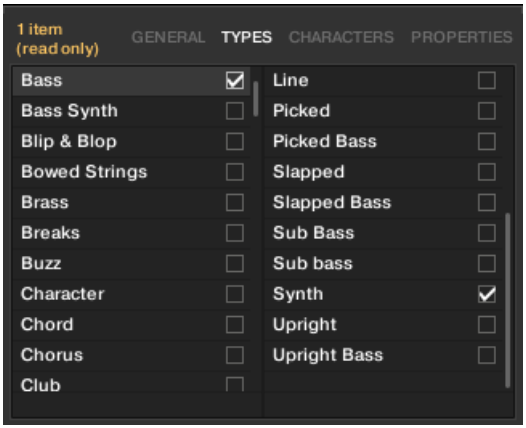
4.5 Editar las etiquetas y propiedades de un archivo

El editor de atributos permite la asignación y modificación de las etiquetas y propiedades de los archivos para su mejor identificación al ser buscados en el panel de Library (véase ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca).

4.5.1 Editor de atributos: fundamentos

El editor de atributos es empleado en las situaciones siguientes:

- Las etiquetas clasificadoras y las propiedades de los archivos del usuario pueden editarse en todo momento (selecciónelas en la lista de resultados de Library y luego haga clic en EDIT, al final del buscador. Al finalizar la tarea, haga clic en APPLY para efectivizar los cambios o haga clic nuevamente en EDIT para cancelar las modificaciones y cerrar el editor de atributos. Consulte el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información sobre el panel de bibliotecas.
- Al emplear el panel de Files para importar archivos a la biblioteca de MASCHINE, el botón de IMPORT, abajo a la derecha, abre el editor de atributos para permitir la clasificación de los archivos a importar. Finalizada la tarea de clasificación, haga clic en OK para importar los archivos a la biblioteca y aplicar las etiquetas seleccionadas, o haga clic en CANCEL para anular la importación. Véase ↑4.6, Cargar e importar archivos desde el directorio de archivos del sistema operativo para más información sobre el panel de FILES.



El editor de atributos (aquí, mostrando la página de tipos (TYPES)).

El editor de atributos trabaja con los archivos seleccionados en la lista de resultados de Library (véase ↑4.2.8, Cargar un archivo de la lista de resultados) o con los archivos a ser importados en Files (véase ↑4.6, Cargar e importar archivos desde el directorio de archivos del sistema operativo).

El editor de atributos se compone de varias páginas:

- En el panel de bibliotecas (Library) del buscador, están disponibles todas las páginas: BANK, TYPES, CHARACTERS (presetes de instrumento/efecto) y PROPERTIES.
- En el panel de archivos (Files) del buscador, solo aparecen las páginas de TYPES y CHARACTERS.

► Haga clic en la ficha deseada para abrir la página correspondiente.

La altura general del editor puede ajustarse arrastrando el borde superior.

El número de ítems seleccionados aparecerá de color amarillo, en la esquina superior izquierda del editor de atributos.

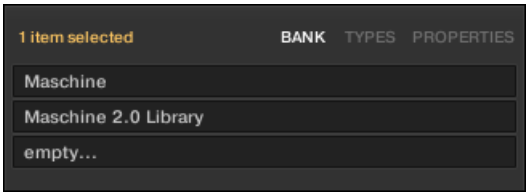
Ver los atributos de los archivos de fábrica

Al explorar archivos en el panel de Library, si los archivos seleccionados en la lista de resultados son archivos de fábrica (es, decir, cualquier archivo con contenido de fábrica), esto quedará indicado por la leyenda de color amarillo item (read only).

El editor de atributos mostrará, por cierto, los atributos de los archivos pero a meros efectos de su lectura.

4.5.2 La página de bancos

La página de bancos (BANK) solo está disponible al abrir el editor de atributos desde el panel de Library.



La página de bancos (BANK) del editor de atributos.

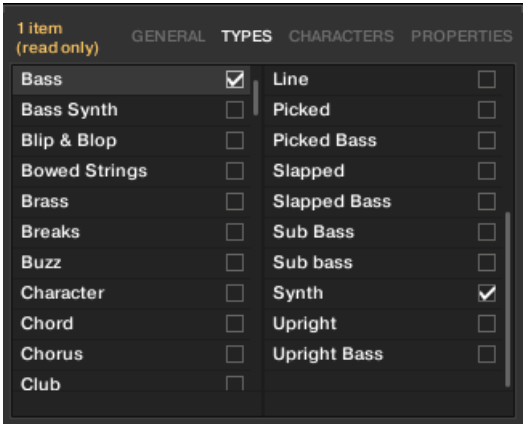
La página de BANK muestra el producto, el banco y el sub-banco del archivo seleccionado. Si alguno de estos atributos no se encuentra configurado, el campo mostrará la palabra empty….

Los atributos de BANK no pueden ser modificados — son asignados automáticamente por MASCHINE.

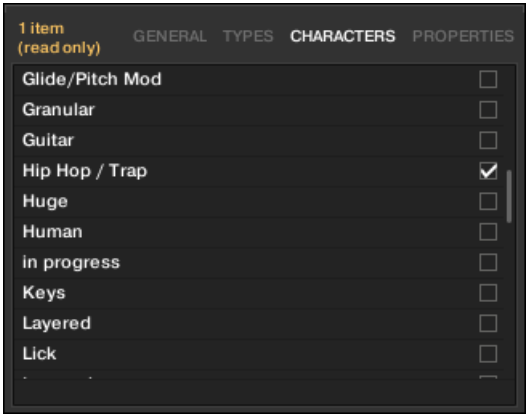
4.5.3 Páginas de tipos y de caracteres

Las páginas de TYPES y CHARACTERS muestran y permiten modificar las clasificaciones de tipo y modo asignadas a los archivos.

- La página de TYPES está disponible para todos los tipos de archivos al abrir el editor de atributos desde el panel de bibliotecas (Library) o desde el panel de archivos (Files). Las distintas columnas que se muestran dependen del tipo de archivo seleccionado (véase ↑4.2.6, Seleccionar etiquetas de tipo y carácter):



- La página de CHARACTERS está disponible al abrir el editor de atributos desde el panel de bibliotecas (Library) y permite editar las etiquetas de los presetes de instrumento y de efecto. Al abrir el editor de atributos desde el panel de archivos (Files), para importar archivos nuevos, la página de CHARACTERS aparece disponible pero solo a efectos de la importación de presetes de instrumento o de efecto. La página CHARACTERS muestra solamente una columna:



Mostrar las etiquetas

- Las páginas de TYPES y CHARACTERS muestran las etiquetas asignadas a los archivos con una marca a la derecha del nombre.
- En la página de TYPES, haga clic en el nombre de una etiqueta para seleccionarla y ver sus subtipos en la columna de la derecha. Solo puede seleccionarse una etiqueta por columna.

Asignar etiquetas

► Pulse un clic en la casilla vacía, a la derecha del nombre de la etiqueta, para asignar esa etiqueta al archivo seleccionado.

→ La casilla quedará con una marca en su interior.

Asimismo, al seleccionar una etiqueta en la página de TYPES:

- La columna de la derecha, conteniendo los subtipos, quedará automáticamente seleccionada y podrá seguir especificando la descripción del sonido.
- Si marca directamente la etiqueta de un subtipo, la etiqueta de la cual depende quedará también seleccionada automáticamente.



Al clasificar sus archivos, trate de ser lo más preciso posible; esto facilitará su búsqueda en un momento posterior.

Desasignar etiquetas

► Para desasignar una etiqueta, desmarque con un clic la casilla correspondiente.

→ La marca de la casilla desaparecerá.

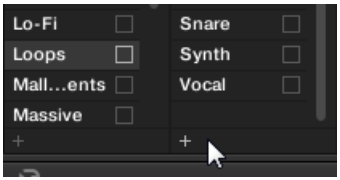


En la página de TYPES, si deselecciona una etiqueta también quedará deseleccionada la etiqueta del subtipo, en caso de haber seleccionado una.

Creación de etiquetas nuevas

Las etiquetas de clasificación también se pueden crear empleando las páginas de TYPES y CHARACTERS:

► Para crear un etiqueta nueva, haga clic en el signo "+", al fina de la columna, para escribir con el teclado el nombre de la etiqueta que desea crear.



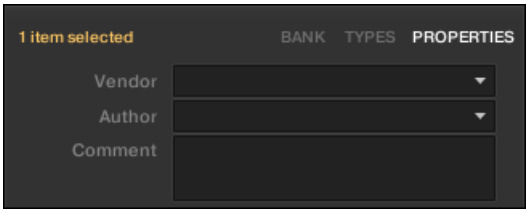
Agregando un subtipo nuevo en el tipo de Loops.

Borrar etiquetas

Las etiquetas de TYPES y CHARACTERS no se pueden borrar manualmente. Sin embargo, si una etiqueta no estuviera más asignada a ningún archivo, automáticamente dejará de figurar en la columna correspondiente.

4.5.4 La página de propiedades

La página de propiedades (PROPERTIES) solo está disponible al abrir el editor de atributos desde el panel de Library.



La página de propiedades (PROPERTIES) del editor de atributos.

La página de PROPERTIES muestra tres atributos adicionales:

- Vendor: use este campo para indicar el fabricante del archivo seleccionado. Haga clic en la flecha invertida para seleccionar un fabricante ya empleado en otro archivos de la biblioteca.
- Author: use este campo para indicar el autor del archivo seleccionado. Haga clic en la flecha invertida para seleccionar un autor ya empleado en otro archivos de la biblioteca.
- Comment: use este campo para añadir cualquier otro tipo de información relevante.

Al igual que las otras páginas del editor de atributos, los campos de la página de propiedades (PROPERTIES) solo pueden modificarse solamente cuando se editan archivos de usuario. Los atributos de los archivos de fábrica no pueden cambiarse.

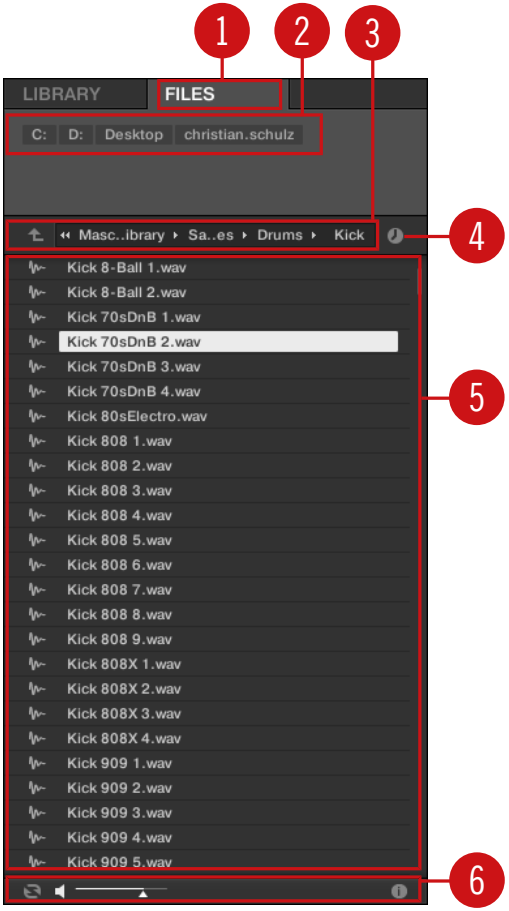
4.6 Cargar e importar archivos desde el directorio de archivos del sistema operativo

El panel de archivos (Files) permite recorrer el sistema de archivos del ordenador para importar los archivos deseados a la biblioteca de MASCHINE.

► Para abrir el panel de archivos, haga clic en la pestaña de FILES, en la esquina superior izquierda del buscador.

4.6.1 Panorama del panel de archivos

El panel de FILES contiene los siguientes elementos:



Los elementos del panel de archivos (FILES).

(**1**) **FILES**: haga clic en FILES para abrir el panel de archivos.

(**2**) **Barra de favoritos**: muestra todos los archivos favoritos. Haga clic en un favorito para que aparezca directamente en la lista de resultados (**5**). Véase ↑4.6.2, Empleo de los favoritos para más detalles.

(**3**) **Barra de ubicaciones**: muestra la ruta de archivo seleccionada. La barra de ubicaciones brinda, además, varias funciones para un rápido recorrido del sistema de archivos. Véase ↑4.6.3, Empleo de la barra de ubicaciones para más detalles.

(**4**) **Botón de las últimas ubicaciones**: haga clic en este botón para ver la lista de las últimas ubicaciones visitadas y saltar directamente hacia cualquiera de ellas. Véase ↑4.6.4, Últimas ubicaciones visitadas para más detalles.

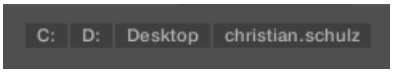
(**5**) **Lista de resultados**: la lista de resultados muestra el contenido de la carpeta seleccionada en la barra de ubicaciones (**3**). Solo se muestran los archivos compatibles con MASCHINE. Véase ↑4.6.5, Empleo de la lista de resultados para más detalles.

(**6**) **Barra de control**: al final del buscador, la barra de control ofrece varias herramientas de utilidad. Algunas de estas dependerán del tipo de archivo seleccionado en la lista de resultados:

- El **botón de carga automática**, en el extremo izquierdo, permite que todos los archivos (menos los proyectos) puedan cargarse automáticamente y ser escuchados en el contexto del proyecto que se está ejecutando. Véase ↑4.3.1, Cargar automáticamente los archivos seleccionados para más detalles.
- Para los samples, habilite el **botón de preescucha** y ajuste el deslizante de volumen para escuchar los samples seleccionados directamente desde el buscador. Véase ↑4.3.3, Audición de samples para más detalles.
- En los grupos, habilite el botón de carga de pautas para cargar las pautas junto con el grupo al que pertenecen. Véase ↑4.3.4, Cargar los grupos con sus pautas para más detalles.
- El **botón de información**, (la "i") junto al botón EDIT, muestra información relativa al archivo seleccionado. Véase ↑4.3.6, Ver la información del archivo para más detalles.
- Cuando una carpeta se encuentra seleccionada, el botón de IMPORT, en el extremo derecho de la barra, permite importar el archivo a la biblioteca de MASCHINE. Al cliquear el botón de importación (IMPORT), el **editor de atributos** se abrirá para permitir la asignación de etiquetas clasificadoras al archivo que se va a importar. Véase ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo para más detalles.

4.6.2 Empleo de los favoritos

La barra de los favoritos, en la parte superior del panel de archivos (FILES), muestra los archivos favoritos del usuario.



La barra de favoritos, al tope del panel de archivos (FILES).

Los **favoritos** son accesos directos a ubicaciones específicas del sistema de archivos.

► Haga clic en un favorito para saltar directamente hasta esa ubicación.

→ La ubicación seleccionada se cargará en la barra de ubicaciones y su contenido aparecerá en la lista de resultados.

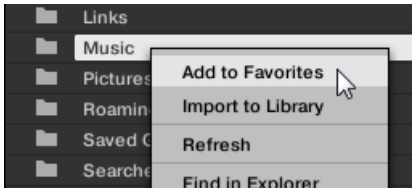
Los favoritos resultan de utilidad para tener a mano las ubicaciones de los archivos de uso frecuente. Guarde estas ubicaciones como favoritos y acceda a ellas directamente en cualquier momento.

Por defecto, los favoritos que aparecen son la raíz del directorio del disco duro, la carpeta de escritorio y la carpeta de usuario.

Poner y sacar favoritos

En la barra de favoritos, puede poner sus archivos preferidos. Esto se lleva a cabo desde la lista de resultados:

1. Vaya hasta el directorio de la carpeta que desea emplear como favorita para que esta aparezca mostrada en la lista de resultados.
2. En la lista de resultados, ubique la carpeta deseada y con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) seleccione la opción *Add to Favorites* en el menú contextual

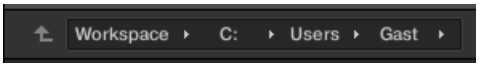


También puede eliminar cualquier carpeta presente en la barra de favoritos:

► Para borrar un favorito, selecciónelo con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS), sobre la barra de favoritos, y seleccione la opción de *Remove from Favorites*.

4.6.3 Empleo de la barra de ubicaciones

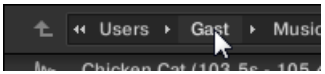
La barra de ubicaciones muestra las rutas de directorio y permite su modificación. La lista de resultados, por su parte, muestra el contenido correspondiente.



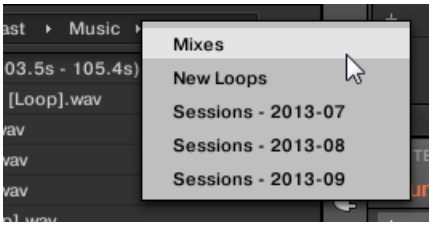
La barra de ubicaciones.

La barra de ubicaciones cuenta con las funciones siguientes:

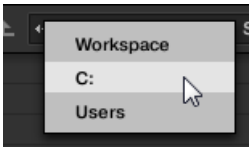
- **Flecha ascendente**: haga clic en esta flecha para subir un nivel del sistema de archivos.
- **Ruta seleccionada**: dentro de la ruta mostrada, es posible:
  - Cliquear sobre cualquier **nombre de carpeta** para llegar hasta esa carpeta:

  - Cliquear la **flecha a derecha** del nombre de una carpeta permite abrir la lista de sub-carpetas y seleccionar alguna para acceder a su ubicación:

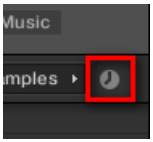
    

  - Si todos los niveles de la ruta de acceso no pueden mostrarse, haga clic en la flecha doble, a la izquierda de la ruta, para mostrar los niveles superiores restantes (hasta llegar al Equipo, es decir, el nivel más alto del sistema de archivos), y seleccione una entrada de la lista para acceder a dicha ubicación:

4.6.4 Últimas ubicaciones visitadas

El botón de la últimas ubicaciones es el reloj que aparece representado hacia la derecha de la barra de ubicaciones:



El botón de la últimas ubicaciones.

Las últimas 10 ubicaciones visitadas son guardadas por MASCHINE en este lugar:

► Haga clic en el botón y seleccione cualquiera de las ubicaciones de la lista.

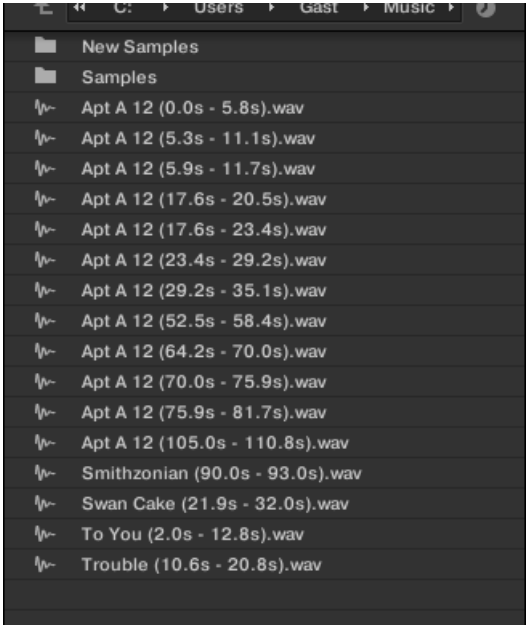
→ La ubicación de la carpeta aparecerá en la barra de ubicaciones y su contenido aparecerá mostrado en la lista de resultados.

4.6.5 Empleo de la lista de resultados

La lista de resultados del panel de Files muestra los archivos y carpetas de la ruta de directorio que figura en la barra de ubicaciones (véase ↑4.6.3, Empleo de la barra de ubicaciones).



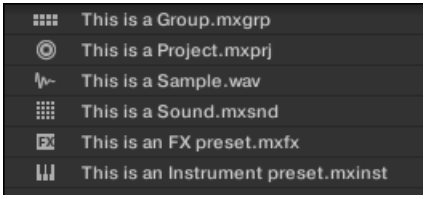
Solo los archivos compatibles con MASCHINE pueden aparecer en la lista de resultados.



La lista de resultados del panel de archivos (FILES).

Si la lista es muy larga, utilice la rueda del ratón o la barra de desplazamiento para recorrerla.

Delante de cada archivo, un símbolo indica el tipo de archivo al que pertenece:



Los símbolos de los distintos tipos de archivo.

Recorrer el sistema de archivos en la lista de resultados

La lista de resultados permite profundizar el recorrido dentro de su sistema de archivos:

► Haga doble clic en una carpeta para abrir su contenido.

Para volver a la carpeta anterior o para seleccionar una carpeta situada fuera de la seleccionada, utilice las herramientas situadas arriba de la lista de resultados:

- Favoritos: ↑4.6.2, Empleo de los favoritos.
- Barra de ubicaciones: ↑4.6.3, Empleo de la barra de ubicaciones.
- Botón de las últimas ubicaciones ↑4.6.4, Últimas ubicaciones visitadas.

Selección de archivos y carpetas en la lista de resultados

► Para seleccionar un archivo o una carpeta de la lista de resultados, haga clic en la entrada correspondiente.

También, es posible la selección simultánea de varios archivos o carpetas para procesarlos al mismo tiempo.

Para seleccionar archivos contiguos, haga lo siguiente:

► Mantenga presionada la tecla [Mayús] del teclado del ordenador y haga clic sobre dos archivos para seleccionar, simultáneamente, todos los archivos de entremedio.

Para seleccionar archivos separadamente, haga lo siguiente:

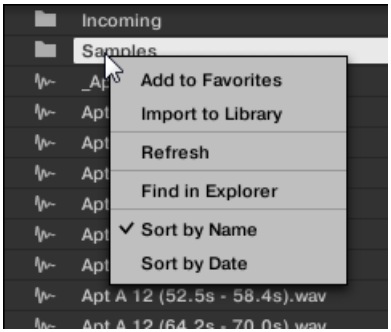
► Mantenga presionada la tecla [Ctrl] ([Cmd] en macOS) y haga clic sobre los archivos que desea seleccionar.

Cargar archivos de la lista de resultados

Los métodos para cargar archivos en esta lista de resultados son los mismos que los de la lista de resultados del panel de bibliotecas (LIBRARY): vía "doble clic" o con "arrastrar y soltar". Véase ↑4.2.8, Cargar un archivo de la lista de resultados para más detalles.

Funciones adicionales de la lista de resultados

► Al hacer clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre una entrada de la lista de resultados, se abre un menú contextual con opciones adicionales.



El menú contextual de la lista de resultados del panel de archivos (FILES) (Windows, en la ilustración).

Las opciones disponibles son:

Comando	Descripción
Add to Favorites (carpetas solamente)	Añade la carpeta seleccionada a los favoritos. Véase ↑4.6.2, Empleo de los favoritos para más detalles.
Import to Library (carpetas solamente)	Importa la carpeta seleccionada a la biblioteca. Véase ↑4.6.5, Empleo de la lista de resultados para más detalles.
Refresh	Renueva la lista en caso de que los ítems de la carpeta hayan sufrido alguna modificación.
Find in Explorer / *Find in Finder*	Abre la ventana del Explorador / Finder con la ubicación de la carpeta seleccionada.
Sort by Name	Ordena por nombre la lista de resultados.
Sort by Date	Ordena por fecha la lista de resultados

4.6.6 Importar archivos a la biblioteca de MASCHINE

Además de la inmensa biblioteca de fábrica de MASCHINE, es posible emplear samples propios o archivos de MASCHINE creados por otros usuarios. Como ya se vio anteriormente, estos archivos se pueden cargar directamente empleando el panel de FILES. Por cierto, resulta una práctica cómoda para, por ejemplo, chequear archivos recibidos de otros usuarios de MASCHI-

NE. Sin embargo, puede resultar una práctica tediosa en archivos que se emplean habitualmente. Además, no sería posible buscarlos ni cargarlos desde el controlador como tampoco desde el panel de bibliotecas (véase ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca).

Para ello, será necesario importarlos a la biblioteca. La importación de archivos no significa que los mismos sean trasladados de lugar, sino que el buscador los identifica para saber donde ir a buscarlos. Esta es la razón por la que, al mover archivos de lugar, hay que asegurarse de actualizar las correspondientes rutas de directorio en la página de bibliotecas (Library) del panel de preferencias (véase ↑3.6.4, Preferencias - Default).



Esta sección describe la manera de importar archivos a la biblioteca de MASCHINE. Al trabajar en un proyecto, es posible, también, guardar archivos (proyectos, grupos, pautas, sonidos, presetes de plugin o samples) de manera individual en la biblioteca y reservarlos para un uso posterior. En los capítulos específicos hallará más información al respecto.



MASCHINE admite formatos WAVE (.wav) y AIFF (.aiff) con una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz o mayor, y una definición de 16, 24 o 32 bits.

El panel de archivos (FILES) permite importar carpetas enteras. Se importarán todos los archivos compatibles con MASCHINE que se hallen dentro de las carpetas seleccionadas.

Para importar una carpeta, haga lo siguiente:

1. Haga clic en FILES, en la parte superior del buscador, para abrir el panel de archivos.
2. En el panel de FILES, vaya hasta la carpeta con la carpeta que desea importar. Para hacer esto, utilice los distintos procedimientos descritos en apartados anteriores.
3. Seleccione la carpeta deseada.
4. Haga clic en el botón de IMPORT, en la parte inferior derecha del buscador.
   El editor de atributos se abrirá.
5. Seleccione aquí las etiquetas más apropiadas para los archivos que desea importar (véase ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo).
6. Cuando haya finalizado, haga clic en OK para importar los archivos a la biblioteca.

→ Todos los archivos compatibles con MASCHINE, que se hallen dentro de las carpetas seleccionadas, serán importados a la biblioteca. Los archivos se añaden al contenido del usuario (el símbolo de usuario de LIBRARY aparece seleccionado; véase ↑4.2.5, Seleccionar entre el contenido de fábrica y el contenido del usuario). Además, las rutas de las carpetas importadas se sumarán a la lista de bibliotecas del usuario, en el panel del usuario (User), de la página de bibliotecas (Library) de las preferencias. Véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más información al respecto.



Si las carpetas importadas contienen diferentes tipos de archivos (p. ej., samples, sonidos y grupos), los archivos importados podrán seleccionarse según su tipo, con el selector de tipos archivo del buscador (véase ↑4.2.4, Seleccionar el tipo de archivo).



También, es posible aplicar o eliminar etiquetas después de la importación de los archivos. Sin embargo, lo mejor es etiquetar el archivo durante la importación para que después pueda hallarse con facilidad.

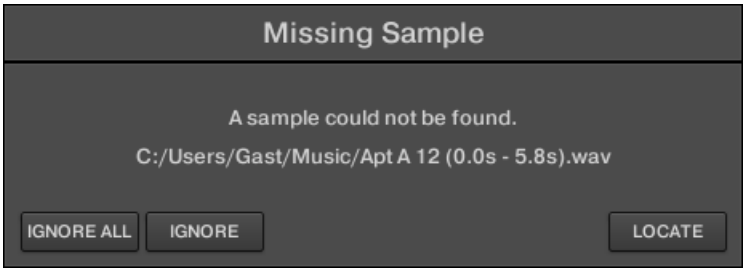
Establecer otros atributos durante la importación

Además de las clasificaciones de tipo y modo, hay ciertos atributos que se establecen de manera automática de la siguiente manera:

- Los atributos ya existentes en el archivo serán conservados.
- En samples, si los atributos de producto/banco/sub-banco se encuentran vacíos, adoptarán los de la carpeta en la que son ubicados:
  - El producto se denominará con el nombre de la carpeta seleccionada.
  - Si los samples residen en una subcarpeta de dicha carpeta, el nombre de la subcarpeta será utilizado como nombre del banco.
  - Si los samples residen en una subcarpeta de dicha subcarpeta, el nombre de esa sub-subcarpeta será utilizado como nombre del sub-banco.

4.7 Localizar samples faltantes

Si, por alguna razón, al cargar un proyecto de MASCHINE, algunos samples no pudieran ser hallados; aparecerá un cuadro de diálogo para localizar los samples faltantes.



El cuadro de samples faltantes permite ubicar los samples desaparecidos.

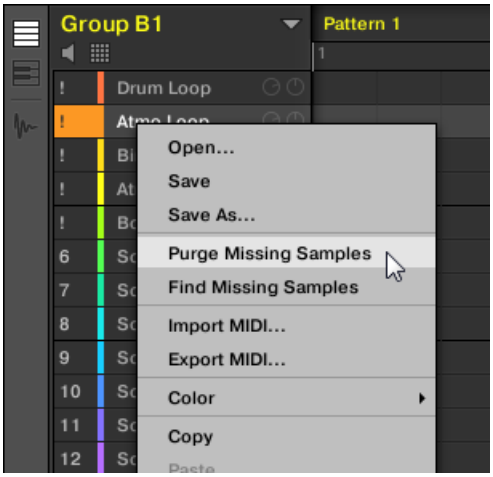
Los sonidos cuyos samples no pueden hallarse aparecen marcados con un signo de exclamación. Además, los grupos respectivos también aparecerán distinguidos con un signo de exclamación al ser seleccionados.

El cuadro de Missing Sample muestra los samples que no pueden ser hallados. Los tres botones ubicados al final le permitirán llevar a cabo las siguientes acciones:

- IGNORE: haga clic en este botón para continuar cargando el proyecto sin buscar el sample faltante. Más tarde, tendrá la oportunidad de hallarlo (ver abajo).
- IGNORE ALL: haga clic en este botón para ignorar el sample o los samples faltantes. Mas tarde, tendrá la oportunidad de hallarlos.
- LOCATE: haga clic en este botón para abrir un cuadro que le permitirá localizar manualmente el sample faltante. Vaya hasta la ubicación del sample en el sistema de archivos y haga clic en Open. El proyecto empleará este nuevo sample en lugar del faltante. Si faltan también otros samples, MASCHINE intentará rastrear su ubicación basándose en la ruta de archivo que acaba de indicar.

Ubicar o depurar los samples faltantes en un momento posterior

Cuando las referencias de los samples no pueden ser restablecidas, el menú contextual de los sonidos afectados ofrece una opción de depuración: *Purge Missing Samples* y otra de búsqueda: *Find Missing Samples* para solucionar este problema.



Las opciones de depuración y búsqueda del menú contextual de un sonido cuyo sample no se puede hallar.

1. Seleccione *Purge Missing Samples* en el menú contextual del nicho del sonido para eliminar el sample faltante de ese sonido.
2. Seleccione *Find Missing Samples* en el menú contextual del nicho del sonido para abrir nuevamente el cuadro de samples faltantes y ubicar los samples de ese sonido.

Comando similares aparecen en el menú contextual del grupo, en la lista de grupos, y en el submenú de archivos (*File*) del menú de MASCHINE (en la cabecera de MASCHINE):

- En el menú contextual del grupo, estos comandos afectarán a todos los sonidos con samples faltantes en ese grupo.
- En el submenú de archivos (*File*) del menú de MASCHINE, estos comandos afectarán a todos los sonidos con samples faltantes en el proyecto.

4.8 Empleo de la búsqueda rápida

La búsqueda rápida es una característica que permite recuperar una búsqueda realizada para obtener un determinado archivo. Supongamos que ha cargado un sample de bombo y, luego un sample de platillos en sendos nichos de sonido y se da cuenta que el bombo cargado no es de su agrado; sin embargo, justo arriba de ese sonido había escuchado uno muy bueno. Normalmente, debería recordar el nombre de las etiquetas empleadas para encontrarlos o recorrer to-

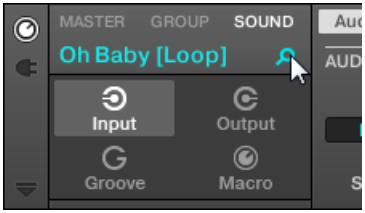
dos los sonidos de bombo existentes (y dado que MASCHINE cuenta con varios cientos de samples de bombo, esto podría demorar un tiempo). La búsqueda rápida permite recuperar la búsqueda con un solo clic.

La búsqueda rápida puede llevarse a cabo en samples, presetes de plugin (instrumento y efecto), sonidos y grupos. Según el tipo de archivo buscado, la función de búsqueda rápida se activará cliqueando la lupa presente en alguno de estos dos lugares:

- **Búsqueda rápida de proyectos, grupos y sonidos**: haga clic en la lupa, a la derecha del nombre en color del archivo que aparece en la parte superior izquierda del área de control, para abrir la búsqueda empleada para hallar ese archivo. El archivo podrá ser:
  - Un grupo en foco si la ficha de grupos (GROUP) se encuentra seleccionada:



  - Un sonido en foco si la ficha de sonidos (SOUND) se encuentra seleccionada:



- **Búsqueda rápida de presetes de instrumento/efecto y de samples**: haga clic en la lupa, en la esquina superior derecha del área de control, para abrir la búsqueda empleada para hallar el plugin del nicho seleccionado.

- Si el plugin del sámpler se encuentra seleccionado, se abrirá la búsqueda empleada para hallar el sample cargado en ese sámpler. Si varios samples están cargados en el sámpler, se abrirá la búsqueda empleada para hallar el sample de la zona seleccionada en la lista de zonas.



- Si algún otro plugin de instrumento o efecto se encuentra seleccionado, se abrirá la búsqueda empleada para cargar ese plugin en el nicho (el nombre del preset aparecerá junto a la lupa):



Tras cliquear en la lupa, la búsqueda correspondiente al archivo será restablecida en el panel de LIBRARY or FILES del buscador(dependiendo de cual fue el panel utilizado para buscar el archivo). El archivo aparecerá mostrado en la lista de resultados. Luego, en la lista de resultados, podrá seleccionar cualquier otro de los resultados arrojados por esa búsqueda.

La función de búsqueda rápida también está disponible en el controlador. Véase abajo para más información.

No se empleó una operación de búsqueda para el archivo

Naturalmente, si el archivo del proyecto no fue cargado con el buscador, no se podrá recuperar ninguna búsqueda. Sin embargo, la función de búsqueda rápida tratará de averiguar de donde proviene el archivo. Por ejemplo, si cargó un archivo arrastrándolo desde el escritorio o desde cualquier otra ubicación del ordenador, la búsqueda rápida mostrará el panel de archivos (FILES) señalando esa ubicación.

Empleo de la búsqueda rápida en el controlador

La búsqueda rápida también puede llevarse a cabo desde el controlador. Para hacer uso de esta función, primero deberá seleccionar el archivo deseado.

1. Presione CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Si desea accionar la búsqueda rápida de un grupo o de un sonido, ponga el foco en el grupo o sonido correspondiente (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido).
3. Si desea accionar la búsqueda rápida de un sample o de un preset de plugin, seleccione, adicionalmente, el nicho del plugin (si es un sample, este plugin es el Sampler). Véanse ↑3.3.5, Alternar entre el nivel del máster, el nivel de los grupos y el nivel de los sonidos y ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control.

Una vez que el archivo se encuentra seleccionado o en foco, use el buscador del controlador:

1. Presione BROWSE para ingresar al buscador.
2. Presione el Botón 1 y 2 para seleccionar el tipo de archivo del archivo seleccionado arriba.
3. Presione el Botón 3 (LOCATE) para accionar la función de búsqueda rápida.

→ El buscador del controlador recuperará automáticamente la búsqueda empleada para ese archivo.

5 Manejar los sonidos, los grupos y el proyecto

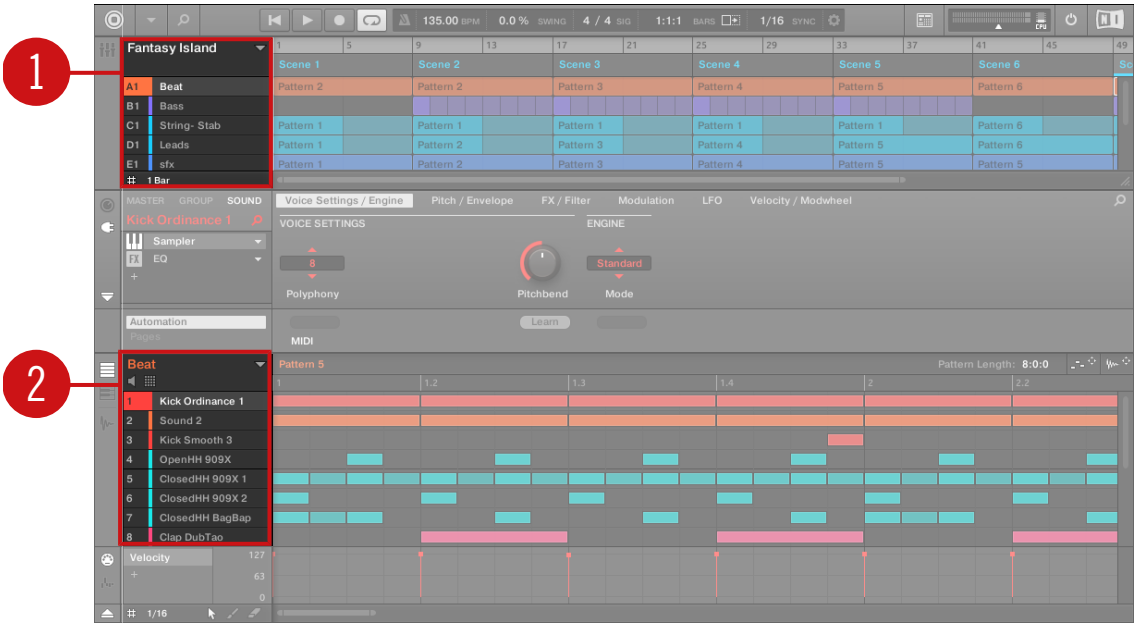
Este capítulo explica la manera de manejar los distintos objetos que conforman un proyecto de MASCHINE: sonidos (Sounds), grupos (Groups) y el máster (Master).

5.1 Panorama general de los sonidos, los grupos y el máster

Un proyecto de MASCHINE está organizado en tres niveles jerárquicos. Desde el nivel inferior hasta el nivel más alto, estos niveles son:

- **Sonidos (Sound)** son las unidades musicales ejecutadas por los pads. Los sonidos se cargan en los nichos de sonido. En la vista del arreglador del programa, los nichos de sonido aparecen mostrados a la izquierda del editor de pautas, en la **lista de sonidos** (**1**). Cada sonido de un grupo se mapea automáticamente sobre uno de los 16 pads del controlador MASCHINE. De este modo, es posible tocar los sonido de un grupo presionando el pad respectivo. Los sonidos pueden conformarse con una cantidad cualquiera de plugines, los cuales procesan el audio de manera consecutiva. Los sonidos son los únicos objetos de MASCHINE que pueden aceptar plugines de instrumento. Estos plugines se cargan en el primer nicho de plugines del sonido. El tipo de plugin cargado (instrumento o efecto) en este primer nicho definirá el papel del sonido (es decir, como fuente de audio o como punto de transferencia, respectivamente). Para más información sobre los plugines y la manera en que determinan la función desempeñada por los sonidos, consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines.
- **Grupo (Group)**: un grupo está compuesto por dieciséis nichos de sonido y sus respectivos parámetros. Los 16 pads del controlador pueden tocar un grupo entero por vez. En el programa, en la vista del arreglador, los grupos aparecen en la **lista de grupos** (**2**), a la izquierda del arreglador. Un proyecto de MASCHINE puede tener cualquier cantidad de grupos, los cuales se agrupan en bancos de ocho grupos cada uno. Cada grupo puede estar formado por un número indeterminado de efectos de inserción, los cuales se aplican a todos los sonidos del grupo; y por un número ilimitado de pautas, organizadas en bancos de 16 pautas cada uno. Consulte ↑11, Trabajar con pautas para mayor información sobre las pautas.

- **Máster (Master)**: es el lugar donde las señales de los grupos se juntan y mezclan. Al igual que los sonidos y los grupos, el máster puede recibir cualquier cantidad de efectos de inserción.



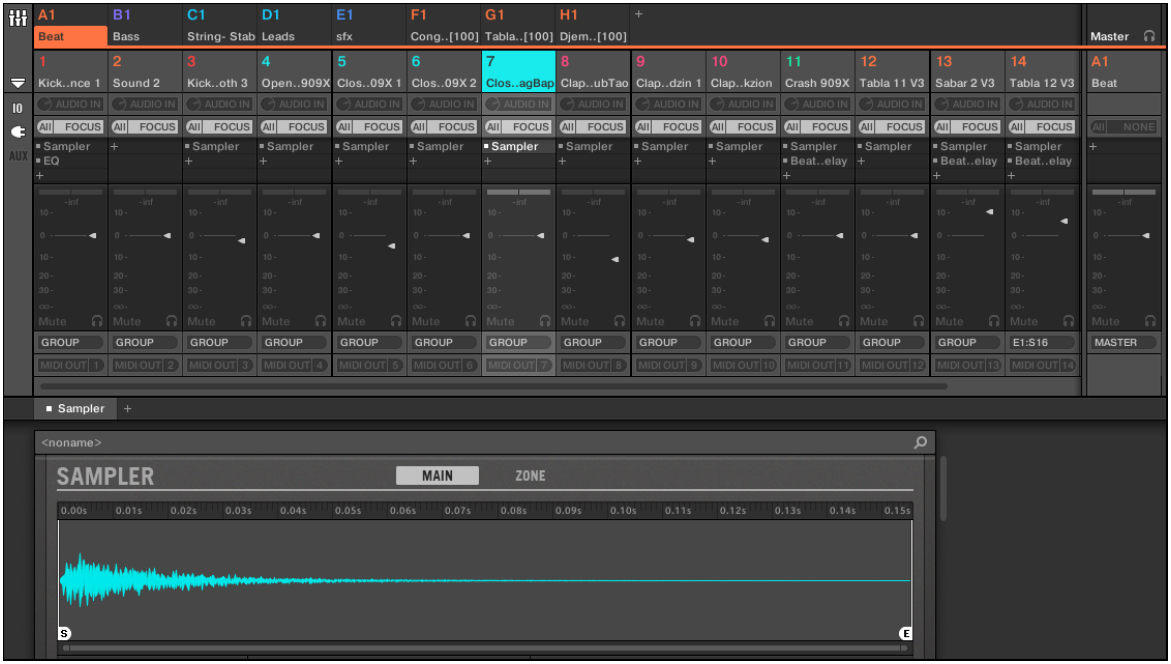
La lista de grupos (1) y la lista de sonidos (2) en la vista del arreglador.

5.1.1 Canal del sonido, del grupo y del máster

Desde el punto de vista del recorrido de la señal, cada sonido, cada grupo y el máster representan un **canal** diferente de MASCHINE. Los canales de los 16 sonidos de un grupo se mezclan conjuntamente y la suma de señales es enviada al canal del grupo, donde será procesada por los plugines del grupo. The manera similar, los canales de todos los grupos del proyecto se mezclan de manera conjunta y la señal resultante es enviada al canal maestro, donde será procesada por los plugines del máster. La señal resultante de todo este proceso es enviada, finalmente, a las salidas de MASCHINE.

Cada canal cuenta con varios juegos de propiedades que permiten ajustar la entrada, la salida, el ritmo y los valores de los macrocontroles de cada uno de los sonidos, grupos y máster, independientemente de los plugines que contengan. Consulte, por favor, el capítulo ↑12, Direccionamiento de audio, control remoto y macrocontroles y el apartado ↑6.3.3, Groove para más detalles al respecto.

Cuando el programa está puesto en la vista conjunta, los sonidos, grupos y máster aparecen gráficamente representados por las clásicas tiras de canal de un mezclador. Esta vista brinda una manera intuitiva de controlar el direccionamiento de audio y de MIDI de los sonido, los grupo y el máster. Consulte el apartado ↑13.2, El mezclador para más información.



El mezclador mostrando las tiras de canal de todos los sonidos de un grupo.

5.1.2 Similitudes y diferencias entre el manejo de sonidos y grupos

Sonidos y grupos se manejan de manera similar — véanse ↑5.2, Manejar sonidos y ↑5.3, Manejar grupos para más detalles. Aquí, vamos enumerar las principales diferencias entre ambos:

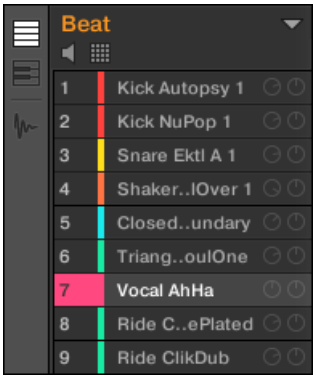
- En cada grupo siempre hay una **cantidad fija de 16 nichos de sonido**. Algunos de estos nichos pueden estar vacíos y es posible tener espacios libres entre los nichos (es decir, tener nichos vacíos entre nichos que contengan sonidos), dependiendo esto de la manera preferida que tenga de tocar los sonidos con los pads. No es posible crear nichos de sonido, sin embargo, es posible cargar y descargar sonidos en cada uno de los 16 nichos existentes de cada grupo.
- Un proyecto puede tener un **número ilimitado de grupos**. Puede crear o eliminar tantos grupos como crea conveniente. Si borra un grupo, todos los grupos siguientes de la lista se correrán un lugar para llenar el vacío. Si usa más de ocho grupo, un banco de grupos suplementario se creará automáticamente.

5.1.3 Seleccionar varios sonidos o grupos

MASCHINE **permite la selección múltiple de sonidos y grupos**. Esto permite cambiar, de una vez, el valor de un parámetro en todos los sonidos o grupos seleccionados.

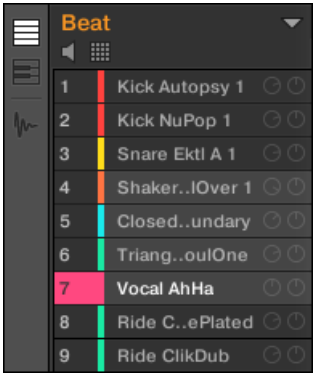
Para llevar esto a cabo, MASCHINE distingue entre la puesta "en foco" y la "selección" de un sonido o grupo.

- El **foco** determina lo que aparece representado en el área de control del programa y en el controlador. Por ejemplo, al cliquear un sonido en la lista de sonidos, estamos poniendo el foco sobre ese sonido; el área de control y el controlador, por su parte, mostrarán sus parámetros (propiedades del canal, plugines, etc.). El foco de selección funciona de la siguiente manera:
  Cada nivel (sonido o grupo) presenta solamente un solo objeto en foco.
  El objeto en foco aparece resaltado en la lista de sonidos/grupos y la letra o número con el cual se identifica presentará el color del propio del objeto.



El sonido Vocal AhHa aparece en foco (y seleccionado).

- La **selección**, por su parte, determina lo que será afectado cuando se haga algún ajuste (p. ej., ajustar un parámetro). Por ejemplo, un sonido en foco (es decir, el sonido cliqueado en la lista) se encuentra implícitamente seleccionado; hasta aquí nada nuevo: esto significa simplemente que el sonido, cuyos parámetros aparecen mostrados, será afectado por los cambios que hagamos en esos parámetros. Pero, es posible seleccionar otros objetos situados por arriba del objeto en foco, extendiendo de este modo la selección. Los objetos seleccionados aparecen resaltados en la lista de sonidos/grupos pero su letra o número identificatorio permanecerá de color gris.



Otros sonidos fuero añadidos a la selección (pero no están en foco).

Más precisamente, si un grupo o sonido se encuentra en foco, es posible seleccionar otros grupos o sonidos de manera adicional. Los mismos serán afectados también por los ajustes realizados en el sonido o grupo en foco.



No es posible seleccionar sonidos y grupos simultáneamente.

Cada grupo "recuerda" los sonidos que tiene en foco o seleccionados.

Al poner el foco en un sonido o grupo nuevo, se aplicarán las reglas siguientes:

- Si pone el foco en un sonido o en un grupo que no está seleccionado, tanto el foco como la selección pasarán a este nuevo sonido o grupo.
- Si pone el foco sobre un sonido o grupo ya incluido en la selección vigente, el foco pasará a este nuevo sonido o grupo, pero la selección seguirá siendo la misma. Notablemente, esto permite verificar los parámetros de cualquier sonido o grupo seleccionado, sin perder, por ello, la capacidad de modificar parámetros que afecten a toda la selección.

¿Cómo trabaja la selección múltiple?

Cuando varios sonidos o grupos están seleccionados, cualquier cambio efectuado a la configuración del sonido o grupo en foco se verá reflejado, también, en el resto de los sonidos o grupos seleccionados:

- **Propiedades de canal**: el ajuste de parámetros de un canal (es decir, cualquier parámetro de cualquier juego de propiedades) se aplica a todos los sonidos o grupos seleccionados. Consulte el capítulo ↑12, Direccionamiento de audio, control remoto y macrocontroles para más información sobre las propiedades de canal.
- **Plugines**: el ajuste de parámetros se aplica solamente a todos aquellos sonidos/grupos que contengan el mismo plugin cargado en el mismo nicho. Véase el capítulo ↑7, Trabajar con plugines para más información sobre los plugines
- **Vista de los pads**: las funciones de Base key (tonalidad), Choke group (apagamiento) y Link group (enlace) se aplican a todos los sonidos seleccionados. Véase ↑6.1, Ajuste de los pads para más información sobre estas configuraciones.
- Puede **mover** varios nichos de sonido o de grupo al mismo tiempo. Véanse ↑5.2.7, Mover sonidos y ↑5.3.7, Reordenar los grupos para más información.

- Puede **restablecer** varios nichos de sonido y puede **eliminar** varios grupos al mismo tiempo. Véanse ↑5.2.8, Restablecer nichos de sonido y ↑5.3.8, Eliminar grupos para más información.



Los ajustes hechos en el área de asignaciones no se reflejan nunca en los otros sonidos/grupos seleccionados.

Por otra parte, la precisa influencia sobre el parámetro equivalente de los otros sonidos/grupos afectados dependerá del tipo de parámetro:

- Parámetros continuos (perillas): los valores de todos los sonidos/grupos seleccionados aumentará o disminuirá en la misma proporción que el valor del sonido o grupo en foco. Los valores se recortarán cuando alcance su límite máximo.
- Parámetros discretos (botones y selectores): los valores de todos los sonidos/grupos seleccionados quedarán en el valor del sonido o grupo en foco.

Seleccionar varios sonidos o grupos en el programa

Para seleccionar varios sonidos o grupos en el programa MASCHINE, utilice los atajos de teclado de su sistema operativo; esto vale para: la lista de sonidos y de pads de los sonidos, y la lista de grupos de los grupos. Las acciones disponibles son las siguientes:

Acción	Función
Selección de objetos (sonidos o grupos)	
Cliquear objeto no seleccionado	Selecciona el objeto y lo pone en foco.
Cliquear objeto seleccionado	Pone el foco en ese objeto y retiene la selección.
[Ctrl]-clic ([Cmd]-clic en macOS) en un objeto no seleccionado	Añade el objeto a la selección.
[Ctrl]-clic ([Cmd]-clic en macOS) en un objeto no seleccionado	Deselecciona el objeto — excepto el objeto en foco, el cual no puede ser deseleccionado.
[Shift]-clic en un objeto	Selecciona todos los objetos entre el objeto en foco y el objeto cliqueado.

Acción	Función
[Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] en macOS) si algunos objetos no están seleccionados	Selecciona todos los objetos de la lista.
[Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] en macOS) si todos los objetos de la lista están seleccionados	Deselecciona todos los objetos menos el que está en foco, el cual no puede ser deseleccionado.

Los atajos mencionados en esta tabla son válidos en las siguientes áreas de la ventana de MASCHINE:

- Para seleccionar varios grupos, use estos atajos en la lista de grupos.
- Para seleccionar varios sonidos, use estos atajos en la lista de sonidos o en la vista de pads (véase ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa).

Seleccionar varios sonidos o grupos en el controlador

En el controlador, la selección múltiple de sonidos y grupos se lleva a cabo con el modo de selección:

1. Mantenga presionado SELECT para ingresar al modo de selección. También, puede presionar SELECT + Botón 1 para fijar el modo y hacerlo permanente.
2. Asegúrese que la opción de EVENTS (Botón 2) esté deshabilitada — si no lo está, presione el Botón 2 para deshabilitarla.

→ Ya está listo para seleccionar más de un sonido o de un grupo.



Seleccionando sonidos y grupos con el modo de selección.

Las herramientas de selección son las siguientes:

Herramienta de selección	Descripción
Pads	Presione cualquier pad para poner el foco en ese nicho de sonidos en particular. El pad se encenderá para señalar que el nicho de sonido está en foco (y seleccionado). Pads apagados indican nichos de sonido vacíos, no seleccionados y pads semiencendidos significan sonidos no seleccionados. El comportamiento de la selección dependerá del estado de la opción de MULTI (Botón 8, véase abajo)
Botones de grupo A–H	Presione cualquier botón de grupo para poner el foco en ese grupo particular del banco de grupos vigente. El botón se encenderá para indicar que el grupo está en foco (y seleccionado). Botones de grupo apagados no pueden ser presionados (no corresponden a ningún grupo existente) y botones de grupo semiencendidos indican grupos no seleccionados. El comportamiento de la selección dependerá del estado de la opción de MULTI (Botón 8, véase abajo)
Botón 3/4 (PREV/NEXT)	Selecciona el banco de grupos anterior o siguiente.
Botón 5 (ALL)	Selecciona todos los sonidos del grupo vigente sin cambiar el foco.
Botón 6 (NONE)	Deselecciona todos los sonidos del grupo vigente excepto el sonido en foco.
Botón 8 (MULTI)	Habilita o deshabilita el modo de selección múltiple. Esta opción no afecta ni al sonido en foco ni a la selección, pero cambia el procedimiento de selección — véase abajo.

La opción de MULTI (Botón 8) alterna entre la selección individual y la selección múltiple.

- Cuando MULTI está deshabilitado (Botón 8 apagado):
  - Presionar el botón de grupo/pad de un grupo/sonido **no seleccionado** pone el foco en ese grupo/sonido y saca la selección del grupo/sonido vigente (solo el grupo o sonido en foco permanecerá seleccionado). El botón de grupo / el pad se enciende.
  - Presionar el botón de grupo o el pad de un grupo o sonido **seleccionado** pone el foco, solamente, sobre ese grupo o sonido sin cambiar la selección vigente del grupo o sonido. El botón de grupo / el pad está completamente encendido.

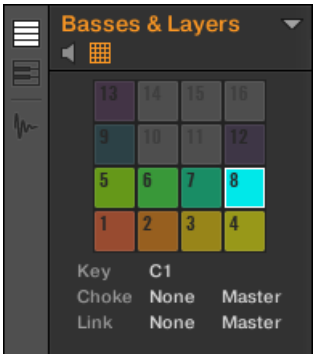
- Cuando MULTI está habilitado (Botón 8 encendido):
  - Presionar el botón de grupo o el pad de un grupo o sonido **no seleccionado** lo añade a la selección de grupos o sonidos vigente sin cambiar el foco. El botón de grupo / el pad se enciende.
  - Presionar el botón de grupo o el pad de un grupo o sonido **seleccionado** deselecciona dicho grupo o sonido a menos que se encuentre en foco. El botón de grupo quedará semiencendido. El pad quedará semiencendido (si contiene un sonido) o se apagará (si está vacío).

5.2 Manejar sonidos

Esta sección describe las funciones globales de edición de los sonidos y nichos de sonido.

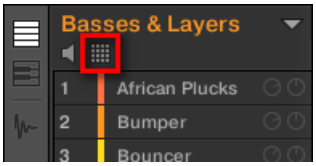
Sonidos: Lista de sonidos y Vista de los pads

Salvo el poner nombres a los sonidos, todos los procedimientos aquí descritos están presentes tanto en la lista de sonidos como en la vista de pads. La **vista de los pads** es una representación alternativa de los nichos de sonido y destaca la relación existente entre los sonidos y los pads de controlador.



La vista de los pads

La vista de los pads se activa con el botón ubicado arriba de la lista de sonidos:



El botón de la vista de los pads.

► Pulse el botón con un clic para abrir u ocultar la vista de los pads.

→ La vista de pads reemplaza la lista de sonidos, a la izquierda del editor de pautas.

En la vista de pad, cada celdilla representa un pad del controlador y corresponde a un nicho de sonidos del grupo vigente. Puede seleccionar nichos de sonido tanto en la lista de sonidos como en la vista de pads, como le resulte más cómodo, ambas operaciones son exactamente equivalentes.

Además de la gestión de los sonidos, la vista de pad ofrece algunas funciones extra para determinar el comportamiento de los pads. Véase ↑6.1, Ajuste de los pads para más detalles.

5.2.1 Carga de sonidos

Puede cargar un sonido con el buscador o desde el sistema operativo. El sonido puede pertenecer a la biblioteca de MASCHINE o a cualquiera de los EXPANSION PACK, pero también puede ser un sonido creado y guardado por usted mismo.

Los métodos para cargar un sonido son varios:

- **Arrastrar y soltar**: seleccione el sonido deseado en el buscador o en su sistema operativo y arrástrelo hasta el nicho de sonido deseado, en la lista de sonidos (o hasta la celdilla del pad, en la vista de pads). El sonido cargado previamente en esa celdilla será reemplazado.
- **Doble clic**: haga doble clic sobre el sonido, en el buscador, o sobre el archivo de sonido, en el sistema operativo para reemplazar el sonido en foco de la lista de sonidos.
- **Menú contextual**: haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho deseado en la lista de sonidos o sobre la correspondiente celdilla en la vista de los pads, y seleccione *Open…* en el menú contextual. En el cuadro que se abre, vaya hasta el archivo de sonido deseado y, luego, haga clic en Open para cargarlo. El sonido cargado reemplazará al sonido existente en ese nicho.

También puede recuperar la búsqueda empleada para cargar el sonido vigente en el nicho de sonidos en foco. Véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más detalles.

En el sistema operativo, los archivos de sonido tienen la extensión ".mxsnd" (MASCHINE 2) or ".msnd" (MASCHINE 1.x).

Por favor, consulte el capítulo ↑4, Buscador para más información sobre el buscador.

Cargar sonidos en el controlador

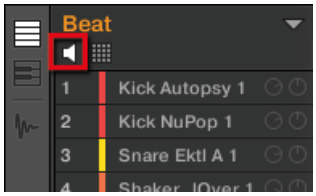
En el controlador, utilice el buscador para cargar los sonidos:

- Puede recorrer la biblioteca de MASCHINE para buscar el sonido deseado. Para más información al respecto, consulte por favor el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca.
- También, puede recuperar la búsqueda que fue usada para cargar el sonido vigente en el nicho de sonidos en foco. Véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más detalles.

5.2.2 Escucha previa de sonidos

Es posible escuchar los sonidos del grupo en foco a medida que va poniendo el foco sobre cada uno de ellos en el programa. Para llevar esto a cabo:

► Pulse el botón del altavoz, arriba de lista de sonidos (o de la lista de pads), para habilitar o deshabilitar la escucha previa del grupo en foco:



→ Cuando el botón del altavoz está habilitado, cada vez que ponga el foco sobre un sonido (cliqueándolo en la lista de sonidos o en la vista de pads), el sonido será ejecutado. Resulta útil para recordar los distintos sonidos cargados en grupo.

Los sonidos no pueden moverse dentro de la lista de sonidos cuando la escucha previa (el botón del altavoz) aparece encendido.

Escucha previa de sonidos en el controlador

En el controlador, la escucha previa de sonidos es la función predeterminada: en el modo de control, la presión de un pad, acciona el sonido y lo pone simultáneamente en foco. Por lo tanto, no es necesario hacer nada, la preescucha de los sonidos del grupo en foco funciona de manera automática.

Poner en foco un sonido sin accionarlo

También, puede poner el foco sobre cualquier sonido del grupo vigente sin necesidad de accionarlo. Esto resultará útil durante actuaciones en vivo, cuando no quiera accionar cada sonido que seleccione. Para hacer esto, utilice el modo de selección:

1. Presione y mantenga presionado el botón SELECT.
2. Verifique que el Botón 2 ((EVENTS) esté *deshabilitado* — de ser necesario, presiónelo para deshabilitarlo.
3. Presione el pad con el sonido deseado.

→ El sonido quedará en foco pero no será accionado.

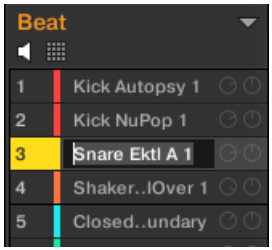
5.2.3 Cambiar el nombre de los nichos de sonido

Pordefecto, los nichos de sonido se identifican como Sound 1–16. Si carga un sonido, un preset de plugin o un sample en un nicho de sonidos, el nicho adoptará el nombre del sonido, preset o sample cargado.

Los nichos de sonidos pueden ser denominados manualmente. El cambio de nombre sólo puede llevarse a cabo desde el programa, pero los cambios realizados se reflejarán también en el aparato.

Para cambiar el nombre de un nicho de sonido:

1. Pulse un doble clic en el nombre del nicho de sonidos deseado o pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho de sonido, y seleccione *Rename* en el menú contextual.
   El nombre del nicho de sonidos quedará resaltado y listo para ser editado.



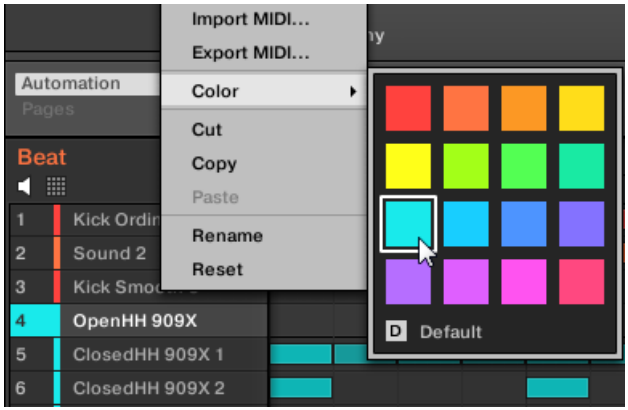
2. Reescriba el nombre del nicho de sonido con el teclado del ordenador. Para confirmar, presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.

> Empleo de MASCHINE como plugin: algunos anfitriones utilizan para sí la tecla [Intro], para llevar a cabo alguna de las funciones del anfitrión. Si esto pasara, pulse en alguna parte de la interfaz de MASCHINE para desbloquear y luego confirme el nombre ingresado.

5.2.4 Cambiar el color de un sonido

El color de los sonidos puede cambiarse individualmente desde el programa. Para llevar esto a cabo:

1. Haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho del sonido en la lista de sonidos o en la vista de los pads, y seleccione la opción de *Color* en el menú contextual.
   La paleta de colores se abre a continuación. En la paleta, el color vigente del sonido aparece resaltado.



2. Seleccione en la paleta el color deseado. También puede restablecer el color original correspondiente a la posición del sonido en la lista (opción *Default*).

→ Los pads de los controladores MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2 y MASCHINE MIKRO MK2 reflejan los colores seleccionados.

Editar varios sonidos

Los siguientes comandos pueden aplicarse sobre varios sonidos a la vez:

- **Sounds**:
  - Cambiar el color de los sonidos seleccionados.
  - Cortar, copiar y pegar los sonidos seleccionados.
  - Restablecer los sonidos seleccionados.

Estos comandos aparecen disponibles en el menú contextual de los sonidos.

Observaciones sobre el cambio de color de múltiples sonidos

Al abrir la paleta de colores (para seleccionar un color nuevo):

- Si los sonidos seleccionados tienen el mismo color (ya sea el predeterminado u otro específico), este color aparecerá resaltado en la paleta.
- Si los sonidos seleccionados tienen colores diferentes, la paleta no pondrá de relieve ningún color.

Al seleccionar un color nuevo, se aplicará sobre todos los sonidos seleccionados.



Por defecto, los sonidos heredan el color de su grupo. Pero puede seleccionar otro color predeterminado en *Preferences* > *Colors* > *Sound Default*. Véase ↑3.6.8, Preferencias – Colors para más detalles.



Tras establecer el color de un sonido, dicho color se mantiene al cambiar la posición del sonido en la lista y se guarda también junto con el sonido. Tenga en cuenta que también es posible seleccionar el color empleado como predeterminado, sin embargo, aunque aparentemente no se perciba cambio alguno, el color se convertirá en el color propio de ese sonido y no cambiará cuando mueva el sonido de lugar.

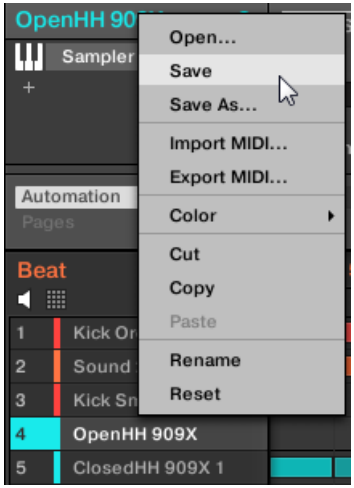
5.2.5 Guardar sonidos

Los sonidos pueden guardarse de manera individual como archivos ".mxsnd". Esta operación solo puede llevarse a cabo en el programa.

Guardar las modificaciones en el archivo original del sonido

Si efectuó cambios sobre un sonido cargado en el proyecto, puede guardar estas modificaciones de la siguiente manera:

► Haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho del sonido en la lista de sonidos o en la vista de los pads, y seleccione la *Save* en el menú contextual:



→ Las modificaciones serán guardadas en el archivo de sonido.

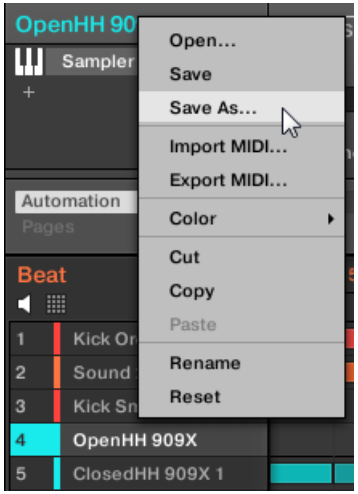
Aun si no guarda un sonido individualmente, su configuración quedará guardada dentro del proyecto. Sin embargo, cuando un sonido es guardado y clasificado de manera individual, queda disponible en el buscador del programa y puede ser empleado en otros grupos y proyectos.

No es posible guardar cambios en archivos de fábrica. Estos archivos son de lectura solamente. Si aplica el comando de guardado (*Save*) en un archivo de fábrica, el comando pasará automáticamente a la opción de "guardar como" (*Save As...*) y podrá guardar el archivo modificado en su biblioteca de usuario. Ver apartado siguiente para más detalles. Lo mismo sucederá en los sonidos armados desde cero.

Guardar el sonido modificado como un sonido nuevo

Si desea guardar las modificaciones hechas a un sonido proveniente de la biblioteca de fábrica, o si no desea reemplazar el sonido original con la versión modificada, o si el sonido fue directamente armado desde cero; puede guardar el sonido como un archivo de sonido nuevo:

► Haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho del sonido en la lista de sonidos o en la vista de los pads, y seleccione la *Save As...* en el menú contextual:



El cuadro de guardar archivos se abre. Por defecto, el archivo del sonido asume el nombre del nicho de sonido y se guarda en el directorio estándar del usuario (definido en *Preferences > User Paths*; véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más información).

1. Si lo desea, puede seleccionar otro destino o escribir otro nombre con el teclado del ordenador.
2. Presione [Intro] para confirmar y cerrar el cuadro.

→ El sonido quedó guardado.

El sonido será añadido a la biblioteca de usuario y podrá ser etiquetado en el buscador. Véase ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo para más información al respecto.

Aun si no guarda un sonido individualmente, su configuración quedará guardada dentro del proyecto. Sin embargo, cuando un sonido es guardado y clasificado de manera individual, queda disponible en el buscador del programa y puede ser empleado en otros grupos y proyectos.

5.2.6 Copiar y pegar sonidos

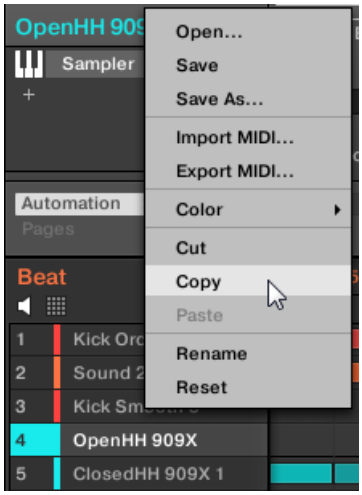
LosSonido sonidos pueden copiarse y pegarse sobre distintos nichos de sonido (y, consecuentemente, sobre los pads) y grupos del proyecto.



En el programa, los sonidos son copiados en la pauta sin su contenido de notas. Para incluir el contenido de notas en la operación de copiado, utilice el botón de duplicación (DUPLICATE) del controlador (véase más abajo).

Para copiar y pegar sonidos en el programa:

1. Haga clic-secundario (en macOS: [Ctrl]-clic) sobre el nicho (en la lista de sonidos o en la vista de pads) del sonido que desea copiar.
2. En el menú contextual, seleccione la opción *Copy* para copiar el sonido.



3. Para pegar el sonido, haga clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre otro nicho (si el nicho se encuentra en otro grupo, seleccione primero, en la lista de grupos del arreglador, el grupo correspondiente) y seleccione *Paste* en el menú contextual.

→ Todos los parámetros del sonido serán copiados a excepción del contenido de la pauta de la fuente. El sonido cargado previamente en ese nicho de sonido será reemplazado.

Cortar, copiar y pegar varios sonidos

La **acción de cortar** varios sonidos o grupos implica lo siguiente:

- Al cortar una selección de sonidos, los mismos son puestos en la memoria transitoria y eliminados de la lista de sonidos. Los nichos de sonidos asumen nuevamente su estado predeterminado.

La **acción de copiar** varios sonidos y grupos implica lo siguiente:

Al copiar una selección de sonidos, éstos se guardan con su orden en la memoria transitoria.

La **acción de pegar** varios sonidos implica lo siguiente:

- Al pegar una selección de sonidos sobre un nicho de sonido, los sonidos pegados reemplazarán el sonido presente en ese nicho y en los nichos siguientes. Si el último nicho de sonido quedara alcanzado, las copias restantes no podrán ser pegadas. Tenga en cuenta que esto no queda afectado por ninguna selección que se haya realizado al efectuar la pega. **Ejemplo**: si pegamos los Sonidos 1, 2, 4 y 7 sobre el Sonido 14, los sonidos 1, 2 y 4 sustituirán los sonidos existentes de los nichos 14, 15 y 16. El sonido 7, por su parte, no podrá ser pegado.



Si desea copiar un sonido más de una vez, seleccione nuevamente *Paste* en los menús contextuales de los otros nichos de sonido: el sonido seguirá alojado en la memoria temporal, listo para ser usado otra vez.

Al copiar y pegar sonidos en el programa, se pega todo el contenido de los sonidos copiados, incluidos sus eventos. De este modo, al pegar un sonido en el nicho de sonido de un grupo diferente creará todas las pautas requeridas, si las mismas no existieran, y en pautas ya existentes, reemplazará los eventos de ese nicho de sonido.



En el párrafo anterior, "pautas existentes" significa pautas con los mismos ID (es decir, la misma posición en la lista de pautas) que en el grupo de origen. **Ejemplo**: si el sonido de origen contiene eventos en las pautas 1, 2 y 3 de su grupo, y dicho sonido es copiado en un grupo que contiene solamente la pauta 1 y 4, las pautas 2 y 3 serán creadas automáticamente para albergar los eventos del sonido copiado.

Duplicar sonidos en el controlador

En el controlador, en el modo de control, haga lo siguiente para copiar un sonido de un pad al otro:

1. Presione y mantenga presionado DUPLICATE.
2. Si desea duplicar un sonido con su pauta rítmica incluida, habilite la opción de + EVENTS (Botón 5).
3. Presione el pad del sonido que desea copiar.
   El pad comenzará a destellar.
4. Presione, ahora, el pad del nicho de sonido de destino (si se encuentra en otro grupo, presione primero el botón del grupo correspondiente).

→ Todos los parámetros del sonido serán copiados (incluida la pauta rítmica de ese sonido si la opción de + EVENTS fue habilitada). El sonido copiado reemplazará al sonido previamente cargado en ese nicho

Observará que una vez copiado, el pad que sirvió de destino comenzará a destellar a su vez, para indicar que está listo a ser pegado en otros nichos de sonido adicionales; por lo tanto, para duplicar el sonido más de una vez, tras presionar el pad que sirvió como fuente, solo tendrá que presionar sucesivamente los pads de los destino restantes.



En lugar de mantener presionado DUPLICATE, puede fijar el modo presionando DUPLICATE + Botón 1. Luego, suelte DUPLICATE: el controlador permanecerá en el modo de duplicación hasta que DUPLICATE vuelva a presionarse otra vez. Véase ↑3.3.1, Fijar un modo para más detalles.

5.2.7 Mover sonidos

Los sonidos pueden arrastrarse para cambiar su orden dentro de la lista. Algunas veces, es necesario organizar los sonidos de manera distinta. Sobre todo, cuando se vea en la necesidad de mover los sonidos hacia otros pads para que la ejecución del grupo sea más fácil de tocar.

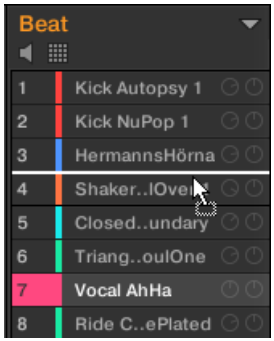


¡Es posible seleccionar varios sonidos y moverlos al mismo tiempo! Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más información.

Para mover uno o más sonidos:

1. En la lista de sonidos o en la vista de los pads, haga clic y mantenga pulsado el nicho o nichos que desea mover.

2. Mientras mantiene presionado el botón del ratón, arrastre hacia la ubicación deseada en la lista de sonidos o en la vista de los pads.
   A medida que el cursor se desplaza, verá aparecer una línea de inserción indicando el lugar que ocupará el sonido al soltarlo.



3. Cuando la línea de inserción se ubique en la posición deseada de la lista de sonidos o de la vista de pads, suelte el botón del ratón.

→ Cada sonido quedará reacomodado dentro del grupo. En el controlador, los sonidos serán accionados por los pads cuyo número aparece a la izquierda de los nichos de sonido, en la lista de sonidos; o sobre las celdillas, en la vista de los pads.

También puede arrastrar sonidos hasta otro grupo, en la lista de grupos del arreglador: los sonidos serán insertados en el primer nicho de sonido vacío de ese grupo, y el grupo quedará automáticamente en foco. Sin embargo, en ese caso, la pauta rítmica de los sonidos no podrá ser trasladada.



Los sonidos no pueden moverse dentro de la lista de sonidos cuando la escucha previa (el botón del altavoz) aparece encendido.



Si arrastra un sonido hasta el "+", al final de la lista de grupos, automáticamente creará un grupo nuevo y el sonido se moverá al primer nicho de sonido de ese grupo.

5.2.8 Restablecer nichos de sonido

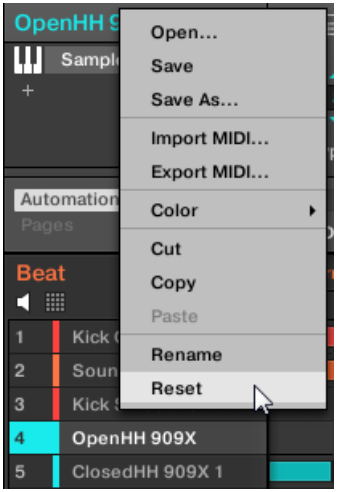
Al restablecer el nicho de un sonido, el sonido contenido y todas las configuraciones asociadas quedarán eliminadas y el nicho volverá a su estado predeterminado.



¡Puede seleccionar varios nichos de sonido y restablecerlos simultáneamente! Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más información.

- ► Para restablecer un nicho de sonido, selecciónelo en la lista de sonidos o en la vista de los pads y presione la tecla [Supr] del teclado del ordenador, o haga clic-secundario (en macOS: [Ctrl]-clic) sobre el nicho de sonido y seleccione *Reset* en el menú contextual.

- → El contenido del nicho será eliminado y el nicho restablecerá su nombre y valores predeterminados.



Restableciendo un nicho de sonido.

Restablecer un nicho de sonido en el controlador

- ► Para restablecer un nicho de sonido, mantenga presionado SHIFT + ERASE y, luego, pulse el pad del nicho que desea restablecer.

→ El sonido quedará eliminado del pad y el pad se apagará.

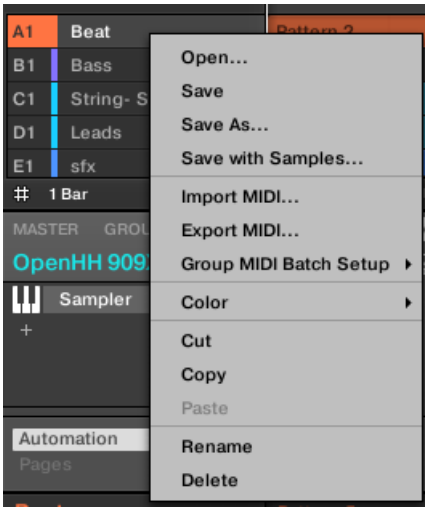
5.3 Manejar grupos

Esta sección describe las funciones generales disponibles para la edición de los grupos.

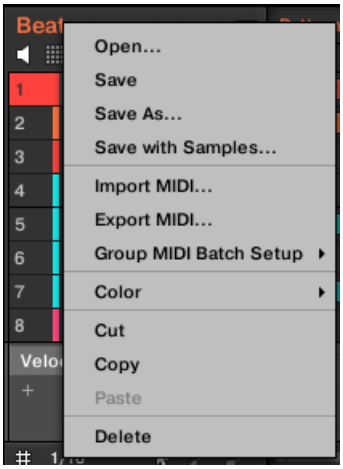
Menús del grupo

Mucha de las funciones que se describen a continuación aparecen en estos dos **menús contextuales**:

- El menú contextual de la lista de grupos, que se abre cliqueando con el botón secundario ([Ctrl]-clic on macOS) sobre el grupo deseado:



- El menú contextual del grupo en foco, en el editor de pautas, que se abre con clic-secundario ([Ctrl]-clic on macOS) sobre el nombre del grupo, en la esquina superior izquierda del editor de pautas:

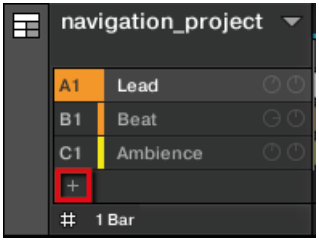


Ambos menús son equivalentes: use cualquiera de ellos según su conveniencia.

5.3.1 Creación de Grupos

Al crearse un grupo, se añade un grupo vacío al final de la lista de grupos. El grupo creado queda listo para ser llenado con los sonidos de su agrado.

► Para crear un grupo, pulse un clic en el "+" al final de la lista de grupos.



→ Un grupo nuevo se crea al final de la lista, con su color y nombre predeterminados.

Crear grupos en el controlador

En el controlador, los grupos existentes se indican a través del encendido de los botones A–H:

- El grupo en foco aparece con su botón plenamente encendido.
- Los otros grupos del proyecto aparecen con botones semiencendidos. Cada uno de los botones refleja el color del grupo correspondiente.
- En el último banco de grupos, el último botón semiencendido es de color blanco: no corresponde a ninguno de los grupos existentes, sino que permite la creación de otro grupo en el proyecto.

Para crear un grupo nuevo:

1. Mantenga presionado SHIFT y presione el último botón de grupo encendido para seleccionar el último banco de grupos.
2. Suelte SHIFT.
3. Presione el botón blanco semiencendido, detrás de todos los otros botones encendidos de grupo.

→ Un nuevo grupo vacío se creará tras los grupos ya existentes, con su nombre y color predeterminados.



Si el último banco de grupos ya cuenta con ocho grupos, presionando SHIFT + el último botón de grupo encendido, creará un nuevo grupo vacío en un banco nuevo.

Gestión automática de los bancos de grupos

En MASCHINE, los bancos de grupos se manejan de manera automática, por lo que no es necesario crearlos manualmente. Los grupos siempre se encuentran contiguos en la lista: no es posible tener espacios libres ni en la lista ni en el banco de grupos. Cuando se crea un grupo nuevo, sucede lo siguiente:

- Si el último banco de grupos contiene menos de ocho grupos, el nuevo grupo será creado en ese banco.
- Si el último banco ya cuenta con ocho grupos, un banco nuevo será creado tras el banco existente y el grupo nuevo será puesto en ese banco.

Sehen Sie dazu auch

- Fijar un modo [→ 76]

5.3.2 Cargar grupos

Puede cargar un grupo con el buscador o desde el sistema operativo. El grupo puede pertenecer a la biblioteca de MASCHINE o a cualquiera de los EXPANSION PACK, pero también puede ser un grupo creado y guardado por usted mismo.

La carga de un grupo se puede llevar a cabo de varias maneras, tanto en la vista de la canción como en la vista de ideas:

- **Arrastrar y soltar**: seleccione el grupo deseado en el buscador o archivo de grupos de su sistema operativo y arrástrelo hasta la lista de grupos:
  - Arrástrelo hasta un grupo ya existente para reemplazar ese grupo de la lista.
  - Arrástrelo entre dos grupos para insertarlo entremedio.
  - Arrástrelo hasta el +", al final de la lista de grupos, para agregarlo a los grupos existentes.
- **Doble clic**: haga doble clic sobre el grupo, en el buscador, o sobre el archivo del grupo, en el sistema operativo para reemplazar el grupo en foco de la lista de sonidos.
- **Menú contextual**: pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el grupo deseado en la lista de grupos o sobre el nombre del grupo, en la esquina superior izquierda del editor de pautas; y seleccione *Open...* en el menú contextual. En el cuadro que se abre, vaya hasta el archivo de grupo deseado y, luego, haga clic en Open para cargarlo. El grupo cargado reemplazará al grupo vigente en la lista de grupos.



También puede recuperar la búsqueda empleada para cargar el grupo en el nicho en foco. Véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más detalles.



En el sistema operativo, los archivos de grupo tienen la extensión ".mxgrp" (MASCHINE 2) or ".mgrp" (MASCHINE 1.x).

Para más información sobre el buscador, véase ↑4, Buscador.

Cargar grupos con el controlador

En el controlador, utilice el buscador para cargar los grupos:

- Puede recorrer la biblioteca de MASCHINE para buscar el grupo deseado. Para más información al respecto, consulte por favor el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca.
- También, puede recuperar la búsqueda que fue usada para cargar el grupo vigente en el nicho de sonidos en foco. Véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más detalles.

5.3.3 Cambiar el nombre de un grupo

Por defecto, los grupos nuevos se denominan Group Ax–Hx, indicando la "x" el número del banco (es decir, Group A1–H1, Group A2–H2, etc.).

No obstante, puede poner otros nombres que convengan mejor. El cambio de nombre sólo puede llevarse a cabo desde el programa, pero los cambios realizados se reflejarán también en el aparato.

El cambio de nombre de un grupo es similar al cambio de nombre de un sonido:

1. En la lista de grupos, pulse un doble clic sobre el nombre del grupo deseado o pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el grupo y seleccione *Rename* en el menú contextual.
   El nombre del grupo quedará resaltado y listo para ser editado.



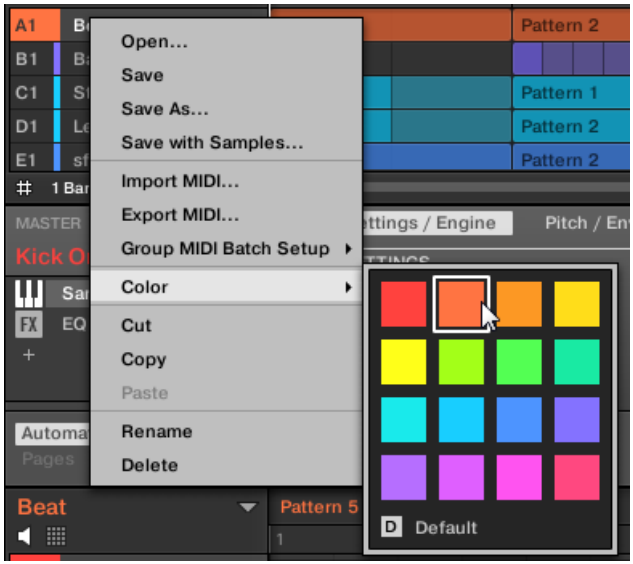
2. Cambie el nombre del grupo. Para confirmar, presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.

Empleo de MASCHINE como plugin: algunos anfitriones utilizan para sí la tecla [Intro], para llevar a cabo alguna de las funciones del anfitrión. Si esto pasara, pulse en alguna parte de la interfaz de MASCHINE para desbloquear y luego confirme el nombre ingresado.

5.3.4 Cambiar el color de un grupo

El color de los grupos puede cambiarse individualmente desde el programa. Para llevar esto a cabo:

1. Haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el grupo deseado en la lista de grupos o sobre el nombre del grupo, en la esquina superior izquierda del editor de pautas, y seleccione *Color* en el menú contextual.
   La paleta de colores se abre a continuación. En la paleta, el color vigente del grupo aparece resaltado.



2. Seleccione en la paleta el color deseado. También puede restablecer el color original correspondiente a la posición del grupo en la lista con la opción *Default*.

→ Los botones de grupo de los controladores MASCHINE MK3, MASCHINE STUDIO y MASCHINE MK2, y los pads del controlador MASCHINE MIKRO MK3 y MASCHINE MIKRO MK2 (cuando GROUP está presionado) reflejan el color de los grupos seleccionados.



Por defecto, cada grupo presenta un color distinto. El color predeterminado, sin embargo, puede seleccionarse en *Preferences* > *Colors* > *Group Default*. Véase ↑3.6.8, Preferencias – Colors para más detalles.



Tras establecer el color de un grupo, dicho color se mantiene al cambiar la posición del grupo dentro de la lista y se guarda también junto con el grupo. Tenga en cuenta que también puede seleccionar el color empleado como predeterminado, sin embargo, aunque aparentemente no se perciba cambio alguno, el color se convertirá en el color propio de ese grupo y no cambiará cuando mueva el grupo de lugar.

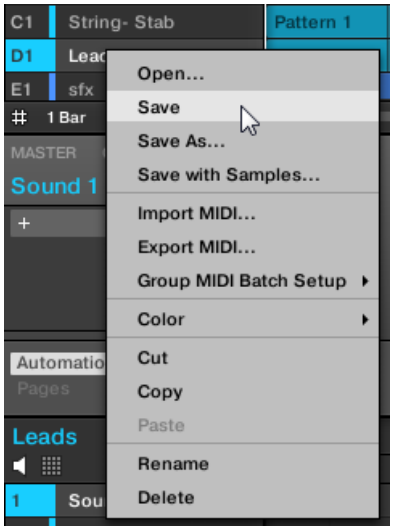
5.3.5 Guardar los grupos

Los grupos pueden guardarse de manera individual como archivos ".mxgrp". Esta operación solo puede llevarse a cabo en el programa.

Guardar las modificaciones en el archivo de grupo original

Si efectuó cambios sobre un grupo cargado en el proyecto, puede guardar estas modificaciones de la siguiente manera:

► Haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el grupo deseado en la lista de grupos, o sobre el nombre del grupo en la esquina superior izquierda del editor de pautas, y seleccione *Save As...* en el menú contextual:



→ Las modificaciones serán guardadas en el archivo de sonido.

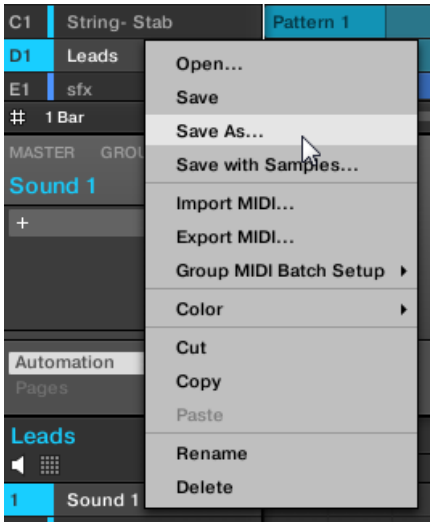
Aun si no guarda un grupo individualmente, su configuración quedará guardada dentro del proyecto. Sin embargo, cuando un grupo es guardado y clasificado de manera individual, queda disponible en el buscador del programa para su uso en otros proyectos.

No es posible guardar cambios en archivos de fábrica. Estos archivos son de lectura solamente. Si aplica el comando de guardado (*Save*) en un archivo de fábrica, el comando pasará automáticamente a la opción de "guardar como" (*Save As...*) y podrá guardar el archivo modificado en su biblioteca de usuario. Ver apartado siguiente para más detalles. Lo mismo sucede con los grupos armados desde cero.

Guardar el grupo modificado como un grupo nuevo

Si desea guardar las modificaciones hechas a un grupo proveniente de la biblioteca de fábrica, o si no desea reemplazar el grupo original con la versión modificada, o si el grupo fue directamente armado desde cero; puede guardar el grupo como un archivo de grupo nuevo:

1. Haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el grupo deseado en la lista de grupos, o sobre el nombre del grupo en la esquina superior izquierda del editor de pautas, y seleccione *Save As...* en el menú contextual:



   El cuadro de guardar archivos se abre. Por defecto, el archivo de grupo se guardará en el directorio estándar del usuario (definido en *Preferences* > *Library* > *User*. Véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más detalles).

2. Si lo desea, puede seleccionar otro destino o escribir otro nombre con el teclado del ordenador.

3. Presione [Intro] para confirmar y cerrar el cuadro.

→ El grupo quedó guardado.

El grupo será añadido a la biblioteca y podrá ser etiquetado en el buscador. Véase ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo para más información al respecto.



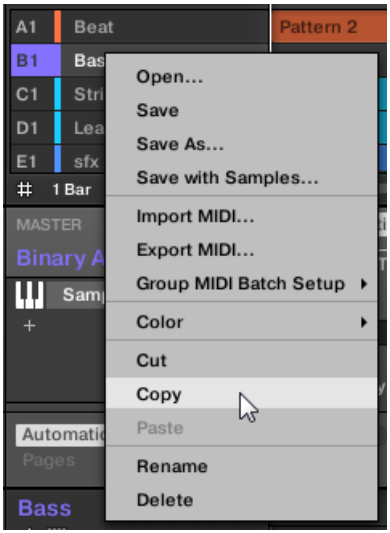
También puede guardar un grupo junto con todos los samples usados en ese grupo. Esto puede resultar útil para usar ese juego de percusión en otro ordenador o compartirlo con otros usuarios. Véase ↑5.4.1, Guardar un grupo con sus samples para más detalles.

5.3.6 Copiar y pegar grupos

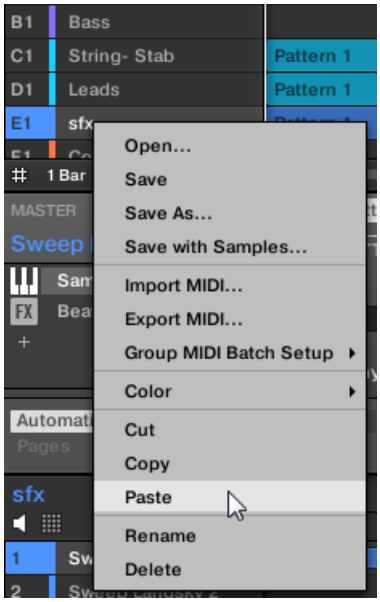
Los grupos de un proyecto pueden copiarse y pegarse.

Para copiar y pegar grupos en el programa:

1. Pulse un clic-secundario (en macOS: [Ctrl]-clic) sobre el grupo que desea copiar en la lista de grupos, o sobre el nombre del grupo en la esquina superior izquierda del editor de pautas.
2. En el menú contextual, seleccione la opción de *Copy* para copiar el grupo.



3. Pulse un clic-secundario (en macOS: [Ctrl]-clic) en cualquiera de los grupos de la lista de grupo y seleccione *Paste* en el menú contextual. El grupo copiado reemplazará al existente en ese lugar. Si desea pegar el grupo copiado sin afectar al resto, haga clic en el "+", debajo del último grupo, para crear un grupo nuevo y vacío en ese lugar.



→ Todos los parámetros del grupo serán copiados. El grupo que ocupaba esa posición de la lista será reemplazado.

Método para cortar, copiar y pegar varios grupos

La **acción de cortar** varios sonidos o grupos implica lo siguiente:

- Al cortar una selección de grupos, los mismos son puestos en la memoria transitoria y eliminados de la lista de grupos. Todos los grupos siguientes se desplazarán hacia arriba para llenar el espacio vacío.

La **acción de copiar** varios grupos implica lo siguiente:

Al copiar una selección de grupos, éstos se guardan con su orden en la memoria transitoria.

La **acción de pegar** varios grupos implica lo siguiente:

- Al pegar la selección copiada sobre un grupo ya existente, los grupos pegados reemplazarán ese grupo y los grupos siguientes. **Ejemplo**: si pegamos los Grupos A1 y B1 sobre el Grupo E2, las copias de A1 y B1 reemplazarán los Grupos E2 y F2, respectivamente (si, por ejemplo, F2 no existiera, quedaría creado automáticamente).



Si desea duplicar más de una vez, siga seleccionando *Paste* en los menús contextuales de los otros grupos: la copia se mantendrá en la memoria temporal lista para ser utilizada otra vez.

Al copiar y pegar sonidos o grupos en el programa, se pega todo el contenido de los sonidos o grupos copiados, incluidos sus eventos y pautas. De este modo, al pegar un sonido en el nicho de sonido de un grupo diferente creará todas las pautas requeridas, si las mismas no existieran, y en pautas ya existentes, reemplazará los eventos de ese nicho de sonido.



En el párrafo anterior, "pautas existentes" significa pautas con los mismos ID (es decir, la misma posición en la lista de pautas) que en el grupo de origen. **Ejemplo**: si el sonido de origen contiene eventos en las pautas 1, 2 y 3 de su grupo, y dicho sonido es copiado en un grupo que contiene solamente la pauta 1 y 4, las pautas 2 y 3 serán creadas automáticamente para albergar los eventos del sonido copiado.



También es posible duplicar un grupo en la vista de ideas y en la vista de la canción, pulsando y arrastrando el bloque del grupo y presionando a la vez la tecla [Alt] (o [Ctrl] en PC)) del ordenador. Al soltar el ratón, se crear un duplicado automáticamente.

Duplicar grupos en el controlador

En el controlador, en el modo de control, haga lo siguiente para copiar un grupo de un botón a otro:

1. Presione y mantenga presionado DUPLICATE.
2. Si desea duplicar un grupo y todas sus pautas, habilite la opción de + EVENT (Botón 5).
3. Presione el botón del grupo que desea copiar.
   El botón del grupo comenzará a destellar.
4. Presione el botón del grupo de destino (éste puede estar también en otro banco de grupos. En este caso, presione primero el Botón 3/4 para seleccionar el banco). Si desea pegar el grupo sin afectar los grupos existentes, presione el botón de grupo de color blanco (semiencendido) para crear un grupo nuevo y pegar allí la copia.

→ Todos los parámetros del grupo (incluyendo sus sonidos, efectos y propiedades de canal) quedarán copiados. Si la opción de +EVENT fue habilitada, las pautas se copiarán también. El grupo copiado reemplazará al grupo que ocupaba esa posición en la lista de grupos.

Observará que, una vez copiado, el grupo que sirvió de destino comenzará a destellar, a su vez, para indicar que está listo para ser pegado otra vez. Por lo tanto, para duplicar el grupo más de una vez, tras presionar el botón del grupo que sirvió como fuente, solo tendrá que presionar sucesivamente los botones de los grupo restantes.



En lugar de mantener presionado DUPLICATE, puede fijar el modo presionando DUPLICATE + Botón 1. Luego, suelte DUPLICATE: el controlador permanecerá en el modo de duplicación hasta que DUPLICATE vuelva a presionarse otra vez. Véase ↑3.3.1, Fijar un modo para más detalles.

5.3.7 Reordenar los grupos

Los grupos pueden arrastrarse para cambiar su orden tanto en la vista de ideas como en la vista de la canción. Los grupos pueden así organizarse de la manera más conveniente.



¡Es posible seleccionar varios grupos y reordenarlos al mismo tiempo! Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más información.

Los grupos se reordenan de la misma forma que los sonidos:

1. Pulse un grupo y mantenga pulsado.
2. Arrastre el ratón horizontalmente en la vista de ideas o verticalmente en la vista de la canción hasta la posición deseada.

⇨ A medida que el cursor se desplaza, verá aparecer una línea de inserción indicando el lugar que ocupará el grupo al soltarlo.

3. Cuando la línea de inserción se ubique en la posición deseada, suelte el botón del ratón.

→ El grupo quedará reacomodado en su nueva posición. Dicha posición se refleja también en los pads del controlador.

5.3.8 Eliminar grupos

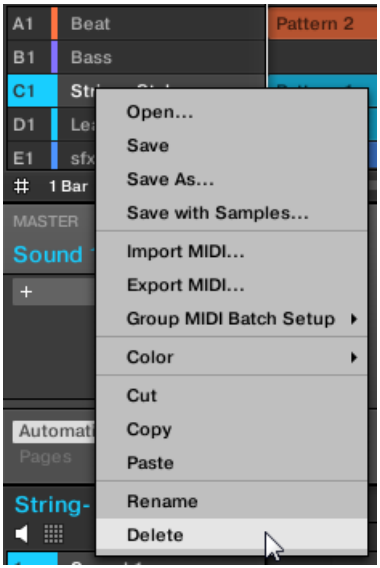
Al eliminar un grupo, quedará borrado de la lista de grupos.

No es posible tener un proyecto sin grupos. Al intentar borrar el último grupo de un proyecto, el grupo retornará a su estado por defecto.

¡Es posible seleccionar varios grupos y borrarlos al mismo tiempo!. Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más información.

- ► Para borrar un grupo, selecciónelo en la lista de grupos y presione la tecla de [Supr] del teclado del ordenador. También puede pulsar un clic-secundario (macOS: [Ctrl]-click) sobre el grupo y seleccionar *Delete* en el menú contextual.

→ El grupo quedará eliminado. Todos los grupos siguientes de la lista se correrán un lugar para llenar el vacío. Si el último banco de grupos queda vacío tras la eliminación, el banco quedará eliminado también.



Borrando un grupo.

Borrar un grupo con el controlador

En el controlador, en el modo de control, haga lo siguiente para borrar un grupo:

► Para borrar un grupo, mantenga presionado SHIFT + ERASE y presione el botón del grupo que desea eliminar.

→ El grupo quedará eliminado. Todos los grupos siguientes se correrán un lugar para llenar el espacio.

5.4 Exportación de audio y objetos de MASCHINE

Esta sección describe la manera de guardar grupos individualmente o proyectos enteros para su empleo en otra instalación de MASCHINE. También, explica la manera de exportar audio desde las distintas fuentes de un proyecto.



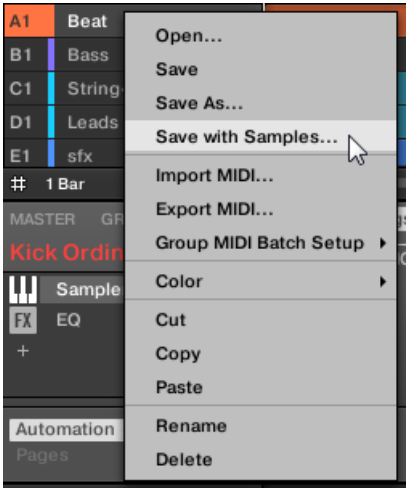
También, puede exportar pautas como archivos de audio o archivos MIDI con un simple arrastre. Esto se describen en ↑11.8.1, Exportar audio de las pautas y ↑11.8.2, Exportar MIDI de las pautas.

5.4.1 Guardar un grupo con sus samples

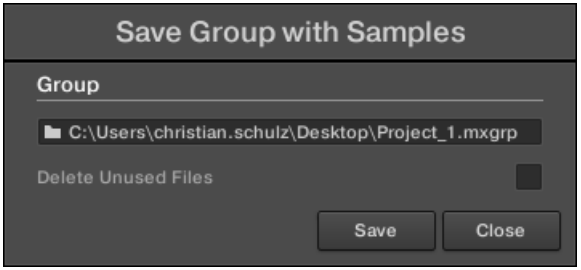
A veces, resulta útil poder guardar un grupo con sus samples fuera de la biblioteca de MASCHINE. Si desea llevar un grupo a otro estudio o tener una copia de resguardo o compartir un juego de percusión y todos los archivos relacionados, esta opción resultará de gran utilidad.

Para guardar un grupo con todos sus samples:

1. En la lista de grupos, a la izquierda del arreglador, pulse un clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el grupo deseado y en el menú contextual seleccione *Save with Samples…*:



Se abrirá el cuadro de Save Group with Samples:



2. En este cuadro, haga los ajustes necesarios (ver tabla de abajo) y haga clic en Save para confirmar o en Cancel para anular la operación.

Controles	Descripción
Grupo	Muestra el nombre y la ubicación del archivo a ser creado. Los samples serán puestos en una carpeta con el mismo nombre y la misma ubicación. Por defecto, el archivo del grupo adoptará el nombre que tiene el grupo en el proyecto y será guardado en la subcarpeta de "Grupos" del directorio estándar del usuario (definido en *Preferences* > *User Paths*, véase ↑3.6.4, Preferencias - Default). Haga clic en el símbolo de la carpeta, a la derecha, para seleccionar otro nombre o ruta de archivo.
Delete Unused Files	Marque esta casilla para eliminar los archivos que no fueron usados (reduciendo así la cantidad de datos de audio a ser exportados).



Este comando también está disponible en el menú contextual del grupo (el que se abre con clic-derecho ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre del grupo, en la parte superior izquierda del editor de pautas).

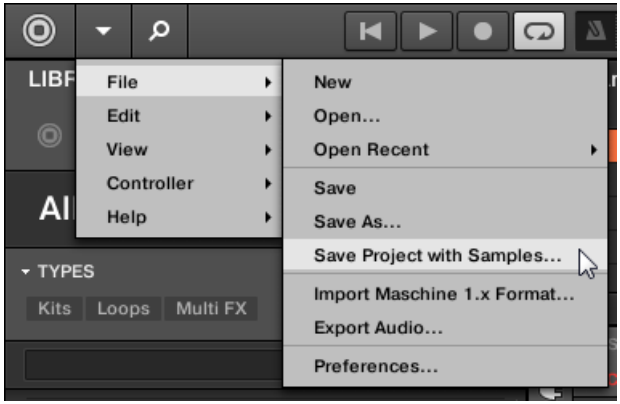


También es posible guardar un proyecto completo con todos sus samples. Véase ↑5.4.2, Guardar un proyecto con sus samples para más detalles.

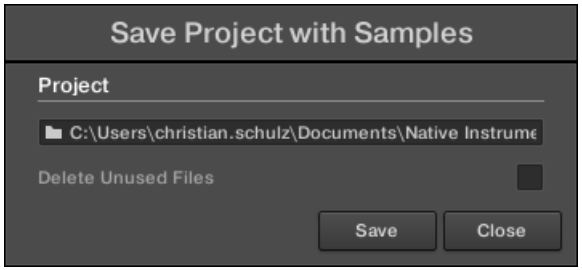
5.4.2 Guardar un proyecto con sus samples

A veces, resulta útil poder guardar todos los samples empleados en un proyecto fuera de la biblioteca de MASCHINE. Si desea llevar un proyecto a otro estudio o tener una copia de resguardo de una producción con todos los archivos relacionados, esta opción resultará de gran utilidad.

1. Para llevar esto a cabo, seleccione la opción de *Save Project with Samples...* del menú de archivos (File) de la barra de menús o del submenú de archivos (*File*) del menú de MASCHINE:



El cuadro de Save Project with Samples se abrirá a continuación:



2. En este cuadro, haga los ajustes necesarios (ver tabla de abajo) y haga clic en Save para confirmar o en Cancel para anular la operación.

Elemento	Descripción
Project	Muestra el nombre y la ubicación del archivo de proyecto a ser creado. Los samples serán puestos en una carpeta con el mismo nombre y la misma ubicación. Por defecto, el archivo tomará el nombre del proyecto y se guardará en la subcarpeta de "Proyectos" del directorio estándar del usuario (definido en *Preferences > User Paths*, véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más información). Haga clic en el símbolo de la carpeta, a la derecha, para seleccionar otro nombre o ruta de archivo.
Delete Unused Files	Marque esta casilla para eliminar los archivos que no fueron usados (reduciendo así la cantidad de datos de audio a ser exportados).



También es posible guardar grupos individuales con sus samples. Véase ↑5.4.1, Guardar un grupo con sus samples.

5.4.3 Exportar el audio

Utilice el panel de exportación de audio (Export Audio) del programa para exportar un arreglo desde la vista de la canción o para convertir escenas, secciones, grupos y sonidos en archivos de audio desde la vista de ideas.



También es posible exportar el audio de determinadas pautas con "arrastrar y soltar". El audio se exporta según el procedimiento aquí explicado, salvo la región exportada, el sonido/grupo exportado y el nombre del archivo de audio exportado. Véase ↑11.8.1, Exportar audio de las pautas para más detalles.

El panel de exportación de audio está disponible tanto en la vista de ideas como en la vista del arreglador. En la vista de ideas, permite exportar escenas individuales o todas las escenas en su conjunto.

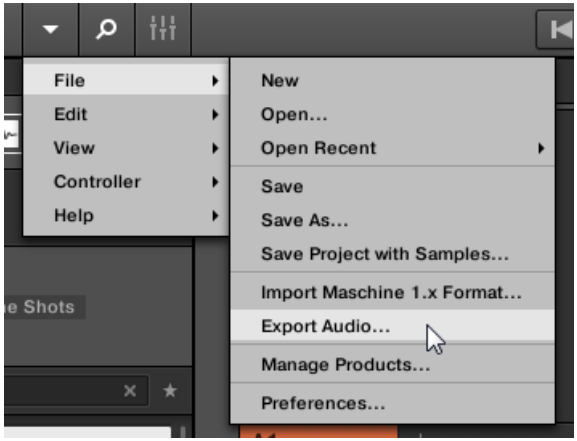
En el vista de la canción, el panel de exportación de audio puede emplearse para exportar el proyecto en su totalidad o para exportar solamente secciones individuales del arreglo según el rango bucleado. El tamaño exacto del archivo de audio exportado dependerá de la selección o no de la opción de Loop Optimize (véase abajo).

Este panel presenta, además, distintas opciones que permiten seleccionar la fuente del sonido a exportar (máster, grupo o sonido).

Para exportar audio desde MASCHINE:

1. Establezca el rango de bucleo de la región a exportar.

2. Seleccione la opción de *Export Audio...* del menú de archivos (File) o del submenú homónimo del menú de MASCHINE.



   El cuadro de Export Scenes as Audio se abre continuación (véase abajo la ilustración).

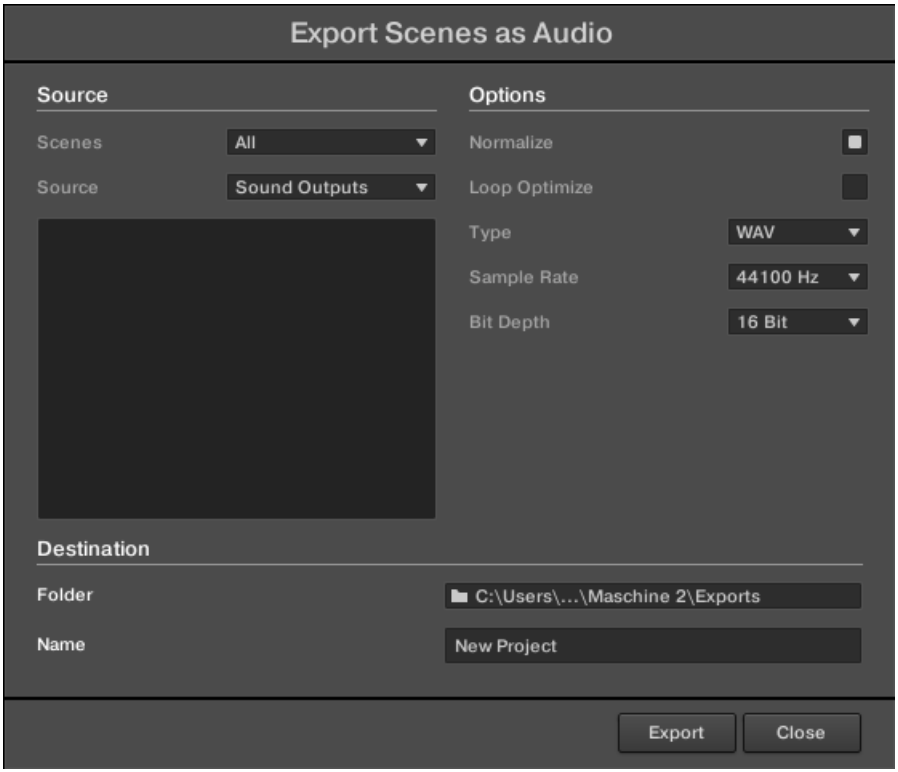
3. Seleccione el rango (Range) a exportar y la fuente (Source), y luego defina el destino (véase a abajo).

4. Si lo desea, ajuste según convenga las opciones presentadas bajo Options (véase abajo).

5. Al final del cuadro, haga clic en Export para iniciar el proceso de exportación o pulse Close para cancelar la operación y cerrar el cuadro sin exportar nada.

Exportación de escenas y arreglos

El panel de exportación de audio permite seleccionar la fuente y el destino, y efectuar distintos tipos de ajuste del audio a exportar desde la vista de ideas o la vista del arreglador.



El panel de exportación de escenas.

El panel de exportación de audio presenta una serie de opciones repartidas en tres secciones: Source, Options y Destination.

Sección Source

La sección de fuentes (Source) permite definir la fuente del audio a exportar.

Elemento	Descripción
Range	Ajusta el rango del audio a exportar. Las opciones disponibles dependen de la vista seleccionada (vista de ideas o vista de la canción). En la vista de ideas, las opciones posibles son: *All*: esta opción exporta en formato de audio todas las escenas existentes. *Selected*: esta opción exporta en formato de audio la escena seleccionada. En la vista de la canción, las opciones posibles son: *All*: esta opción exporta en formato de audio todas las secciones existentes. *Loop*: esta opción exporta en formato de audio la sección seleccionada.
Source	Permite seleccionar lo que se desea exportar. El contenido de la lista dependerá de la selección realizada en el menú de fuentes (Source): *Master Output*: seleccione esta opción para exportar la señal de salida del máster (incluyendo todos los grupos y sonidos, y sus efectos) como un único archivo de audio. La lista de salidas, debajo, solo presenta una entrada: Master Output. La entrada se encuentra seleccionada e inactiva (no es posible deseleccionarla). *Group Outputs*: seleccione esta opción para exportar las señales de audio de los grupos en archivos individuales de audio. La lista de salidas, debajo, muestra todos los grupos exportables. Los grupos vacíos (es decir, grupos con nichos de sonido vacíos) no aparecen listados. Marque las casillas de los grupos que desea incluir en la exportación. Solo se exportan los grupos marcados. *Sound Outputs*: Seleccione esta opción para exportar las señales de salida de sonidos específicos en archivos individuales de audio. Cuando esta opción está seleccionada, la lista de salidas de abajo muestra todos los sonidos que se pueden exportar. Los nichos de sonido vacíos no aparecen en la lista. Las entradas se organizan como un directorio ramificado, con los grupos en la base y los sonidos dentro de cada

Elemento	Descripción
	grupo. Por defecto, todos los grupos aparecen reducidos y todos los grupos y sonidos muestran una marca de verificación. Haga clic en la flecha apuntando a la izquierda para mostrar u ocultar los sonidos del grupo. Marque las casillas de los sonidos que desea incluir en la exportación. Solo se exportan los sonidos marcados. La casilla de un grupo permite marcar o desmarcar todos los sonidos de su interior. Si solo se marcan algunos sonidos del grupo, el grupo aparecerá con una marca apagada.

Sección Options

La sección de opciones (Options) permite ajustar ciertos parámetros relacionados con la calidad del audio.

Elemento	Descripción
Options	
Normalize	Marque esta opción para normalizar el audio durante su exportación; esto es, para llevar el audio hasta su volumen máximo sin generar distorsión (0 dBFS).
Loop Optimize	Optimiza el archivo de audio para su empleo en forma bucleada: Marque la casilla de Loop Optimize para conservar exactamente el rango bucleado al exportar el audio. Cualquier cola final de un efecto será traspasada al principio del archivo de audio. Adicionalmente, los metadatos del archivo incluirán informaciones de tempo (en BPM) y duración (en compases). Desmarque la casilla de Loop Optimize para estirar el archivo de audio al exportar el audio, por ejemplo, para mantener la cola de una reverberación. El final del audio exportado coincidirá siempre con la división de un compás.

Elemento	Descripción
Split By Section	Marque esta opción para exportar el audio comprendido dentro de los límites del bucleo. Si el bucleo se extiende a través de varias secciones, se crearán archivos individuales de cada una de las secciones comprendidas. Tenga en cuenta que si selecciona una sección solamente, esta opción no ofrece ningún beneficio adicional.
Tipo	Selecciona el formato de audio a emplear (*WAV* o *AIFF*). El formato seleccionado afecta también el audio exportar al emplear el arrastrador del editor de pautas.
Sample Rate	Selecciona la frecuencia de muestreo. Las opciones son: *44100 Hz* (la frecuencia de muestreo de un CD de audio), *48000 Hz*, *88200 Hz*, *96000 Hz* y *192000 Hz*.
Bit Depth	Selecciona la definición en bits del archivo de audio: *16 Bit* es la definición correspondiente a los CD de audio. *24 Bit* es una definición adecuada para la masterización. *32 Bit float* es la definición empleada internamente por el ingenio de procesamiento de audio de MASCHINE. Seleccione este valor si planea seguir procesando el audio exportado en otros dispositivos de audio digital o en aplicaciones que admitan este valor. Este ajuste permite un mayor manejo del volumen, sin embargo, el archivo exportado insumirá un tamaño mucho mayor.

Sección Destination

La sección de destinos (Destination) permite definir el lugar donde se guarda el archivo y su nombre.

Elemento	Descripción
Options	
Folder	Muestra la carpeta del disco duro donde se guardará el archivo exportado. Para cambiar la carpeta de destino, haga clic en el campo y seleccione otra carpeta en el cuadro que se abre.
Name	Muestra el nombre del archivo exportado, por defecto asume el nombre del proyecto. Pulse un clic dentro del campo para escribir un nombre distinto.

Nombres de los archivos de audio exportados

Los archivos de audio se denominarán según las reglas siguientes:

- Si en el menú de salidas selecciona la opción de *Master Output*, el archivo de audio se identifica como:
  [Nombre del proyecto - [BPM].wav/aiff
- Si en el menú de salidas selecciona la opción de *Groups Outputs*, el archivo de audio se identifica como:
  [Nombre del proyecto] - [Número de orden] [Índice del grupo (letra + números)] [Nombre del grupo] - [BPM].wav/aiff
  El número de orden del grupo es una cifra de dos dígitos que indica el orden de aparición del grupo dentro de la lista de grupos. Esto asegura que la lista alfabética de los archivos exportados refleje la estructura del proyecto.
- Si en el menú de salidas selecciona la opción de *Sound Outputs*, el archivo de audio se identifica como:
  [Nombre del proyecto] - [Nombre del sonido] - [BPM].wav/aiff



Por su parte, si el nombre del archivo a exportar ya fue usado en otro archivo de la carpeta de destino, el archivo nuevo se denominará con el mismo nombre más el agregado de un número (p. ej., "-1", "-2", etc.) para evitar que el archivo ya existente sea sobrescrito.

5.5 Importar formatos de archivo de terceros

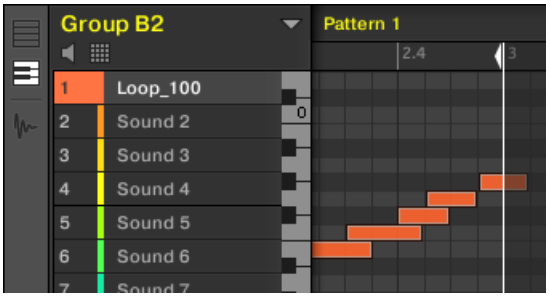
5.5.1 Cargar archivos REX en nichos de sonido

MASCHINE soporta la carga de archivos REX (ReCycle). Los archivos REX son bucles que ya vienen cortados y mapeados sobre notas MIDI.



Actualmente solo se admiten los archivos REX2.

- Los samples se cargarán en el nicho de sonidos. Una pauta nueva será creada en ese grupo y cargada directamente en el editor de pautas (ponga el editor de pautas en la vista del teclado para poder ver mejor la pauta; véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado). Esta pauta contendrá la secuencia de datos del archivo REX. Por cada archivo REX importado, se creará y añadirá la pauta correspondiente.



Un archivo REX cargado en el primer nicho de sonidos.

5.5.2 Importar programas MPC a grupos

MASCHINE permite la importación de archivos de programas de percusión (.PGM y .AKP) de la serie Akai MPC. Los modelos admitidos son: MPC 4000, MPC 3000, MPC 2000, MPC 500, MPC 1000 y MPC 2500.

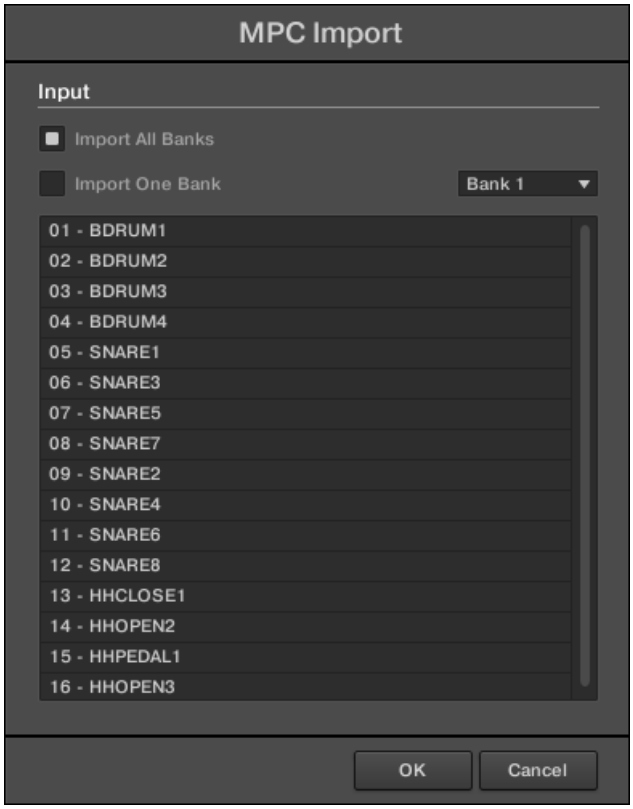
Parámetros admitidos de los programas MPC

Dado que MASCHINE tiene una forma diferente de manejar y denominar los parámetros, consulte por favor la lista siguiente para averiguar como las configuraciones de los programas MPC son traducidas a las configuraciones de MASCHINE.

Parámetro MPC	MPC500, 1000, 2500	MPC4000	MPC2000 (XL)	MPC3000	Parámetro de MASCHINE
Sample Name	x	x	x	x	Sample Name
Play Mode	x	x	–	–	Playback Type (ADSR,One-shot, AHD)
Sample Level	x	x	–	–	Zone Level
Sample Pan	–	x	–	–	Zone Pan
Range Lower/Higher	x	x	–	–	High/Low Key
Tunning	x	x	x	x	Tune
Attack	x	x	x	x	Attack
Decay	x	x	x	x	Decay
Voice Overlap	x	–	x	x	Polyphony
Filter1 Type	x	–	–	–	Filter Type
Filter1 Frequency	x	–	x	x	Filter Cutoff
Filter1 Resonance	x	–	x	x	Filter Resonance
Filter1 Velocity to Frequency	x	–	–	–	Velocity Cutoff
Mixer Level	x	x	x	x	Track Level
Mixer Pan	x	–	x	x	Track Pan
Velocity to Level	x	–	–	–	Velocity to Volume
Mute Group	x	–	–	–	Choke Group

Importación de archivos de programas MPC

1. Para importar archivos de programa MPC, abra el buscador en el programa y haga clic en la ficha de FILES.
2. Vaya hasta el archivo de programa MPC que desea importar y haga doble clic en él.
   El cuadro de importación MPC Import se abrirá a continuación:



3. En la sección de Input, seleccione una de las opciones de importación (ver tabla de abajo).
4. Haga clic en OK para iniciar el proceso de importación (o en Cancel para cerrar el cuadro sin importar nada).

Control	Descripción
Import All Banks	Seleccione esta opción para importar todo los bancos de archivos de programas MPC. Cada banco se cargará en un grupo diferente.
Import One Bank	Seleccione esta opción si solamente desea importar un banco solo. Utilice el menú desplegable de la derecha para seleccionar el banco que desea importar. La lista de abajo muestra los sonidos contenidos en el banco MPC seleccionado.

6 Tocar con el controlador

Este capítulo describe las distintas funciones disponibles en MASCHINE para el ajuste y realce de la ejecución musical, tanto al tocar en presentaciones públicas como en sesiones de grabación.

6.1 Ajuste de los pads

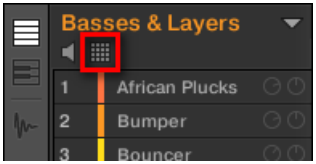
Los pads pueden configurarse para que se adapten mejor a su manera de tocar:

- Seleccionar el **modo de operación de los pads** que mejor convenga a cada situación: ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa
- Ajustar la **tonalidad fundamental** con la cual se establece el tono de las notas ejecutadas por los pads: Ajustar la tonalidad
- Establecer **grupos de apagamiento** para cancelar sonidos, de manera selectiva, cuando otros sonidos son accionados: ↑6.1.4, Emplear grupos de apagamiento
- Crear **grupos de enlace** para accionar varios sonidos presionando solamente un pad: ↑6.1.5, Emplear grupos de enlace

La mayoría de las posibilidades de configuración de los pads se halla disponible tanto en el programa (vista de los pads, ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa) como en el controlador (modo de los pads, ↑6.1.2, Seleccionar el modo de funcionamiento de los pads)

6.1.1 La vista de los pads en el programa

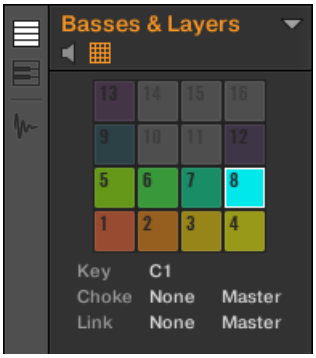
En el programa, la configuración de los pads se lleva a cabo en la **vista de los pads**, sección que se abre con el botón de pads situado arriba de la lista de sonidos, en el editor de pautas.



El botón de la vista de los pads.

► Pulse el botón con un clic para abrir u ocultar la vista de los pads.

Cuando el botón de los pads está habilitado, la lista de sonidos queda reemplazada por una pequeña representación gráfica de los pads:



La vista de los pads reemplazando la lista de sonidos.

En la parte superior de esta vista, la **cuadrícula de pads** brinda acceso a todos los nichos de sonido del grupo. El pad en foco aparece completamente encendido. Los otros pads con sonido aparecen semiencendidos. Los pads vacíos se muestran apagados. La cuadrícula permite llevar a cabo las acciones siguientes:

- Pulse un clic en un pad para seleccionar el nicho de sonido correspondiente. Los parámetros del sonido, bajo la cuadrícula, y el área de control, Los propiedades del sonido se muestran debajo y arriba, en el área de control.muestran la información correspondiente.
- Arrastre un pad hasta otro lugar de la cuadrícula. Esta operación es lo mismo que arrastrar un nicho de sonido a través de la lista (véase ↑5.2.7, Mover sonidos)
- Con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre un pad, abra el menú contextual. Los comandos de este menú se explican en el apartado ↑5.2, Manejar sonidos.



En la cuadrícula puede seleccionar varios pads (del mismo modo que en la lista de sonidos) y ajustar sus parámetros de manera conjunta en el área de control. Para más detalles sobre la selección múltiple, véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos.

Debajo de la cuadrícula de pads, se encuentran los parámetros siguientes:

Parameter	Descripción
Key	Ajusta la tonalidad del pad seleccionado. Véase Ajustar la tonalidad más adelante.
Choke	Configura el grupo de apagamiento del pad seleccionado. Véase ↑6.1.4, Emplear grupos de apagamiento más adelante.
Link	Configura el enlace de pads del pad seleccionado. Véase ↑6.1.5, Emplear grupos de enlace más adelante.

6.1.2 Seleccionar el modo de funcionamiento de los pads

Por defecto, los pads tocan todos los sonidos del grupo seleccionado; este funcionamiento recibe el nombre de **Modo de los pads (controlador)modo de los pads**. Los pads son también sensibles a la velocidad o fuerza de la presión; es decir, el sonido sonará más fuerte cuanto más fuerte se pulse el pad. Según convenga, este comportamiento puede cambiarse por otros que se adapten mejor a una situación específica.

El funcionamiento de los pads se cambia en el modo de los pads:

- Para ingresar al modo de los pads, presione y mantenga presionado el botón de PAD MODE. También puede presionar PAD MODE + Botón 1 para fijar el modo y hacerlo permanente.



El modo de los pads en el controlador.

Si el controlador se encuentra en el modo de los pads (modo predeterminado), el visualizador derecho mostrará el nombre y color del sonido ejecutado por cada pad.

El modo de los pads brinda dos páginas de parámetros, manejables con las perillas 1–4 bajo el visualizador izquierdo. Como siempre, utilice los botones de desplazamiento, a la izquierda de los visualizadores, para seleccionar la página deseada.

Parameter	Descripción
KEYBOARD (Botón 2)	Activa/desactiva el **modo del teclado**. Bajo este modo, los pads tocan las notas del sonido en foco con dieciséis tonos diferentes. Este modo va bien para trabajar con instrumentos melódicos. El visualizador derecho indicará, por su parte, el tono ejecutado por cada pad. Véase la explicación correspondiente en el párrafo próximo. Tenga en cuenta que el modo del teclado no es compatible con el modo de 16 velocidades (véase abajo).
16 VEL (Botón 3)	Activa/desactiva el **modo de 16 velocidades**. Bajo este modo, los pads tocan la nota del sonido en foco pero con dieciséis valores de velocidad diferentes. Es un modo útil par tocar o programar percusiones complejas. El visualizador derecho indica el valor de velocidad de cada pad. El tono de la nota ejecutada dependerá de la tonalidad configurada (véase Ajustar la tonalidad). Tenga en cuenta que el modo de 16 velocidades no es compatible con el modo del teclado ni con el modo de velocidad fija.
FIX VEL (Botón 4)	Activa/desactiva la opción de **velocidad fija**. Esta opción está disponible cuando los pads están en el modo de los pads (modo predeterminado) o en el modo del teclado. Cuando la opción está habilitada, los pads tocan al mismo volumen sin importar la fuerza de la pulsación. Por supuesto, esta opción es incompatible con el modo de 16 velocidades arriba descrito: es decir, los botones respectivos se excluyen mutuamente.
OCT-, OCT+, SEMI- y SEMI+ (Botones 5–8)	Ajusta la tonalidad del pad seleccionado. Véase Ajustar la tonalidad más adelante.
Página 1	
CHOKE (Perillas 1 y 2)	Configura el grupo de apagamiento del pad seleccionado. Véase ↑6.1.4, Emplear grupos de apagamiento para más detalles.
LINK (Perillas 3 y 4)	Configura el grupo de enlace del pad seleccionado. Véase ↑6.1.5, Emplear grupos de enlace para más detalles.

Parameter	Descripción
Página 2	
FIX VEL (Perilla 1)	Ajusta la velocidad exacta empleada por el modo de velocidad fija (véase arriba).

Emplear el modo del teclado

1. Seleccione un sonido presionando el pad correspondiente.
2. Ingrese al modo de los pads manteniendo presionado PAD MODE y fije el modo presionando el Botón 1 (suelte, luego, el botón de PAD MODE).
3. Presione el Botón 2 para ingresar al modo del teclado.

→ Si pulsa los pads, escuchará que todos tocan el mismo sonido pero con alturas diferentes. Al dejar el modo de los pads, el botón de PAD MODE quedará semiencendido para indicar que el modo del teclado está activo.

Alternativamente, puede emplear el atajo siguiente:

► Desde cualquiera de los modos, presione SHIFT + PAD MODE para pasar rápidamente del modo de los pads al modo del teclado.

La escala tonal está dividida en semitonos, siendo el pad 1 la nota más baja y el pad 16 la más alta. La escala vigente aparece mostrada en el visualizador derecho:



El modo del teclado seleccionado en el controlador.



La parte posterior del controlador MASCHINE con los enchufes de entrada (IN) y salida (OUT) MIDI.

Sehen Sie dazu auch

Preferencias – MIDI [→ 111]

6.1.3 Ajustar la tonalidad

En el modo de los pads, el **tono fundamental** define el tono con el cual el sonido seleccionado se ejecuta al presionar el pad. En el modo del teclado, define la nota tocada por el pad 1. Los pads 2 a 16 tocarán la escala de notas de manera sucesiva agregando 1 semitono por vez (hasta completar una escala tonal de 15 semitonos con respecto a la nota de base original).

La tonalidad también afecta el tono de los eventos creados con el secuenciador de pasos. Véase ↑11.3.1, Modo de secuenciación: fundamentos para más información al respecto.

El ajuste de la tonalidad solo afecta las notas tocadas por los pads del controlador. ¡No afecta las notas grabadas en las pautas! Para ajustar la altura de las notas de las pautas, consulte el apartado ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos.

Puede seleccionar varios pads y rápidamente cambiar la tonalidad de todos ellos de manera simultánea. Véase ↑11.4, Editar eventos para saber la manera de llevar esto cabo.

Ajustar la tonalidad de base en el programa

Por defecto, la tonalidad de base de cada nicho de sonido es C3 (es decir, un do central según la convención de MASCHINE). Para cambiar la tonalidad del pad / nicho de sonido seleccionado, en el programa:

1. Haga clic en el botón de la vista de los pads (arriba de la lista de sonidos del editor de pautas) para ver los pads del grupo en foco.
2. Haga clic en el valor de Key y arrastre verticalmente el ratón o, con un doble clic, ingrese un valor nuevo con el teclado del ordenador, luego, presione [Intro] para confirmar.

Ajustar la tonalidad en el controlador

Para cambiar la tonalidad del pad / nicho de sonido seleccionado:

1. Mantenga pulsado el botón de PAD MODE para ingresar al modo de los pads.
   En el visualizador derecho, la nota de base está dada por la nota del pad 1 (esquina inferior izquierda).
2. Presione los Botones 5 (OCT-) / 6 (OCT+) para ajustar la tonalidad en octavas o los Botones 7 (SEMI-) / 8 (SEMI+) para ajustar la tonalidad en semitonos.
   El visualizador derecho mostrará los nuevos valores sobre cada pad.
3. Suelte PAD MODE (o presione nuevamente el botón si el modo estaba fijado).

6.1.4 Emplear grupos de apagamiento

Cuando los pads se encuentran en el modo de los pads, los **grupos de apagamiento** permiten armar pads mutuamente excluyentes: un grupo de apagamiento permite apagar, con cada sonido que se accione, los otros sonidos que todavía estén sonando. Dicho de otra forma, estos sonidos nunca se podrán tocar de manera conjunta, dado que el sonido nuevo elimina el audio del anterior. Esta es una función que se suele encontrar en las cajas de ritmos clásicas (empleada típicamente para apagar el sonido de los platillos abiertos con el de los cerrados), pero también en los sintetizadores monofónicos, capaces solamente de reproducir una nota por vez.

Para lograr esto, cada pad del grupo puede ser asignado a uno de los ocho grupos de apagamiento. Al asignar un pad a un grupo de apagamiento, el pad puede configurarse como pad máster o subordinado del grupo:

- Si el pad está puesto como **Master** (opción predeterminada), apagará los sonidos de los otros pads de ese grupo de apagamiento.
- Si el pad está puesto como subordinado (**Slave**), su sonido será apagado por los pads máster dentro de ese grupo de apagamiento.

Más de un pad puede fungir como máster o subordinado dentro de un grupo.



Los grupos de apagamiento no solo afectan las notas tocadas por los pads y las notas accionadas por la pautas, también afectan las notas MIDI que controlan los sonidos.



¡Puede seleccionar varios sonidos y asignarlos simultáneamente a un grupo de apagamiento determinado!

Para asignar el nicho de sonido seleccionado a un grupo de apagamiento y configurarlo como máster o subordinado, haga lo siguiente:

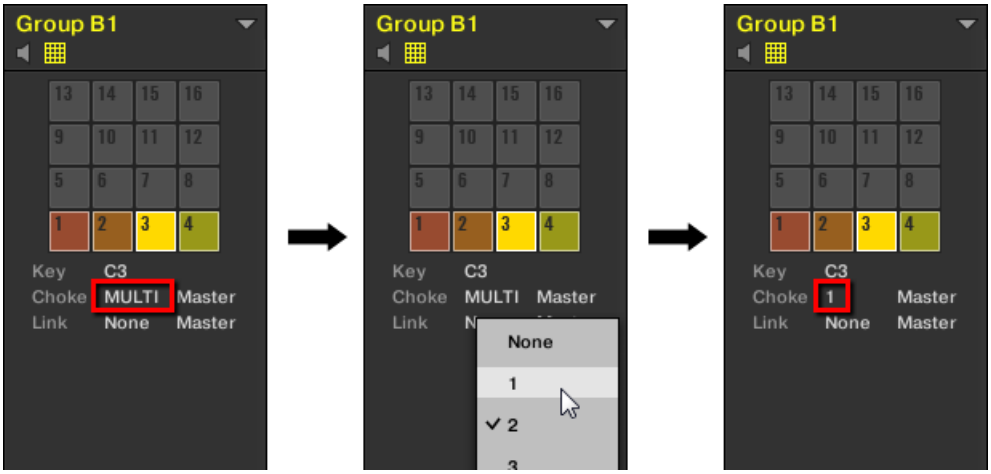
1. Haga clic en el botón de la vista de los pads (arriba de la lista de sonidos del editor de pautas) para ver los pads del grupo en foco.
2. En la opción de Choke, haga clic en el campo del medio y seleccione el grupo deseado (*1* a *8*) o no seleccione nada (*None*, opción predeterminada).
3. La opción de Choke también presenta, a la derecha, un campo para seleccionar la modalidad máster (Master, opción predeterminada) o la modalidad subordinada (Slave).
4. Repita los pasos arriba señalados para asignar otros pads al mismo grupo de apagamiento.



¡El charles es un candidato ideal para emplear en grupos de apagamiento! Véase ↑9.4.3, Hi-hat – Memory para más detalles.

Ajustar el apagamiento de varios sonidos con valores distintos de apagamiento

► Para aplicar a un conjunto de sonidos al mismo grupo de apagamiento, pulse el rótulo de MULTI que aparece junto a Choke y seleccione en la lista el valor deseado. Esto también vale para el ajuste de Master/Slave.



Los nichos de sonido 1 a 4 están seleccionados. Si presentan valores diferentes de apagamiento, la palabra MULTI aparecerá indicada (imagen izquierda). Al cliquear en ella y seleccionar un nuevo grupo de apagamiento (imagen central), dicho grupo se aplicará a todos los sonidos seleccionados (imagen derecha).

Esto también es válido al ajustar el parámetro desde el controlador.

Para asignar uno o varios pads / nichos de sonido a un grupo de apagamiento, haga lo siguiente:

1. Mantenga pulsado el botón de PAD MODE para ingresar al modo de los pads.
2. De ser necesario, presione el botón izquierdo de desplazamiento para pasar a la primera página de parámetros del modo de los pads.
3. Gire la Perilla 1 (CHOKE GROUP) para seleccionar el grupo (1–8) de apagamiento del pad o seleccione NONE (opción predeterminada) para no asignar ningún grupo.
4. Gire la Perilla 2 (CHOKE MODE) para seleccionar la modalidad máster (MASTER, predeterminado) o la modalidad subordinada (SLAVE).
5. Suelte PAD MODE (o presione nuevamente el botón si el modo estaba fijado).

6.1.5 Emplear grupos de enlace

Cuando los pads operan en el modo de los pads, los **grupos de enlace** permiten vincular unos pads con otros para que varios sonidos puedan ser accionados presionando solamente un pad. Cada pad de un grupo puede asignarse a uno de los ocho grupos de enlace. En un grupo de enlace, los pads pueden funcionar como máster o como subordinado.

- Si el pad está puesto como **Master** (opción predeterminada), accionará los sonidos de los otros pads de ese grupo.
- Si el pad funciona como subordinado (**Slave**) solo puede accionar su propio sonido; sin embargo, puede ser accionado por todos los otros pads que funjan como máster dentro de su grupo.

Más de un pad puede fungir como máster o subordinado dentro de un grupo.



Los grupos de enlazamiento no solo afectan las notas tocadas por los pads y las notas accionadas por la pautas, también afectan las notas MIDI que controlan los sonidos.



Un grupo de enlace es una función "en directo"; es decir, solo afecta el *accionamiento* de las notas. En el modo de grabación, los grupos de enlace no afectan las notas grabadas en las pautas. En otros términos, las notas no serán grabadas según su enlazamiento. Esto permite, especialmente, modificar las asignaciones de un grupo de enlace tras la grabación. Si en una pauta desea copiar las notas de un sonido a otro, consulte ↑11.4, Editar eventos.



Puede seleccionar varios nichos de sonido y asignarlos simultáneamente a un grupo de enlace determinado.

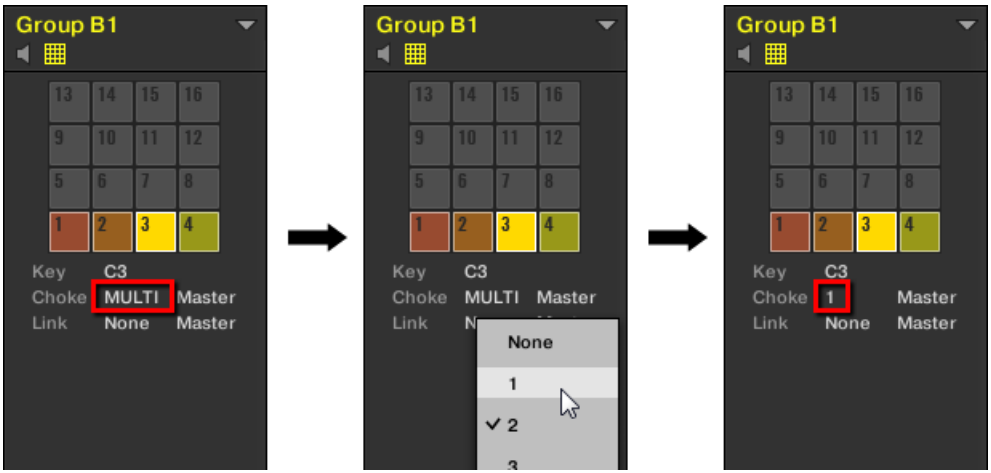
Para asignar el sonido seleccionado a un grupo de enlace y configurarlo como máster o subordinado, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de la vista de los pads (arriba de la lista de sonidos del editor de pautas) para ver los pads del grupo en foco.
2. En la opción de Link, haga clic en el campo del medio y seleccione el grupo deseado (*1* a *8*) o no seleccione nada (*None*, opción predeterminada).
3. La opción de Link también presenta, a la derecha, un campo para poner el sonido como máster (Master, predeterminado) o como subordinado (Slave).

Un grupo de enlace tiene sentido solamente cuando está conformado por más de un pad/sonido.

Ajustar el enlace de varios sonidos con valores distintos de enlace

- Para aplicar a un conjunto de sonidos al mismo grupo de enlace, pulse el rótulo de MULTI que aparece junto a Link y seleccione en la lista el valor deseado. Esto también vale para el ajuste de Master/Slave.



Los nichos de sonido 1 a 4 están seleccionados. Si presentan valores diferentes de apagamiento, la palabra MULTI aparecerá indicada (imagen izquierda). Al cliquearla y seleccionar un nuevo grupo de apagamiento o de enlace (figura central), dicho grupo será aplicado a todos los sonidos seleccionados (figura de la derecha).

Esto también es válido al ajustar el parámetro desde el controlador.

Para asignar uno o varios pads / nichos de sonido a un grupo de enlace, haga lo siguiente:

1. Mantenga presionado el botón de PAD MODE para ingresar a los modos del pad (o presione PAD MODE + Botón 1 para fijar el modo).
2. De ser necesario, presione el botón izquierdo de desplazamiento para pasar a la primera página de parámetros del modo de los pads.
3. Gire la Perilla 3 (LINK GROUP) para seleccionar el grupo (1–8) de enlace del pad o seleccione NONE (opción predeterminada) para no asignarle ningún grupo.

4. Gire la Perilla 4 (LINK MODE) para asignar la modalidad máster (MASTER, predeterminado) o subordinada (SLAVE).
5. Suelte PAD MODE (o presione nuevamente el botón si el modo estaba fijado).

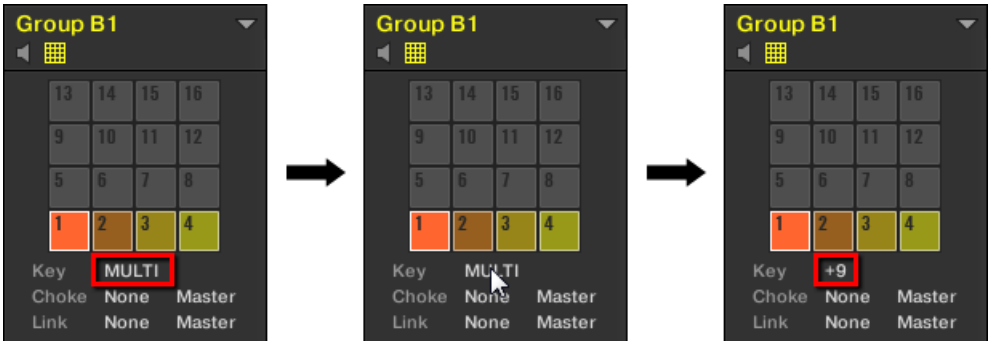
6.2 Ajustar la tonalidad, el apagamiento y el enlace de varios sonidos

En el programa, al seleccionar varios sonidos con tonalidad (Key), apagamiento (Choke) y enlace (Link) diferentes, los parámetros correspondientes en la vista de pads mostrarán la palabra MULTI. En el modo de pads del controlador, los parámetros respectivos también mostrarán el rótulo de (MULTI).

Sin embargo, estos parámetros pueden ser ajustados como a continuación se verá.

Ajustar la tonalidad en sonidos de diferente tono

- Haga clic sobre MULTI, junto a Key para transportar la altura de todos los sonidos seleccionados. Al arrastrar, el campo mostrará el signo + o -x para indicar que la transportación se aplicará a todos los sonidos seleccionados.

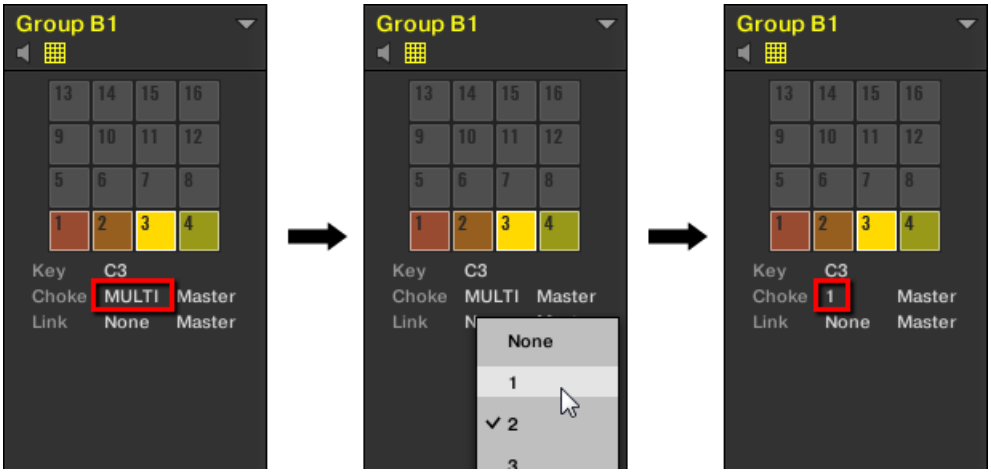


Los nichos de sonido 1 a 4 están seleccionados. Si las alturas son diferentes, la palabra MULTI reflejará este valor genérico. Al arrastrar (figura central), aparecerá un valor de transportación que se aplicará a todos los sonidos seleccionados al soltar el ratón (figura de la derecha).

Esto también es válido al ajustar el parámetro desde el controlador.

Ajustar el apagamiento o el enlace de varios sonidos con valores distintos en esos parámetros

► Haga clic en el rótulo de MULTI, junto a Choke o Link, y seleccione el valor deseado a ser aplicado a todos los sonidos seleccionados. Esto también vale para el ajuste de Master/Slave.



Los nichos de sonido 1 a 4 están seleccionados. Si presentan valores diferentes de apagamiento, la palabra MULTI aparecerá indicada (imagen izquierda). Al cliquearla y seleccionar un nuevo grupo de apagamiento o de enlace (figura central), dicho grupo será aplicado a todos los sonidos seleccionados (figura de la derecha).

6.3 Herramientas para la ejecución

Aparte de las distintas posibilidades de configuración de los pads, descritas en el apartado anterior (véase ↑6.1, Ajuste de los pads), MASCHINE ofrece una serie de herramientas destinadas a la ejecución musical, de manejo muy intuitivo y especialmente adecuadas para los recitales en vivo:

- **Silenciar** y **aislar**: permite silenciar o aislar sonidos y grupos de manera selectiva (↑6.3.1, Silenciar y Aislar).
- **Apagar todas las notas**: permite cortar todo el audio que esté ejecutándose (↑6.3.2, Apagar todas las notas).

- **Groove**: permite dotar de un fraseo atresillado a sonidos y grupos individuales o al proyecto entero (↑6.3.3, Groove).
- **Atajos del aparato**: brindan un acceso directo a los parámetros más importantes de cada canal (sonido, grupo y máster): (↑6.3.4, Atajos de volumen, tempo, afinación y ritmo en el controlador).

6.3.1 Silenciar y Aislar

El silenciamiento (Mute) se emplea para silenciar un sonido o un grupo mientras que el aislamiento (Solo) es la función opuesta: al aislar un sonido o grupo, solo se escuchará ese sonido o grupo y se silenciará todo el resto. La combinación de ambos resulta útil cuando se toca en vivo y para probar distintas secuencias al mismo tiempo.

Al emplear la función de aislamiento sobre un sonido, se aplica solamente sobre ese sonido determinado: los sonidos de los otros grupos no quedan afectados.



Aquí describiremos las funciones de silenciar/aislar grupos y sonidos en la vista del arreglador del programa. También, puede llevar a cabo estas operaciones en la vista conjunta, con el botón de Mute presente en cada una de las tiras de canal de la vista conjunta. Véase ↑13.2.5, Ajustar la configuración de las tiras de canal para más detalles.

Silenciar el audio vs. silenciar un evento

A nivel del grupo, la función de silenciamiento funciona como un "**silenciamiento de audio**": toda la salida de audio del grupo será silenciada. En el nivel de los sonidos, la función de silenciamiento funciona, por defecto, como un **freno**: el contenido de la pauta (los eventos) del sonido silenciado no será accionado; pero el audio restante de eventos anteriores seguirá sonando hasta apagarse. Este comportamiento puede cambiarse habilitando el botón de Audio Mute, en la sección de Audio de las propiedades de salida del sonido (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos) o con los botones correspondientes del controlador: activar el silenciamiento de sonidos asegurará que no solo los eventos sean silenciados, sino también todo el audio remanente.

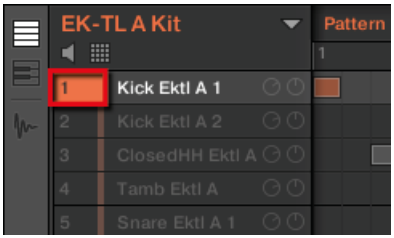


Para silenciar momentáneamente el audio de todos los sonidos y grupos, consulte el apartado ↑6.3.2, Apagar todas las notas.

Silenciar y aislar en el programa

Aislar un sonido

1. Para aislar un sonido, en el editor de pautas, pulse un clic secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el que aparece a la izquierda del nicho del sonido.

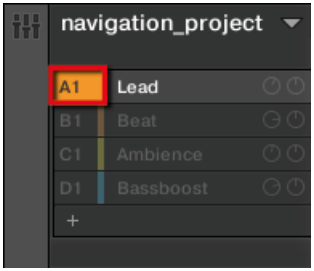


Aislando el primer sonido de bombo.

2. Para desaislar el sonido, vuelva a cliquear con el botón secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el número.

Aislar un grupo

1. Para aislar un grupo, haga clic-derecho (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el índice alfanumérico del grupo, en el arreglador:

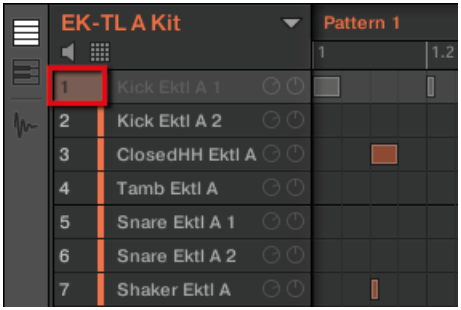


Aislar un grupo

2. Para desaislar, vuelva a cliquear con el botón secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el índice del grupo.

Silenciar un sonido

1. Para silenciar un sonido, en el editor de pautas, haga clic sobre el número que aparece a la izquierda del nicho del sonido.



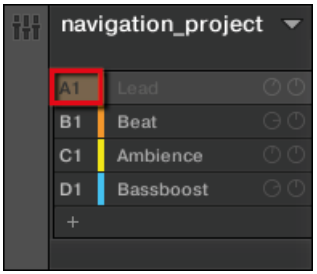
Silenciar un sonido

2. Para salir del silencio, pulse el número nuevamente.

El silenciamiento de un sonido constituye el "silenciamiento del evento": esto significa que los eventos del sonido silenciado no serán accionados, pero el audio de eventos anteriores podría seguir siendo audible (por ejemplo, la parte final de una reverberación). Para silenciar tanto los eventos como el audio del sonido, consulte el inicio de esta sección.

Silenciar un grupo

1. Para silenciar un grupo, haga clic sobre el índice alfanumérico del grupo, en el arreglador:



Silenciar un grupo

2. Para hacerlo sonar otra vez, vuelva a cliquear el índice del grupo.

Silenciar y aislar en el controlador

Para ingresar al modo de aislamiento en el controlador



El modo de aislamiento en el controlador.

1. Presione y mantenga presionado el botón de SOLO para abrir la función de aislamiento. También, puede presionar SOLO + Botón 1 para fijar el modo y hacerlo permanente.
2. Aisle sonidos presionando el pad respectivo y aisle grupos presionando el respectivo botón del grupo. Presione los Botones 3 y 4 para pasar al banco de grupos anterior o siguiente.

Para ingresar al modo de silenciamiento en el controlador:



El modo de silenciamiento en el ordenador.

1. Presione y mantenga presionado el botón de MUTE para abrir la función de silenciamiento. También, puede presionar MUTE + Botón 1 para fijar el modo y hacerlo permanente.
2. Silencie los sonidos presionando el pad respectivo y silencie los grupos presionando el respectivo botón del grupo. Presione los Botones 3 y 4 para pasar al banco de grupos anterior o siguiente.

En los modos de aislamiento y silenciamiento observará lo siguiente:

- En el controlador, los pads y botones de grupo que no están silenciados aparecen plenamente encendidos y los que están silenciados aparecen semiencendidos (los botones vacíos, naturalmente, están apagados).
- En los visualizadores, los sonidos y grupos que no están silenciados aparecen resaltados y los que están silenciados aparece sin resaltar (y los vacíos están... vacíos).

En ambos modos, los visualizadores brindan las siguientes opciones:

- ALL ON (Botón 5): enciende todos los sonidos del grupo seleccionado.
- NONE (Botón 6) apaga todos los sonidos del grupo seleccionado.
- Al mantener presionado el Botón 8 (AUDIO), podrá ver sobre los pads, los sonidos que tienen el silenciamiento de audio activado (véase arriba): los sonidos con el silenciamiento activado aparecen con sus pads completamente encendidos; por el contrario, los sonidos que presentan solamente un silenciamiento de eventos, aparecerán semiencendidos. Esto también se halla indicado sobre el visualizador derecho (los sonidos con silenciamiento aparecen resaltados). Mientras presiona el Botón 8 (AUDIO), presione cualquiera de los pads para encender o apagar el silenciamiento de ese sonido.



Habilitar o deshabilitar el silenciamiento de audio de un sonido no afecta al sonido en sí. Solamente hace que el sonido tenga silenciados sus eventos y su audio cuando se lo silencia de la manera habitual (presionando MUTE + el pad).



Dado que el aislamiento de un sonido silencia también al resto, el botón MUTE puede emplearse para "liberar" todos los sonidos que fueron silenciados de esta manera. Use esta técnica para crear rupturas: por ejemplo, deje solo una percusión de bombo y, luego, presionando el botón de MUTE, vaya reconstituyendo la pista poniendo nuevamente los sonidos silenciados, de a uno por vez.

6.3.2 Apagar todas las notas

La función de apagado general permite "ahogar" las notas o eventos que estén sonando en el proyecto. Esto tendrá efecto sobre el audio proveniente de todos los plugines (internos, externos y de Native Instruments).

El apagamiento de notas solo está disponible en el controlador:

► Presione SHIFT + MUTE para ahogar todas las notas que se estén ejecutando.

Esta función puede resultar útil en varias situaciones:

- Como una herramienta creativa durante las actuaciones en directo: por ejemplo, para crear breaks intermitentes.
- Como herramienta de trabajo, para parar los samples que todavía siguen sonando tras detener el secuenciador.

- Como botón de emergencia: si no está seguro de donde proviene un sonido y quiere desembarazarse de él.



Contrariamente a la función de silenciamiento, el apagado general de notas no cambia el estado del grupo o sonido. Lo que hace es eliminar, de manera instantánea, todas las voces de audio que estén sonando. Las voces eliminadas no pueden ser reactivadas y quedan liberadas para notas subsiguientes según el ajuste de polifonía. Las voces accionadas por las notas subsiguientes serán ejecutadas de manera normal.

6.3.3 Groove

Los controles de Groove ajustan la relación rítmica de los eventos del canal seleccionado (sonido, grupo o máster). Al desplazar ligeramente la posición de algunos eventos, por ejemplo, es posible dotar a las pautas de un fraseo ternario.

Las **propiedades rítmicas** pueden ajustarse individualmente en cada canal.

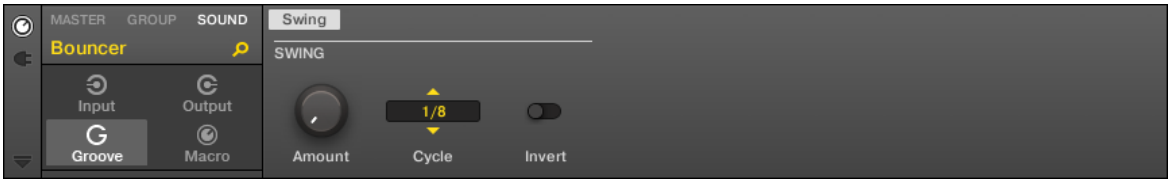
La cadencia configurada tiene efecto sobre el canal y todo el contenido incluido:

- A nivel del sonido, las propiedades rítmicas afectan solamente al sonido.
- A nivel del grupo, las propiedades rítmicas afectan a todos los sonidos del grupo. Es decir que el efecto rítmico del grupo se suma al efecto rítmico configurado individualmente en cada uno de los sonidos, a nivel del sonido.
- En el nivel del máster, las propiedades rítmicas afectan a todos los sonidos de todos los grupos. El efecto rítmico del máster se sumará, por consiguiente, al ya configurado en cada grupo y sonido.

La sección de Groove presenta solamente una página de parámetros: **Swing**.



Consulte, por favor, el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber la manera de acceder y recorrer las propiedades del canal.



Las propiedades rítmicas de un sonido en el programa.



Las propiedades rítmicas de un sonido en el controlador.

Controles	Descripción
Sección de SWING	
Amount	Ajusta el grado del swing, es decir, el grado de desplazamiento sufrido por los eventos. A 0 %, los eventos no sufren ningún desplazamiento. Eleve el valor de Amount para incrementar la fuerza del efecto.
Cycle	Determina el valor musical del fraseo rítmico. Este valor determina los eventos a desplazar. Los valores se especifican en fracciones de redonda.
Invert	Permite invertir el fraseo rítmico de manera que los eventos, en vez de ser demorados en la pauta, se accionen antes de tiempo.

Aplicación del fraseo rítmico: un ejemplo

Tome un ritmo sencillo de un compás con un golpe sobre cada corchea. Pongamos el parámetro de Cycle en un valor de *1/2*; es decir, una blanca (dos tiempos).

El siguiente cuadro muestra como *sonaría* este ritmo con distintos ajustes:

- imagen superior: Amount a 0.0 % (no hay fraseo).
- Imagen central: Amount a 100.0 % e Invert apagado (off).

- Imagen inferior: Amount a 100.0 % e Invert habilitado.



Esta es la forma en que un mismo ritmo regular se oiría con los distintos ajustes de groove.

La ilustración de arriba muestra la manera en que la función rítmica afecta al *sonido*. Sin embargo, el ajuste de las propiedades rítmicas no moverá efectivamente los eventos de las pautas mostradas en el editor de pautas.

6.3.4 Atajos de volumen, tempo, afinación y ritmo en el controlador

El controlador brinda acceso directo a algunos parámetros importantes. La mayoría de estos parámetros se hallan presentes en las propiedades de canal de sonidos, grupos y máster. Estos atajos brindan un acceso adicional y efectivo, especialmente, durante funciones en vivo.

La sección MASTER del controlador permite modificar rápidamente el volumen de salida, el tempo y el fraseo rítmico del máster; así como el volumen de salida, la afinación y el fraseo rítmico de cualquier grupo o sonido.



La sección MASTER del controlador.

Atajos de volumen

1. Para cambiar el volumen de salida del máster (es decir, el volumen general de salida de MASCHINE), gire la perilla de VOLUME:
2. Para cambiar el volumen de salida de un grupo, mantenga presionado el botón de grupo correspondiente y gire la perilla de VOLUME.
3. Para cambiar el volumen de salida de un sonido individual, mantenga presionado el pad (o presione SELECT + el pad si los pads están en el modo del teclado) y gire la perilla de VOLUME. En el modo del teclado, también puede presionar SELECT + el pad del sonido deseado; luego, presionar cualquiera de los pads (es decir, cualquiera de los tonos de ese sonido) y, finalmente, girar la perilla de VOLUME.

→ El valor ajustado aparecerá mostrado temporalmente en el visualizador izquierdo.

Mantenga presionado SHIFT mientras gira la perilla para ajustar de manera detallada.

Estos atajos controlan también el parámetro de volumen (LEVEL) de la página de AUDIO de las propiedades de salida del máster, grupo o sonido respectivo. Véanse --- MISSING LINK --- y --- MISSING LINK --- para una descripción detallada de estas propiedades.

En el programa, el volumen de salida del máster se ajusta con el control deslizante ubicado en la cabecera.



El deslizante del volumen maestro en la cabecera del programa.

Para restablecer el volumen general a 0 dB, haga doble clic sobre el deslizante.

Atajo del fraseo rítmico

1. Para cambiar el fraseo general, gire simplemente la perilla de SWING.
2. Para cambiar el fraseo de un grupo, mantenga presionado el botón del grupo correspondiente y gire la perilla de SWING.

3. Para cambiar el fraseo rítmico de un sonido individual, mantenga presionado el pad (o presione SELECT + el pad si los pads están en el modo del teclado) y gire la perilla de SWING. En el modo del teclado, también puede presionar SELECT + el pad del sonido deseado; luego, presionar cualquiera de los pads (es decir, cualquiera de los tonos de ese sonido) y, finalmente, girar la perilla de SWING.

→ El valor ajustado aparecerá mostrado temporalmente en el visualizador izquierdo.



Mantenga presionado SHIFT mientras gira la perilla para ajustar de manera detallada.



Estos atajos controlan también el parámetro de intensidad (AMOUNT) de la página de SWING de las propiedades rítmicas del máster, grupo o sonido respectivo. Véanse --- MISSING LINK --- para una descripción detallada de estas propiedades.

En el programa, el swing del proyecto puede ajustarse también con el control de SWING de la cabecera.



El control de SWING de la cabecera del programa.

Atajos de tempo y afinación

1. Para cambiar el tempo del máster (es decir, el tempo general del proyecto), gire simplemente la perilla de TEMPO.
2. Para cambiar la afinación de todos los sonidos del grupo, mantenga presionado el botón del grupo correspondiente y gire la perilla de TEMPO.
3. Para cambiar la afinación de un sonido individual, mantenga presionado el pad (o presione SELECT + el pad si los pads están en el modo del teclado) y gire la perilla de TEMPO. En el modo del teclado, también puede presionar SELECT + el pad del sonido deseado; luego, presionar cualquiera de los pads (es decir, cualquiera de los tonos de ese sonido) y, finalmente, girar la perilla de TEMPO.

→ El valor ajustado aparecerá mostrado temporalmente en el visualizador izquierdo.

Mantenga presionado SHIFT mientras gira la perilla para ajustar de manera detallada.

A nivel del máster, el atajo controla el parámetro de tempo de la cabecera.



El parámetro de tempo en la cabecera de MASCHINE.

A nivel del grupo o del sonido, el atajo funciona solamente con sonidos que contengan un sámpler o un sintetizador de percusión. Los atajos controlan el parámetro de afinación (Tune) de la sección PITCH / GATE de la página Pitch / Envelope del sámpler; o el parámetro de afinación (Tune) de la sección MAIN de la página de Main de cualquier sintetizador de percusión (drumsynth). Si mantiene presionado un botón de grupo, el atajo afectará todos los sonidos del grupo que contengan un sámpler o un sintetizador de percusión. Para más detalles sobre el parámetro de afinación, consulte el apartado --- MISSING LINK --- (Sampler) y el apartado --- MISSING LINK --- (Drumsynth).

6.4 Funciones de la ejecución musical

La función de ejecución musical de MASCHINE está inspirada en una función similar presente en KOMPLETE KONTROL y en los teclados KOMPLETE KONTROL S-SERIES. Esta estrecha integración entre programa y dispositivo permite un modo de trabajo fluido y eficiente.

6.4.1 Características de la ejecución musical

La ejecución musical presenta como novedad los generadores siguientes:

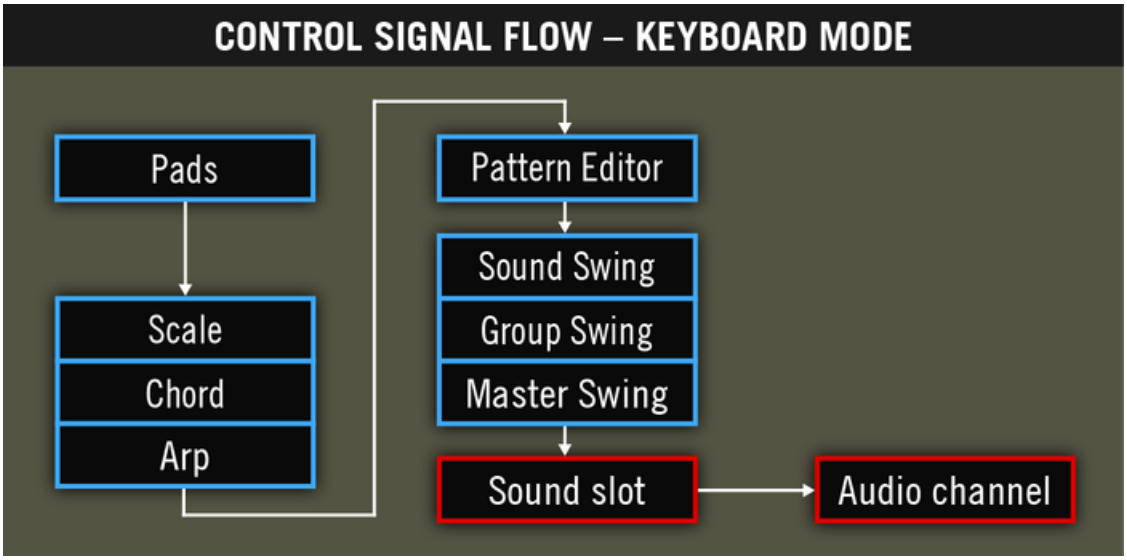
- El **generador de escalas y acordes** permite asignar los pads a notas de una escala determinada y tocar acordes según dicha escala empleando solamente un pad.
- El **generador de arpegios** permite crear arpegios según el pad o acorde accionado.

Diseñados para enriquecer el contenido melódico de un proyecto, estos generadores se emplean con el **modo del teclado** de los pads. Por otra parte, al tratarse de herramientas destinadas para su uso en vivo, solo aparecen disponibles en el aparato controlador (igual que la repetición de nota).

Cuando los pads están en el modo de los pads, las funciones de repetición de nota, grupos de apagamiento y grupos de enlace se emplean igual que en las versiones anteriores de MASCHINE.

El recorrido de la señal — Pads y el modo del teclado

El diagrama siguiente ilustra el recorrido de la señal de MASCHINE, desde la pulsación de los pads en el modo del teclado, hasta la emisión del sonido resultante:



El trayecto de la señal pasa por las nuevas características de ejecución (escalas, acordes y arpegios) cuando los pads trabajan en el modo del teclado.

En la ilustración, los rectángulos azules representan los módulos que envían señales de "control", es decir, que accionan mensajes (p. ej., los mensajes de nota enviados por los pads al ser presionados). Por su parte, los rectángulos rojos representan los módulos que envían señales de audio (p. ej., los sonidos producidos por el instrumento cargado en un nicho de sonido al recibir los mensajes antes mencionados).

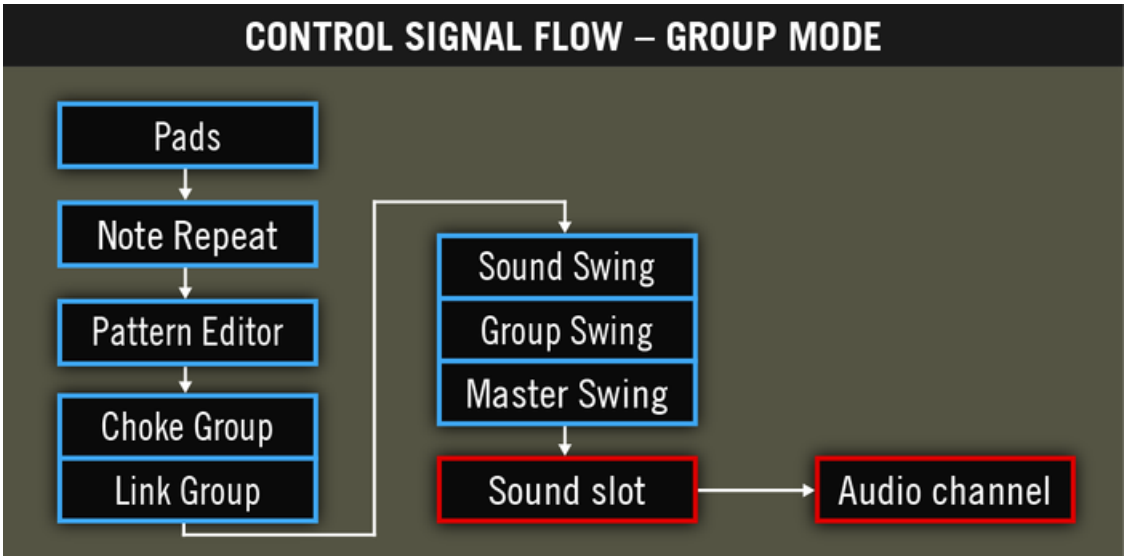
Al observar el diagrama, notará lo siguiente:

- Los módulos de escalas y acordes alimentan el módulo arpegiador. El módulo de escalas, por su parte, afecta también al módulo de acordes (como se verá más adelante).

- Las notas tocadas por los pads pasan primero por las funciones de la ejecución musical (escalas, acordes y arpegios) para luego ser derivadas al editor de pautas. Esto significa que desde el editor de pautas es posible registrar las escalas, acordes y arpegios generados. Sin embargo, estas funciones no pueden procesar el contenido de las pautas.

El recorrido de la señal — Pads y el modo de los pads

El diagrama siguiente ilustra el recorrido de la señal de MASCHINE, desde la pulsación de los pads en el modo de los pads, hasta la emisión del sonido resultante:



El trayecto de la señal pasa por las funciones de la ejecución instrumental (repetición de nota, grupo de apagamiento y grupo de enlace) cuando los pads están en el modo de los pads.

Al observar el diagrama, notará lo siguiente:

- La repetición de nota asume el lugar ocupado por los módulos de escalas, acordes y arpegios (entre los pads y el el editor de pautas). Esto quiere decir que la repetición de nota puede grabarse como una pauta (pero no puede procesar el contenido de la misma).
- Los grupos de apagamiento y de enlaces inciden igualmente sobre el toque de los pads *y* sobre el contenido de una pauta. Sin embargo, el resultado no puede ser registrado como una pauta.

6.4.2 Seleccionar una escala y crear acordes

MASCHINE cuenta con una gran cantidad de escalas y acordes que se pueden emplear en la ejecución musical. Esto permite, por ejemplo, ejecutar un piano en la escala pentatónica sin tocar pads (notas) "erróneos"; o tocar acordes empleando un solo pad.



Los generadores de escalas y acordes solo están operativos cuando los pads se hallan en el modo del teclado.

La sección siguiente brinda una introducción práctica sobre el empleo de escalas y acordes en el controlador. Los parámetros correspondientes aparecen descritos en el apartado↑6.4.3, Escalas y acordes: parámetros.

Seleccionemos ahora una escala cualquiera, por ejemplo, la pentatónica menor. En el controlador, haga lo siguiente:

1. Ponga el foco de selección sobre un nicho de sonido que contenga un instrumento polifónico o cargue uno en un nicho de sonido.
2. Mantenga presionado el botón de PAD MODE para ingresar a los modos del pad (o presione PAD MODE + Botón 1 para fijar el modo).
3. Presione el Botón 2 (KEYBOARD) para habilitar el modo del teclado.
4. Verifique que la primera página de parámetros se encuentre seleccionada (la indicación 1/2 debe verse en la parte inferior derecha del visualizador izquierdo). De no ser así, presione el botón de desplazamiento izquierdo para seleccionar dicha página.
5. Gire la Perilla 1 (SCALE TYPE) para seleccionar MIN PENT.

→ Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala seleccionada. El visualizador derecho mostrará la nota particular ejecutada por cada pad. Por otra parte, la fundamental (C3, por defecto) y sus octavas aparecen resaltadas y los pads correspondientes plenamente iluminados.

Ahora, cambiemos el inicio de la escala, seleccionando D3 en lugar de C3:

► Presione el Botón 8 (SEMI+) dos veces.

→ Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala pentatónica menor con base en re. Además, todos los pads se habrán desplazado dos semitonos arriba para que el Pad 1 pueda seguir accionando la nota fundamental de la escala seleccionada.

Ahora, haremos que los pads accionen acordes en vez de notas individuales. Primero, vamos a configurar los acordes sobre la base de la escala pentatónica que estamos empleando:

1. Gire la Perilla 3 (CHORD MODE) para seleccionar HARM.
2. Gire la Perilla 4 (CHORD TYPE) para seleccionar 1-3.

→ Toque algunos pads. Cada pad accionará el acorde de la nota original del pad (el "1" de 1-3) y las notas de los dos pads siguientes (el "3" de 1-3). Cualquiera sea el pad utilizado, los acordes emplearán siempre las notas de la escala especificada (en nuestro caso, la pentatónica menor con base en re).

Por último, probemos el otro modo de acordes disponible:

► Gire la Perilla 3 (CHORD MODE) para seleccionar CHD SET.

→ En el visualizador izquierdo, la selección de escalas (Scale TYPE / Perilla 1) desaparecerá y la selección de acordes (Chord TYPE / Perilla 4) pasará a ofrecer otras opciones. Los pads de la primera fila se apagarán y quedarán deshabilitados. Los otros 12 pads accionarán los acordes indicados en el visualizador derecho. El siguiente juego de 12 acordes se selecciona girando la Perilla 4 (Chord TYPE). Estos acordes no están vinculados con ninguna escala; sin embargo, seguirán tomando como base tonal la nota fundamental seleccionada (indicada en la parte superior derecha del visualizador izquierdo).



La última escala seleccionada se asigna automáticamente al crearse un grupo nuevo.

6.4.3 Escalas y acordes: parámetros

Este apartado describe los parámetros de los generadores de escalas y acordes. También, ofrece una lista de las escalas y acordes disponibles.

Comentario general sobre escalas y acordes

- Los parámetros de escalas y acordes son los mismos para todos los sonidos de un grupo particular; por lo que es posible configurar distintamente las escalas y acordes de cada grupo. Los parámetros correspondientes se guardan junto con el grupo respectivo dentro del proyecto. Sin embargo, al guardarse un grupo, los parámetros de la escala y el acorde empleados *no* se guardan con el grupo.
- El generador de escalas y acordes procesa solamente la señal generada por los pads. Señales provenientes de controladores MIDI de terceros y los datos registrados en el editor de pautas no pueden ser procesados por el generador de escalas y acordes.



Propietarios de KOMPLETE KONTROL S-SERIES: la señal generada por el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES puede ser procesada por el generador de escalas y acordes. Esto se describen en Using the Perform Features.

- La salida del generador de escalas y acordes queda registrada en el editor de pautas.
- Los parámetros de las escalas y acordes no pueden ser modulados ni automatizados en MASCHINE.
- Por supuesto, si un nicho de sonido contiene un instrumento de KOMPLETE que permite que ciertas teclas funcionen como interruptores (p. ej.: interruptores de tonalidad), las notas de estas teclas podrán ser accionadas por el generador de escalas y acordes.

Escalas disponibles

El generador de escalas se maneja solo con dos parámetros:

- **Root Note** (C3, por defecto): define tanto la fundamental de la escala como la tecla accionada por el pad 1. En consecuencia, el pad 1 siempre accionará la nota fundamental de la escala seleccionada.



Root Note reemplaza el parámetro de Base Key del modo del teclado de las versiones previas de MASCHINE (sin embargo, sigue todavía presente en el modo de los pads). Sin bien, tanto Root Note como Base Key se editan de la misma manera, tenga en cuenta que son parámetros independientes. Comparado con Base Key, el parámetro de Root Note define la nota inicial de la escala seleccionada. Por otra parte, Root Note es un parámetro común a todos los nichos de sonido de un grupo, mientras que Base Key se establece de manera independiente en cada nicho de sonido.

- **Scale Type** (cromática, por defecto): selecciona la escala empleada por los pads del controlador. La nota fundamental se mapea sobre el pad 1, la segunda nota de la escala sobre el pad 2 y así sucesivamente. Cuando todas las notas de la escala están mapeadas, el pad siguiente acciona la nota fundamental de la octava siguiente. La nota fundamental y sus octavas aparecen con sus pads completamente encendidos, los pads restantes aparecen semiencendidos.

Las escalas disponibles son las siguientes:

Escalas principales

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Cromática	*Main*	*Chrom*	1 ♭2 2 ♭3 3 4 ♭5 5 ♭6 6 ♭7 7
Mayor	*Main*	*Mayor*	1 2 3 4 5 6 7
Menor	*Main*	*Menor*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Menor armónica	*Main*	*Harm Min*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Pentatónica mayor	*Main*	*Maj Pent*	1 2 3 5 6
Pentatónica menor	*Main*	*Min Pent*	1 ♭3 4 5 ♭7
Blues	*Main*	*Blues*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Japonesa	*Main*	*Japanese*	1 2 ♭3 5 ♭6
Frigia	*Main*	*Freygish*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Gitana	*Main*	*Gypsy*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Árabe	*Main*	*Arabic*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Alterada	*Main*	*Altered*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 ♭6 ♭7
De tonos enteros	*Main*	*WH Tone*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♭7
Disminuida medio tono - tono	*Main*	*H-W Dim*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Disminuida tono - medio tono	*Main*	*W-H Dim*	1 2 ♭3 4 ♯4 ♯5 6 7

Modos de las escalas

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Jonia	*Modes*	*Ionian*	1 2 3 4 5 6 7
Doria	*Modes*	*Dorian*	1 2 ♭3 4 5 6 ♭7
Frigia	*Modes*	*Frigia*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Lidia	*Modes*	*Lidia*	1 2 3 ♯4 5 6 7
Mixolidia	*Modes*	*Mixolyd*	1 2 3 4 5 6 ♭7
Eolia	*Modes*	*Aeolian*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Locria	*Modes*	*Locria*	1 ♭2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Jonia b2	*Modes*	*Ion b2*	1 ♭2 3 4 5 6 7
Doria b5	*Modes*	*Dor b5*	1 2 ♭3 4 ♭5 6 ♭7
Frigia armónica	*Modes*	*Har Phry*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Frigia mayor	*Modes*	*Phry Maj*	1 ♭2 ♭3 4 5 6 7
Lidia b3	*Modes*	*Lyd b3*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 7
Locria mayor	*Modes*	*Maj Loc*	1 2 3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Locria menor	*Modes*	*Min Loc*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Superlocria	*Modes*	*Sup Loc*	1 ♭2 ♭3 ♭4 ♭5 ♭6 ♭7

Escalas de jazz

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Lidia ♭7	*Jazz*	*Lyd ♭7*	1 2 3 ♯4 5 6 ♭7
Alterada	*Jazz*	*Altered*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 ♭6 ♭7
Disminuida	*Jazz*	*Diminshd*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Mixo b13	*Jazz*	*Mix b13*	1 2 3 4 5 ♭6 ♭7
Mixo b9 b13	*Jazz*	*Mixb9b13*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Lidia ♭7 b2	*Jazz*	*Lyd ♭7b2*	1 ♭2 3 ♯4 5 6 ♭7
Bebop	*Jazz*	*Bebop*	1 2 3 4 5 6 ♭7 7
De tonos enteros	*Jazz*	*Whole Tn*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♭7
Blues mayor	*Jazz*	*Blues Ma*	1 2 ♭3 3 5 6
Blues menor	*Jazz*	*Blues Mi*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Blues combinado	*Jazz*	*BluesCmb*	1 2 ♭3 3 4 ♯4 5 6 ♭7
Lidia #5	*Jazz*	*Lyd #5*	1 2 3 ♯4 ♯5 6 7
Jazz menor	*Jazz*	*Jazz Mi*	1 2 ♭3 4 5 6 7
Media disminuida	*Jazz*	*Half Dim*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Aumentada	*Jazz*	*Augmentd*	1 ♭3 3 5 ♯5 7

Escalas internacionales

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Magiar menor	*World*	*Hung Min*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Magiar mayor	*World*	*Hung Maj*	1 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Napolitana	*World*	*Neapoltn*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Española	*World*	*Española*	1 ♭2 ♭3 3 4 5 ♭6 ♭7
Griega	*World*	*Griega*	1 2 ♭3 ♭4 5 ♭6 ♭7
Judía 1	*World*	*Jewish 1*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Judía 2	*World*	*Jewish 2*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 ♭7
India 1	*World*	*India 1*	1 ♭2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
India 2	*World*	*India 2*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 7
India 3	*World*	*India 3*	1 ♭2 2 4 5 ♭6 6
India 4	*World*	*India 4*	1 ♯2 3 4 5 ♯6 7
Oriente próximo 1	*World*	*M East 1*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Oriente próximo 2	*World*	*M East 2*	1 ♭2 3 4 ♭5 ♭6 7
Oriente próximo 3	*World*	*M East 3*	1 ♭2 ♭3 4 ♭5 6 ♭7
Oriente próximo 4	*World*	*M East 4*	1 ♭2 3 4 ♭5 6 ♭7

Escalas pentatónicas

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Pentatónica I	*5-Tone*	*Pent I*	1 2 3 5 6
Pentatónica II	*5-Tone*	*Pent II*	1 2 4 5 ♭7
Pentatónica III	*5-Tone*	*Pent III*	1 ♭3 4 ♭6 ♭7
Pentatónica IV	*5-Tone*	*Pent IV*	1 2 4 5 6
Pentatónica V	*5-Tone*	*Pent V*	1 ♭3 4 5 ♭7
Hirajoshi	*5-Tone*	*Hira*	1 2 ♭3 5 b6
Insen	*5-Tone*	*Insen*	1 ♭2 4 5 ♭7
Kokin Joshi	*5-Tone*	*Kokin*	1 2 4 5 b6
Akebono	*5-Tone*	*Akebono*	1 2 ♭3 5 6
Ryukuan	*5-Tone*	*Ryukuan*	1 3 4 5 7
Abhogi	*5-Tone*	*Abhogi*	1 2 ♭3 4 6
Bhupkali	*5-Tone*	*Bhupkali*	1 2 3 5 b6
Hindolam	*5-Tone*	*Hindolam*	1 ♭3 4 ♭6 ♭7
Bhupalam	*5-Tone*	*Bhupalam*	1 ♭2 ♭3 5 b6
Amritavarshini	*5-Tone*	*Amrita*	1 3 ♯4 5 7

Escalas modernas

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Octatónica	*Modern*	*Octatonc*	1 2 ♭3 4 ♯4 ♯5 6 7
Acústica	*Modern*	*Acústica*	1 2 3 ♯4 5 6 ♭7
Aumentada	*Modern*	*Augmentd*	1 ♭3 3 5 ♯5 7
Trítona	*Modern*	*Trítona*	1 ♭2 3 ♭5 5 ♭7
Tono entero sensible	*Modern*	*Lead Wh*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♯6 7
Enigmática	*Modern*	*Enigmatc*	1 ♭2 3 ♯4 ♯5 ♯6 7
Scriabin	*Modern*	*Scriabin*	1 2 3 ♯4 6 ♭7
Cherepnín	*Modern*	*Tcherepn*	1 ♯1 ♯2 3 4 5 ♯5 6 7
Mesia I	*Modern*	*Mes I*	1 2 3 ♯4 ♯5 #6
Mesia II	*Modern*	*Mes II*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Mesia III	*Modern*	*Mes III*	1 2 ♭3 3 ♯4 5 ♭6 ♭7 7
Mesia IV	*Modern*	*Mes IV*	1 ♭2 2 4 ♯4 5 ♭6 7
Mesia V	*Modern*	*Mes V*	1 ♭2 4 ♯4 5 7
Mesia VI	*Modern*	*Mes VI*	1 2 3 4 ♯4 ♯5 ♯6 7
Mesia VII	*Modern*	*Mes VII*	1 ♭2 2 ♭3 4 ♯4 5 ♭6 6 7

Escalas mayores

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Natural	*Mayor*	*Natural*	1 2 3 4 5 6 7
Lidia	*Mayor*	*Lidia*	1 2 3 ♯4 5 6 7
Mixolidia	*Mayor*	*Mixolyd*	1 2 3 4 5 6 ♭7
Mayor menor	*Mayor*	*Maj Min*	1 2 3 4 5 ♭6 ♭7
Armónica mayor	*Mayor*	*Har Maj*	1 2 3 4 5 ♭6 7
Doble armónica mayor	*Mayor*	*Dbl Maj*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Napolitana mayor	*Mayor*	*Nea Maj*	1 ♭2 3 4 5 6 7
Locria mayor	*Mayor*	*Maj Loc*	1 2 3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Blues mayor	*Mayor*	*Blues Ma*	1 2 ♭3 3 5 6
Bebop mayor	*Mayor*	*Bebop Ma*	1 2 3 4 5 ♯5 6 7
Hexatónica 1	*Mayor*	*Hexa 1*	1 2 3 5 6 7
Hexatónica 2	*Mayor*	*Hexa 2*	1 2 3 4 5 6
Penta 1	*Mayor*	*Penta 1*	1 2 3 5 6
Penta 2	*Mayor*	*Penta 2*	1 3 4 5 7
Penta 3	*Mayor*	*Penta 3*	1 3 5 6 7

Escalas menores

Escala	Banco	Tipo	Grados de la escala
Natural	*Menor*	*Natural*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Doria	*Menor*	*Dorian*	1 2 ♭3 4 5 6 ♭7
Frigia	*Menor*	*Frigia*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Menor mayor	*Menor*	*Min Maj*	1 2 ♭3 4 5 6 7
Armónica menor	*Menor*	*Har Min*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Doble armónica menor	*Menor*	*Dbl Min*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Napolitana menor	*Menor*	*Nea Min*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Locria menor	*Menor*	*Min Loc*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Blues menor	*Menor*	*Blues Mi*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Bebop menor	*Menor*	*Bebop Mi*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7 7
Hexatónica 1	*Menor*	*Hexa 1*	1 2 ♭3 5 ♭6 ♭7
Hexatónica 2	*Menor*	*Hexa 2*	1 2 ♭3 4 5 b6
Penta 1	*Menor*	*Penta 1*	1 2 ♭3 5 b6
Penta 2	*Menor*	*Penta 2*	1 ♭3 4 5 ♭7
Penta 3	*Menor*	*Penta 3*	1 ♭3 5 ♭6 ♭7

La escala cromática aparece seleccionada por defecto; es decir que los pads ejecutan cada semitono. Sin embargo, al crearse un grupo nuevo, la última escala seleccionada queda asignada automáticamente.



El parámetro de selección de escalas no se encuentra disponible cuando el modo de acordes está configurado con la opción de Chord Set.

Acordes disponibles

El generador de acordes produce acordes según el pad y la escala seleccionada. Este generador se maneja con dos parámetros:

- **Chord Mode** (Off, por defecto): selecciona tres opciones posibles:
  - **Off**: el generador está apagado y no producirá acordes. Solo se escuchará la nota del pad respectivo.
  - **Harmonizer**: genera un acorde en función de la nota del pad y la escala empleada (es decir, según la fundamental seleccionada en Root Note y la escala seleccionada en Scale Type). Utilice el parámetro de selección de acordes (Chord Type) para seleccionar la notas que componen el acorde (véase abajo). Al producirse el acorde, los pads involucrados se encenderán.
  - **Chord Set**: esta opción permite manejar un juego de 12 acordes con los pads del controlador. Los acordes no están basados en ninguna escala en particular, solamente están determinados por la nota fundamental seleccionada. Utilice este parámetro para seleccionar el juego de acordes que desea manejar con los pads (véase abajo). Bajo este modo, solo destella el pad utilizado.
- **Chord Type**: selecciona el tipo de acorde a ser mapeado sobre los pads. Los acordes disponibles dependerán del modo de acordes y de la escala utilizada:
  - Si Chord Mode está puesto en Harmonizer, Chord Type ofrecerá distintas opciones según se trate de la escala cromática o de algún otro tipo de escala. Los acordes disponibles aparecen mostrados en la tabla de abajo.
  - Si Chord Mode está puesto en Chord Set, el parámetro de Chord Type ofrecerá 16 juegos de 12 acordes cada uno (8 mayores y 8 menores): Major 1, Major 2, ..., Major 8 y Minor 1, Minor 2, ..., Minor 8. El juego de 12 acordes se mapea sobre los primeros 12 pads. Los pads 13 a 16 quedarán deshabilitados.

Cuando Chord Mode está puesto en **Harmonizer** y Scale Type está puesto en **Chromatic**, los acordes podrán hacer uso de cualquier semitono dado que la escala armónica comprende el rango completo de semitonos. Los tipos de acorde son los siguientes:

Tipo de acorde	Semitonos sumados a la nota ejecutada
Octava	12
De 4ª perfecta	5
De 5ª perfecta	7
Mayor	4 y 7
Menor	3 y 7
De 4ª suspendida	5 y 7
De 7ª mayor	4, 7 y 11
De 7ª menor	3, 7 y 10
De 7ª dominante	4, 7 y 10
De 9ª dominante	4, 7, 10 y 14
Minor 7♭5	3, 6 y 10
De 7ª disminuida	3, 6 y 9
Aumentada	4 y 8
Cuarta	5, 10 y 15
Tricorde	5 y 11

Cuando Chord Mode está puesto en **Harmonizer** y Scale Type en una **escala distinta de Chromatic**, los acordes se generarán en función de las notas de la escala especificada. Los tipos de acorde son los siguientes:

Tipo de acorde	Notas agregadas a la nota ejecutada
Octava	Octava
1-3	3ª
1-5	5ª
1-3-5	3ª y 5ª

Tipo de acorde	Notas agregadas a la nota ejecutada
1-4-5	4ª y 5ª
1-3-5-7	3ª, 5ª y 7ª
1-4-7	4ª y 7ª

Escalas y acordes: información visual de los pads

Cuando las escalas y acordes están habilitados, los LED de los pads lo mantienen informado sobre la configuración vigente. La iluminación de los pads se determina de la siguiente manera:

Cuando **Chord Mode** está en **Off** o en **Harmonizer**, el pad de la nota fundamental aparece plenamente encendido:

Tipo de pad (de la escala seleccionada)	Estado predeterminado del LED	Estado del LED cuando el pad es accionado
Nota fundamental	Completamente encendido	Destello
Otros pads	Semiencendido	Destello

Tenga en cuenta que si Chord Mode está puesto en Harmonizer, los pads que componen el acorde destellarán también.

Cuando **Chord Mode** está en **Chord Set**, el pad 1 aparece completamente encendido:

Tipo de pad	Estado predeterminado del LED	Estado del LED cuando el pad es accionado
Pad 1	Completamente encendido	Destello
Pads 2–12	Semiencendido	Destello
Pads 13–16	Off (pad inactivo)	

Composición del acorde según la nota fundamental

En el controlador, dependiendo de la escala y del modo y tipo de acorde seleccionado, la notación enarmónica de la nota fundamental puede variar para optimizar la notación de la escala o acorde.

Condición	Notación enarmónica											
Scale Type en Chromatic	**Todas las notas**	**C**	**C#**	**D**	**D#**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**G#**	**A**	**A#**
Escala *distinta* de la cromática	**C**	**C#**	**D**	**E♭**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**A♭**	**A**	**B♭**	**B**
Chord Mode en Chord Set y Chord Type en Major 1-8	**C**	**D♭**	**D**	**E♭**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**A♭**	**A**	**B♭**	**B**
Chord Mode en Chord Set y Chord Type en Minor 1-8	**C**	**C#**	**D**	**D#**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**G#**	**A**	**B♭**	**B**

Borrado de notas

Al **borrar notas** desde el controlador, las notas borradas dependerán del modo de acorde seleccionado:

- Si Chord Mode está en Off, se borrarán las notas con el tono correspondiente al pad presionado.
- Si Chord Mode está en Harmonizer, solo se borrarán las notas con el tono del pad presionado. Las otras notas del acorde *no* serán borradas.
- Si Chord Mode está en Chord Set, el borrado quedará desactivado y no se podrá eliminar ninguna nota.

6.4.4 Crear arpegios y repeticiones de nota

MASCHINE incluye un **Arpegiador** flexible y versátil que permite tocar los sonidos como una secuencia de notas. Los arpegios se crean según los pads presionados y el acorde configurado (véase ↑6.4.2, Seleccionar una escala y crear acordes).



¡Si los acordes están habilitados, puede presionar más de un pad para incluir dentro del arpegio las notas de los acordes correspondientes!

Al igual que el generador de escalas y acordes, el arpegiador **funciona solamente en el modo del teclado**.

El arpegiador puede considerarse como una extensión melódica de la función de repetición de nota: de hecho, el arpegiador sustituye y extiende la función de repetición de nota del modo del teclado. Ahora, en lugar de tocar notas repetidas con un tono constante es posible tocar secuencias de notas de tonos diferentes.

El arpegiador y la repetición de nota presentan modalidades similares. Todo dependerá de si el controlador se halla en el modo de los pads o en el modo del teclado: al presionar NOTE REPEAT, el controlador activará, según el caso, la repetición de nota o el arpegiador. El arpegiador suma simplemente un par de parámetros más a los ya habituales de la función de repetición de nota.

Comentario general sobre la repetición de nota y el generador de arpegios

- Los parámetros de la repetición de nota / arpegiador son los mismos para todos los nichos de sonido de todos los grupos de un proyecto. Estos parámetros se guardan con el proyecto.
- La repetición de nota y el arpegiador procesan solamente la señal generada por los pads. Señales provenientes de controladores MIDI de terceros y los datos registrados en el editor de pautas no pueden ser procesados por el generador de escalas y acordes.
- Tanto la repetición de nota como el arpegiador se valen de la presión ejercida sobre el pad (pospulsación polifónica). ¡Esto permite generar arpegios y repeticiones de nota con distintas velocidades!
- La salida de la repetición de nota / arpegiador es registrada por el editor de pautas.

- Los parámetros de la repetición de nota y del arpegiador no pueden ser modulados ni automatizados en MASCHINE.
- Tanto la repetición de nota como el arpegiador pueden ser empleados incluso si la reproducción no está en funciones: en este caso, ambas funciones emplearán su propio reloj central. Este reloj volverá a restablecerse tan pronto como la reproducción dé comienzo.

Propietarios de KOMPLETE KONTROL S-SERIES: el reloj central es compartido por todos los dispositivos conectados, de manera que las notas repetidas accionadas por el controlador MASCHINE y los arpegios accionados desde el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES quedarán sincronizados, incluso si las funciones de Transport no están operando.

6.4.5 Swing en la repetición de notas y el arpegiador

El swing procesa (en sonidos, grupos y máster) las notas provenientes **del editor de pautas y del arpegiador** (pads en el modo del teclado) o las notas provenientes de la función de **repetición de nota** (pads en el modo de los pads). Esto significa que el swing se aplica no solo sobre las pautas sino también sobre cualquier secuencia generada por el arpegiador o la repetición de nota.

El swing aplicado no queda registrado en el editor de pautas. Consulte el diagrama de ↑6.4.1, Características de la ejecución musical para ver el panorama general del recorrido de la señal.

Por ejemplo, al tocar un ritmo "en vivo" por encima de una pauta que está sonando, puede emplear la repetición de nota sin por ello destruir la cadencia propia de la pauta: las notas repetidas serán procesadas con el mismo swing empleado en la pauta.

Cuando la reproducción no está en funciones, el swing se seguirá aplicando sobre la salida del arpegiador (modo del teclado) o de la repetición de nota (modo de los pads). Al presionar PLAY en el controlador, la reproducción dará comienzo y el ciclo del swing volverá a restablecerse.

6.5 Empleo de las capturas

La función de protección permite crear un total de sesenta y cuatro capturas (repartidas en cuatro bancos de dieciséis pads cada uno). Cada captura contiene todos los parámetros modulables del proyecto, incluyendo las funciones de silenciamiento y aislamiento. Estas capturas son de acceso inmediato y pueden transformarse de una a otra de manera sincronizada. La protección de capturas es una potente herramienta para lidiar con modulaciones extensas; aunque también resulta de utilidad para comparar distintas mezclas o para accionar capturas durante un recital en vivo.

El botón de protección se emplea para crear o abrir una captura y también, de manera extendida, para gestionar las capturas realizadas, actualizarlas, borrarlas u organizarlas de manera conveniente.

6.5.1 Crear una captura

Utilice el botón de protección para capturar, actualizar o abrir una captura protegida.

Para crear una captura:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione el Botón 4 (LOCK) para tomar una captura.

⇨ El botón de LOCK queda encendido para indicar que se llevó a cabo una captura. Ahora, puede cambiar parámetros o silenciar y aislar ajustes, con la seguridad de que todo quedará bien guardado en la captura.

3. Presione el Botón 4 (LOCK) para abrir la captura realizada.

→ La captura quedará abierta y LOCK dejará de aparecer resaltado. La captura puede cambiarse empleando el modo extendido. Consulte ↑6.5.2, Función extendida de la protección para más información al respecto. Si encuentra otra configuración que le guste más, vuelva a presionar LOCK para actualizar la captura.

► Presione SHIFT + ALL (SAVE) para guardar el proyecto.

Es necesario guardar el proyecto para que las capturas queden guardadas de manera permanente.

Sehen Sie dazu auch

Función extendida de la protección [→ 301]

6.5.2 Función extendida de la protección

La protección extendida permite ver el panorama general de las capturas. Aquí es posible abrir, actualizar o eliminar las capturas guardadas. También, es posible ajustar las transiciones entre una captura y otra.

Para ingresar a la vista de la protección:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione SHIFT + Botón 4 (EXT LOCK).

→ Los pads cambian su iluminación para mostrar el panorama de las capturas guardadas. Los botones semiencendidos representan las capturas respectivas. El pad completamente encendido representa la captura seleccionada.

6.5.3 Actualizar una captura

Si tras crear una captura encuentra que puede mejorarla con una configuración distinta, puede actualizarla sin problemas. Hay dos maneras de llevar esto a cabo: puede emplear la opción de protección o la opción de actualización. En ambos casos, las configuración anterior quedará reemplazada.

Paraactualizar una captura guardada:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione SHIFT + Botón 4 EXT LOCK.
3. Seleccione el pad de la captura que desea actualizar. De ser necesario, presione el Botón 7 u 8 para acceder a las capturas de los otros bancos.
4. Presione el Botón 4 (EXT LOCK) para abandonar el modo extendido.

5. Ajuste los parámetros necesarios hasta quedar listo para actualizar la captura. Puede emplear los botones 5 o 6 para acceder a los parámetros de los canales o a los de los plugines.
6. Presione SHIFT + Botón 4 EXT LOCK para volver al modo extendido.
7. Presione el Botón 5 UPDATE para actualizar la captura.
8. Repita el procedimiento para actualizar otras capturas.

6.5.4 Abrir una captura

El modo extendido de la protección permite abrir las capturas guardadas.

Paraabrir una captura:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione SHIFT + Botón 4 EXT LOCK.
3. Seleccione la captura que desea abrir desde los pads. De ser necesario, presione el Botón 7 u 8 para acceder a las capturas de los otros bancos.

→ La captura se abre y los parámetros asumirán los valores guardados. También, es posible pasar de una captura a otra empleando los ajustes de la sobreimpresión de pantalla.

6.5.5 Transformaciones entre capturas

Al pasar de una captura a otra, la transición puede configurarse para añadir mayor dinamismo e interés a la canción. La función extendida permite llevar a cabo la transición, transformando de manera precisa los parámetros de tiempo y sincronización.

Para transformar una captura en otra:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione SHIFT + Botón 4 EXT LOCK.
3. Gire la Perilla 1 para ajustar el parámetro de transformación (MORPH).
4. Ajuste el tiempo y modo de la transformación de manera conveniente. La tabla de abajo describe las modalidades posibles.

→ Al pasar de una captura a otra, podrá apreciar que la transición se lleva a cabo según la duración establecida.

Elemento	Descripción
MORPHING	
MORPH	Selecciona el encendido (On) o apagado (Off) de la función.
MODE	TRAVEL no sincroniza con la cuadrícula para llevar a cabo la transformación entre capturas. El cambio se produce de manera instantánea sin esperar el inicio del próximo compás. La duración de la transformación se ajusta en TIME. TARGET transforma de manera sincronizada con el ritmo cuando está ajustado con un compás (*Bar*) o con el valor rítmico ingresado.
TIME/GRID	Con la opción de TRAVEL, la duración de la transición dura los compases ingresados en este lugar. En la opción de TARGET, la duración de la transición se efectúa según el valor rítmico ingresado en este lugar.

6.5.6 Eliminar una captura protegida

El modo extendido de la protección permite borrar cualquier captura guardada.

Para borrar una captura:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione SHIFT + Botón 4 EXT LOCK.
3. Presione el pad de la captura que desea borrar. De ser necesario, presione el Botón 7 u 8 para acceder a las capturas de los otros bancos.
4. Presione el Botón 6 DELETE para borrar la captura.
5. Presione el pad de la captura que desea borrar.

→ La captura quedará eliminada.

6.5.7 Accionar capturas vía MIDI

CuandoMASCHINE funciona como plugin de un anfitrión, es posible accionar y cambiar de captura empleando mensajes MIDI de cambio de programa enviados desde el anfitrión hacia el plugin de MASCHINE.

Cuando esta función está habilitada, los mensajes MIDI de nota o de cambio de programa se vinculan con los botones de captura de MASCHINE, contengan o no una captura:

Botonera/Captura	Número de nota MIDI	Número de cambio de programa
1	0 (C-2)	1
2	1 (C#-2)	2
3	2 (D-2)	3
…	…	…
64	63 (D#3)	64

El accionamiento vía MIDI se emplea principalmente cuando MASCHINE funciona como plugin. Sin embargo, también es posible emplear un dispositivo MIDI externo, por ejemplo un teclado, para activar las capturas.

Números de nota MIDI: las aplicaciones anfitrionas utilizan distintas convenciones para denominar las notas MIDI. Por ejemplo, en MASCHINE, la nota MIDI número 0 es identificada como la nota C-2 y la nota MIDI número 60 (do central) es identificada como la nota C3. Por favor, consulte la documentación de su programa anfitrión para averiguar la convención empleada.

Números de cambio de programa: algunos programas anfitriones envían números de cambio de programa dentro del rango de [0–127] en lugar de [1–128]. En dichos casos, el CP 0 acciona la captura 1, el CP 1 acciona la captura 2 y así sucesivamente. Consulte la documentación del programa anfitrión para saber el rango comprendido por los mensajes de cambio de programa.

Habilitar el cambio MIDI de capturas

Para habilitar el cambio MIDI de capturas, lleve a cabo lo siguiente:

1. Pulse *Edit* > *MIDI Change*.

2. En el submenú que se abre, seleccione la fuente que desea emplear para cambiar los mensajes MIDI de cambio de programa. Seleccione en la lista el nombre del controlador respectivo o seleccione None para deshabilitar esta función.
3. Seleccione la opción de MIDI Note para accionar las capturas mediante notas MIDI o la opción de Program Change para accionar las capturas con mensajes MIDI de cambio de programa.
4. De ser necesario, vuelva a abrir el submenú y seleccione el canal MIDI a través del cual el cambio de capturas recibe los mensajes MIDI (canal 1, por defecto).



El cambio de escenas vía MIDI tiene prioridad por sobre el cambio de capturas. Si el cambio de capturas y de escenas tienes seleccionados la misma fuente MIDI y el mismo canal, solo las escenas serán accionadas por los eventos provenientes de esa fuente MIDI. En consecuencia, las capturas guardadas no accionarse.

Para más información sobre el accionamiento de capturas desde un programa anfitrión, consulte el banco de información del sitio de Internet de Native Instruments.

7 Trabajar con plugines

Los plugines son la piedra fundamental de los sonidos de MASCHINE. Pueden ser empleados en los tres niveles del sistema de direccionamiento de audio del programa: sonidos, grupos y máster.

Este capítulo describe los distintos tópicos concernientes a los plugines:

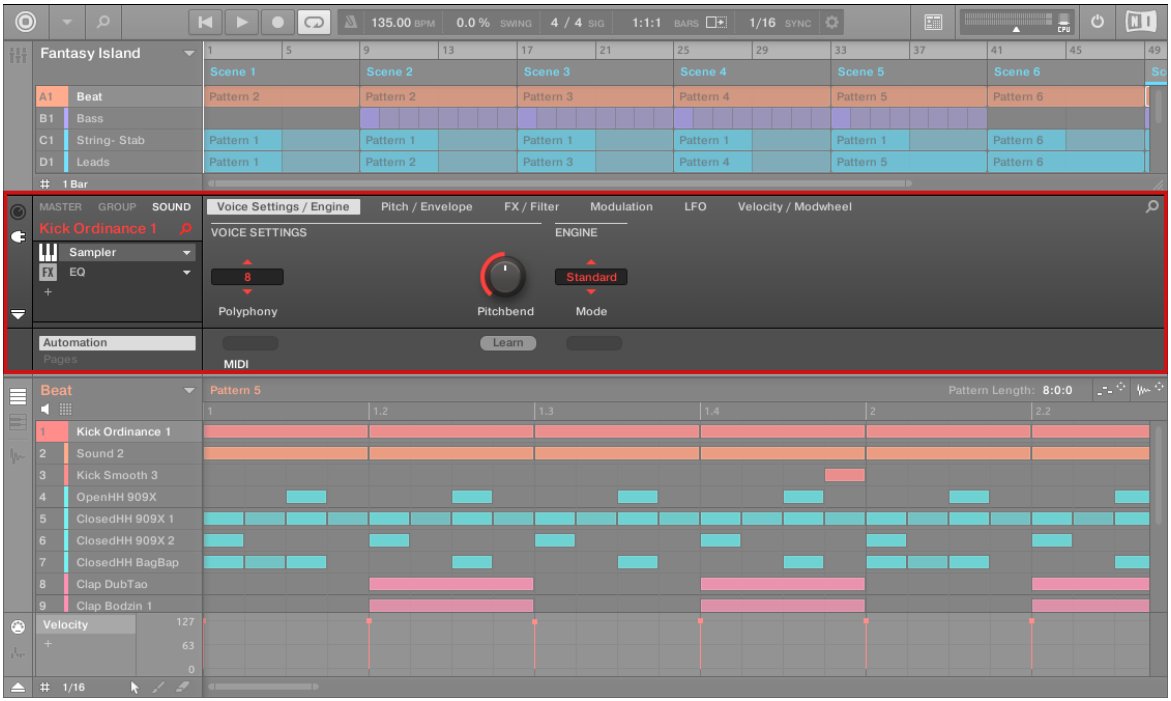
- Un panorama de los plugines y su manejo (↑7.1, Panorama de los plugines).
- Una descripción exhaustiva del plugin de instrumento interno encargado de la reproducción de todos los samples de MASCHINE: el Sampler (↑7.2, El plugin del sámpler)
- Información específica de los plugines externos y de Native Instruments (↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos)

7.1 Panorama de los plugines

Esta sección describe los plugines de manera general: el lugar donde se alojan, la manera de ajustar su configuración y su gestión general.

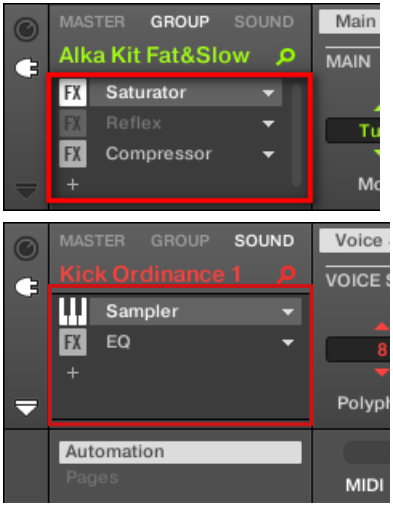
7.1.1 Fundamentos

En la vista del arreglador, el contenido y la configuración del sonido, grupo o máster en foco aparece mostrado en el **área de control** (en la parte central de la ventana del programa).

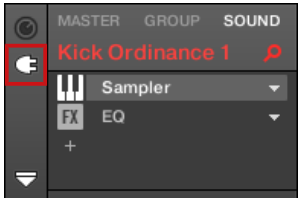


El área de control mostrando el contenido del sonido Kick Ordinance del nicho de sonido 1.

Sonidos, grupos y máster pueden alojar cualquier cantidad de plugines. Los plugines se ponen unos encima de otros en la **lista de plugines**, a la izquierda del área de control.



► Para ver la lista de plugines, haga clic en el **símbolo del plugin** (el enchufe), en la esquina superior izquierda del área de control:



En la lista de plugines, el orden de procesamiento va siempre de arriba abajo.

Además de los plugines, cada sonido, cada grupo y el máster ofrecen una serie de controles globales denominados propiedades de canal. Estas propiedades se describen en el apartado ↑6.3.3, Groove y en el capítulo ↑12, Direccionamiento de audio, control remoto y macrocontroles.

Diferentes tipos de plugin

Hay varias clases de plugines:

	Plugines de instrumento	Plugines de efecto
Plugines internos	Audio, Sampler, Drumsynth, Bass Synth	Efectos internos de MASCHINE
Plugines de Native Instruments	Plugines de instrumento VST/AU de la gama de productos Native Instruments	Plugines de efecto VST/AU de la gama de productos de Native Instruments
Plugines externos	Plugines de instrumento VST /AU de otros fabricantes.	Plugines de efecto VST /AU de otros fabricantes.

- **Instrumentos**: estos plugines generan sonido. Los plugines de instrumento se cargan en el primer nicho de plugin de un sonido. Los plugines disponibles son:
  - **Audio**: incluido en MASCHINE, el plugin de audio permite reproducir los bucleos sincronizadamente con el tempo del proyecto. Cualquier audio clasificado como bucleo (Loops) se cargará en el nicho de sonido incorporando el plugin de audio en el primer nicho de plugin de ese sonido. Véase ↑8, Empleo del plugin de audio para más detalles.
  - **Sampler**: incluido en MASCHINE, el sámpler permite que el sonido seleccionado ejecute samples. Al poner un sample en un nicho de sonido, el sámpler se cargará de manera automática en el primer nicho de plugin. Véase ↑7.2, El plugin del sámpler para más detalles.
  - **Drumsynths**: incluidos en MASCHINE, estos plugines son minisintetizadores especializados en la generación de sonidos de percusión. Véase ↑9, Emplear los sintetizadores de percusión (Drumsynths) para más detalles.
  - **Bass Synth**: incluido en MASCHINE, este plugin es un sintetizador monofónico especializado en la generación de sonidos graves. Véase ↑10, Empleo del Bass Synth para más detalles.
  - **Native Instruments**: puede emplear todos los instrumentos de KOMPLETE instalados en el ordenador como plugines VST/AU (p. ej., MASSIVE, que ya viene incluido en MASCHINE). Los productos de Native Instruments se integran a MASCHINE de manera total.
  - **Externos**: también puede usar plugines de instrumento VST/AU de otros fabricantes,

- **Efectos**: estos plugines modifican el audio proveniente de otros nichos de plugin (o el audio entrante si el efecto está cargado en el primer nicho de plugin de un sonido). Los plugines de efecto pueden cargarse en cualquier nicho de plugin. Los plugines disponibles son:
  - **Efectos internos**: son los plugines de efecto incluidos en MASCHINE. Consulte los capítulos ↑12, Direccionamiento de audio, control remoto y macrocontroles y ↑15, Detalle de los efectos para los detalles y modo de empleo de los efectos internos de MASCHINE.
  - **Native Instruments**: puede emplear todos los efectos de KOMPLETE instalados en el ordenador como plugines VST/AU. Los productos de Native Instruments se integran a MASCHINE de manera total.
  - **Externos**: también puede usar plugines de efecto VST/AU de otros fabricantes.

Qué cosas cargar y dónde

El tipo de plugin a cargar dependerá del nicho y del nivel seleccionado (es decir, sonido, grupo o máster):

- Los plugines de efecto (tanto internos como externos) pueden cargarse en todos los nichos de plugin de cualquiera de los tres niveles.
- Los plugines de instrumento (tanto internos como externos) solo pueden ser cargados en el primer nicho de plugin de un sonido.

7.1.2 Primer nicho de plugin de un sonido: seleccionar el papel del sonido

El plugin cargado en el **primer nicho de plugin de un sonido** determinará la función general desempeñada por ese sonido:

- Si el primer nicho de plugin contiene un **plugin de instrumento** (sámpler, sintetizador, instrumento de Native Instruments o externo; véase arriba), el sonido generará su propio audio.
- Si el primer nicho de plugin está ocupado por un **plugin de efecto** (interno, de Native Instruments o externo), el sonido funcionará como punto de transferencia de otras señales (provenientes de MASCHINE o, también, del mundo exterior). Esto permite, especialmente, armar efectos de envío o aplicar efectos sobre audio externo. Véase ↑14.3.1, Paso 1: establecer un sonido o un grupo como efecto de envío para más detalles.

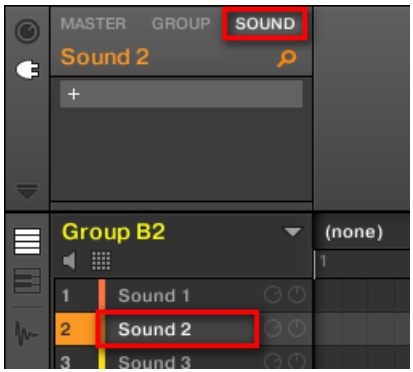


También puede samplear directamente sobre un nicho de sonidos. Esto cargará automáticamente un sámpler en el primer nicho de plugin del sonido. Consulte el capítulo ↑15, Detalle de los efectos para más detalles al respecto.

7.1.3 Cargar, eliminar y reemplazar plugines

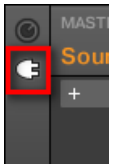
La manera de cargar un plugin con su configuración predeterminada es la misma para todos los niveles (sonidos, grupos y máster) y todos los tipos de plugin (internos, de Native Instruments, externos, efectos o instrumentos).

1. Ponga el foco en el sonido, grupo o máster donde desea cargar el plugin (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido). En la ilustración de abajo, cliqueamos sobre un nicho de sonido vacío y, luego, seleccionamos la ficha de SOUND en el área de control.

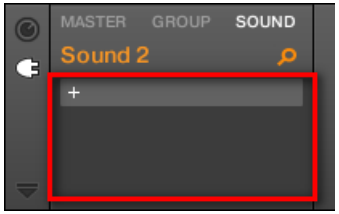


   El área de control nos muestra el contenido del sonido que acabamos de seleccionar (las propiedades del canal o los plugines).

2. A la izquierda, haga clic en el símbolo del enchufe para ver los plugines.



   La lista de plugines aparece mostrada a la izquierda del área de control:



La lista de plugines está vacía porque seleccionamos un nicho de sonido vacío. El único elemento visible es el signo "+" en la esquina superior izquierda.

3. Pulse un clic en el "+".
   El **menú de plugines** se abrirá y allí podremos seleccionar el plugin que deseamos cargar (véase abajo para una descripción detallada de las opciones del menú de plugines).



→ Tras la selección del plugin, el plugin quedará a la cabeza de la lista, ocupando el primer nicho. Adicionalmente, algunos plugines Native Instruments y plugines externos abren automáticamente una ventana propia (véase ↑7.3.1, Abrir y cerrar la ventana del plugin para más detalles).

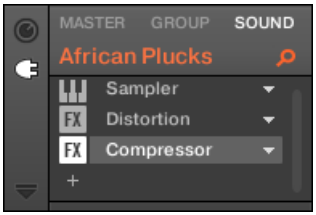
Habrá observado que el signo "+" se desplazó al nicho siguiente. Si cliquea otra vez, podrá cargar otro plugin en ese nicho y así sucesivamente.



En lugar de emplear el menú de plugines para cargar un plugin con su configuración predeterminada, puede emplear el buscador para cargar el preset de un plugin en particular. Esto puede resultar especialmente práctico para insertar un nuevo plugin entre dos plugines ya presentes en la lista. Véase ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información al respecto.

Eliminar y reemplazar un plugin

Tras cargar un plugin en un nicho, el nicho muestra el nombre del plugin precedido por el símbolo correspondiente a la clase de plugin cargado (instrumento o efecto) y seguido por una flecha de menú:



Algunos plugines cargados en la lista.

La flecha abre el menú de plugines.

- En la lista de plugines, haga clic en esta flecha para abrir el menú de plugines de ese nicho. También puede hacer clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre del plugin.

Esto permite **sacar el plugin cargado** en el nicho.

- Para sacar el plugin cargado en un nicho, abra el menú de plugines y seleccione la opción *None*, que aparece en la parte superior de la lista.



→ El plugin será sacado del nicho. Todos los plugines siguientes se moverán un lugar hacia arriba para llenar el vacío.

El menú de plugines permite también **reemplazar el plugin** cargado en la lista.

- Para reemplazar el plugin cargado en un nicho, abra el menú de plugines y seleccione otro en el menú.

→ El plugin será reemplazado por el seleccionado en el menú. El resto de los otros plugines permanecerá sin cambios.



También puede recuperar la búsqueda utilizada para hallar el preset de plugin cargado en el nicho (véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más información).

Contenido del menú de plugines

Las entradas del menú dependerán del nicho de plugin empleado para abrir el menú:

- El **primer nicho de plugin de un sonido** acepta tanto plugines de instrumento como de efecto. Las opciones disponibles se describen en la tabla de abajo.
- Todos **los otros nichos de plugines**, de sonidos, grupos y máster solo aceptan plugines de efecto. Por lo tanto, los respectivos menús de plugines mostrarán las mismas entradas salvo las correspondientes a los plugines de instrumento.

Los menús de plugines presentan, de arriba abajo, las entradas siguientes:

Opciones del menú	Descripción
Plugines	
Presets (solo presente cuando está cargado un plugin de Native Instruments o externo).	Lista todos los presetes VST/AU disponibles para MASCHINE. Esto le permitirá emplear sus presetes favoritos de su plugin VST/AU en MASCHINE. Véase ↑7.3.4, Empleo de presetes de plugin VST/AU para más detalles.
None	Seleccione *None* para eliminar el plugin cargado en el nicho (véase apartado anterior).
Native Instruments	Este submenú enumera los instrumentos de Native Instruments (solo para el primer nicho de plugin de un sonido) y los efectos. En productos que trabajan tanto como instrumento cuanto como efecto, el nombre del plugin de efecto va seguido de la sigla *FX*. De ser necesario, cada entrada va seguida por el tipo de plugin entre paréntesis: *(VST)* o *(AU)*. Véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos para más detalles.

Opciones del menú	Descripción
External	Presenta la lista de plugines externos, es decir los plugines de instrumento VST/AU (primer nicho de plugin de un sonido) y los plugines de efecto de otros fabricantes. Cada ada entrada va acompañada por el tipo de plugin entre paréntesis: *(VST)* o *(AU)*. Véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos para más detalles.
Sampler (primer nicho de plugin de un sonido)	El sámpler es el plugin de instrumento interno empleado para la reproducción de los samples de MASCHINE. Este plugin esencial se describe en detalle en ↑7.2, El plugin del sámpler.
Drumsynth (primer nicho de plugin de un sonido)	Este submenú alberga los sintetizadores de percusión disponibles: *Kick*, *Snare*, *Hi-hat*, *Tom* y *Percussion*. Estos plugines de instrumento son sintetizadores especializados en generar sonidos de percusión. Consúltese el capítulo ↑9, Emplear los sintetizadores de percusión (Drumsynths) para mayores detalles.
Todos los efectos internos de MASCHINE	Los plugines de efecto incluidos en MASCHINE. Las entradas correspondientes están divididas en varias categorías (dinámicos, filtrado, modulación, reverberación, etc.). Véase el capítulo ↑9.6.3, Percussion – Shaker para más detalles sobre el empleo de efectos y el capítulo ↑15, Detalle de los efectos para una descripción detallada de cada uno de los plugines internos de efecto de MASCHINE.
Comandos de edición	
Cut	Saca el plugin del nicho donde está alojado y lo pone en la memoria transitoria para su uso posterior.
Copy	Copia el plugin guardado en la memoria transitoria.
Paste	Carga en el nicho el plugin cortado o copiado de otro nicho. Esto permite emplear la misma configuración del plugin en los distintos niveles (sonido, grupo y máster).
Gestión de presetes	

Opciones del menú	Descripción
Open...	Permite abrir un preset de plugin guardado con anterioridad.
Save As...	Permite guardar la configuración del plugin como un preset. Este preset aparecerá en el buscador y podrá usarse en todo momento.
Save As Default... (solo cuando se halla cargado un plugin de Native Instruments o un plugin externo)	Permite guardar el plugin como un preset predeterminado. El preset así guardado se cargará siempre de la misma manera cada vez que cargue el plugin desde el menú de plugines.

Tenga en cuenta que los dos primeros submenús (*Native Instruments* y *External*) solo muestran los plugines que están habilitados en la página de Plug-ins del panel de Preferences. Véase ↑3.6.6, Preferencias – Plug-ins para más información al respecto.

Los comando de edición (*Cut*, *Copy* y *Paste*) y los comandos de gestión (*Open*, *Save As...* y *Save As Default...*) que aparecen al final del menú se tratan en los apartados ↑7.1.7, Mover plugines y ↑7.1.9, Guardar y abrir presetes de plugin, respectivamente.

7.1.3.1 Seleccionar nichos de plugin con el buscador

El buscador permite ahora seleccionar directamente los nichos de plugin empleando el botón de SHIFT. SHIFT permite acceder transitoriamente al modo plugin y efectuar una selección en la lista de plugines. El buscador permite cargar plugines en los tres niveles del direccionamiento del audio (sonidos, grupos y máster).

Para cambiar el foco de selección de un nicho de plugin con el buscador:

1. Presione el botón de BROWSE.
2. Presione SHIFT y, luego, presione los Botones 7 u 8 para seleccionar un nicho de plugin.

El foco de selección puede operarse desde el buscador.

Para cambiar el foco de selección de un nicho de plugin con el buscador:

1. Presione el botón de BROWSE.

2. Presione SHIFT y, luego, presione los Botones 7 u 8 para seleccionar un nicho de plugin.

→ El foco de selección puede operarse desde el buscador.

7.1.3.2 Cargar, remover y reemplazar plugines en el controlador

En el controlador MASCHINE, haga lo siguiente:

1. Presione CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Seleccione el sonido, grupo o máster donde desea cargar, remover o reemplazar un plugin (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido).
3. Presione el Botón 6 (PLUG-IN) para exponer los nichos de plugin del sonido, grupo o máster seleccionado.
4. Presione los Botones 7/8 para llegar hasta el plugin deseado.
   El plugin aparece mencionado entre flechas bajo los Botones 7 y 8. Si no hay plugines en el canal, el campo mostrará la palabra NONE.

→ Ahora, ya podemos cargar, insertar, remover o sustituir plugines de la manera descrita en los apartados precedentes.

Cargar un plugin

Para cargar un plugin en el nicho de plugin seleccionado, haga lo siguiente:

1. Presione SHIFT + BROWSE para abrir el buscador y recorrer los plugines existentes.
2. En el visualizador de la izquierda, gire la Perilla 1 para seleccionar el tipo (TYPE) de plugin entre las opciones INTERNAL, NI o EXTERNAL.
   El visualizador derecho mostrará la lista de plugines internos, de Native Instruments o externos disponibles.
3. Si seleccionó el primer nicho de plugin de un sonido, gire la Perilla 2 (SUBTYPE) para seleccionar como subtipo un instrumento (INSTR) o un efecto (EFFECT).
   En cualquiera de los otros nichos de plugin, el campo de SUBTYPE no aparece disponible — solo los plugines de efecto aparecen mostrados en el visualizador derecho.
4. Gire la Perilla 5 para recorrer los plugines correspondientes al tipo (TYPE) y subtipo (SUBTYPE) seleccionado.

5. Cuando haya encontrado un plugin de su agrado, presione el Botón 8 para cargarlo.

Si el nicho seleccionado ya se encuentra ocupado por un plugin, el plugin nuevo reemplazará al viejo.

En lugar de utilizar el buscador de plugines, puede emplear el buscador general para cargar el preset de un plugin en particular. Consulte el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información.

Insertar un plugin

Para insertar un plugin directamente después del nicho de plugin seleccionado, haga lo siguiente:

1. Presione SHIFT + Botón 4 (INSERT).
   El buscador se abrirá automáticamente en el controlador y la selección del tipo de archivo estará solamente limitada a los efectos (EFFECT). (Los Botones 1 y 2, empleados normalmente para seleccionar el tipo de archivo, aparecen deshabilitados.
2. Seleccione y cargue el preset de plugin deseado con el procedimiento habitual empleado por el buscador (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido).

→ Al presionar el Botón 8 (LOAD) para cargar el plugin, el controlador volverá automáticamente al modo de control y el plugin aparecerá cargado en el nicho siguiente. Todos los otros plugines se corren un lugar para dar lugar al plugin recién insertado.

Remover un plugin

Para remover un plugin de su nicho, haga lo siguiente:

► Presione SHIFT + Botón 6 (REMOVE).

→ El plugin será sacado del nicho. Todos los plugines siguientes se moverán un lugar hacia arriba para llenar el vacío.

También, puede presionar SHIFT + BROWSE, girar la Perilla 5 para seleccionar (NONE) en el visualizador derecho y, finalmente, presionar el Botón 8 (LOAD).

Reemplazar un plugin

► Para reemplazar un plugin, seleccione el nicho correspondiente y cargue en su lugar un otro plugin.



También puede recuperar la búsqueda utilizada para hallar el preset de plugin cargado en el nicho (véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más información).

7.1.4 Ajustar los parámetros de un plugin

El ajuste de parámetros es un procedimiento común a todos los tipos de plugin y todos los juegos de propiedades del canal. Esto se describe en ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control.



Plugines Native Instruments y plugines externos solamente: el ajuste de parámetros se puede realizar también desde la misma interfaz de usuario del plugin VST/AU. Véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos para más información.

7.1.5 Anular nichos de plugin

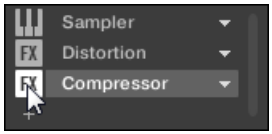
Los nichos de plugin pueden anularse (silenciarse). Cuando se anula un nicho de plugin, el plugin contenido es sacado provisoriamente del recorrido de la señal y el audio que pasa a través del nicho dejará de ser procesado por el plugin. En su lugar, el audio pasará directamente al nicho de plugin siguiente (o a la salida del canal si el nicho puenteado fuese el último de la lista).En su lugar, el audio pasará directamente al nicho de plugin siguiente (o a la salida del canal si el nicho puenteado fuese el último de la lista).

Anular nichos de plugin puede resultar una operación conveniente en las situaciones siguientes:

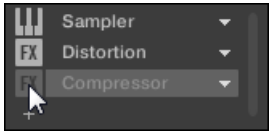
- Para anular y volver a habilitar un efecto durante una presentación en vivo.
- Para comparar un sonido con y sin el efecto.
- Para desentrañar cadenas y direccionamientos complejos ("¿de dónde viene esa reverberación...?").

Para anular un plugin, haga lo siguiente:

1. Si desea anular un plugin del máster, haga clic en la ficha de MASTER, a la izquierda del área de control.
2. Si desea anular el plugin de un grupo, seleccione el grupo deseado en la izquierda del arreglador y, luego, haga clic en la ficha de GROUP en el área de control.
3. Si desea anular el plugin de un sonido, primero seleccione en el arreglador el grupo al cual pertenece, luego, en el editor de pautas, haga clic en el nicho de sonido deseado, y, finalmente, haga clic en la ficha de SOUND a la izquierda del área de control.
4. En la lista de plugines, haga clic en el símbolo que precede al nombre del plugin (un teclado en los plugines de instrumento o la sigla FX en los plugines de efecto) para pasar por alto ese plugin.



El plugin ya no procesa el sonido. El símbolo y el nombre se mostrarán de color gris para indicar que el nicho fue anulado.



Use el mismo método para activar nuevamente el plugin:

► Para activar un plugin anulado, haga clic sobre el símbolo correspondiente:



En la mayoría de los casos, el primer nicho de plugin contiene un plugin de instrumento (p. ej., un sámpler). Por lo tanto, tenga cuidado: ¡si anula este nicho silenciará todo el sonido!

Anular un nicho de plugin en el controlador

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Si desea anular un plugin del máster, presione el Botón 1 para seleccionar MASTER.

3. Si desea anular el efecto de un grupo, presione el Botón 2 para seleccionar la ficha GROUP y presione el botón de grupo A-H del grupo correspondiente. De ser necesario, presione primero SHIFT + el botón de grupo A–H para acceder primero al banco del grupo.
4. Si desea anular el efecto de un sonido, presione el Botón 3 para seleccionar SOUND, seleccione luego el grupo correspondiente según la forma descrita en el paso anterior y, finalmente, presione SELECT + el pad del sonido (o simplemente pulse el pad si los pads se encuentran en el modo de los pads).
5. Asegúrese de que el campo de PLUG-IN (Botón 6) esté activado para que los plugines aparezcan mostrados.
6. Presione el Botón 7/8 para seleccionar el siguiente nicho desocupado.
   El plugin aparece mencionado entre flechas bajo los Botones 7 y 8. Si no hay plugines en el canal, el campo mostrará la palabra NONE.
7. Presione SHIFT + Botón 5 (BYPASS), encima del visualizador derecho, para anular el nicho de plugin seleccionado.

→ El plugin anulado no afectará más al sonido. Al presionar SHIFT, el Botón 5 quedará completamente encendido y la leyenda de BYPASS, en el visualizador derecho aparecerá resaltada para indicar que el nicho de plugin fue anulado:



Use el mismo método para activar nuevamente el efecto:

► Para activar nuevamente el efecto, presione SHIFT + el Botón 5 (BYPASS).

En la mayoría de los casos, el primer nicho de plugin contiene un plugin de instrumento (p. ej., un sámpler). Por lo tanto, tenga cuidado: ¡si anula este nicho silenciará todo el sonido!

7.1.6 Empleo del encadenamiento lateral

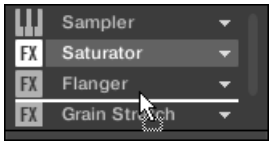
Algunos plugines permiten el encadenamiento de señales secundarias. Esto permite controlar el audio a través de una señal suplementaria enviada a la entrada secundaria (lateral) del plugin. Este modalidad de direccionamiento extra se describe en detalle en el apartado ↑14.1.3, Empleo de la entrada del encadenamiento lateral.

7.1.7 Mover plugines

MASCHINE permite mover los plugines a través de la lista y a través de sonidos y grupos

Mover plugines en la lista de plugines

► Para mover un plugin en la lista de plugines, haga clic en el nombre del plugin y arrastre verticalmente. Al arrastrar, observará que una línea que muestra el lugar de inserción del plugin. Arrastre hasta la posición deseada y suelte el botón del ratón. El plugin quedará ubicado en esa nueva posición.



→ El plugin cambiará de lugar conservando exactamente la misma configuración. Todos los otros plugines quedarán acomodados de manera consecuente.



Este método resulta muy útil para cambiar el orden de procesamiento de los efectos.

Mover plugines entre sonidos y grupos

No solo es posible mover los plugines dentro del mismo, también es posible hacerlo entre sonidos y grupos (p. ej., de un sonido a un grupo) o, incluso, a través de sonidos de grupos diferentes.

Para mover un plugin hacia otro sonido, otro grupo o hacia el máster, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la punta de flecha del nicho cuyo plugin desea mover.

2. Al abrirse el menú, seleccione la opción *Cut* (cortar).
3. Seleccione el sonido, grupo o máster adonde desea trasladar el plugin (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido).
4. Haga clic en la punta de flecha del nicho de destino (el nicho donde desea ubicar el plugin).
5. En el menú que se abre, seleccione la opción de *Paste* (pegar).

→ El plugin con su completa configuración se habrá trasladado a esta nueva ubicación.

Duplicar un plugin en sonidos y grupos

En vez de seleccionar *Cut*, en el menú del plugin (véase arriba), seleccione *Copy* (copiar) para duplicar el plugin en otro nicho.

Mover un nicho de plugin en el controlador MASCHINE

El traslado de plugines de lleva a cabo en el modo de control del controlador. Para llevar esto a cabo:

1. Seleccione el plugin que desea mover (véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control).
2. Presione SHIFT + Botón 7/8 para mover el plugin al nicho anterior o siguiente.

→ El plugin cambiará de lugar conservando exactamente la misma configuración. Todos los otros plugines quedarán acomodados de manera consecuente.

7.1.8 Alternativa: el área de plugines

Los plugines también pueden ser manejados con comodidad en el área de plugines de la vista conjunta de MASCHINE. Consulte el apartado ↑13.4, El área de plugines para más detalles sobre esta sección del programa.

7.1.9 Guardar y abrir presetes de plugin

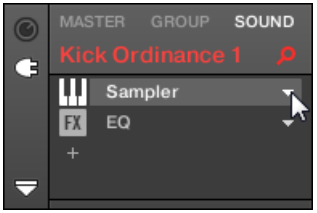
Los ajustes y asignaciones de un plugin pueden guardarse como un preset. Una vez guardados, estos presetes quedan disponibles en el buscador; tanto en el programa como desde el controlador (véase ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca). Representa una manera práctica de recuperar plugines con parámetros ya ajustados a valores específicos. Además, un preset de este tipo puede guardarse también como preset predeterminado, para que quede cargado automáticamente cada vez que se abra el plugin.

El formato de MASCHINE para los plugines de Native Instruments permite conservar el formato original del plugin y el intercambio de archivos entre el plugin del instrumento, MASCHINE y KOMPLETE KONTROL.

Para usar esta función, verifique que los plugines de Native Instruments se encuentren actualizados. Utilice el Service Center o ingrese a su cuenta de Native Instruments para encontrar las últimas actualizaciones.

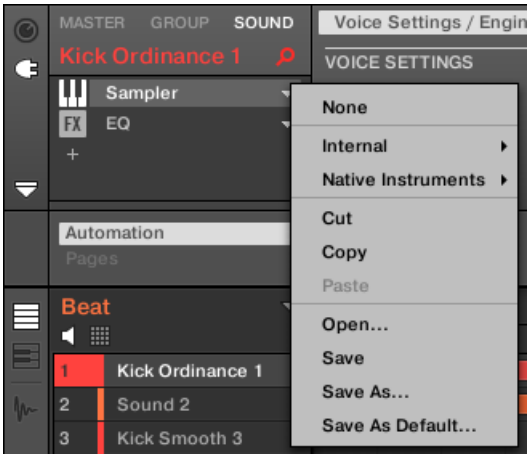
7.1.9.1 Guardar presetes de un plugin

Guardar el preset de un plugin es una operación que se lleva a cabo en el menú del plugin. Para abrir el menú del plugin, haga clic en la punta de flecha situada a la derecha del nicho.



Abriendo el menú del plugin.

Los comandos para guardar presetes se encuentran al final del menú.



Los comandos para guardar y abrir presetes de plugin.

Opciones del menú	Descripción
Save	Guarda los cambios realizados al preset.
Save As...	Guarda la configuración del plugin como un nuevo preset.
Save As Default...	Guarda la configuración y las asignaciones realizadas para que funjan como preset predeterminado. El preset se cargará con el plugin cuando este se abra.
Remove Default Preset	Elimina el estatus predeterminado del preset. Esta opción aparece solamente cuando un preset fue guardado con la opción de *Save As Default...*.

Los comandos de *Save As...* y *Save As Default...* permiten, sobre todo, importar a la biblioteca de MASCHINE los presetes de usuario de instrumentos y efectos de Native Instruments, lo mismo que presetes de usuario o de fábrica de instrumentos y efectos de otros fabricantes. Véase ↑7.3.4, Empleo de presetes de plugin VST/AU para más información al respecto.

7.1.9.2 Abrir presetes de plugin

Todos los presetes de plugin guardados quedan disponibles en buscador y pueden abrirse tanto desde el programa como desde el controlador. Los presetes quedan ordenados automáticamente por categoría (efecto o instrumento) en el selector de tipos de archivo del panel de bibliotecas del buscador (LIBRARY). Los presetes del usuario, por su parte, aparecen disponibles en LIBRARY, en la sección de contenidos del usuario.



Para más información sobre la manera de cargar presetes de plugin en el buscador y clasificarlos musicalmente, consulte el capítulo ↑4, Buscador.

La biblioteca de MASCHINE ofrece, por su parte, un gran colección de presetes para los plugines internos de MASCHINE. Además, cualquier otro producto de Native Instruments instalado en el ordenador tendrá su biblioteca de fábrica importada en el buscador de MASCHINE.



Los presetes de plugin también pueden ser clasificados con etiquetas. Esto se hace desde el buscador del programa. Para más detalles al respecto, consulte por favor el apartado ↑4.5, Editar las etiquetas y propiedades de un archivo.



Los productos KOMPLETE y MASCHINE EXPANSIONS deberán ser actualizados para asegurar su total integración con la biblioteca de MASCHINE. Para actualizar cualquiera de los productos Native Instruments instalados en su ordenador, utilice el Service Center.

También es posible emplear el comando *Open*... del menú de plugines para recorrer el sistema de archivos y seleccionar el archivo deseado (las extensiones de archivo son ".mxinst" para presetes de instrumento; ".mxfx" para presetes de efecto; y ".mfxp" para los presetes de módulo de MASCHINE 1.x).

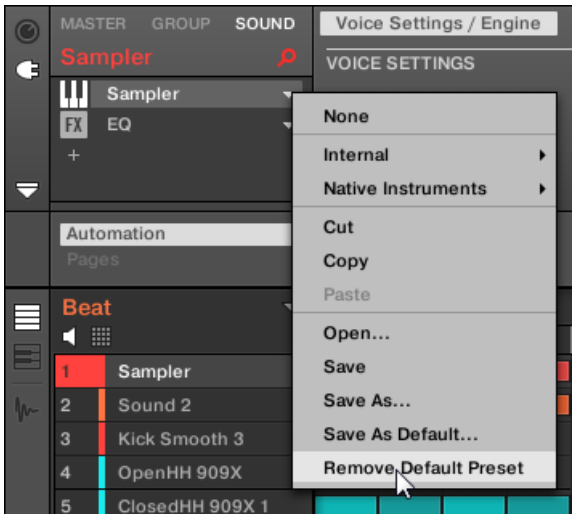
7.1.9.3 Eliminar el preset predeterminado de un plugin

Un plugin puede configurarse por defecto con un preset determinado. Si esta configuración por defecto deja de ser necesaria, utilice el menú del plugin para remover dicho preset.

Para remover el preset predeterminado de un plugin:

1. Pulse un clic en el sonido que contiene el plugin.
2. Pulse un clic en el menú desplegable.

3. Pulse un clic en la opción de *Remove Default Preset* para eliminar el preset predeterminado.



→ El preset quedará removido y el plugin se cargará con su configuración original la próxima vez que se abra.

También, puede emplear el Plugin Manager del panel de preferencias para ver la lista de plugines predeterminados y remover alguno de ellos en caso de ser necesario.



La eliminación de presetes predeterminados es una función exclusiva del programa.

7.2 El plugin del sámpler

El plugin del sámpler permite la reproducción de los samples en MASCHINE; incluyendo todos los grupos, sonidos y samples de la biblioteca de fábrica. El sámpler ofrece una extensa serie de parámetros que permiten modelar y modificar los samples de distintas maneras. Entre otras cosas, es posible afinar el sonido, cambiar la dinámica, aplicar efectos y establecer distintas opciones de modulación.

Muchos de estos parámetros pueden modularse y automatizarse. Véanse ↑11.5, Registrar y editar una modulación, y ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión para más información.

En caso de que MASCHINE no pueda hallar los samples cargados en el sámpler, se abrirá un cuadro de advertencia (Missing Sample) que le permitirá ubicar otra vez los samples perdidos. Consulte el apartado ↑4.7, Localizar samples faltantes para más información.

Esta sección describe los parámetros específicos del sámpler. Para una descripción general de las características y funciones de los plugines (incluido el sámpler), consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines.

Aquí vamos a presentar los parámetros del sámpler tal y como aparecen en el área de control de la vista del arreglador. El sámpler también presenta un panel propio en el área de plugines de la vista conjunta. Este panel se describe en el apartado ↑13.4.3, Panel del sámpler.

Los parámetros del sámpler están organizados en 6 páginas:

- Página 1: Voice Settings / Engine: ↑7.2.1, Página 1: Voice Settings / Engine.
- Página 2: Pitch / Envelope: ↑7.2.2, Página 2: Pitch / Envelope.
- Página 3: FX / Filter: ↑7.2.3, Página 3: FX / Filter.
- Página 4: Modulation:↑7.2.4, Página 4: Modulation
- Página 5: LFO: ↑7.2.5, Página 5: LFO.
- Página 6: Velocity / Modwheel: ↑7.2.6, Página 6: Velocity / Modwheel.

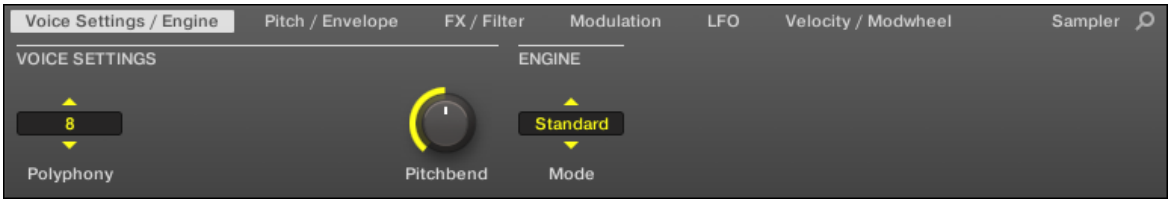
Estás páginas se selecciona a través de los métodos usuales, descritos en ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control. Por ejemplo:

► Para exponer el contenido de una página, en el programa, haga clic en el nombre correspondiente que aparece en la parte superior del área de control.

7.2.1 Página 1: Voice Settings / Engine



Parámetros del sámpler – página 1 de 6: VOICE SETTINGS y ENGINE en el controlador.



Parámetros del sámpler – página 1 de 6: VOICE SETTINGS y ENGINE en el programa

Parameter	Descripción
VOICE SETTINGS	
Polyphony	Aquí puede definir el número de voces del sonido; es decir la cantidad máxima de voces (notas) que el sámpler puede ejecutar simultáneamente. Una vez alcanzada la polifonía, al accionar una nota adicional se eliminará la nota más antigua que se esté ejecutando (es decir, la nota accionada en primer lugar). Los valores disponibles son *1*, *2*, *4*, *8* (predeterminado), *16*, *32* y *64*. También puede optar por la opción de *Legato*: en este caso, la polifonía quedará puesta en 1 y el sámpler realizará una continua transición tonal entre notas consecutivas.
Glide	Si *Legato* aparece seleccionado en el parámetro de polifonía (Polyphony), esta opción permite ajustar la duración de la transición entre notas consecutivas.
Pitchbend	Aquí puede ajustar la reacción del sonido ante mensajes MIDI de inflexión de tono provenientes de un controlador MIDI externo o de la aplicación anfitriona. Para más detalles sobre la manera de configurar los sonidos para que reciban mensajes MIDI, consulte el apartado ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI.
ENGINE	
Mode	Permite seleccionar diferentes modos de sampleado. Además de la opción *Standard*, las opciones *MP60* y *S1200* emulan el sonido legendario de dos famosos sámpleres empleados en la música hip-hop y otros géneros similares. La segunda de estas opciones se presenta con distintas modalidades de filtrado: *S1200* (sin filtro), *S1200 L* (filtro de frecuencias bajas), *S1200 LM* (filtro de frecuencias bajas y medias), *S1200 HM* (filtro de frecuencias medias y altas), y *S1200 High* (filtro de frecuencias altas).

7.2.2 Página 2: Pitch / Envelope



Parámetros del sámpler – página 2 de 6: PITCH / GATE y AMPLITUDE ENVELOPE en el controlador.

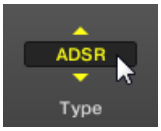


Parámetros del sámpler – página 2 de 6: PITCH / GATE y AMPLITUDE ENVELOPE en el programa.

Parameter	Descripción
PITCH / GATE	
Tune	Es el control de afinación y establece el tono básico del sample: gire la perilla a la derecha para obtener tonos altos y gire a la izquierda para obtener tonos bajos.
Start	Determina el inicio del sample. Este parámetro puede ser modulado con el control de velocidad. Véase ↑7.2.5, Página 5: LFO.
Reverse	Si Reverse está activado, el sample se tocará inversamente.
Tipo	Selecciona tres tipos distintos de envolvente de amplitud. Véase abajo para más información.

AMPLITUDE ENVELOPE

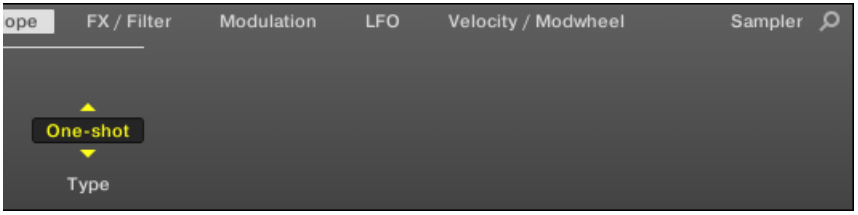
La sección de AMPLITUDE ENVELOPE permite ajustar la potencia del volumen del sample y su duración.



El selector de tipos (Type).

El selector de tipos (Type) permite seleccionar tres tipos de envolvente de amplitud. Según el tipo seleccionado, los parámetros que aparezcan en la sección Amplitud Envelope serán distintos:

- *One-shot*: es el típico comportamiento de una caja de ritmos clásica: el sample se toca de una vez, de principio a fin, sin envolventes. Si selecciona *Oneshot*, la sección de AMPLITUDE ENVELOPE no mostrará ningún parámetro.



- *AHD*: el modo AHD deshabilita los controles de sostenimiento y relajación de la envolvente ADSR (véase abajo), y los reemplaza por un control de sostenimiento (Hold). El modo AHD es ideal para una ejecución segura, en la cual es deseable que un sonido se accione una cierta cantidad de veces sin importar cuanto tiempo se mantenga el pad presionado.



- *ADSR*: típicamente, la envolvente ADSR es empleada en samples largos y sostenidos que requieren un control dinámico más complejo.



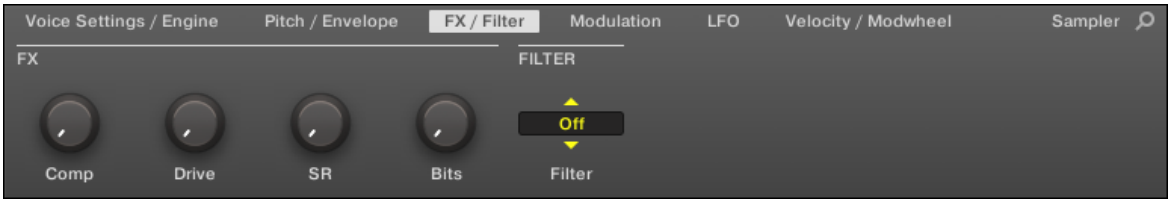
A diferencia de otros dispositivos, los pads de MASCHINE no son solamente sensibles a la presión, sino también al mantenimiento de la presión; por lo que, con la envolvente ADSR, podrá hacer que los pads se comporten como un teclado MIDI y solamente sostengan una nota durante el tiempo en que son presionados.

Parameter	Descripción
AMPLITUDE ENVELOPE	
Attack (AHD y ADSR)	Attack determina el ataque; es decir, el tiempo que tarda el sonido en alcanzar su máximo volumen después de haber sido accionado.
Hold (solo AHD)	Hold determina el tiempo de retención, tiempo durante el cual la envolvente se mantiene en su nivel máximo.
Decay (AHD y ADSR)	Decay determina el declive; es decir, la velocidad con la que la envolvente cae hasta el nivel de sostenimiento (Sustain) en el modo ADSR; en el modo AHD, se emplea para ajustar el tiempo que dura un sonido hasta extinguirse. Este parámetro puede ser modulado con el control de velocidad. Véase ↑7.2.5, Página 5: LFO.
Sustain (solo ADSR)	Sustain determina el volumen constante mantenido tras el declive (Decay), hasta que la nota termina. Esto puede controlarse también con un controlador o teclado MIDI externo empleando un mensaje MIDI 64 de cambio de control.
Release (solo ADSR)	Release determina la relajación; es decir, el tiempo que tarda el sonido en desaparecer una vez que la nota ha finalizado.

7.2.3 Página 3: FX / Filter



Parámetros del sámpler – página 3 de 6: FX y FILTER en el controlador.



Parámetros del sámpler – página 3 de 6: FX y FILTER en el programa.

FX

Es una pequeña selección de efectos básicos. No debe confundirse con la colección de plugines de efecto descrita en el capítulo ↑15, Detalle de los efectos.

Parameter	Descripción
FX	
Comp	Es un compresor básico que permite dar mayor densidad al sonido.
Drive	Define la cantidad de saturación aplicada a un sonido.
SR	SR es la frecuencia de muestreo. Utilice este parámetro para bajar la frecuencia de muestreo original del sample y que el sonido suene como de baja calidad.
Bits	Permite reducir la definición del sonido, consiguiendo así un efecto más basto, de baja fidelidad.

FILTER

El selector de filtros (Filter) de FILTER presenta distintos tipos de filtros. Utilice las flechas o haga clic sobre la opción seleccionada para ver las distintas opciones disponibles: *Off*, *LP2*, *BP2*, *HP2* y *EQ*. Cada tipo de filtro presenta a su derecha los correspondientes parámetros:

Modos de filtrado	Descripción
Off	El filtrado está apagado.
LP2	LP2 es un filtro de paso bajo con controles para establecer la frecuencia de recorte (Cutoff) y la resonancia (Resonance). Cutoff puede ser modulado por la velocidad, la envolvente de modulación, el LFO o la rueda de modulación MIDI.
BP2	BP 2 es un filtro de bandas con un control para establecer la frecuencia de recorte (Cutoff). Cutoff puede ser modulado por la velocidad, la envolvente de modulación, el LFO o la rueda de modulación MIDI.
HP2	HP2 es un filtro de paso alto con controles para establecer la frecuencia de recorte (Cutoff) y la resonancia (Resonance). Cutoff puede ser modulado por la velocidad, la envolvente de modulación, el LFO o la rueda de modulación MIDI.
EQ	EQ es un ecualizador que presenta los parámetros de frecuencia (Frequency), ancho de banda (Bandwidth) y ganancia (Gain).

7.2.4 Página 4: Modulation



Parámetros del sámpler – página 4 of 6: MODULATION ENVELOPE y DESTINATION en el controlador.



Parámetros del sámpler – página 4 de 6: MODULATION ENVELOPE y DESTINATION en el programa.

MODULATION ENVELOPE

La sección de MODULATION ENVELOPE ofrece envolventes adicionales que permiten la modificación (o "modulación") de otros parámetros según la manera en que se ejecutan los pads. Los controles de esta sección reflejan los de la sección de AMPLITUD ENVELOPE de la página 2 (véase ↑7.2.1, Página 1: Voice Settings / Engine); es decir, controles para una envolvente ADSR (ataque, declive, sostenimiento y relajación) o una envolvente AHD (ataque, retención y declive). Si selecciona el modo One-shot, solamente dispondrá de la envolvente AHD (utilizada en la ilustración).

Controles de la envolvente	Descripción
Attack	El tiempo que tarda la envolvente en alcanzar su nivel máximo.
Hold	Determina el tiempo durante el cual la envolvente se mantiene en su nivel máximo.
Decay	El control Decay determina la velocidad con la que la envolvente cae hasta el nivel de sostenimiento en el modo ADSR. En el modo AHD, se emplea para ajustar el tiempo que tarda la envolvente en extinguirse.
Sustain	El nivel sostenido por la envolvente hasta que la nota deja de ser tocada.
Release	El tiempo que tarda la envolvente en volver a cero después que la nota ha finalizado.

DESTINATION

Aquí se definen los destinos de la modulación llevada a cabo por la envolvente; es decir, los parámetros que deseamos controlar con la envolvente. Las perillas ajustan la intensidad de la modulación de los destinos siguientes:

Parameter	Destino de la modulación
Pitch	Parámetro de afinación (Tune) de la sección de PITCH / GATE de la página 2 (Pitch / Envelope).
Cutoff	Parámetro de recorte de la sección FILTER de la página 3 (*FX / Filter*), solo para los filtros *LP2*, *HP2* y BP2).
Drive	Parámetro de saturación (Drive) de la sección FX de la página 3 (FX / Filter).
Pan	Parámetro de balance estereofónico (Pan) de la página de Audio de las propiedades de salidas del sonido (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos para más información).

7.2.5 Página 5: LFO



Parámetros del sámpler – página 5 de 6: LFO y DESTINATION en el controlador.



Parámetros del sámpler – página 5 de 6: LFO y DESTINATION en el programa.

LFO

Un oscilador de baja frecuencia (LFO, por sus siglas en inglés) es otra fuente de modulación basada en ondas de distintas formas.

Controles del LFO	Descripción
Tipo	Seleccione aquí la forma de la onda del LFO. Las formas disponibles son: *Sine* (sinusoide), *Tri* (triangular), *Rect* (cuadrada), *Saw* (sierra) y *Random* (aleatoria).
Speed	Controla la velocidad del LFO (medida en hercios (Hz)). Si activa el parámetro de Sync para sincronizar Speed, el parámetro de velocidad no se expresará en hercios sino en valores de nota.
Phase	Define la fase inicial de la onda del LFO, de *-0.50* a *0.50*.
Sync	El selector de la sincronización (Sync) sirve para sincronizar el LFO con el tempo del proyecto. Con la opción de *Free*, la velocidad del LFO es independiente del tempo del proyecto. Las opciones de *Retrig* o *Lock* convierten los valores del parámetro Speed en valores musicales, desde 16/1 (un ciclo de modulación en 16 compases) hasta 1/32 (un ciclo por cada fusa), y lo sincronizan con con el tempos proyecto. Con *Retrig*, el LFO se reinicia con cada nueva nota (cada nota presenta otra fase del LFO). *Lock* mantiene la fase del LFO sincronizada con la posición de la canción en todas las notas.

DESTINATION

Aquí se definen los destinos de la modulación llevada a cabo por el LFO; es decir, los parámetros que deseamos controlar con el LFO. Las perillas ajustan la intensidad de la modulación de los destinos siguientes:

Parameter	Destino de la modulación
Pitch	Parámetro de afinación (Tune) de la sección de PITCH / GATE de la página 2 (Pitch / Envelope).
Cutoff	Parámetro de recorte de la sección FILTER de la página 3 (*FX / Filter*), solo para los filtros *LP2*, *HP2* y BP2).

Parameter	Destino de la modulación
Drive	Parámetro de saturación (Drive) de la sección FX de la página 3 (FX / Filter).
Pan	Parámetro de balance estereofónico (Pan) de la página de Audio de las propiedades de salidas del sonido (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos para más información).

7.2.6 Página 6: Velocity / Modwheel



Parámetros del sámpler – página 6 de 6: VELOCITY DESTINATION y MODWHEEL DESTINATION en el controlador.



Parámetros del sámpler – página 6 de 6: VELOCITY DESTINATION y MODWHEEL DESTINATION en el programa.

VELOCITY DESTINATION

Esta sección permite utilizar la velocidad de la entrada para la modulación de varios parámetros.

Parameter	Destino de la modulación
Start	Parámetro de arranque (Start) de la sección de PITCH / GATE de la página 2 (Pitch / Envelope). Valores positivos postergan la posición de inicio al tocar con fuerza; valores negativos ubican esta posición cerca del comienzo del sample cuando se toca con fuerza. Consejo: configure este parámetro de manera que el ataque inicial de un tambor redoblante se escuche solamente con valores altos de velocidad. Esto lo hará sonar vigoroso cuando toque fuerte y flojo o silenciado cuando toque más suavemente.
Decay	El parámetro de declive (Decay) de la sección de AMPLITUDE ENVELOPE de la página 2 (Pitch / Envelope).
Cutoff	Parámetro de recorte de la sección FILTER de la página 3 (*FX / Filter*), solo para los filtros *LP2*, *HP2* y BP2).
Volume	Permite modular el volumen (que es para lo que normalmente se emplea la velocidad).

MODWHEEL DESTINATION

Determine en esta sección la manera en que los datos MIDI enviados por la rueda de modulación afectarán los parámetros.

Parameter	Destino de la modulación
Start	Parámetro de arranque (Start) de la sección de PITCH / GATE de la página 2 (Pitch / Envelope).
Cutoff	Parámetro de recorte de la sección FILTER de la página 3 (*FX / Filter*), solo para los filtros *LP2*, *HP2* y BP2).
LFO Depth	Use esta perilla para ajustar en que medida la rueda de modulación afectará la intensidad de la modulación del LFO (para todos los destinos) definida en la página 5 (LFO).
Pan	Parámetro de balance estereofónico (Pan) de la página de Audio de las propiedades de salidas del sonido (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos para más información).

7.3 Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos

MASCHINE permite cargar plugines VST/AU de Native Instruments o plugines externos de otros fabricantes.

Al igual que los plugines internos, los plugines de Native Instruments y los plugines externos están sujetos a las siguientes condiciones:

- Un plugin de instrumento solo puede cargarse en el primer nicho de plugin de un sonido.
- Un plugin de efecto puede cargarse en cualquier nicho de plugin de cualquier sonido, grupo o máster.

A continuación, describiremos las características específicas de los plugines externos y de Native Instruments, y su comparación con los plugines internos. Para todas las otras funciones y tareas (p. ej., carga, ajuste de parámetros, etc.), consulte por favor el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines.

7.3.1 Abrir y cerrar la ventana del plugin

Al cargar un plugin de Native Instruments o un plugin externo en un nicho de plugin, es posible abrir una ventana independiente con la interfaz de usuario de dicho programa.

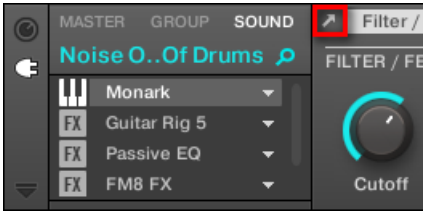


Los plugines de la plataforma de productos Native Instruments (REAKTOR, KONTAKT, GUITAR RIG) abren automáticamente una ventana independiente al ser cargados desde el menú de plugines. El resto de los plugines de Native Instruments, lo mismo que todos los plugines externos, no se abren automáticamente con su ventana propia. Sin embargo, se abrirán como fueron abiertos la última vez: si el plugin fue abierto con su propia ventana flotante, al ser cargado otra vez, lo hará también con su ventana propia.



MASCHINE mostrando las interfaces de usuario de algunos plugines Native Instruments (MONARK, PASSIVE EQ, GUITAR RIG y FM8).

Al cargar un plugin de Native Instruments o un plugin externos, aparecerá una pequeña flecha oblicua en la esquina superior izquierda del a la izquierda de la sección de páginas de parámetros.



La flecha oblicua junto a los nombres de las páginas de parámetros.

► Para abrir o cerrar la ventana flotante de un plugin de Native Instruments o externo, seleccione el plugin y haga clic en la flechita oblicua, a la izquierda de los nombres de las páginas de parámetros (parte superior del área de control). También puede hacer doble clic sobre el nombre del plugin en la lista



También puede cerrar las ventanas con el usual botón de cierre ubicado en la esquina superior derecha o izquierda de la ventana.

MASCHINE muestra siempre la ventana flotante del sonido, grupo o máster seleccionado. Al cambiar la selección, todas las ventanas flotantes desaparecerán y serán reemplazadas por las ventanas de plugines Native Instruments o externos del nuevo sonido, grupo o máster seleccionado.

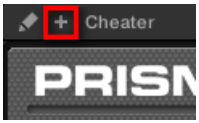


La selección de plugines se describe en ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control.

Plugines de Native Instruments: vistas predeterminada, adicional y de edición

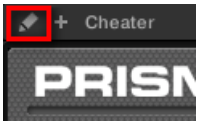
Los plugines de Native Instruments brindan algunas características suplementarias en sus ventanas:

- **Cabecera del plugin**: es la misma que la que aparece en el panel del plugin, en el área de plugines (visa conjunta del programa), con el agregado de un botón de edición. Para más detalles al respecto, consulte por favor el apartado ↑13.4.4, Paneles particulares de los plugines Native Instruments.
- **Vista predeterminada** y **vista adicional**: cada plugin de Native Instruments proporciona una o dos vistas a medida con un reducido juego de controles. La vista predeterminada está presente en todos los plugines de Native Instruments, mientras que la vista adicional solo está disponible en algunos de ellos. Si un plugin de Native Instruments brinda una vista adicional, pulse el + de la cabecera para pasar de una vista a otra.

  Estas vista aparecen también en el panel de plugines de la vista conjunta del programa. Para más detalles al respecto, consulte por favor el apartado ↑13.4.4, Paneles particulares de los plugines Native Instruments.

- **Vista de edición**: la vista de edición muestra la interfaz de usuario del producto original de manera completa. La vista de edición puede mostrarse u ocultarse con el botón del lápiz, ubicado en la cabecera del plugin:



Abrir y cerrar la ventana del plugin en el controlador

En el controlador MASCHINE, para abrir/cerrar la ventana flotante de un plugin de Native Instruments o de un plugin externo, haga lo siguiente:

1. Seleccione el plugin (véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control)
2. Presione el botón 6 (PLUG-IN) para abrir la interfaz de usuario del plugin en una ventana separada. Presione nuevamente el Botón 6 para cerrarla.

7.3.2 Emplear los parámetros de un plugin VST/AU

Los parámetros de los plugines externos y de Native Instruments permiten ajustar el instrumento o el efecto de distintas maneras. Por supuesto, estos parámetros pueden ajustarse también empleando la propia ventana del plugin (véase ↑7.3.1, Abrir y cerrar la ventana del plugin, arriba). Pero MASCHINE ofrece una manera rápida y cómodo de tener todos estos parámetros a mano: al cargar el plugin, los parámetros se **mapean automáticamente** en páginas de parámetros que aparecerán en el área de control del programa y en el modo de control del controlador, exactamente igual que los plugines internos.

Manejar los parámetros del plugin a través de las páginas de parámetros de MASCHINE presenta los siguientes beneficios:

- Puede recorrer cada una de las páginas y ajustar sus parámetros directamente desde el controlador (véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control).
- Los parámetros del plugin pueden automatizarse como cualquier otro parámetro (véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación).

- El estado de los parámetros puede guardarse en el buscador bajo la forma de un preset (véase ↑7.1.9, Guardar y abrir presetes de plugin para más información al respecto).



Una página de parámetros del plugin de Massive en el programa.



Una página de parámetros del plugin de MASSIVE en el controlador.

Por otra parte, en plugines de Native Instruments, las páginas de parámetros agrupan los parámetros del plugin de manera inteligente para que puedan ajustarse a la rutina de trabajo específica del plugin. Por ejemplo, en el plugin de MASSIVE, los ocho macrocontroles de MASSIVE se agruparán en una única página de parámetros, los parámetros generales del oscilador 1 tendrán también su propia página, y así sucesivamente.

7.3.3 Configurar páginas de parámetros propias

Al igual que cualquier otro plugin, los parámetros de plugines externos y de Native Instruments están organizados en páginas. Cada plugin puede contar con cualquier número de páginas, presentando cada una de ellas 8 perillas asignables a parámetros del plugin VST/AU de instrumento o de efecto.

Las páginas de parámetros pueden asignarse empleando el **mapeo automático** (véase ↑7.3.2, Emplear los parámetros de un plugin VST/AU, arriba) o pueden ser creadas de manera individual a través del **modo Learn**. El modo Learn permite crear páginas a medida con los parámetros deseados, organizados para adaptarse a la rutina personal de trabajo. Además, también es posible crear secciones de parámetros dentro de cada página y definir el nombre de los controles, de las secciones y de las páginas.

Tenga en cuenta que los parámetros de plugines externos y de Native Instruments se asignarán de manera automática a las perillas de MASCHINE (pero no a interruptores o selectores). Esto vale también para el programa MASCHINE.

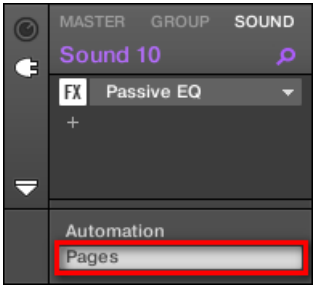
¡Los parámetros de plugines externos y de Native Instruments se asignan a perillas solamente!

Para iniciar la asignación de parámetros, haga lo siguiente:

1. Seleccione el plugin cuyos parámetros desea asignar de manera personal.
2. Haga clic en la flecha de la esquina inferior izquierda del área de control, para abrir debajo el **área de asignaciones**:



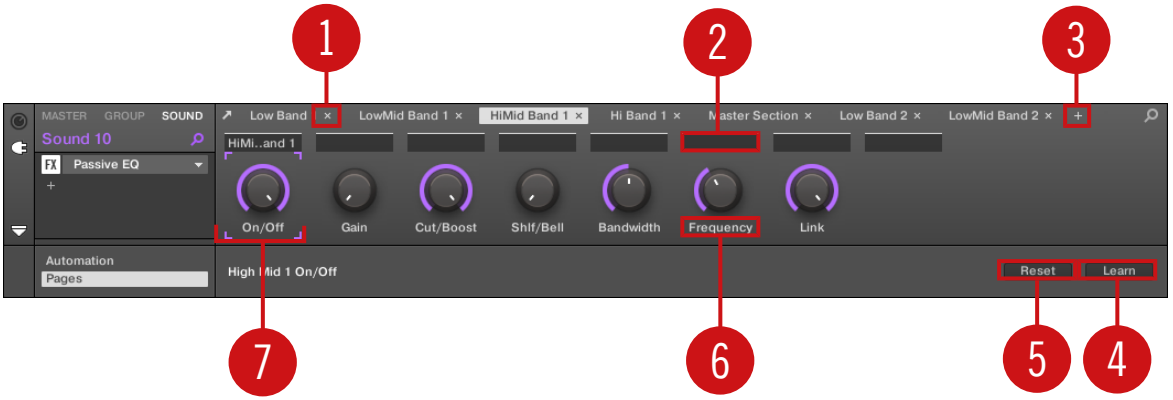
3. Pulse un clic en Pages:



→ Pages quedará encendido y el panel de páginas aparecerá a la derecha. Ahora, ya todo está listo para asignar parámetros a las páginas de parámetros.

La pestaña de Pages puede ser cliqueada solamente para propiedades de plugines de Native Instruments o externos y para las macropropiedades. En el resto de los casos (todos los otros plugines y las propiedades de canal), ficha de Pages aparecerá desactivada. Para más información sobre las macropropiedades y la definición de macrocontroles, véase ↑12.3, Crear juegos de parámetros con los macrocontroles.

Cuando el panel Pages del área de asignaciones está abierto, observará también algunos cambios en el área de control:



El área de control con el panel de páginas (Pages) activado en el área de asignaciones.

(**1**) **Botón de borrado (símbolo "x")**: haga clic en la "“x" para borrar dicha página de parámetros.

(**2**) **Campos de nombre**: estos campos permiten definir secciones de parámetros dentro de la página desplegada. Haga doble clic en el campo arriba del primer parámetro que desea incluir en la sección, escriba un nombre para la sección y presione [Intro] para confirmar. La nueva sección incluirá a todos los parámetros siguientes hasta el comienzo del sección siguiente (esto solo puede verse una vez cerrada el área de asignaciones). La página de parámetros refleja el nombre de las secciones. El nombre de la página reproducirá todos estos nombres separándolos con un guión.

(**3**) **Botón de agregado (símbolo "+")**: haga clic en el "“+" para agregar una página nueva. Por defecto, las páginas se denominan como "Page 1", "Page 2", etc. Sin embargo, puede agrupar las páginas por secciones, cambiando su denominación en el campo de nombre correspondiente (**2**).

(**4**) **Marco de selección**: indica la perilla asignada. Haga clic en cualquier perilla para editar su asignación.

(**5**) **Campo de nombre del parámetro**: haga doble clic y escriba un nombre; luego, presione [Intro] para confirmar. Estos nombres quedarán reflejados en los correspondientes parámetros, en todo lugar donde aparezcan.

(**6**) **Botón de restablecimiento**: haga clic en Reset para eliminar las asignaciones de la perilla seleccionada.

(**7**) **Botón de aprendizaje**: haga clic en Learn para ingresar al modo de aprendizaje. El modo Learn inicia un proceso de aprendizaje por parte del programa que permite asignar fácilmente los parámetros deseados a las ocho perillas de la página. Cuando Learn está activado, cada perilla de la página se pondrá en foco, empezando por la perilla seleccionada para su edición (indicado por la presencia del foco de selección (**4**)). La próxima perilla que toque en la interfaz del plugin (véase ↑7.3.1, Abrir y cerrar la ventana del plugin) será asignada a la perilla en foco. Realizada la asignación, la perilla siguiente pasará a seleccionarse y así sucesivamente hasta completar la asignación de las todas las perillas. Completada la asignación, el modo Learn se desactivará automáticamente. También, puede cliquear otra vez en Learn para detener el proceso de asignaciones. Cuando el modo Learn está activado, puede cambiar la selección de perillas manualmente cliqueando sobre la perilla deseada en el área de parámetros.



Cuando haya organizado los parámetros del plugin en páginas de parámetros, puede emplear los macro controles de MASCHINE para manejar los parámetros de uso más frecuente (p. ej., para una actuación en vivo). Consulte el apartado ↑12.3, Crear juegos de parámetros con los macrocontroles para más información al respecto.

Nicho de parámetro - Menú contextual

Cuando el panel de Pages aparece seleccionado en el área de asignaciones, el menú contextual se abrirá al cliquear con el botón secundario sobre el nombre del parámetro.



El menú contextual de los nichos de parámetros.

El menú contextual presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo del teclado
Rename	Cambia el nombre del parámetro.	Ctrl + R / Cmd + R
Learn	Activa el modo de aprendizaje.	
Reset	Restablece el nombre del parámetro.	
Cut	Corta el parámetro para pegarlo en otra posición.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copia el parámetro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Pega el macro cortado o copiado en una nueva posición. El pegado solo es posible cuando se trata de parámetros del mismo plugin. Es decir, el comando de Paste solo está disponible al trabajar sobre un mismo plugin.	Ctrl + V / Cmd + V

Nombre de la página - Menú contextual

Cuando el panel de Pages aparece seleccionado en el área de asignaciones, un menú contextual se abre al cliquear con el botón secundario del ratón sobre el nombre de la página.



El menú contextual de la página de parámetros.

Este menú presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo del teclado
Delete	Elimina la asignaciones de la página vigente.	
Clear All	Borra las asignaciones y elimina todas las páginas.	

7.3.4 Empleo de presetes de plugin VST/AU

Si ya cuenta con presetes de instrumentos VST/AU de Native Instruments o de otros fabricantes, MASCHINE permite cargarlos y guardarlos como presetes de plugin. Guardar presetes VST/AU como presetes de plugin en MASCHINE, le permite acceder a ellos empleando el buscador de MASCHINE, tanto en el programa como desde el controlador. Guardar sus presetes VST/AU como presetes de plugin en MASCHINE, le permitirá acceder a ellos desde el buscador de MASCHINE, tanto en el programa como desde el controlador.

El guardado de presetes solo puede llevarse a cabo en el programa MASCHINE.

Acceder a los presetes de fábrica de los instrumentos y efectos de Native Instruments

Acceder a los presetes de fábrica de los instrumentos y efectos de Native Instruments es muy sencillo: los presetes ya se encuentran instalados en el ordenador e integrados a la biblioteca de MASCHINE. Los encontrará directamente en el buscador, seleccionando el tipo de archivo

correspondiente (instrumento o efecto) con el selector de tipos de archivo. Luego, al seleccionar el contenido de fábrica, haga clic en el logo de NI y, luego, en el producto NI deseado. Por supuesto, todo esto puede hacerlo también con el buscador del controlador.

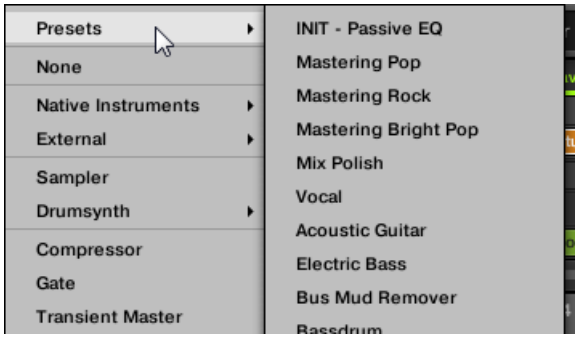


También puede agregar a la biblioteca de MASCHINE los presetes creados con cualquiera de los productos Native Instruments instalados en el ordenador. Para llevar esto a cabo, simplemente añada las rutas de archivo correspondientes a la lista del panel de usuario (User) de la ficha Library del cuadro de preferencias (Preferences). Véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más detalles.

Acceso a otros presetes VST/AU

Para acceder a los presetes de usuario de sus instrumentos y efectos Native Instruments, y a los presetes de fábrica y de usuario de plugines VST/AU de otros fabricantes; deberá primero cargar el correspondiente plugin de Native Instruments o plugin externo en un nicho de plugin.

1. Cargue el plugin deseado en un nicho de plugin (véase ↑7.1.3, Cargar, eliminar y reemplazar plugines).
2. Abra el menú de plugines, cliqueando la flecha a la derecha del nicho.
   El menú presenta ahora un submenú adicional, *Presets*, ubicado bajo los submenús de *Native Instruments* y *External*:



   Este submenú brinda la lista de todos los presetes que el plugin VST/AU pone a disposición del anfitrión (MASCHINE en este caso).
3. En este submenú, seleccione el preset deseado.

→ El preset se cargará en el plugin.

No todos los plugines VST/AU de instrumento o de efecto manejan sus presetes (parches, programas, etc,) de la misma manera. Consulte, por favor, la documentación del plugin para saber la manera en que el plugin permite el acceso de sus presetes al anfitrión.



Por ejemplo, en MASSIVE, ABSYNTH 5 y FM8, deberá habilitar la lista de programas (Program List) y completarla con los parches necesarios para que estos puedan aparecer en el submenú de *Presets* del menú de plugines de MASCHINE.



Algunos plugines VST/AU pueden funcionar tanto como plugines de instrumento cuanto como plugines de efecto. ¡Al cargar un preset de tal tipo de plugines, compruebe que el preset pueda ser cargado en el nicho; es decir, tenga presente que el primer nicho de plugin de un sonido solo admite presetes de instrumento! Para evitar confusiones, una solución sería denominar de manera explícita sus presetes VST/AU (p. ej., agregando la sigla FX a los presetes de efecto).

MASCHINE permite cambiar de preset en su plugin de Native Instruments o de terceros a través de mensajes MIDI de cambio de programa. Para más información, consulte ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión.

Guardar presetes VST/AU como presetes de plugin de MASCHINE

Cuando haya cargado un preset VST/AU (instrumento/efecto de Native Instruments o de terceros), podrá guardarlo como un preset de plugin de MASCHINE con los comandos de *Save As…* o *Save As Default…* del menú de plugines (véase ↑7.1.9, Guardar y abrir presetes de plugin). Tras guardarlo, el preset quedará disponible como preset de usuario en la categoría de instrumentos o de efectos del buscador de MASCHINE.

7.3.5 Plugines de varias salidas y plugines de varios timbres

MASCHINE permite emplear a fondo los plugines dotados de varias salidas o con capacidad politímbrica.

Plugines de varias salidas

Los plugines de varias salidas son plugines con más de una salida de audio estéreo.

Cuando esta clase de plugines es cargada en un sonido, MASCHINE utiliza sus salidas de la siguiente manera:

- El primer par de salida del plugin se inserta en el recorrido de la señal: esta salida alimenta la entrada del nicho de plugin siguiente (o es enviada a la salida del plugin si el plugin está ocupando el último nicho).
- Las salidas adicionales pasan a servir como fuente de audio de otros sonidos del mismo grupo (apareciendo en el menú de fuentes (Source) de la página de Audio de las propiedades de entrada (Input) de estos sonidos. Esto puede emplearse para construir direccionamientos avanzados. Para más información sobre la configuración de las entradas de audio de los sonidos, consulte el apartado ↑12.1.1, Envío de audio externo a los sonidos.

Plugines politímbricos

Plugines politímbricos son aquellos plugines que pueden recibir MIDI por encima del control del anfitrión.

Cuando un plugin politímbrico se carga en un sonido, los otros sonidos del mismo grupo pueden enviar datos MIDI a este plugin: el plugin aparecerá como un puerto adicional en el menú de destinos (Dest.) de la página MIDI de las propiedades de salida de estos sonidos. Para más información sobre la configuración de la salida MIDI de los sonidos, consulte por favor el apartado ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos.

8 Empleo del plugin de audio

El plugin de audio permite reproducir los samples (percusiones, líneas de graves, solos de guitarra, etc.) en sincronía con el tempo del proyecto. Presenta dos modalidades: **Loop** y **Gate**.

- **Loop** es el modo por defecto y ejecuta el bucleo indefinidamente toda vez que exista una pauta activa en el grupo. El editor de pautas permite visualizar la onda del sample para entender la manera en que se alinea con la pauta.
- **Gate** es un modo parecido al anterior, que ejecuta el bucleo de manera indefinida. Sin embargo, en este caso, el bucleo solo suena en los lugares de la pauta donde se introducen notas. Además, al emplear el modo Stretch, el tono del bucleo se transporta según el tono de la nota (p. ej., la nota C3 toca el sample con su tono original, mientras que la nota C4 toca el sample una octava más alta).

El plugin de audio se destaca por mantener en sincronía los bucleos de audio, sin afectar por ello su tonalidad. Incluso, es posible transportar la tonalidad durante la ejecución del bucleo para que se adapte mejor al tono de la canción.

Los samples pueden escucharse desde el mismo buscador y arrastrarse directamente hasta un sonido. Si arrastra un sample categorizado como bucleo (Loops) hasta un sonido vacío, el módulo de audio quedará cargado automáticamente.

Tras cargar un bucleo, la onda del sample aparece representada sobre el editor de pautas y el módulo de audio muestra las opciones pertinentes para ajustar su duración, tono y tempo. También, es posible añadir eventos MIDI sobre distintas regiones para su ejecución o edición específica. Para llevar a cabo ajustes más detallados, agrande la vista de la pauta.

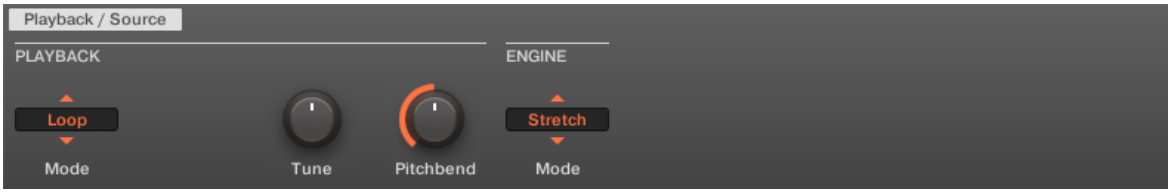


Para más información sobre la grabación de bucleos, véase ↑17, Sampleo y mapeo de samples.

Cargar el plugin de audio

El plugin de audio puede cargarse en cualquiera de los sonidos de un grupo. Como todo plugin de MASCHINE, admite todas las operaciones correspondientes. Por la tanto, para saber la manera de cargar, eliminar, reemplazar, insertar, mover o copia/pegar el plugin de audio; lo mismo que el ajuste de sus parámetros, consulte la sección ↑7, Trabajar con plugines.

Cuando el plugin de audio se encuentra cargado, aparece visible tanto en el programa como en el controlador.



Plugin de audio de MASCHINE.

La tabla siguiente muestra los parámetros presentes en el plugin de audio.

Elemento	Descripción
Sección PLAYBACK	
Mode	Selecciona el modo de ejecución del audio. Las opciones disponibles son Loop y Gate. Loop: es el modo por defecto, el sample se reproduce de manera continua sin necesidad de accionarlo expresamente. Este modo presenta los parámetros de afinación(Tune), modulación tonal (Pitchbend), de Tempo y longitud (Length) Gate: al seleccionar este modo, el sample solo suena cuando es accionado por un evento de nota MIDI. El sample se escucha durante el tiempo que dura el evento de nota MIDI y se lo puede emplear para lograr efectos melódicos.
Fade (Modo Gate)	Establece un tiempo de transición gradual para evitar cualquier tipo de ruido eventual al emplear el modo Gate. Para incrementar la transición, gire la perilla de Fade en sentido horario. Para disminuir la transición, gire Fade en sentido antihorario. Al girar la perilla, presione [Mayús] en el teclado del ordenador para ajustar la transición de manera detallada.

Elemento	Descripción
Tune	Transporta la afinación del plugin de audio en un rango entre -36 y +36 semitonos. Puede emplear esta perilla para ajustar el tono de la reproducción a la nota C, y que el tono del bucleo coincida con el tono de las notas programadas en la pauta. Para incrementar la afinación del sample en semitonos, gire Tune en sentido horario. Para disminuir la afinación, gire Tune en sentido antihorario. Al girar la perilla, presione [Mayús] en el teclado del ordenador para ajustar la afinación de manera detallada.
Pitchbend	Ajusta la modulación tonal del plugin de audio (entre -12 y +12) en relación con el valor de la afinación. Este parámetro controla el efecto del deslizante/rueda de tono del controlador MIDI. Para incrementar la modulación tonal, gire Pitchbend en sentido horario. Para disminuirla, gire Pitchbend en sentido antihorario. Al girar la perilla, presione [Mayús] en el teclado del ordenador para ajustar de manera detallada.
Sección ENGINE	
Re-pitch	Esta modalidad cambia la velocidad de la reproducción del bucleo para que su tempo coincida con el tempo del proyecto; este cambio de velocidad provoca una modificación del tono del bucleo. Al igual que en un disco de vinilo, una mayor velocidad de ejecución genera un tono más agudo e, inversamente, una velocidad más lenta tendrá como consecuencia una caída general del tono. Por lo tanto, resulta un modo más adecuado para trabajar con material percusivo, y presenta la ventaja de que el inicio del sonido conserva su agudeza original. Es también un modo con un consumo menos exigente. Dado que el tempo y el tono no pueden ajustarse de manera independiente, la automatización tonal llevada a cabo a través de eventos ingresados bajo el modo Gate será ignorada. Solo el ritmo de los eventos se toma en cuenta al abrir y cerrar el bucleo.

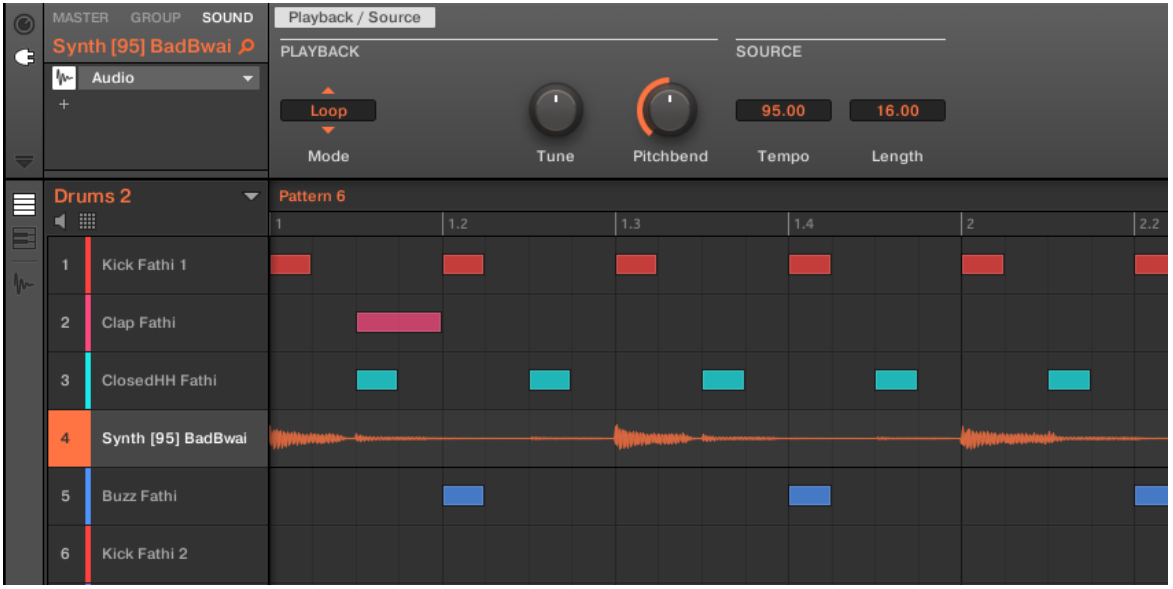
Elemento	Descripción
Stretch	Este modo brinda completa independencia entre el tempo y el tono. De esta manera, es posible cambiar el tempo del sample sin alterar su tono, alterar el tono conservando, a su vez, el tempo original o modificar ambos aspectos de manera simultánea. También hace posible la automatización de cambios tonales por medio de eventos empleando el modo Gate. Dado que trabaja sobre el tempo y el tono de manera independiente y, además, trabaja con material polifónico, es un ingenio que demanda un mayor poder de cálculo por parte de la CPU.
Formant	Este modo resulta más apropiado en material de audio tonal dado que preserva el formante del sonido. Esto permite retener sus características intrínsecas y evita, además, los efectos caricaturescos que sufren las voces al subir o bajar de tono.
Sección SOURCE	

Elemento	Descripción
Tempo	Ajusta el tempo del sample para que se ejecute de manera sincronizada, sin importar el tempo seleccionado en el proyecto. Resulta de utilidad cuando MASCHINE produce algún yerro al calcular el tempo durante la importación del sample. Sin embargo, tenga en cuenta que cambiar el parámetro de Tempo durante la reproducción puede afectar la sincronización del sample. Para incrementar el Tempo pulse un clic y arrastre arriba. Para disminuir el Tempo, pulse un clic y arrastre abajo. Al girar la perilla, presione [Mayús] en el teclado del ordenador para ajustar de manera detallada.
Length	Ajusta la extensión del sample para que se ejecute de manera sincronizada, sin importar el tempo seleccionado en el proyecto. Resulta de utilidad cuando MASCHINE produce algún yerro al calcular la extensión durante la importación del sample. Sin embargo, tenga en cuenta que cambiar el parámetro de Length durante la reproducción puede afectar la sincronización del sample. Para incrementar Length pulse un clic y arrastre arriba. Para disminuir Length, pulse un clic y arrastre abajo. Al girar la perilla, presione [Mayús] en el teclado del ordenador para ajustar de manera detallada.

8.1 Cargar un bucleo en el plugin de audio

Para crear bucleos propios, puede emplear el plugin del sámpler para grabar el sonido directamente desde un micrófono o desde un instrumento eléctrico conectado a la tarjeta de sonido (p. ej., una guitarra eléctrica). También, puede revisar el audio de la biblioteca de MASCHINE etiquetado como bucle (Loops) hasta dar con el sonido deseado. Para aprender la manera de revisar bucles desde el buscador, consulte la sección ↑4.2.6, Seleccionar etiquetas de tipo y carácter.

Los samples catalogados como bucleo (Loops) pueden arrastrarse desde el buscador hasta un nicho de sonido vacío; la onda correspondiente aparece visible en el editor de pautas. Al efectuar esta operación, MASCHINE computa el tempo y la duración de la pauta para ajustar el audio y alinearlo con el tempo del proyecto. La reproducción puede comenzar inmediatamente después de cargar el audio.



El editor de pautas muestra un plugin de audio en modo bucleado cargado en el sonido 4.

Por defecto, el plugin de audio reproduce de manera bucleada; es decir, el sample se repite indefinidamente durante toda la pauta. Si desea interrumpir el bucleo y modularlo tonalmente, es necesario pasar al modo de esclusa (Gate). Para más información sobre este modo, véase ↑8.3, Emplear el modo bucleado.

Si está trabajando con un sample a través del plugin del sámpler y prefiere, en su lugar, utilizar el plugin de audio; puede llevar a cabo el cambio de plugin directamente desde el controlador. Esta operación resulta necesaria al cargar un bucleo que no está catalogado como tal, Estos archivos, al carecer de la etiqueta correspondiente (Loops) se cargan directamente con el sámpler. Para más información sobre la selección de plugines, véase ↑7.1.3.1, Seleccionar nichos de plugin con el buscador.

8.2 Editar el audio en el plugin de audio

El plugin de audio presenta una pestaña Edit que abre la funciones de edición del plugin. Aquí puede cambiar el inicio o fin del rango ejecutable para aislar solo una porción del audio cargado que desea buclear. También, puede llevar a cabo ediciones destructivas sobre los bucles cargados en el plugin de audio.

Para acceder al editor del plugin de audio, haga lo siguiente:

1. Seleccione con un clic el sonido deseado en la lista de sonidos para ponerlo en foco. Para más detalles sobre cómo poner en foco un sonido, véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido.
2. Haga clic en el botón del editor de samples, sobre el margen izquierdo del editor de pautas, para pasar al editor de samples.

   El editor de samples se abrirá y mostrará los samples contenidos en el sonido en foco.
3. Haga clic en las fichas para abrir el contenido correspondiente:

- La ficha de Record contiene las herramientas necesarias para la grabación de audio: ↑17.2, Grabación de audio
- La ficha Edit permite modificar destructivamente el audio de diversas maneras: ↑17.3, Edición de samples

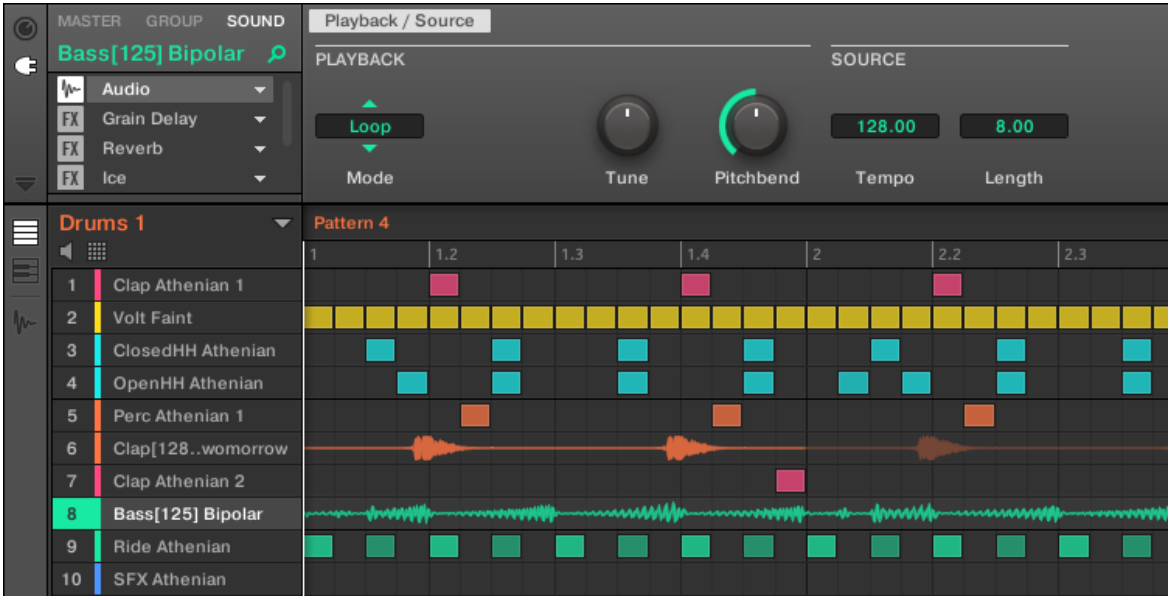
Las funciones de edición destructiva aquí presentes son las mismas que las del editor de samples. Para más información sobre el empleo de las funciones de edición destructiva, véase ↑17.3, Edición de samples.

8.3 Emplear el modo bucleado

El modo bucleado es el modo de reproducción por defecto del plugin de audio y se lo emplea para reproducir el archivo audio con el tiempo del proyecto. Al cargar un sonido, la onda respectiva aparece en el editor de pautas y el sonido se repite durante toda la pauta. La vista del teclado, por su parte, permite visualizar la onda de manera detallada.

Si el largo de la pauta se reduce hasta una duración menor que la del audio cargado, la reproducción solo buclea la parte del audio comprendida dentro de la pauta. Para que el audio suene en su totalidad, la pauta debe tener como mínimo la misma duración que la del audio. Si, contrariamente, la pauta se alarga, el audio se repite hasta completar el largo de la pauta. La parte repetida del audio aparece representada de color más apagado. Para más información sobre la duración de las pautas, véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta.

Para emplear la reproducción bucleada del plugin, cargue un archivo de audio en un sonido, y en el área de parámetros del plugin de audio seleccione el modo bucleado.



El plugin de audio reproduciendo un sonido grave en modo bucleado.

Habilitar o deshabilitar el audio dentro de una pauta

Al emplear el modo bucleado del plugin de audio, el audio puede habilitarse o deshabilitarse de manera individual. Por defecto, al grabar con el plugin de audio o al cargar un bucle desde el buscador, el plugin de audio queda automáticamente habilitado dentro de la pauta.

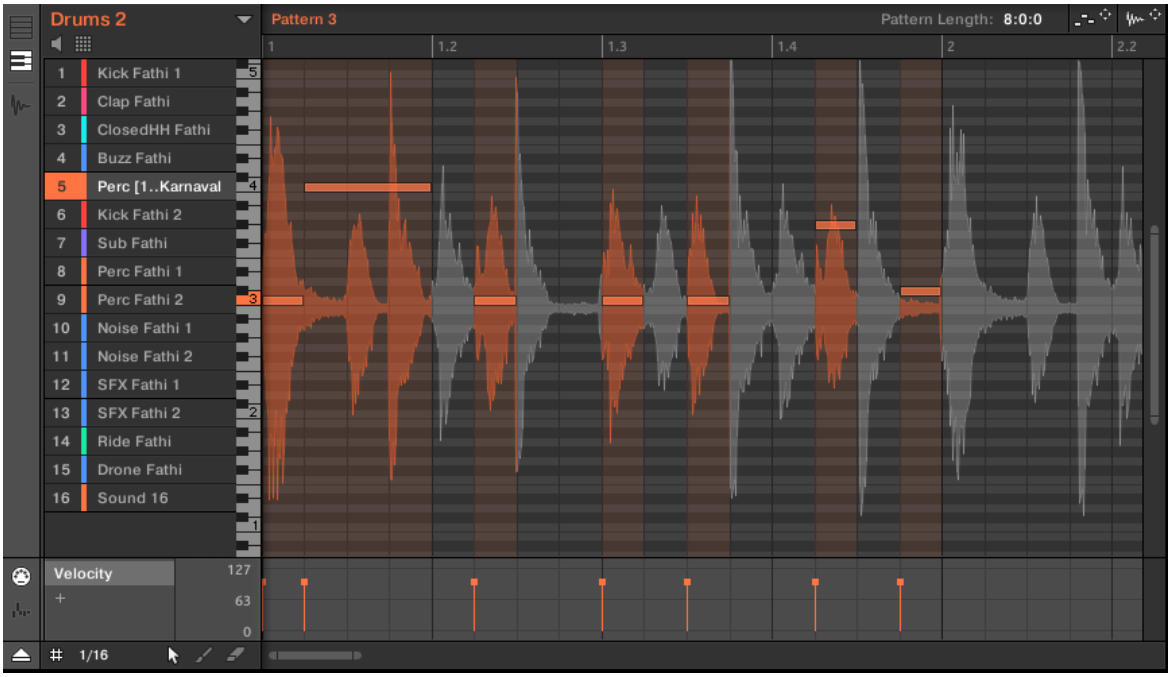
Para deshabilitar el audio y suspender temporalmente la reproducción del sample dentro de la pauta, pulse un doble clic sobre la onda del sample. Pulse nuevamente un doble clic para reactivar el audio.

8.4 Emplear el modo de esclusas

El modo de esclusas (Gate) se emplea para permitir la reproducción selectiva de ciertas partes del sample, ya sea introduciendo eventos de nota MIDI en la vista del teclado del editor de pautas o grabando dichos eventos empleando el controlador. Cada evento funciona como una

esclusa que deja pasar el sonido del sample. La extensión del evento determina la duración de la reproducción y su posición dentro de la escala, su tonalidad. Esta técnica permite crear melodías e, incluso, efectos para realzar percusiones.

En la vista del teclado, los eventos de nota MIDI se representan sobre la onda y pueden editarse en todo momento. Estas notas se conservan sobre la pauta, incluso, al cambiar de sample; por lo que es posible conservar el fraseo y la melodía para su empleo sobre un audio diferente.



El modo de esclusas en el editor de pautas con un sample y eventos MIDI.

El procedimiento para emplear este modo es el siguiente: cargue un bucle en un sonido, seleccione el modo Gate en los parámetros del plugin de audio y, luego, en la pauta, coloque eventos MIDI sobre las partes del sample que desea cortar y modular tonalmente. También puede activar la reproducción en el controlador y usar los pads para modular el sample. Para más información sobre la grabación y edición de eventos, véase ↑11, Trabajar con pautas.

Para agrandar la pauta, pulse un doble clic sobre la barra de desplazamiento vertical, a la derecha del editor de pautas.

9 Emplear los sintetizadores de percusión (Drumsynths)

Los sintetizadores de percusión (Drumsynths) son un juego de potentes plugines monofónicos de instrumento incluidos en MASCHINE (es decir, internos) y permiten la producción de sonidos de tambor de gran sofisticación. Al igual que cualquier otro plugin de instrumento, solamente pueden ser cargados en el primer nicho de plugin de un sonido.

Estos sintetizadores fueron diseñados para desplegar una gran ejecutabilidad, tanto desde los pads del controlador MASCHINE como desde cualquier teclado MIDI sensible a la velocidad. Permiten componer sonidos originales y brindan control total sobre las propiedades de distintos tambores. No vacile en manipularlos durante sus actuaciones en vivo o automatizarlos como cualquier otro plugin.



Véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la automatización.

El presente capítulo comprende los siguientes temas:

- El panorama de los sintetizadores de percusión y una presentación de sus **características más comunes**: ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general
- Una descripción detallada de cada uno de los sintetizadores:
  - El plugin Kick (bombo): ↑9.2, Kick
  - El plugin del Snare (tambor redoblante): ↑9.3, Snare.
  - El plugin Hi-hat (charles): ↑9.4, Hi-hat
  - El plugin Tom (tambor): ↑9.5, Tom
  - El plugin Percussion (percusión): ↑9.6, Percussion.



Ahora, describiremos los parámetros y manejos específicos de los sintetizadores de percusión. Para una descripción general de las características y funciones de los plugines (incluidos los sintetizadores), consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines.

9.1 Sintetizadores de percusión – Manejo general

Esta sección describe el uso general y las características de los sintetizadores de percusión (Drumsynths).

Operación de los sintetizadores

Los sintetizadores de percusión (Drumsynths) son plugines de MASCHINE y, como tales, admiten todas las acciones y procedimientos habituales de los plugines. Por lo tanto, para saber como cargar, eliminar, reemplazar, insertar, mover, copiar o pegar esta clase de plugines o, de igual modo,ajustar sus parámetros y cargar/guardar sus presetes, consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines, donde todas estas operaciones se hallan descritas en detalle.

9.1.1 Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador

Cada uno de los sintetizadores (Kick, Snare, Hi-hat, Tom y Percussion) proporciona diferentes tipos de percusión: cada uno de ellos permite seleccionar un **ingenio** de audio que genera un sonido de percusión especial. En el mismo sintetizador, cada ingenio aparece con su propio algoritmo, parámetros y características sónicas (de hecho, se trata de un instrumento de percusión completamente diferente). ¡Por ejemplo, el Kick ofrece ocho ingenios diferentes! Algunos ingenios generan percusiones acústicas; otros, sonidos más electrónicos.

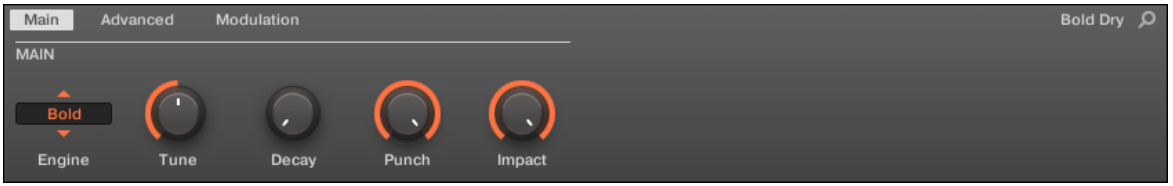
En cada sintetizador, el primer parámetro (Engine) permite seleccionar el ingenio a emplear. La mayoría de los otros parámetros dependerá del ingenio seleccionado.

9.1.2 Organización común de los parámetros

Todos los sintetizadores ostentan una organización similar, tanto en el área de control del arreglador como en el área de plugines del mezclador.

Páginas de parámetros comunes en el área de control (Vista del arreglador)

En la vista del arreglador, los parámetros de todos los Drumsynths se agrupan de manera similar en el área de control:



Todos los Drumsynths comparten la misma organización de parámetros en el área de control.

- Los parámetros están agrupados en tres páginas de parámetros:
  - La **página general (Main)** concentra los parámetros más importantes. Seleccione aquí el ingenio a emplear, la afinación, el declive, etc.
  - La **página avanzada (Advanced)** brinda acceso a ajustes más complejos y delicados.
  - La **página de la modulación (Modulation)** ajusta la ejecutabilidad de la percusión configurando su respuesta a la velocidad (fuerza) de la ejecución.
- La página de Main empieza siempre con una **sección general (MAIN)**. Las otras secciones de la página dependerán del tipo de sintetizador e ingenio seleccionado.

Diseño común en el área de plugines (vista conjunta)

En la vista conjunta, los paneles de plugin de todos los sintetizadores de percusión presentan un diseño similar en el área de plugines:



Todos los Drumsynths comparten el mismo diseño general en el área de plugines.

- En la parte superior del panel, puede ajustar el parámetro de afinación (Tune), seleccionar el ingenio, ajustar la respuesta a la velocidad y ajustar el declive (Decay) (o ajustar el filtro (Filter) si se trata del ingenio de maracas del sintetizador Percussion)
- En la parte de abajo del panel, hallará otros parámetros para ajustar el sonido del ingenio seleccionado.

Para más información sobre los distintos paneles representados en el área de plugines, consulte el apartado ↑13.4, El área de plugines.

9.1.3 Parámetros compartidos

Algunos parámetros son **compartidos** por **distintos ingenios** (p. ej., el parámetro de afinación (Tune)). Los parámetros que se comparten presentan la ventaja de **mantener su posición** al pasar a otro ingenio del sintetizador. Esto facilita la comparación de sonidos entre distintos ingenios.



El rango de valores de algunos parámetros compartidos depende del ingenio tratado. Tómese, por ejemplo, el parámetro de afinación (Tune): al pasar a otro ingenio, la afinación podría cambiar por más que la perilla guarde la misma posición.

Los parámetros compartidos son fáciles de advertir: cuando el parámetro aparece en más de un ingenio, se trata de un parámetro compartido.



Si cambia de sintetizador (p. ej., reemplaza un Kick por un Hi-hat) la posición de los parámetros no será conservada.

9.1.4 Respuesta a la velocidad

Los ingenios de sonido de los sintetizadores no responden del mismo modo a la velocidad o fuerza con que las notas son ejecutadas. De manera general, los ingenios pueden agruparse en dos categorías:

- Los ingenios de **sonido acústico** dependen grandemente de la velocidad. La velocidad afecta muchas de las características del sonido generados, lo cual permite una ejecución más expresiva de la percusión.
- Los ingenios de **sonido electrónico** no son, por lo general, tan dependientes de la velocidad. La mayoría de ellos emplean la velocidad para modular el volumen de salida del sonido.

La sensibilidad a la velocidad, tanto de ingenios acústicos como electrónicos, se ajusta en la página de modulación (Modulation) con el control de velocidad (Velocity).

9.1.5 Rango de tono, afinación y notas MIDI

Todos los sintetizadores pueden ejecutarse de manera cromática. Esto quiere decir que el tono del sonido será afectado por las notas tocadas en el teclado MIDI (o en los pads de controlador en el modo del teclado).

En todos los ingenios, el parámetro de afinación (**Tune**) permite definir el tono del sonido al pulsar un pad (con los pads en el modo de los pads) o el tono del do central como nota de base (nota MIDI 60).



En la convención de MASCHINE, la nota MIDI 60 figura como la nota C3.

Los ingenios tienen diferentes rangos tonales:

- La mayoría de los ingenios cuentan con un **rango tonal limitado**: por ejemplo, en el Snare, el ingenio de Chrome solo puede tocar notas MIDI entre 60 y 84; mientras que el ingenio Iron toca notas MIDI entre 46 y 70. Si el tono de una nota MIDI cae fuera del rango manejado por el ingenio, el tono será confinado al rango tonal de éste.
- Otros ingenios gozan de un **rango tonal ilimitado**: por ejemplo, el ingenio Sub del Kick, los ingenios Fractal y Tronic del Tom, o el ingenio Fractal de Percussion.

En algunos ingenios es imposible establecer una afinación exacta con notas MIDI. En esos casos, el parámetro de Tune se establece en porcentaje (de 0 % a 100 %).

9.2 Kick

El sintetizador Kick puede generar una infinidad de sonidos de bombo.



El Kick en el área de control (página principal (Main)).



El Kick en el área de plugines.

Al igual que en los otros sintetizadores de percusión, seleccione el ingenio con el selector de ingenios (Engine) de la página principal (Main). Cada uno de los ingenios tiene un carácter diferente y un juego propio de parámetros, como se verá a continuación.

El Kick cuenta con los siguientes ingenios de sonido:

- **Sub** (predeterminado): ↑9.2.1, Kick – Sub.
- **Tronic**: ↑9.2.2, Kick – Tronic.
- **Dusty**: ↑9.2.3, Kick – Dusty.
- **Rasper**: ↑9.2.5, Kick – Rasper.
- **Snappy**: ↑9.2.6, Kick – Snappy.

- **Bold**: ↑9.2.7, Kick – Bold.
- **Maple**: ↑9.2.8, Kick – Maple.
- **Push**: ↑9.2.9, Kick – Push.

Para mayor información sobre los ingenios, véase ↑9.1.1, Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador. Para más información sobre el Kick y los otros sintetizadores de percusión, véase ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general.

9.2.1 Kick – Sub

El Sub es el ingenio predeterminado del Kick.

Basado en el bombo de un clásico generador de percusión analógico, el Sub es un bombo de sonido limpio, basado en una onda sinusoide, que puede servir a la perfección para producir sonidos muy graves o de tambor o aun de primer instrumento si se lo afina y toca cromáticamente en un teclado.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 31.00 hasta 55.00. El valor predeterminado es 43.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Bend	Ajusta, en porcentaje, la amplitud de la envolvente de tono aplicada durante toda la duración del sonido (punch). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 6.8%). En cero, el sonido conserva su tono original a lo largo de toda la fase de declive. Cuando el valor de Bend se incrementa, la envolvente se aplica en mayor medida. Esto significa que el tono del bombo comienza con un valor elevado para ir cayendo cuando el sonido decae. Cuanto mayor sea el valor de Bend, más alto será el tono inicial.
Time	Ajusta el tiempo de declive de la envolvente de tono, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 30.0%). Tenga en cuenta que si el valor de Time es muy largo, en comparación con el tiempo de Decay, no podrá escuchar todo el descenso tonal sino solo su comienzo (es decir, solo podrá escuchar el tono más agudo configurado en Tune).
Sección ATTACK	
Mode	Selecciona el estilo del ataque: la opción de *Thin* establece un sonido ligero que suena como un clic; *Thick* selecciona un clic más redondeado con un poco de ruido y *Noise* emplea simplemente una irrupción de ruido con menos clic.
Color	Solamente disponible cuando las opciones de *Thick* o *Noise* aparecen seleccionadas en el selector de modos (Mode). Ajusta, en porcentaje, el color del ataque. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Con valores más bajos, el ataque sonará más sordo. Incremente el valor de Color para obtener un ataque más incisivo.
Amount	Ajusta la intensidad del ataque. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100.0 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 50.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.2 Kick – Tronic

El Tronic es un bombo de sonido grueso, cálido y con pegada, basado en un bombo analógico que fue pieza fundamental de numerosas producciones de música dance y electrónica de los últimos treinta años. El Tronic amplía este sonido clásico con más parámetros y una mayor escala cromática, pero también aporta una sección de distorsión especialmente diseñada para generar una gran variedad de texturas.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 31.00 hasta 55.00. El valor predeterminado es 43.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Bend	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la envolvente de tono aplicada durante toda la duración del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 6.8%). Valores bajos producen un sonido más suave y sutil. A medida que se incrementa el valor, el bombo toma más pegada. Con valores altos, la envolvente de tono se percibe más como una inflexión de tono.
Impact	Ajusta la intensidad del ataque. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 75.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced contiene los controles de la distorsión.

Elemento	Descripción
Sección DISTORTION	
Gain	Ajusta la ganancia de la distorsión, medida en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%). Incremente Gain para obtener un sonido de bombo más distorsionado.
Tone	Ajusta, en porcentaje, el color de la distorsión. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 25.0%).
Bias	Ajusta, en porcentaje, el timbre de la distorsión. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). En cero, la distorsión es simétrica e introduce mayormente armónicos impares. Cuando el valor de Bias aumenta, la distorsión se vuelve más asimétrica con mayor proporción de armónicos pares, generando una tonalidad diferente, sobretodo, con valores de ganancia (Gain) más sutiles.
Mix	Ajusta, en porcentaje, la mezcla entre la señal pura y la señal distorsionada. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Un valor de cero no produce ninguna distorsión. A 100.0% solo se escucha la distorsión del bombo.



Los cambios en los parámetros de la distorsión solo son audibles si el parámetro de MIX está puesto por arriba de 0 %.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.3 Kick – Dusty

El Dusty es un bombo electrónico que se siente de manera natural. Es capaz de generar sonidos oscuros e incompletos, pero también abrirse hacia toda una panoplia de sonidos fabriles.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.

Elemento	Descripción
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del ataque y del clic, medido en porcentaje. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100.0 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 75.0 %.
Sección CHARACTER	
Filter	Ajusta, en porcentaje, el timbre del bombo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%). Incremente el valor para producir sonidos de alta frecuencia más variados.
Noise	Ajusta la intensidad del ruido, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 10.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.4 Kick – Grit

El Grit es un moderno bombo electrónico apto para ejecutar una amplia variedad de estilos. Es muy versátil: cuenta con un largo declive y presenta una tonalidad profunda, fresca y retumbante. Bien ajustado, truena como el mejor. Con una afinación elevada, especialmente con valores altos de "Aero Grind" o "Aero Amount", se pone muy áspero y ronco; ideal para música IDM y electro.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Para más información al respecto, véase la sección dedicada al área de plugines de este manual.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia de ingenio, consulte el apartado 10.2 "Los Kicks" del manual de MASCHINE 2.0.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 31.00 hasta 55.00. El valor predeterminado es 43.00.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Bend	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la envolvente de tono aplicada al bombo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 6.8%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).
Gate	Cuando está habilitado, el declive del bombo es ahogado por el final de la nota. Cuando está deshabilitado, el bombo toca un sonido simple, es decir, hasta el final de su cola, sin atender el momento en que la nota es liberada (sin embargo, la duración del sonido seguirá dependiendo del parámetro de declive (Decay), arriba descrito). Activar Gate y ajustar Decay con un valor elevado, mientras se tocan notas breves, puede brindar un sonido de carácter más agresivo y con más pegada que el obtenido simplemente con un valor bajo de Decay con Gate apagado.
Sección AERO	
Grind	Ajusta porcentualmente la dureza del componente "aéreo" del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 45.0%). Valores bajos producen un reverberación retumbante. Valores elevados comprimen el "aire" del sonido de la percusión. Tenga en cuenta que este parámetro solo surtirá efecto si el valor de Amount está puesto en un valor distinto de cero (véase abajo).
Amount	Controla la intensidad de la fuerza del sonido de bombo, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 20.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.5 Kick – Rasper

El Rasper es la emulación de un bombo acústico que brinda un sonido natural y único, aplicable fácilmente a producciones de drum'n'Bass o dubstep. Sus dos modos de nitidez permiten una amplia gama de percusiones graves.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 38.00% hasta 62.00%. El valor predeterminado es 50.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Punch	Ajusta simultáneamente la intensidad de la envolvente de tono y la intensidad del ruido del ataque. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el bombo el golpeado. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.
Sección CRISPNESS	
Mode	Selecciona dos modos de nitidez sonora: seleccione *A* (predeterminado) para obtener un sonido de pandereta o seleccione *B* para un sonido más parecido al de un redoblante.
Decay	Ajusta la duración del efecto de nitidez, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 34.0%).
Amount	Ajusta la intensidad de la nitidez, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.6 Kick – Snappy

El Snappy es la emulación de un bombo acústico que permite controlar las vibraciones producidas antes del golpe mediante el control de Snap. Puede generar una amplia gama de sonidos graves que pueden ser trabajados con los parámetros de pegada.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 36.00 hasta 60.00. El valor predeterminado es 48.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Snap	Emula el movimiento del aire causado por el batidor antes de que el bombo sea alcanzado. Produce, por lo tanto ligera variación en la onda de sonido, cuya duración puede controlarse con este parámetro. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.
Sección PUNCH	
Mode	Selecciona dos diferentes modos de pegada: *A* (predeterminado) y *B*.
Decay	Ajusta, en porcentaje, la duración de la pegada. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Amount	Ajusta la intensidad de la pegada, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.7 Kick – Bold

El Bold es la emulación de un bombo acústico, de carácter agresivo y con un sonido sucio y de gran pegada. Genera un amplio rango de sonidos, desde bombos de rock hasta percusiones más ceñidas y pegadas.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Punch	Ajusta simultáneamente la amplitud y el declive del ruido en el ataque. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.8 Kick – Maple

El Maple es la emulación de un bombo acústico que produce un sonido realista y natural. Resulta adecuado para aquellas producciones donde se necesite un bombo de apoyo. Encaja muy bien con instrumentos acústicos y sus parámetros de espacio los integran perfectamente en cualquier mezcla.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 42.00 hasta 54.00. El valor predeterminado es 48.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.
Sección ROOM	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan el espacio en el que el bombo es tocado. Los modos disponibles son el *A* (predeterminado) y el *B*.
Size	Ajusta, en porcentaje, el tamaño de la sala. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, la intensidad del efecto de espacio aplicado al sonido del bombo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.2.9 Kick – Push

El Kick es la emulación de un bombo acústico que produce un sonido agresivo y bronco. Resulta esencial en mezclas donde se necesita un bombo potente, sucio y compacto. Su versatilidad también permite sonidos ruidosos y cliqueantes.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el Kick. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.2, Kick.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Punch	Ajusta simultáneamente la intensidad de la envolvente de tono y la intensidad del ruido del ataque. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el bombo el golpeado. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3 Snare

El sintetizador de percusión Snare puede generar una infinidad de sonidos de redoblante.



El Snare en el área de control (página principal (Main)).



El panel del Snare en el área de plugines.

Al igual que en los otros sintetizadores de percusión, seleccione el ingenio con el selector de ingenios (Engine) de la página general (Main). Cada uno de los ingenios tiene un carácter diferente y un juego propio de parámetros, como se verá a continuación.

El Snare cuenta con los siguientes ingenios de sonido:

- **Volt** (predeterminado): ↑9.3.1, Snare – Volt.
- **Bit**: ↑9.3.2, Snare – Bit.
- **Pow**: ↑9.3.3, Snare – Pow
- **Sharp**: ↑9.3.4, Snare – Sharp
- **Airy**: ↑9.3.5, Snare – Airy

- **Vintage**: ↑9.3.6, Snare – Vintage
- **Chrome**: ↑9.3.7, Snare – Chrome
- **Iron**: ↑9.3.8, Snare – Iron
- **Clap**: ↑9.3.9, Snare – Clap

Para mayor información sobre los ingenios, véase ↑9.1.1, Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador. Para más información sobre el Snare y los otros sintetizadores de percusión, véase ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general.

9.3.1 Snare – Volt

El Volt es el ingenio predeterminado del Snare.

El Volt es un redoblante electrónico basado en una familia de clásicos analógicos.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 53.00 hasta 77.00. El valor predeterminado es 65.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Gate	Cuando la supresión está habilitada, el declive del tambor queda ahogado hacia el final de la nota MIDI. Cuando está deshabilitada (predeterminado), el tambor toca un sonido completo, es decir, hasta el final, sin atender el momento en que la nota es liberada.
Osc Mode	Selecciona el modo del oscilador: si selecciona la opción *Tonal* (predeterminada), el ingenio empleará dos osciladores en paralelo, siendo el más alto de ellos especialmente sensible a la velocidad. Use esta opción para introducir mayor expresividad. Si selecciona la opción *Punchy*, el ingenio usará solamente un oscilador con una envolvente de tono.
Osc Mix	Solo disponible cuando la opción *Tonal* está seleccionada en el selector de Osc Mode (véase arriba). Ajusta, en porcentaje, la mezcla entre ambos osciladores. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Punch	solo disponible cuando *Punchy* está seleccionada en el selector de Osc Mode (véase arriba). Ajusta, en porcentaje, la amplitud de la envolvente de tono (punch). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 25.0%).
Sección NOISE	
Color	Ajusta, en porcentaje, el tono de la porción de "redoblante" del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el volumen de la porción de "redoblante" del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 25.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.2 Snare – Bit

El Bit es un redoblante digital ligero y áspero.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido, medido en tanto por ciento (valor predeterminado: 50.0%).
Gate	Cuando la supresión está habilitada, el declive del tambor queda ahogado hacia el final de la nota MIDI. Cuando está deshabilitada (predeterminado), el tambor toca un sonido completo, es decir, hasta el final, sin atender el momento en que la nota es liberada.
Grit	Ajusta, en porcentaje la intensidad de la distorsión digital. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 30.0%).
Sección NOISE	
Color	Ajusta, en porcentaje, el tono del ruido digital. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el volumen del ruido digital. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 25.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.3 Snare – Pow

El Pow es un disparo de ruido filtrado, que puede servir como redoblante electrónico o un efecto en combinación con un sonido de redoblante.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.

Elemento	Descripción
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido, medido en tanto por ciento (valor predeterminado: 50.0%).
Bend	Ajusta el barrido tonal del sonido, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde -100.0% hasta 100.0% (predeterminado 0.0%).
Focus	Ajusta el ataque del sonido lo mismo que la velocidad y contorno de la envolvente de tono, para producir un ataque de diferente calidad y agudeza. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.4 Snare – Sharp

El Sharp es un redoblante acústico, emulación de tambores inspirados en el sonido de la música disco de los setenta.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.

Elemento	Descripción
Body	Ajusta el volumen del cuerpo del redoblante independientemente del ajuste de bordones de Noise (véase abajo). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).
Noise	Ajusta, medido en porcentaje, el volumen y la duración del sonido de los bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.5 Snare – Airy

El Airy es un redoblante acústico que brinda un sonido metálico realista. Los dos modelos disponibles en la página avanzada (Advanced) representan distintos niveles de tensión de los bordones, lo cual permite una amplia gama de sonidos que destacarán muy bien en cualquier mezcla.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 52.00 hasta 76.00. El valor predeterminado es 64.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced presenta los parámetros que controlan los bordones del tambor.

Elemento	Descripción
Sección SPECTRA	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan los bordones del tambor. Los modos disponibles son el *A* (predeterminado) y el *B*.
Tune	Ajusta la afinación del ruido de manera independiente. Reproduce la tensión de los bordones en un redoblante verdadero. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Decay	Ajusta la duración del sonido de los bordones. Es independiente del parámetro de declive (Decay) de la página general (Main). Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el sonido de bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.6 Snare – Vintage

El Vintage es una emulación de un redoblante acústico que brinda el sonido añejo de los viejos redoblantes de madera. Posee un sonido de carácter que cubre una amplia gama de redoblantes, gracias a las variadas posibilidades de ajuste variado de los parámetros de afinación (Tune).



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 61.00 hasta 79.00. El valor predeterminado es 70.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced presenta los parámetros que controlan los bordones del tambor.

Elemento	Descripción
Sección SPECTRA	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan los bordones del tambor. Los modos disponibles son el *A* (predeterminado) y el *B*.
Tune	Ajusta la afinación del ruido de manera independiente. Reproduce la tensión de los bordones de un redoblante verdadero. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Decay	Controla la duración del sonido de los bordones, independientemente del parámetro de declive (Decay) de la página general (Main). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el sonido de bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.7 Snare – Chrome

El Chrome es la emulación de un redoblante acústico y posee un sonido brillante. Los dos modos disponibles en la página avanzada (Advanced) establecen bordones de características diferentes: ruidoso y definido.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 60.00 hasta 84.00. El valor predeterminado es 72.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el bombo el golpeado. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced presenta los parámetros que controlan los bordones del tambor.

Elemento	Descripción
Sección SPECTRA	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan los bordones del redoblante. Los modos disponibles son el *A* (predeterminado) y el *B*.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta la afinación del ruido de manera independiente. Reproduce la tensión de los bordones de un redoblante verdadero. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Decay	Controla la duración del sonido de los bordones, independientemente del parámetro de declive (Decay) de la página general (Main). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el sonido de bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.8 Snare – Iron

El Iron es un modelo de redoblante acústico de sonido brillante y metálico. Los dos modos disponibles en la página avanzada (Advanced) permiten seleccionar dos bordones de características diferentes.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 46.00 hasta 70.00. El valor predeterminado es 58.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 75.0 %.
Body	Ajusta el volumen del cuerpo del redoblante independientemente del volumen de los bordones (ajustable en la página avanzada (Advanced)). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Advanced

La pagina de Advanced presenta los parámetros que controlan los bordones del tambor.

Elemento	Descripción
Sección SPECTRA	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan los bordones del redoblante. Los modos disponibles son el *A* (predeterminado) y el *B*.
Decay	Controla la duración del sonido de los bordones, independientemente del parámetro de declive (Decay) de la página general (Main). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el sonido de bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.9 Snare – Clap

El Clap es un bastión de la música electrónica. El clásico modelo analógico nunca sonó realmente como un grupo de gente aplaudiendo pero eso fue lo que hizo tan emblemático.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.

Elemento	Descripción
Decay	Ajusta, en porcentaje, la duración de la cola del sonido y también la "separación" entre aplausos. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Room	Ajusta, en porcentaje, la proporción entre el sonido — los aplausos propiamente dichos — y el sonido sintético del ambiente. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Valores altos ponen más "aire".
Focus	Ajusta, en porcentaje, la nitidez de cada aplauso. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). En 0.0 %, el sonido es muy suave; un valor de 100.0 % brinda un aplauso agudo y picado.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.3.10 Snare – Breaker

El Braker es una caja de tono agudo que se recorta con claridad en mezclas de bajos muy densos. El ajuste de los bordones posibilita una amplia gama de sonidos de redoblante. Funciona muy bien con el Rasper kick.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Para más información sobre ingenios de sonido, consulte por favor el apartado ↑9.3, Snare.

Elemento	Descripción
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. Los valores van desde 61.00 (NOTE C#3) hasta 85.00 (NOTE C#5). El valor predeterminado es 73.00 (NOTE C#4).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Elemento	Descripción
Sección SPECTRA	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan los bordones del tambor. Los modos disponibles son el A (predeterminado) y el B.
Tune	Ajusta la afinación del ruido de manera independiente. Reproduce la tensión de los bordones en un redoblante verdadero. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Decay	Ajusta la duración del sonido de los bordones. Es independiente del parámetro de declive (Decay) de la página general (Main). Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el sonido de bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.4 Hi-hat

El Hi-hat es un sintetizador que genera una amplia variedad de sonidos de charles.



El Hi-hat en el área de control (página Main en la ilustración).



El panel del Hi-hat en el área de plugines.

Al igual que en los otros sintetizadores de percusión, seleccione el ingenio con el selector de ingenios (Engine) de la página principal (Main). Cada uno de los ingenios tiene un carácter diferente y un juego propio de parámetros, como se verá a continuación.

El Hi-hat cuenta con los siguientes ingenios de sonido:

- **Silver** (default): ↑9.4.1, Hi-hat – Silver.
- **Circuit**: ↑9.4.2, Hi-hat – Circuit.
- **Memory**: ↑9.4.3, Hi-hat – Memory.

Además, describiremos el empleo de grupos de apagamiento para simular el sonido de un charles abierto y cerrado: ↑9.4.5, Crear una pauta con charles cerrados y abiertos

Para mayor información sobre los ingenios, véase ↑9.1.1, Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador. Para más información sobre el Snare y los otros sintetizadores de percusión, véase ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general.

9.4.1 Hi-hat – Silver

El Silver es el ingenio predeterminado del Hi-hat.

Se trata de un charles clásico que puede usarse como percusión o como efecto de sonido.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Hi-hat. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.4, Hi-hat.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta, en porcentaje, la duración del sonido. Un declive breve produce un sonido de platillos cerrados y un declive largo produce el de un platillo abierto. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 65.0%).
Gate	Cuando está habilitado, el declive del platillo es ahogado por el final de la nota. Cuando está deshabilitado (predeterminado), el platillo toca un sonido simple, es decir, hasta el final de su cola, sin atender el momento en que la nota es liberada (sin embargo, la duración del sonido seguirá dependiendo del parámetro de declive (Decay), arriba descrito).

Elemento	Descripción
Sección TONE	
Color	Ajusta la frecuencia del filtro que se aplica al sonido (medido en hercios). Los valores disponibles van desde 932.3 Hz hasta 16.7 kHz (predeterminado 7.4 kHz). La posición predeterminada brinda un sonido de charles metálico y estándar. Con valores más bajos, el sonido suena mucho más melódico y la zona media brinda buenas percusiones y efectos. En cierto modo, este parámetro brinda una afinación más efectiva que el parámetro de afinación (Tune) propiamente dicho. Tenga en cuenta que el parámetro de Color depende también del teclado (es decir, de la tecla/pad ejecutado) y del rango establecido por el parámetro de afinación (Tune).
Saturate	Ajusta, en porcentaje, la saturación de estilo analógico aplicada al sonido para darle mayor espesura. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 19.0%).
Noise	Ajusta, en porcentaje, la mezcla entre un banco de osciladores y el ruido blanco como fuente de sonido. Los valores van de 0.0% (solo el banco de osciladores) a 100% (solo ruido blanco). El valor predeterminado es 10.0%.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.4.2 Hi-hat – Circuit

Similar al Silver, el Circuit es un charles que emplea un oscilador más complejo para dar un sonido más digital y robótico.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Hi-hat. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.4, Hi-hat.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.

Elemento	Descripción
Decay	Ajusta, en porcentaje, la duración del sonido. Un declive breve produce un sonido de platillos cerrados y un declive largo produce el de un platillo abierto. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 65.0%).
Gate	Cuando está habilitado, el declive del platillo es ahogado por el final de la nota. Cuando está deshabilitado (predeterminado), el platillo toca un sonido simple, es decir, hasta el final de su cola, sin atender el momento en que la nota es liberada (sin embargo, la duración del sonido seguirá dependiendo del parámetro de declive (Decay), arriba descrito).
Sección TONE	
Color	Ajusta la frecuencia del filtro que se aplica al sonido (medido en hercios). Los valores disponibles van desde 932.3 Hz hasta 16.7 kHz (predeterminado 7.4 kHz). La posición predeterminada brinda un sonido de charles metálico y estándar. Con valores más bajos, el sonido suena mucho más melódico y la zona media brinda buenas percusiones y efectos. En cierto modo, este parámetro brinda una afinación más efectiva que el parámetro de afinación (Tune) propiamente dicho. Tenga en cuenta que el parámetro de Color depende también del teclado (es decir, de la tecla/pad ejecutado) y del rango establecido por el parámetro de afinación (Tune).
Saturate	Ajusta, en porcentaje, la saturación de estilo analógico aplicada al sonido para darle mayor espesura. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 19.0%).
Seed	Selecciona una secuencia aleatoria para controlar la onda producida por el oscilador. Cada uno de los 31 valores de este parámetro genera un juego aleatorio de tonos y armónicos.
Dissonance	Ajusta, en porcentaje, la aleatorización del oscilador. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 25.0%). Valores altos introducen mayor aleatoriedad, produciendo un sonido con más ruido. Valores bajos producen un sonido más melódico.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.4.3 Hi-hat – Memory

Es un charles que genera su sonido gracias al análisis y reconstrucción de diversos timbres y no simplemente a partir de sample grabado.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Hi-hat. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.4, Hi-hat.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta, en porcentaje, la duración del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 65.0%). Un declive breve produce un sonido de platillos cerrados y un declive largo produce el de un platillo abierto.
Gate	Cuando está habilitado, el declive del platillo es ahogado por el final de la nota. Cuando está deshabilitado (predeterminado), el platillo toca un sonido simple, es decir, hasta el final de su cola, sin atender el momento en que la nota es liberada (sin embargo, la duración del sonido seguirá dependiendo del parámetro de declive (Decay), arriba descrito).
Source	Selecciona el timbre sampleado usado como fuente. Las seis modalidades disponibles (*A* (predeterminado), *B*, *C*, *D*, *E* y *F*) responden a un tipo de platillo diferente.
Sección TONE	
Color	Ajusta, en porcentaje, la curva de frecuencias del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 71.5%). Valores altos producen un sonido brillante. Valores bajos producen un sonido más opaco.

Elemento	Descripción
Strike	Ajusta, en porcentaje, el ataque del platillo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).
Distress	Introduce más distorsión de baja fidelidad. Los valores disponibles van desde 0.0% (predeterminado) hasta 100.0%.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.4.4 Hi-hat – Hybrid

Hybrid es un charles acústico de sonido distintivo que genera timbres acústicos hasta electrónicos. Brinda auténticas propiedades acústicas como los siseos producidos por el parámetro de Rattle o características electrónicas generadas por el parámetro de Metallic. La automatización de estos controles permite crear secuencias de charles muy originales.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Hybrid. Para más información sobre ingenios de sonido, consulte por favor el apartado ↑9.4, Hi-hat.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 65.0%).
Sección TONE	
Color	Ajusta la frecuencia de recorte de distintos filtros de pasobajo para lograr el timbre deseado. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 71.5%).
Metallic	Ajusta, en porcentaje, el carácter metálico de un sonido enarmónico. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 0.0%).
Strike	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 80.0%).
Character	Ajusta una amplia variedad tímbrica, desde sonidos disonantes hasta metálicos. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 25.0%).

Advanced

Elemento	Descripción
Sección HYBRID	
Bend	Ajusta la intensidad de la envolvente de tono. Es un control bipolar que va de -100.0 a 100.0% (predeterminado 0.0%).
Rattle	Ajusta la intensidad del siseo del charles. Es más patente en declives largos. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.4.5 Crear una pauta con charles cerrados y abiertos

¡No dude en emplear algunos plugines de charles dentro de un **grupo de apagamiento**! Al cargar dos plugines de Hi-hat de diferente configuración en sendos sonidos (uno para el charles cerrado y otro para el abierto), asigne ambos sonidos al mismo grupo de apagamiento y deje a

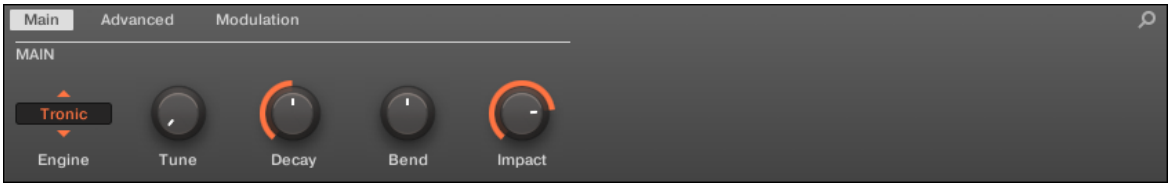
ambos como máster dentro del grupo. De este modo, podrá crear dos sonidos de charles mutuamente excluyentes, que se cancelarán entre sí cuando sean ejecutados, igual que en una batería de verdad. Por cierto, no es necesario limitarse a solo dos sonidos de charles. Por ejemplo, podría poner en el grupo de apagamiento otro sonido más que contenga un charles semiabierto. Para saber la manera de llevar esto a cabo, consulte el apartado ↑6.1.4, Emplear grupos de apagamiento, donde los grupos de apagamiento se explican en detalle.



Con un solo plugin de Hi-hat, puede recrear también el comportamiento de un charles abierto, deshabilitando Gate y modulando Decay en la pauta. Esta operación avanzada debería permitir un control mucho más detallado de la duración de los distintos sonidos del charles, contribuyendo a dar un toque más natural y humano al sonido. Además, dado que este método usa un solo sonido, ¡podría rápidamente cambiar otros parámetros del plugin de Hi-hat y los cambios se aplicarían inmediatamente a todas las otras variantes del charles!

9.5 Tom

El Tom es un sintetizador que genera una amplia variedad de sonidos de tom.



El Tom en el área de control (página principal (Main)).



El panel del Tom en el área de plugines.

Al igual que en los otros sintetizadores de percusión, seleccione el ingenio con el selector de ingenios (Engine) de la página principal (Main). Cada uno de los ingenios tiene un carácter diferente y un juego propio de parámetros, como se verá a continuación.

El Tom cuenta con los siguientes ingenios de sonido:

- **Tronic** (default): ↑9.5.1, Tom – Tronic.
- **Fractal**: ↑9.5.2, Tom – Fractal.
- **Floor**: ↑9.5.3, Tom – Floor.

Para mayor información sobre los ingenios, véase ↑9.1.1, Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador. Para más información sobre el Snare y los otros sintetizadores de percusión, véase ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general.

9.5.1 Tom – Tronic

El Tronic es el ingenio predeterminado del Tom.

Es un tom grueso de estilo analógico con dos osciladores afinables y un oscilador FM también afinable.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Tom. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.5, Tom.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 36.00 hasta 60.00. El valor predeterminado es 36.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Bend	Ajusta el barrido tonal del sonido, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde -100.0% hasta 100.0% (predeterminado 0.0%). En cero, el sonido conserva su tono original a lo largo de toda la fase de declive. Con valores altos, el tono se modula hacia arriba. Con valores bajos, el tono se modula hacia abajo.
Impact	Ajusta la intensidad del ataque, medido en porcentaje. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100.0 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 80.0%.

Advanced

La página de Advanced presenta los parámetros que controlan los osciladores.

Elemento	Descripción
Sección HARMONICS	
Interval	Ajusta el intervalo entre los dos osciladores, medido en semitonos y cents. Los valores disponibles van desde -0.50.0 hasta 13.50 (predeterminado 6.50). Con valores bajos, los osciladores se afinan de manera muy próxima, dando lugar a un sonido desafinado que puede usarse para apoyar líneas de graves.
FM Freq	Ajusta, en porcentaje, la frecuencia del oscilador de FM. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
FM Decay	Ajusta, en porcentaje, el declive del oscilador de FM. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 35.0%). Declives breves resultan útiles para complementar el ataque o impacto del tom. Declives largos pueden emplearse para embellecer el tono o el timbre del tom, especialmente, cuando se los aplica de manera delicada (véase FM Amount, abajo).
FM Amount	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la modulación de frecuencia aplicada al oscilador FM. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 10.0%). Con 0.0 % no hay modulación de frecuencia, de modo que los otros controles de FM (FM Freq y FM Decay) no tienen efecto.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.5.2 Tom – Fractal

El Fractal es un moderno tom electrónico con un rango sonoro muy amplio. Puede generar tanto sonidos puros y analógicos como orgánicos y percusivos, o, incluso, absolutamente raros y singulares. Emplea un oscilador de tono y un banco de osciladores de realimentación (como el empleado por el ingenio Fractal de Percussion; véase ↑9.6.1, Percussion – Fractal), cuyo balance es controlado por el parámetro de mezcla (Mix) de la página avanzada (Advanced). El oscilador de tono por sí mismo produce un bip sencillo de tom. La adición del banco de osciladores de realimentación facilita una variedad más amplia de sonidos.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Tom. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.5, Tom.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 48.00 hasta 72.00. El valor predeterminado es 48.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles. Tenga en cuenta que el tono de este instrumento depende mucho de los controles de la página avanzada (Advanced).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Bend	Ajusta el barrido tonal del sonido, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde -100.0% hasta 100.0% (predeterminado 0.0%). En cero, el sonido conserva su tono original a lo largo de toda la fase de declive. Con valores altos, el tono se modula hacia arriba. Con valores bajos, el tono se modula hacia abajo.
Impact	Ajusta la intensidad del ataque, medido en porcentaje. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100.0 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 80.0%.
Color	Ajusta un filtro sencillo que afecta el brillo del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Glide	La afinación del Fractal está circunscrita a cada nota, esto quiere decir que el cambio de afinación se aplica solamente cuando se recibe una nueva nota. Cuando el parámetro de Glide es más alto que cero, el tono se desliza suavemente hacia el tono de la nueva afinación. El parámetro de Glide define, por lo tanto, el tiempo que dura la transición en milisegundos: al incrementar el valor de Glide, la transición se volverá más lenta y perceptible. Esto se aplica también cuando el tom es ejecutado a lo largo del teclado. Los valores van desde None (no hay deslizamiento tonal) hasta 350.0 ms (un deslizamiento muy lento). El valor predeterminado es de 5.5 ms.

Advanced

La página de Advanced presenta los parámetros que controlan los osciladores.

Elemento	Descripción
Sección HARMONICS	
KTr. Mode (rastreo tonal)	Selecciona dos modos de rastreo de la tonalidad: *Harmonic* (predeterminado) y *Dissonant*. En el modo *Harmonic*, todos los osciladores siguen el parámetro de afinación (Tune - página Main) y el teclado de manera pareja. Por lo tanto, el tambor permanece afinado consigo mismo cuando se ajusta el parámetro de Tune, pudiéndose ejecutar de manera cromática a través del teclado. En el modo *Dissonant*, los osciladores siguen el parámetro de Tune del teclado/pads de manera despareja. Por lo tanto, el tambor produce sonidos disonantes cuando se ajusta el parámetro de Tune o cuando se tocan notas diferentes.
Mix	Ajusta, en porcentaje, la mezcla entre el oscilador del tono y el banco de osciladores de la realimentación. Los valores van de 0.0 % (tono del oscilador solamente) a 100.0 % (realimentación solamente). El valor predeterminado es 5.0 %.
Transportación	Ajusta solamente la transportación del tono del banco de osciladores de la realimentación; medido en semitonos y en cents. Resulta útil para afinarlo con el oscilador del tono. Los valores disponibles van desde -12.00.0 hasta 12.00 semitonos (predeterminado 0.00).
Freq A	Ajusta, en porcentaje, el tono del oscilador A del banco de osciladores. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Freq B	Ajusta, en porcentaje, el tono del oscilador B del banco de osciladores de la realimentación. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%). Tenga en cuenta que este control no tiene efecto cuando FM y AM están en cero (véase abajo).

Elemento	Descripción
FM	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la modulación de frecuencia del banco de osciladores de la realimentación. La modulación de frecuencia tiende a añadir sobretonos que suenan como campanas. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
AM	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la modulación de amplitud del banco de osciladores de la realimentación. La modulación de la amplitud tiende a generar sobretonos fuertes y brillantes. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.5.3 Tom – Floor

El Floor es un tom acústico que simula todo un juego completo de toms. Si bien es más adecuado para toms de piso y toms graves, también es capaz de generar sonidos medios y agudos. Además, el control de tono y los parámetros de amortiguación brindan una amplia gama de sonidos.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Tom. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.5, Tom.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 48.00 hasta 62.00. El valor predeterminado es 48.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Tension	Ajusta, en porcentaje, la tensión del parche; permitiendo un cambio tonal más largo y grande. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Impact	Ajusta la fuerza con la que el tambor es golpeado, medido en tanto por ciento. El rango de valores comprende desde 0.0 % (muy suave) to 100.0 % (muy fuerte). El valor predeterminado es 80.0%.

Elemento	Descripción
Flex	Ajusta, en porcentaje, la elasticidad del parche; permitiendo un cambio tonal más grande cuando el tambor es golpeado. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 30.0%).
Sección MUTE	
Skin	Ajusta, en porcentaje, la amortiguación aplicada al parche del tambor. Los valores disponibles van desde 0.0% (predeterminado) hasta 100.0%.
Air	Ajusta, en porcentaje, la amortiguación aplicada al aire. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.5.4 Tom – High

High es un tambor acústico que complementa el tom de piso. A pesar de sus poco parámetros, ofrece una amplia gama de redobles y acompañamientos.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Tom. Para más información sobre ingenios de sonido, consulte por favor el apartado ↑9.5, Tom.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. Los valores van desde 57.00 (NOTE A2) hasta 71.00 (NOTE B3). El valor predeterminado es 57.00.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Tension	Ajusta, en porcentaje, la tensión del parche; permitiendo un cambio tonal más largo y grande. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 80.0%).

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.6 Percussion

El sintetizador Percussion puede generar una gran variedad de sonidos de percusión.



El Percussion en el área de control (página principal (Main)).



El panel del Percussion en el área de plugines.

Al igual que en los otros sintetizadores de percusión, seleccione el ingenio con el selector de ingenios (Engine) de la página principal (Main). Cada uno de los ingenios tiene un carácter diferente y un juego propio de parámetros, como se verá a continuación.

Percussion cuenta con los siguientes ingenios de sonido:

- **Fractal** (predeterminado): ↑9.6.1, Percussion – Fractal.
- **Kettle**: ↑9.6.2, Percussion – Kettle.
- **Shaker**: ↑9.6.3, Percussion – Shaker.

Para mayor información sobre los ingenios, véase ↑9.1.1, Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador. Para más información sobre el Snare y los otros sintetizadores de percusión, véase ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general.

9.6.1 Percussion – Fractal

El Fractal es el ingenio predeterminado de Percussion.

El Fractal es un modo de percusión basado en un banco de osciladores de realimentación, ya visto al tratar el Fractal del tom (véase ↑9.5.2, Tom – Fractal). Su gama de sonidos es muy amplia, sonidos de campana, metálicos, melódicos o completamente fuera de lo común, y pueden ejecutarse a lo largo de teclado.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin de Percussion. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.6, Percussion.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 60.00 hasta 108.00. El valor predeterminado es 84.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles. Tenga en cuenta que el tono de este instrumento depende mucho de los controles de la página avanzada (Advanced).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Tune Hold	Cuando Tune Hold está habilitado, el funcionamiento de la afinación es igual a la del Fractal del tom: la afinación queda fijada hasta la recepción de la próxima nota (véase ↑9.5.1, Tom – Tronic). Esto permite crear pautas arpegiadas ajustando el parámetro de Tune mientras una secuencia de notas se está ejecutando. Cuando Tune Hold está deshabilitado (predeterminado), la afinación funciona como en los otros módulos: responde directamente al ajuste del parámetro de Tune.
Glide	Ajusta, en milisegundos, la transición tonal entre notas. Cuando el parámetro de Glide es más alto que cero, el tono se desliza suavemente hacia el tono de la nueva afinación. El parámetro de Glide define, por lo tanto, la duración de estas transiciones. Los valores disponibles van desde None (sin transición) hasta 762.8 ms.
Impact	Ajusta la intensidad del ataque, medido en porcentaje. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100.0 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 60.0 %.

Advanced

La página de Advanced presenta los parámetros que controlan los osciladores.

Elemento	Descripción
Sección HARMONICS	
KTr. Mode (rastreo tonal)	Selecciona dos modos de rastreo de la tonalidad: *Harmonic* (predeterminado) y *Dissonant*. En el modo *Harmonic*, todos los osciladores siguen el parámetro de afinación (Tune - página Main) y el teclado de manera pareja. Por lo tanto, la percusión permanece afinada consigo misma cuando se ajusta el parámetro de Tune, pudiéndose ejecutar de manera cromática a través del teclado o del los pads. En el modo *Dissonant*, los osciladores siguen la afinación (Tune) del teclado de manera desigual. Por lo tanto, la percusión produce sonidos disonantes cuando se ajusta el parámetro de Tune o cuando se tocan notas diferentes sobre el teclado o los pads.
Freq A	Ajusta, en porcentaje, el tono del oscilador A del banco de osciladores. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Freq B	Ajusta, en porcentaje, el tono del oscilador B del banco de osciladores de la realimentación. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Tenga en cuenta que este parámetro no tiene efecto cuando FM y AM están en cero (véase abajo).
Freq C	Ajusta, en porcentaje, el tono del oscilador C del banco de osciladores de la realimentación. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 29.1%). Tenga en cuenta que este parámetro no tiene efecto cuando FM y AM están en cero (véase abajo).

Elemento	Descripción
FM	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la modulación de frecuencia del banco de osciladores de la realimentación. La modulación de frecuencia tiende a añadir sobretonos que suenan como campanas. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 34.4%).
AM	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la modulación de amplitud del banco de osciladores de la realimentación. La modulación de la amplitud tiende a generar sobretonos fuertes y brillantes. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 18.6%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.6.2 Percussion – Kettle

El Kettle es al emulación de un timbal acústicos que proporciona un sonido orquestal y profuso.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin de Percussion. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.6, Percussion.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 33.00 hasta 57.00. El valor predeterminado es 45.00. Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Puff	Ajusta, en porcentaje, el ruido de realimentación aplicado al parche del timbal. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 25.0%).
Damp	Ajusta, en porcentaje, el amortiguamiento del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0% (predeterminado) hasta 100.0%.
Impact	Ajusta la intensidad del ataque. Los valores van de 0.0 % (ataque suave) a 100.0 % (ataque máximo). El valor predeterminado es 60.0 %.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.6.3 Percussion – Shaker

El Shaker es un versátil ingenio de sonido de maraca/sonajero.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin de Percussion. Si cambia este ajuste, consulte por favor el apartado ↑9.6, Percussion.
Tune	Ajusta, en porcentaje, la frecuencia central del filtro aplicado a la fuente de ruido; lo cual definirá el tono de la percusión ejecutada por el do central. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). Véase ↑9.1.5, Rango de tono, afinación y notas MIDI para más detalles.
Filter	Ajusta, en porcentaje, la amplitud de banda del filtro aplicado a la fuente de ruido. Valores altos producen un filtrado más amplio. Valores bajos generan un filtrado más estrecho (medido en porcentaje). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%).
Grain	Ajusta, en porcentaje, el timbre de la fuente de ruido. Valores altos simulan el sonido de semillas de una maraca real. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%). El parámetro de Grain, por otra parte, está vinculado con la velocidad: a menor velocidad, mayor sonido de semillas.
Sección ENVELOPE	

Elemento	Descripción
Mode	Selecciona dos modalidades: : *Realistic* (predeterminado) y *Machine*. En el modo *Realistic*, la envolvente emplea una curva para el ataque y la relajación, lo cual brinda un sonido más natural. En el modo *Machine*, la envolvente desarrolla las fases de ataque, retención y relajación de manera lineal para lograr un sonido más maquinal. El modo de *Performer* en vez de generar un golpe de sonido, como la mayoría de los tambores, produce pautas rítmicas como las de las maracas y sonajeros de verdad. Bajo este modo, mantenga presionada la nota tanto tiempo como desee ejecutar el sonido.
Attack	Ajusta, en porcentaje, la duración de la fase de ataque de la envolvente. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Hold (solo en el modo Machine)	Ajusta, en porcentaje, la duración de la fase de retención de la envolvente, es decir, el tiempo durante el cual la envolvente se mantiene en su punto más alto. Los valores disponibles van desde 0.0% (predeterminado) hasta 100.0%.
Accent (solo en el modo Performer)	Controla el énfasis de ciertas notas dentro del ritmo generado por el Shaker. Valores bajos producen un rimo estático de notas aquietadas, como si la maraca fuera sacudida de manera suave y regular. Al incrementar el valor del parámetro, las notas principales del ritmos se refuerzan, creando un típico ritmo de maraca. ¡Valores altos representan una maraca ejecutada por una persona que la está pasando muy bien! Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%).

Elemento	Descripción
Fill (solo en el modo Performer)	El parámetro de rellenado (Fill) aparece puesto en la opción neutra (*None*) porque fue concebido para ser ejecutado en vivo de manera manual durante una función o ser automatizado mediante un secuenciador. Por defecto, el Shaker ejecuta una pauta rítmica acorde con el parámetro de velocidad (Rate) de la página avanzada. Cuando Fill está puesto en *Double*, la velocidad rítmica se duplica. Cuando está puesto en *Triple*, el Shaker ejecuta tresillos rápidamente. Utilice este control para insertar rellenos rítmicos y lograr mayor variedad musical.
Release	Ajusta, en porcentaje, la duración de la fase de relajación de la envolvente. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 35.0%).

Advanced

La página de Advanced presenta parámetros solo cuando el Shaker aparece en el modo Performer (véase Mode, más arriba). Estos parámetros sirven para ajustar la envolvente con mayor precisión.

Sección ENVELOPE	

Elemento	Descripción
Sync	La sincronización (Sync) presenta dos opciones: *Lock* y *Retrig*. Con *Lock*, la pauta rítmica de la maraca se sincroniza con la posición de la canción. Es decir, se ejecuta siempre en tiempo sin importar el momento en que la nota es presionada. Con *Retrig*, la pauta rítmica (incluidos los acentos) se vuelve a ejecutar con cada nota, sin asumir la posición del pulso más próximo. En ambos casos, el tempo de la pauta es el correcto de la canción.
Rate	Establece la división de notas de la pauta de maraca. Por ejemplo, 1/16 (valor predeterminado) equivale a un ritmo de semicorchea de maraca, y así sucesivamente.
Length	Ajusta la extensión o duración de la pauta acentuada por el parámetro de acentuación (Accent) de la sección Main (véase arriba). Por defecto, Length está puesto en 4 para que la pauta parezca repetir 4 "sacudidas" (cuya duración puede ajustarse con el control de Rate, arriba descrito). Pautas sincopadas pueden crearse al seleccionar valores distintos de 4 u 8 (o 3 o 6 si Rate está marcando tresillos).
Offset	Ajusta la desviación temporal de la pauta rítmica. Un ajuste detallado producirá un ligero desplazamiento de la pauta (inferior a la división de nota) que afectará la sensación rítmica de la pauta. Un ajuste normal desplazará la pauta divisiones de nota completas e introducirá, ya sea durante una función o empleando la automatización, variaciones sincopadas en el ritmo de maraca. Los valores disponibles van desde -4.00 hasta 4.00 (predeterminado 0.00). En el controlador, el ajuste normal (cambio en grados de a uno) ocurre por defecto al mover la perilla. Un ajuste más detallado se lleva a cabo presionando el botón de SHIFT mientras se gira la perilla.

Elemento	Descripción
Swing	Ajusta el swing de la pauta de maraca. Valores altos generan una pauta con más swing. Tenga en cuenta que usar solamente Swing solamente, producirá un sonido bastante mecánico. Para un toque más natural, se recomienda poner un poco de Twist también (ver abajo). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 0.0%).
Twist	El parámetro de Twist "tuerce" el ritmo de la pauta de maraca. Por sí mismo (cuando Swing está en cero), puede sonar muy raro y desequilibrado. Sin embargo, usado con mesura juntamente con Swing, el Twist proporciona un ritmo más natural y fluido, como si una persona real estuviera tocando la maraca. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 0.0%).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.7 Cymbal

El Cymbal es un sintetizador que genera una amplia variedad de sonidos de platillo.



El Crash como platillo seleccionado en el área de control (página general).



El Crash seleccionado en el panel de platillos del área de plugines.

Al igual que en los otros sintetizadores de percusión, seleccione el ingenio con el selector de ingenios (Engine) de la página principal (Main). Cada uno de los ingenios tiene un carácter diferente y un juego propio de parámetros, como se verá a continuación.

El Cymbal cuenta con los siguientes ingenios de sonido:

- **Crash** (predeterminado): ↑9.7.1, Cymbal – Crash.
- **Ride**: ↑9.7.2, Cymbal – Ride.

Para mayor información sobre los ingenios, véase ↑9.1.1, Ingenios: varias clases de percusión en un sintetizador. Para más información sobre el Cymbal y los otros sintetizadores de percusión, véase ↑9.1, Sintetizadores de percusión – Manejo general.

9.7.1 Cymbal – Crash

El Crash produce una gran variedad de sonidos de platillo, desde los típicos sonidos del 909 hasta timbres más acústicos. Sus parámetros brindan una variedad expresiva muy amplia.

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Cymbal. Los ingenios disponibles son Crash y Ride.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0 (predeterminado 30.0).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%).
Width	Ajusta la imagen estéreo percibida (como valor porcentual). A cero por ciento, el sonido es monoaural y a 100,0%, el sonido presenta una amplia imagen estereofónica, replicando el efecto de una grabación con micrófonos aéreos. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Sección COLOR	

Elemento	Descripción
Density	Ajusta la complejidad del sonido, medida en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 100%).
Tone	Ajusta el porcentaje del balance espectral. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Mode	Selecciona tres modos de sonoridad: Metallic (predeterminado), Normal y Soft.

Advanced

La pagina de Advanced de este ingenio no contiene parámetros.

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

9.7.2 Cymbal – Ride

El Ride es una emulación acústica que permite golpear el platillo de varias maneras a través de los parámetros de Edge y Bell. La gama de sonidos comprendida va desde sonidos suaves de Jazz hasta variantes más ruidosas y fuertes.



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Cymbal. Los ingenios disponibles son Crash y Ride.
Tune	Ajusta el tono del do central, medido en números de nota MIDI y partes decimales. La escala comprende desde 0.00 hasta 1.00. El valor predeterminado es 0.30.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 70.0%).
Width	Ajusta la imagen estéreo percibida (como valor porcentual). A cero por ciento, el sonido es monoaural y a 100,0%, el sonido presenta una amplia imagen estereofónica, replicando el efecto de una grabación con micrófonos aéreos. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Sección STRIKE	

Elemento	Descripción
Edge	Ajusta el punto donde el platillo es golpeado. Un golpe sobre el borde del platillo (100%) crea un sonido caótico y desordenado, un golpe en la parte central (0,0%) produce un sonido más agudo. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Bell	Ajusta porcentualmente la frecuencias altas de una banda estrecha. El valor predeterminado es 0.0%.

Advanced

Elemento	Descripción
Sección HYBRID	
Character	Ajusta porcentualmente una amplia variedad tímbrica, desde sonidos disonantes hasta metálicos. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 20.0%).
Tail	Ajusta la duración de la cola del sonido por medio de una envolvente. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado).

Modulation

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la página de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van desde -100.0 hasta 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

10 Empleo del Bass Synth

Bass Synth es un sintetizador monofónico, divertido y de fácil empleo, que permite crear rápidamente líneas de graves muy expresivas. Al igual que cualquier otro plugin, cárguelo en el primer nicho de plugines de un sonido para poder acceder a sus parámetros desde el panel de control o, directamente, desde el controlador. Es un instrumento ideal para componer tonos bajos de gran riqueza y programar fácilmente líneas de graves de música ácida.

Y, al igual que cualquier otro plugin, el Bass Synth puede trabajar con efectos internos, automatizar sus parámetros o, simplemente, ajustar sus controles durante una función en vivo.

Características del Bass Synth:

- Un oscilador (monofónico).
- Transformación continua entre distintos tipos de ondas, de sinusoide a cuadrada, pasando por diente de sierra; y todos los puntos intermedios.
- Interruptor de octavas.
- Controles de filtrado, envolvente, declive, distorsión (bipolar: saturación/distorsión) y transición.
- Integración con MASCHINE JAM: programe líneas de graves y de ácido mediante notas y transiciones directamente desde la botonera de 8x8 de MASCHINE JAM. Para más información sobre el secuenciamiento del Bass Synth en MASCHINE JAM, consulte el manual de MASCHINE JAM disponible en el menú de ayuda (*Help*) y en el sitio de Native Instruments.



Véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la automatización.

El presente capítulo comprende los siguientes temas:

- El panorama general del Bass Synth: ↑10.1, Bass Synth – Manejo general.
- Una descripción de los parámetros del Bass Synth: ↑10.1.2, Parámetros del Bass Synth.

El manejo específico de los parámetros del Bass Synth se describen en el presente capítulo. Para una descripción general de las características y funciones de los plugines (incluido el Bass Synth), consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines.

10.1 Bass Synth – Manejo general

Esta sección describe el uso general y las características del sintetizador Bass Synth.

Empleo del Bass Synth

El Bass Synth es un plugin de MASCHINE y como tal admite todos las acciones y procedimientos habituales de los plugines. Por lo tanto, para saber la manera de cargar, remover, reemplazar, insertar, mover, copiar o pegar un Bass Synth y, ajustar sus parámetros, consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines, donde todas estas operaciones son descritas en detalle.

Los presetes del Bass Synth se cargan desde el buscador, seleccionando: SOUNDS, MASCHINE, BASS SYNTH.

10.1.1 Organización de los parámetros

El Bass Synth presenta los mismos parámetros tanto en el área de control de la vista del arreglador como en el área de plugines de la vista conjunta.

Páginas de parámetros del área de control (Vista del arreglador)

En la vista de la canción, los parámetros del Bass Synth aparecen agrupados en el área de control.



El área de control con los parámetros del Bass Synth.

- Los parámetros aparecen repartidos en dos páginas de parámetros:
  - La **página general (Main)** concentra los parámetros más importantes. Aquí puede ajustar la forma (Shape) de la onda del oscilador, el filtro (Cutoff) y la resonancia (Resonance), la modulación (Mod. Amt) y declive (Decay) de la envolvente, la distorsión (Drive) y el tiempo de la transición (Glide Time).
  - La página avanzada (**Advanced**) presenta el control para activar el desactivar la transición (Glide).

Diseño común en el área de plugines (vista conjunta)

En el área de plugines de la vista conjunta, el panel del Bass Synth permite visualizar de manera conveniente tanto los controles como el oscilador de ondas del sintetizador:



El Bass Synth en el área de plugines.

- En la parte superior del sintetizador, aparecen los controles de modulación (Mod. Amt.) y declive (Decay), el visor del oscilador (Shape) y los controles de octavas (Octave) y deformación (Drive).
- Debajo, aparecen los controles de recorte (Cutoff), resonancia (Resonance) y tiempo de transición (Glide Time).

Para más información sobre los distintos paneles representados en el área de plugines, consulte el apartado ↑13.4, El área de plugines.

10.1.2 Parámetros del Bass Synth

Disponibles tanto en la vista del arreglador como en la vista conjunta, los parámetros funcionan de la siguiente manera:

Los parámetros descritos se presentan según como aparecen en el área de control (vista del arreglador). Los mismos parámetros aparecen también en el panel del plugin, en el área de plugines de la vista conjunta. Véase ↑13.4, El área de plugines para más información al respecto.

Main

Elemento	Descripción
OSC	
Shape	Ajusta la forma de la onda, desde una sinusoide hasta una onda cuadrada. Para ajustar la onda, pulse y arrastre la perilla de Shape hacia arriba o abajo. La transformación de la onda puede verse directamente en el área de plugines de la vista conjunta.
Octava	Transporta la tonalidad del sintetizador (entre -3 y 3 octavas). Para llevar a cabo la transportación deseada, pulse y arrastre el control de Octave.
Filter	
Cutoff	Ajusta la frecuencia del filtro pasobajo (entre 14.6 Hz y 23.7 KHz). Para ajustar el recorte de frecuencias, gire y arrastre arriba o abajo la perilla de Cutoff.

Elemento	Descripción
Resonance	Ajusta el porcentaje de refuerzo alrededor de la frecuencia de recorte (entre 0.0% y 120%). Con valores por encima de 100.0%, la resonancia puede degenerar en auto-oscilación. Para ajustar el grado de resonancia, pulse la perilla de Resonance y arrastre hacia arriba o abajo.
Envelope	
Mod. Amt.	Ajusta la envolvente aplicada al recorte del filtro (entre 0.0% y 100%). Para incrementar la modulación que se aplica sobre el valor de Cutoff, pulse y arrastre hacia arriba la perilla de Mod. Amt.
Decay	Ajusta el declive del sonido, esto es, el tiempo que tarda en desaparecer (entre 0.0% y 100%). Para incrementar el tiempo del declive, pulse y arrastre arriba o abajo la perilla de Decay.
Tone	
Drive	Ajusta la deformación de la señal (entre -100.0% y 100%). Un valor de -100.0% incrementa el volumen de entrada del filtro, generando saturación interna de la señal. Un valor de 100% genera distorsión al final de la cadena de la señal. Para cambiar el valor de este parámetro, pulse Drive y arrastre hacia arriba o abajo.
Note	
Glide Time	Ajusta el tiempo de transición entre un tono y el siguiente (entre 10 ms y 1000 ms). Para ajustar el tiempo de transición, pulse y arrastre arriba o abajo la perilla de Glide Time.

Advanced

La página de controles avanzados (Advanced) solo contiene un parámetro.

Elemento	Descripción
Note	
Glide	Activa o desactiva el parámetro de transición de manera global. Al estar encendido, la nota se ejecuta continuamente de manera monofónica.

11 Trabajar con pautas

La verdadera diversión comienza cuando empezamos a trabajar con las pautas, dado que el secuenciador constituye el verdadero corazón de MASCHINE. Tanto el controlador como el programa brindan potentes herramientas para la creación y edición de ritmos.

Este capítulo está organizado de la siguiente manera:

- Aspectos generales de las pautas y el editor de pautas: ↑11.1, Pautas: fundamentos.
- Como grabar pautas en tiempo real con el controlador: ↑11.2, Grabar pautas en tiempo real
- Como grabar pautas con el secuenciador de pasos del controlador: ↑11.3, Grabar pautas con el secuenciador de pasos
- Como crear y modificar eventos/notas en las pautas: ↑11.4, Editar eventos
- Como crear y modificar modulaciones en las pautas: ↑11.5, Registrar y editar una modulación
- Como crear pistas MIDI en las pautas: ↑11.6, Creación de pistas MIDI en MASCHINE.
- Como organizar las pautas dentro de un proyecto: ↑11.7, Organización de las pautas
- Como importar o exportar MIDI y como exportar audio: ↑11.8, Importar y exportar audio y MIDI

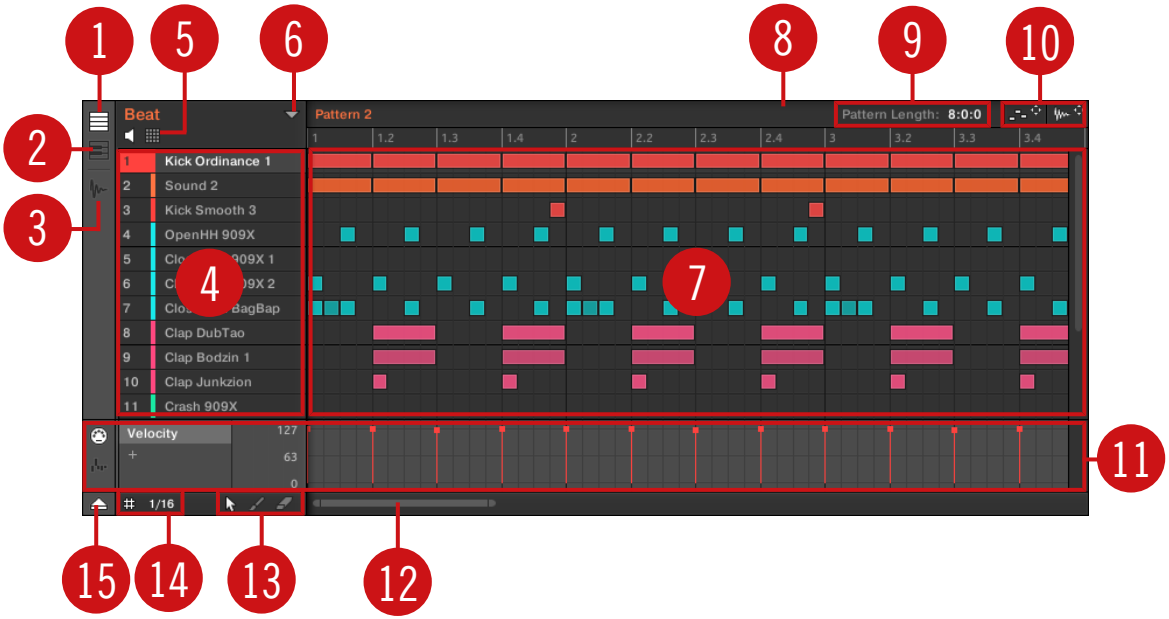
11.1 Pautas: fundamentos

Una pauta contiene los eventos (también llamados "notas") que conforman un ritmo o una frase musical compuesta con los sonidos del grupo seleccionado. También contiene, si la hubiere, la información relativa a la modulación (modificación) de los parámetros de ese grupo o cualquiera de sus sonidos. La pauta pertenece a dicho grupo y se guarda junto con él. Cada grupo puede tener un número ilimitado de pautas. Las pautas se agrupan en bancos de pautas (de 16 pautas cada uno).

11.1.1 Panorama general del editor de pautas

El editor de pautas es la herramienta de edición de pautas del programa.

A continuación, presentaremos el panorama general del editor de pautas, detallando sus principales partes y elementos de control.



El editor de pautas (vista del grupo)

(**1**) **Botón de la vista grupal**: haga clic en este botón para pasar a la vista del grupo. Véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado para más detalles.

(**2**) **Botón de la vista del teclado**: haga clic en este botón para pasar a la vista del teclado. Véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado para más detalles.

(**3**) **Botón del editor de samples**: haga clic en este botón para pasar al editor de samples. El editor de samples se describe en el capítulo ↑17, Sampleo y mapeo de samples.

(**4**) **Lista de sonidos**: los nichos de sonido 1-16 del grupo seleccionado aparecen en este lugar. En la vista del teclado (**2**), haga clic en un nicho de sonidos para desplegar sus eventos en el área de eventos (**7**).

(**5**) **Botón de la vista de los pads**: haga clic en este botón para alternar entre la vista de los pads y la lista de sonidos (**4**). La vista de los pads es una representación alternativa que muestra los nichos de sonido identificados con los pads del controlador. En la vista de los pads puede ajustarse la manera en que los sonidos son accionados por los pads. Véase ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa para más detalles.

(**6**) **Botón del administrado de pautas**: abre/cierra el administrador de pautas. El administrador de pautas contiene los comandos para la gestión de las pautas. Permite, sobre todo, seleccionar la pauta que desea editar en el editor de pautas y usar en la escena seleccionada del arreglador. Consulte el apartado ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas para más información sobre estos comandos.

(**7**) **Área de eventos**: muestra el contenido de la pauta seleccionada. Aquí podrá ver los eventos grabados bajo la forma de bloques rectangulares. En la vista grupal (**1**), estos bloques representan los sonidos del grupo. En la vista del teclado (**2**), representan las notas musicales del sonido seleccionado. La longitud de cada bloque representa la duración del evento y su transparencia indica la velocidad del evento (cuando más suave sea el golpe, con mayor transparencia aparecerá el evento). Los eventos pueden editarse con el ratón: pueden ser arrastrados hasta otra posición, alargarse o acortarse, o ser creados y eliminados de distintas maneras (**13**). El área de eventos también muestra las divisiones de la cuadrícula de pasos (un juego de líneas verticales equidistantes que establecen el grado de detalle de las ediciones). Con los ajustes de la cuadrícula (**14**) puede hacer todas las ediciones según el tamaño de retícula deseado.

(**8**) **Línea métrica de las pautas**: la línea métrica, en la parte superior del área de eventos (**7**), muestra unidades musicales de tiempo (incluyendo compases y pulsos). Haga clic en cualquier lugar de la línea métrica para mover la reproducción hasta esa posición (véase ↑11.1.4, Saltar a otra posición de la pauta). Arrastre horizontalmente el marcador de longitud blanco para ajustar el largo de la pauta (esto también puede hacerse con los controles de duración (**9**), véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta

(**9**) **Control de duración de la pauta**: permite ajustar la extensión de la pauta según la medida seleccionada. Véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta para más detalles.

(**10**) **Arrastrador de MIDI y Audio**: permite arrastrar el MIDI o audio de las pautas hasta el escritorio o el programa anfitrión, respectivamente. Véanse ↑11.8.1, Exportar audio de las pautas y ↑11.8.2, Exportar MIDI de las pautas para más información.

(**11**) **Banda de control**: la banda de control brinda una panorama visual y distintas herramientas para la modulación y la automatización de cada parámetro. Véanse ↑11.5, Registrar y editar una modulación y ↑12.2, Emplear control MIDI y automatización del anfitrión para más información.

(**12**) **barra de desplazamiento y acercamiento**:haga clic en la barra y arrastre horizontalmente para recorrer el área de eventos. Si arrastra verticalmente la imagen se agrandará o achicará para ver con mayor o menor detalle la secuencia temporal. También puede cliquear el extremo izquierdo o derecho de la barra y arrastrar horizontalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación completa de la pauta. La vista del teclado (**2**) dispone de una barra similar. Véase ↑11.1.2, Recorrer el área de eventos para más detalles.

(**13**) **Selector de modos de edición**: este selector permite seleccionar tres modos de edición diferentes (opciones Select, Paint y Erase). Véase ↑11.4.1, Editar eventos con el ratón: panorama general para más información.

(**14**) **Ajustes de la cuadrícula**: use el botón de la cuadrícula para habilitar o deshabilitar la cuadrícula de pasos, y utilice el botón de definición para cambiar la unidad de medida de la cuadrícula. Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más detalles.

(**15**) **Botón de la banda de control**: pulse con un clic el botón para exponer u ocultar la banda de control (**11**).

11.1.1.1 Pautas

Su controlador brinda distintas modalidades de trabajo con las pautas:

- El modo de pautas permite seleccionar y manejar las pautas: ↑11.7, Organización de las pautas
- El modo de control (modo de operación predeterminado del controlador) permite grabar las pautas en tiempo real a través de distintos métodos: ↑11.2, Grabar pautas en tiempo real.
- El modo de secuenciación permite grabar pautas con el secuenciador de pasos: ↑11.3, Grabar pautas con el secuenciador de pasos

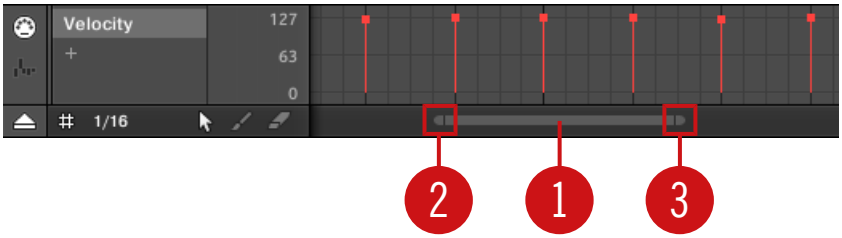
- El modo de selección permite la selección y edición de los eventos: véanse ↑11.4.3, Selección de notas y eventos y ↑11.4.4, Editar los eventos/notas seleccionados.
- El modo de la cuadrícula permite ajustar la cuadrícula de pasos: ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento

11.1.2 Recorrer el área de eventos

El área de eventos del editor de pautas puede recorrerse y agrandarse a voluntad.

Recorrer horizontalmente el editor de pautas (tiempo musical)

El editor de pautas presenta en su base inferior una **barra de desplazamiento y acercamiento**. Esta barra permite recorrer y agrandar o achicar la superficie del área de eventos y de la banda de control:



La barra de desplazamiento y acercamiento del editor de pautas.

Utilice la barra de la siguiente manera:

- Haga clic en el **cuerpo de la barra** (**1**) y mantenga pulsado, luego:
  - Arrastre horizontalmente para recorrer la secuencia temporal del área de eventos.
  - Arrastre verticalmente para ver con mayor o menor detalle las unidades que componen la secuencia temporal. La imagen se agrandará a partir del lugar donde fue cliqueada la barra.
- Pulse el **extremo izquierdo** (**2**) de la barra y arrastre horizontalmente para agrandar o achicar el área de eventos manteniendo fija la posición del borde derecho.
- De manera similar, pulse el **extremo derecho** (**3**) de la barra y arrastre horizontalmente para agrandar o achicar el área de eventos manteniendo fija la posición del borde izquierdo.

- Haga doble clic en el **cuerpo de la barra** (**1**) para restablecer la representación completa de la pauta.

El área de eventos y la banda de control (cuando está habilitada) reflejan las unidades de tiempo musical de la pauta. Véase ↑11.5.3, Crear y editar modulaciones en la banda de control para más información sobre la banda de control.

Recorrer verticalmente el editor de pautas (sonidos o tonos)

Cuando el editor de pautas presenta la vista grupal, una clásica barra de desplazamiento vertical aparece visible sobre el margen derecho. Utilice esta barra para poder ver los nichos ocultos cuando el editor no pueda contenerlos a todos.

Cuando el editor de pautas está en el modo del teclado, la barra lateral permite no solo recorrer el teclado, sino también agrandar o achicar la imagen para trabajar con mayor o menor detalles sobre el eje tonal. Su funcionamiento es similar a la barra horizontal arriba descrita.

Para más información sobre la vista grupal y la vista del teclado, véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado.

La altura del editor de pautas es asimismo ajustable en la medida en que se agrande o se achique el tamaño del arreglador situado arriba (véase ↑16.1.1, Recorrer la vista de la canción).

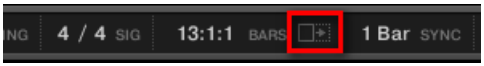
Recorrer el área de eventos desde el controlador

El posicionamiento y el aumento del área de eventos pueden manejarse desde el controlador:

1. Presione y mantenga presionado NAVIGATE para ingresar al modo de navegación.
2. Presione el Botón 2 IDEAS para ingresar a la vista de ideas (de ser necesario)
3. Gire la Perilla 5 (Pattern Zoom) para aumentar o disminuir el área de edición.
4. Gire la Perilla 6 (Pattern Scroll) para desplazarse por el área.

11.1.3 Seguir la posición de la reproducción sobre la pauta

Para que la vista de la canción del arreglador y el editor de pautas sigan la posición de la canción, active el botón de seguimiento..



Active el botón de seguimiento para seguir el marcador de la reproducción.

► Para no perder de vista la posición de la reproducción sobre el arreglador, haga clic en el botón de seguimiento de la cabecera de MASCHINE.

→ El botón quedará encendido. La vista de la canción y el editor de pautas muestran de manera constante la posición vigente de la reproducción.

> La función de seguimiento se desactiva tan pronto como intente desplazarse manualmente a través del arreglador o del editor de pautas (tanto desde el programa como desde el controlador).

La función de seguimiento afecta al editor de pautas y a la vista de la canción de manera simultánea (véase ↑16.1.2, Seguir la posición de la reproducción en el proyecto para más información sobre la función de seguimiento en la vista de la canción.

Seguir la posición de la reproducción en el controlador

Para no perder de vista la posición de la reproducción sobre el área de eventos durante la ejecución:

1. Presione NAVIGATE para ingresar al modo de navegación.
2. Presione el Botón 8 (FOLLOW).

→ El Botón 8 queda encendido lo mismo que el recuadro de FOLLOW situado abajo. El programa sigue la posición de la reproducción de la canción.

> La función de seguimiento queda deshabilitada al pasar manualmente hacia otra posición de la canción.

La función de seguimiento afecta simultáneamente al programa y al controlador:

- En el programa, la función de seguimiento se aplica tanto en el editor de pautas como en el arreglador.

- En el controlador, la función de seguimiento se aplica cuando los visualizadores tienen habilitado el submodo de arreglos del modo de escenas. Por otra parte, en el modo de secuenciación, la función de seguimiento se ejerce también sobre los pads: cuando la reproducción ya recorrió los 16 pasos mostrados por los pads en el controlador, los pads pasarán a los 16 pasos siguientes (si los hubiere). Véase ↑11.3, Grabar pautas con el secuenciador de pasos para más información sobre el modo de secuenciación.

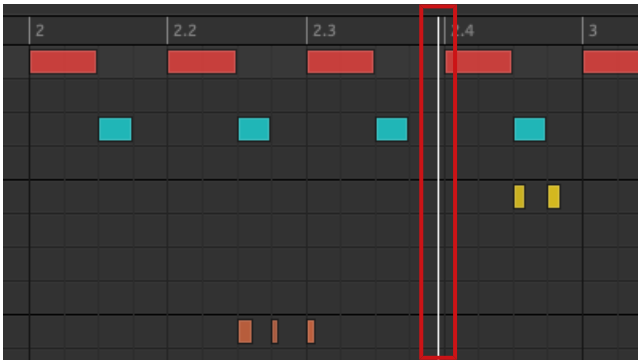


La función de seguimiento no funciona si la posición de la reproducción está afuera de la pauta seleccionada.

11.1.4 Saltar a otra posición de la pauta

La línea métrica sobre el área de eventos puede emplearse para saltar hasta otra posición de la reproducción. Por ejemplo, esto podría resultar útil para revisar alguna transición particular entre eventos de la pauta sin tener que esperar a la compleción de todo el bucleo.

En la línea métrica del el área de eventos, la reproducción está marcada por una pequeña línea blanca que indica la posición de la ejecución en la pauta.



El marcador muestra, sobre la línea métrica, la posición de la reproducción.

Para saltar hacia otro punto de la reproducción:

► Haga clic sobre la línea métrica para llevar el marcador de la reproducción hasta ese lugar.

Al mover la reproducción hacia otro punto de la línea métrica, en el editor de pautas; el arreglador corresponderá a este cambio de manera automática. Sin embargo, la línea métrica del editor de pautas no permite saltar fuera de la pauta mostrada. Para hacer esto, utilice la línea métrica del arreglador (véase ↑16.4.1, Saltar a otra posición del proyecto) o el controlador (véase abajo).

Dependiendo del estado de la reproducción, puede pasar lo siguiente:

- Si la reproducción está apagada, el marcador de la reproducción saltará hasta el paso más próximo al cursor (según la medida ajustada en la cuadrícula de pasos). Si la cuadrícula de pasos está deshabilitada, el marcador saltará a la posición exacta del cliqueo.

Para más información sobre la cuadrícula de pasos, véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento.

- Si la reproducción está encendida, la reproducción saltará hasta la posición más cercana al cursor en relación con la división de la cuadrícula. Esto permite efectuar saltos sin interrumpir el ritmo de la música. Si la cuadrícula de las pautas está apagada (Off) o ajustada con la opción de Quick, la posición de la reproducción se establece en relación al compás vigente.

Para más información sobre la cuadrícula de pautas, véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta.

Ejemplo con la reproducción encendida: supongamos que la pauta mide cuatro compases y que la definición de la cuadrícula es de un compás. Al cliquear en la línea métrica sobre la marca de 1.4 (el cuarto pulso del primer compás) cuando la reproducción pasa por la marca de 3.3 (el tercer pulso del tercer compás), la reproducción saltará de la posición 3.3 hasta la posición 1.3 (el tercer pulso del primer compás) y continuará desde allí.

Controlar la posición de la reproducción sobre las pautas desde el controlador

La posición de la reproducción puede marcarse con los botones de desplazamiento de TRANSPORT (véase ↑16.4.1, Saltar a otra posición del proyecto). Como recordatorio:

- Presione los botones de desplazamiento (los botones de flecha) de la sección de TRANSPORT para pasar a la división anterior o siguiente de la cuadrícula de la pauta. También, puede presionar SHIFT mientras presiona los botones de desplazamiento para saltar al paso anterior o siguiente.

Si la reproducción está encendida, los saltos se llevarán a cabo en relación con la definición de la cuadrícula (cuadrícula de pautas sin SHIFT o cuadrícula de pasos con SHIFT)

Si emplea el controlador, podrá saltar por fuera de la pauta seleccionada. Para más detalles al respecto, véase ↑16.4.1, Saltar a otra posición del proyecto.

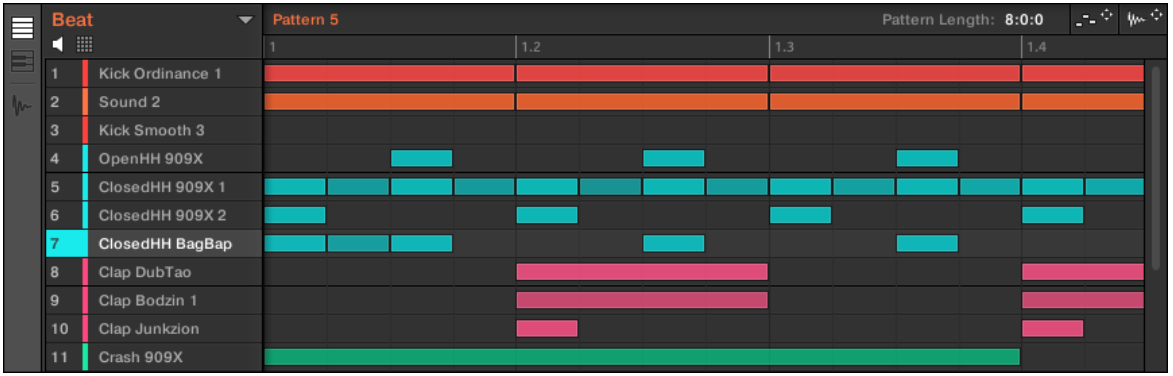
11.1.5 Vista grupal y vista del teclado

El editor de pautas permite editar los eventos de los 16 nichos de sonido del grupo seleccionado: esta es la **vista grupal**.

- Haga clic en el botón de la vista grupal (el botón representado por cuatro barras horizontales, a la izquierda del editor de pautas) para pasar a la vista del grupo:



En esta vista, cada fila del área de eventos representa un nicho de sonido diferente.



En la vista del grupo, el editor de pautas muestra los eventos de todos los sonidos del grupo.

Esta vista viene bien para trabajar con instrumentos rítmicos (p. ej., kits de percusión), dado que es posible ver y editar los eventos de todos los sonidos de manera conjunta; sin tener que preocuparse por el tono de los eventos.

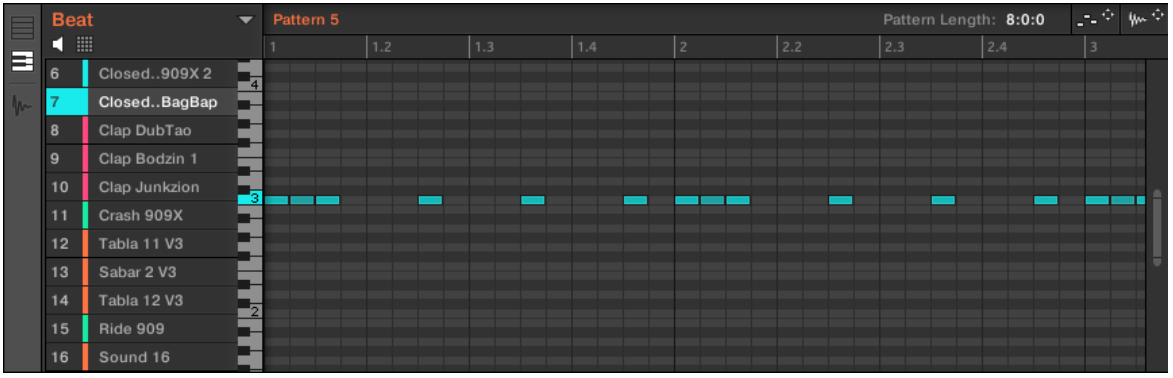
La vista del teclado

El editor de pautas ofrece también una vista de trabajo alternativa: la **vista del teclado**.

► Pulse el botón del teclado, a la izquierda del editor de pautas, para pasar a la vista del teclado:



→ El área de eventos mostrará solamente las notas del sonido seleccionado. Al ir poniendo o modificando notas, podrá elegir su tono en semitonos, dependiendo del lugar donde las vaya colocando; siendo la nota la nota más grave la situada en la fila más baja y viceversa.



En la vista del teclado, el editor de pautas muestra todas las notas de un sonido en particular.

Si selecciona otro nicho de sonido en la lista de sonidos de la izquierda, toda el área de eventos pasará a mostrar las notas de dicho sonido.

Un teclado vertical indica la nota correspondiente a cada fila del área de eventos. Las octavas aparecen indicadas por un número sobre cada tecla de do (C): por ejemplo, sobre la tecla del do central (que en la convención de MASCHINE es la nota C3) se podrá leer un "3". Haga clic en cualquier tecla del piano para que el sonido seleccionado suene con esa altura en particular.

Esta vista viene bien para trabajar con instrumentos melódicos (p. ej., un piano), dado que es posible concentrarse sobre un sonido determinado y componer distintas notas y tonos.

Alternar entre la vista grupal y la vista del teclado con el controlador

La vista grupal y la vista del teclado del programa coinciden siempre con el modo grupal y el modo del teclado del controlador: al pasar de la vista grupal a la vista del teclado en el programa, el controlador pasa automáticamente del modo de los pads al modo del teclado en controlador (y viceversa).

Por lo tanto, para que el editor de pautas alterne entre la vista del grupo y la vista del teclado, simplemente deberá activar los modos respectivos del los pads:

► Presione SHIFT + PAD MODE para que el editor de pautas alterne entre la vista grupal y la vista del teclado.

Véase ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa para más detalles sobre los distintos modos del pad del controlador.

11.1.6 Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta

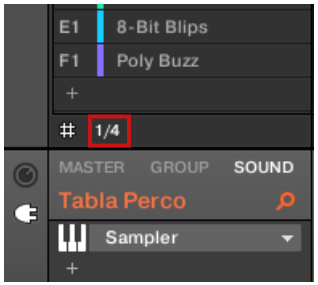
La **cuadrícula del arreglo** define una serie de espacios uniformemente distribuidos, que sirve para determinar con precisión la duración musical deseada. Se emplea en las situaciones siguientes:

- Para ajustar la extensión o duración una pauta (véase abajo).
- Para ajustar la extensión o duración de las secciones.

Ajustar la cuadrícula del arreglo

Para ajustar la cuadrícula del arreglo:

► Para ajustar la definición de la cuadrícula del arreglo, pulse el valor musical que aparece bajo los grupos, en la vista del arreglador, y seleccione en el menú el valor deseado (véanse abajo las distintas opciones).



→ Las divisiones de la cuadrícula responderán a la medida seleccionada.

Los valores posibles son los siguientes:

- **1 Bar**, **1/2** , …, **1/16**: cada uno de estos valores permite ajustar la pauta según la medida especificada (un compás, una blanca, …, una semicorchea).
- **Off**: cuadrícula deshabilitada. Deshabilitar la cuadrícula sirve para especificar libremente la extensión de una pauta con cualquier valor o para poner la posición de la reproducción en cualquier ubicación.
- **Quick** (predeterminado): con esta opción, las duraciones de la pautas son las siguientes: 1 compás, 2 compases, 4 compases, 8 compases, 12 compases, 16 compases, etc. (es decir, sumando por vez 4 compases a partir del cuarto compás). Estas opciones permiten seleccionar las duraciones más usuales. Para otros usos de la cuadrícula (ajuste del la posición de la reproducción y del rango del bucleo) es preferible, en cambio, emplear divisiones de un compás.

Ajustar la extensión de la pauta

El largo de una pauta puede ajustarse según convenga. Las pautas se miden en compases y tiempos (pulsos). Las pautas pueden tener una extensión de hasta 256 compases. Al crear una pauta nueva y vacía (véase ↑11.7.3, Creación de pautas), la pauta tendrá la duración predeterminada establecida en la página de Default de las preferencias (véase ↑3.6.1, Preferencias – General).

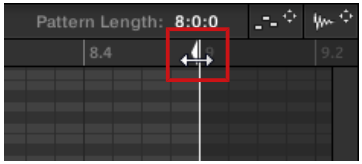
La extensión de una pauta puede ajustarse de dos maneras:

- Para ajustar la extensión de una pauta, haga clic en el campo de Pattern Length: y arrastre para alargar o acortar la pauta. También puede cliquear dos veces sobre el valor mostrado y escribir encima uno nuevo con el teclado del ordenador, luego, presione [Intro] para confirmar.



o

- Para ajustar el largo de la pauta, sobre la línea métrica, arrastre simplemente el linde de color blanco que marca el fin de la pauta:



En ambos casos, la medida del ajuste dependerá de la definición vigente en la cuadrícula (véase arriba).

Reducir la extensión de una pauta podría dejar afuera los últimos eventos. Sin embargo, estos eventos no serán borrados, simplemente, aparecerán oscurecidos en el área de eventos y volverán a ser parte de la pauta cuando la misma se alargada otra vez.

Los eventos situados más allá del final de la pauta no pueden ser editados por el programa. Sin embargo, pueden ser editados desde el controlador. Véase ↑11.4, Editar eventos para más detalles sobre la edición de eventos.

Ajustar la extensión de las pautas y la cuadrícula del arreglador empleando el controlador

En el controlador, la extensión de la pauta seleccionada y la medida de cuadrícula empleada se pueden ajustar desde varios modos de operación: modo de las pautas, modo de la cuadrícula o modo de preparación la grabación. Seleccione el método que mejor se adapte a su manera personal de trabajar.

Ajustar la extensión de una pauta empleando el controlador

El modo del arreglo de pautas permite ajustar la duración de la pauta vigente:

1. Presione y mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de las pautas. También puede presionar PATTERN + Botón 1 para fijar el modo y poder soltar el botón de PATTERN (véase ↑3.3.1, Fijar un modo).
2. Gire la Perilla 1 (LENGTH) para ajustar el largo de la pauta según la definición vigente en la cuadrícula.
3. Gire la Perilla 4 (LENGTH) para ajustar el largo de la pauta según la definición vigente en la cuadrícula.

Ajustar la cuadrícula en el controlador

El modo de la cuadrícula permite ajustar las distintas cuadrículas del programa, incluyendo la cuadrícula del arreglador. La cuadrícula del arreglador cambia el valor musical de los pasos que definen la duración de las pautas y secciones.

1. Presione y mantenga presionado GRID para ingresar al modo de la cuadrícula. También, puede presionar el Botón 1 para fijar el modo y soltar GRID (↑3.3.1, Fijar un modo).
2. Presione el Botón 3 (ARRANGE) para acceder a la configuración de la cuadrícula.
   El visualizador derecho muestra los pads representado las medidas respectivas.
3. Seleccione una medida pulsando el pad correspondiente. Alternativamente, puede presionar los Botones 5, 6 u 8 para seleccionar, en cada caso, las unidades de cada columna.

→ El valor seleccionado aparece resaltado en el visualizador derecho y el pad correspondiente quedará completamente encendido.

Para deshabilitar la cuadrícula, seleccione OFF en la esquina superior derecha:

► Para deshabilitar la cuadrícula, mantenga presionado GRID, presione el Botón 3 (ARRANGE) y, luego, presione el pad 16 (OFF).



No es necesario habilitar la cuadrícula en el controlador: queda habilitada automáticamente al seleccionar cualquier otra opción distinta de OFF (pad 16).

Ajustar la cuadrícula empleando el modo de preparación del grabación

Este es un método extra que resulta muy útil al realizar una grabación. De hecho, este modo (al que se accede manteniendo presionado el botón de REC) está íntimamente integrado a la rutina de grabación del modo de control. Para mas detalles, consulte por favor el apartado ↑11.2.2, El modo de preparación de la grabación.

11.1.7 Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento

La **cuadrícula de los pasos** define una serie de espacios rectangulares, uniformemente distribuidos, que sirve para determinar con precisión la duración musical (los "pasos") con la que los eventos y notas se crean, se mueven, etc. La medida definida en la cuadrícula determina la duración de los pasos, lo cual afecta de manera directa el grado de detalle de las acciones de edición llevadas a cabo en la pauta (incluida la cuantificación; véase ↑11.4.7, Cuantificación de eventos y notas).



También, tiene incidencia sobre el secuenciador de pasos del controlador: si aumenta la definición de la cuadrícula (esto es reducir el tamaño o duración de los pasos), la pauta dispondrá de más pasos o lugares para colocar eventos. Véase ↑11.4.2, Creación de eventos/notas para más información sobre el secuenciador de pasos.

En el editor de pautas, la cuadrícula de pasos aparece como una serie de finas líneas verticales de color gris sobre el área de eventos:



Las líneas verticales sobre el área de eventos representan la cuadrícula de pasos.

Por defecto, la cuadrícula está activa y la duración o tamaño del paso es de una semicorchea (1/16). Sin embargo, es posible usar otras medidas o, directamente, deshabilitar la cuadrícula (véase abajo).

Según el grado de agrandamiento y la medida de la cuadrícula, si las líneas verticales se encuentran muy cerca unas de otras, se ocultarán para no abrumar la imagen. Este podría ser el caso, por ejemplo, si el área presenta una extensión de 6 u 8 compases y la medida de la cuadrícula es de 1/64.

Más allá de la medida vigente en la cuadrícula, las líneas grises sobre los pulsos de negra y las líneas negras que delimitan los compases aparecen siempre visibles.

Habilitar o deshabilitar la cuadrícula de los pasos

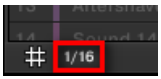
► Para habilitar o deshabilitar la cuadrícula, haga clic en el botón de la cuadrícula (representado por las líneas entrecruzadas) en la esquina inferior izquierda del editor de pautas.



La cuadrícula de pasos aparece habilitada.

Ajustar la cuadrícula de los pasos

La medida de la cuadrícula se ajusta con el menú situado junto al botón de la cuadrícula, en la esquina inferior izquierda del editor de pautas:



El menú de medidas permite ajustar la definición de la cuadrícula de pasos.

► Para seleccionar la medida que asumirán los pasos en la cuadrícula, haga clic sobre el valor que aparece junto al botón de la cuadrícula y, en el menú, seleccione el valor deseado. Las medidas disponibles van desde *1 Bar* (un compás) hasta *1/128* (una cuartifusa), incluyendo valoraciones de tresillo. El valor predeterminado es el de una semicorchea (1/16).

El factor de corrimiento de la cuadrícula

Además de las medidas que la cuadrícula pueda asumir, se puede especificar también el grado de desplazamiento que las notas o eventos pueden tener sobre la pauta; esto es, el **factor de corrimiento**.



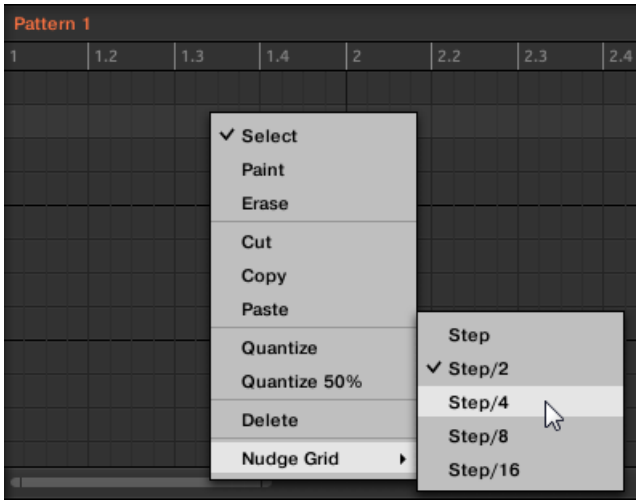
Correr eventos significa desplazarlos un poquito hacia delante o atrás de su posición efectiva. Véase ↑11.4.4, Editar los eventos/notas seleccionados para más información.

El factor de corrimiento se basa en la cuadrícula de pasos:

- El factor de corrimiento aparece habilitado cuando la cuadrícula está habilitada. Si la cuadrícula está deshabilitada, el desplazamiento de eventos se hace según la medida máxima del secuenciador.
- Por defecto, el factor de corrimiento es de medio paso; es decir, que los eventos podrán desplazarse medio paso por vez.
- Sin embargo, si configura un corrimiento de un paso completo, los eventos se desplazarán con la misma medida de la cuadrícula.
- También, el factor de corrimiento puede ser menor que la medida definida para la cuadrícula. Esto permite desplazar eventos con mayor precisión.

El factor de corrimiento se ajusta en el menú contextual del área de eventos:

- Para ajustar el factor de corrimiento, haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el área de eventos; en el menú que se abre, seleccione la opción de *Nudge Grid* y, luego, seleccione una medida. Los valores posibles son *Step*, *Step/2*, *Step/4*, *Step/8* y *Step/16*:



El factor de corrimiento no aparece indicado en el área de eventos del editor de pautas.

Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento en el controlador

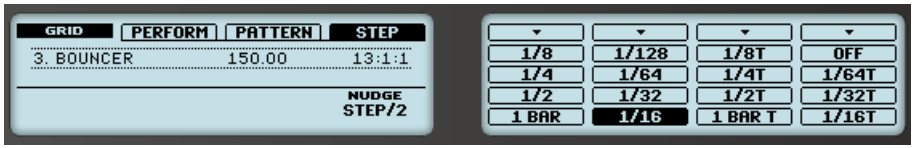
Para habilitar o deshabilitar la cuadrícula de los pasos, ajustar su definición y el factor de corrimiento, haga lo siguiente:

Habilitar, deshabilitar y ajustar la cuadrícula de los pasos

Para cambiar la definición de la cuadrícula, haga lo siguiente:

1. Mantenga presionado GRID para ingresar al modo de la cuadrícula.

2. Presione el Botón 4 (STEP) para acceder al ajuste de la cuadrícula de los pasos y al factor de corrimiento.
   El visualizador derecho muestra los pads representado las medida respectivas:



3. Seleccione el tamaño de los pasos pulsando el correspondiente pad. Alternativamente, puede presionar reiteradamente los Botones 5–8 para seleccionar, en cada caso, las medidas de cada columna.

→ El valor seleccionado aparece resaltado en el visualizador derecho y el pad correspondiente quedará completamente encendido.

Para deshabilitar la cuadrícula, seleccione OFF en la esquina superior derecha:

► Para deshabilitar la cuadrícula, mantenga presionado GRID, presione el Botón 4 (STEP) y, luego, presione el pad 16 (OFF).



No es necesario habilitar la cuadrícula en el controlador: queda habilitada automáticamente al seleccionar cualquier otra opción distinta de OFF (pad 16).

Ajustar el factor de corrimiento

Para cambiar el factor de corrimiento:

1. Mantenga presionado GRID para ingresar al modo de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 4 (STEP) para acceder al ajuste de la cuadrícula de los pasos y al factor de corrimiento.
3. Gire la Perilla 4 (NUDGE) para seleccionar la medida de desplazamiento deseada.

Recuerde que el factor de corrimiento solo puede emplearse cuando la cuadrícula de los pasos se encuentra activada (véase arriba).

11.2 Grabar pautas en tiempo real

Esta sección describe las distintas maneras y funciones disponibles en el controlador para grabar pautas durante su ejecución:

- El método más usual es el de la sobregrabación. También, es posible hacer uso la grabación de reemplazo. Ambos métodos se describen en ↑11.2.1, Grabar pautas directamente
- Antes de ponerse a grabar una pauta nueva, el modo de preparación de grabaciones permite ajustar algunos aspectos importantes de la pauta: ↑11.2.2, El modo de preparación de la grabación
- En cualquier momento puede activar el metrónomo y ajustarlo a sus necesidades: ↑11.2.3, Empleo del metrónomo
- También, la grabación puede llevarse a cabo empleando el conteo: ↑11.2.4, Grabar con el conteo
- Mientras efectúa la grabación puede dejar que MASCHINE cuantifique de manera automática lo que está tocando en los pads: ↑11.2.5, Grabar con cuantificación

11.2.1 Grabar pautas directamente

El modo de control del controlador brinda distintas herramientas para la grabación de pautas.



Tómese su tiempo para regular la sensibilidad de los pads y la graduación de la velocidad a su gusto personal — ¡comprobará que tocar y grabar con el controlador resultará una tarea tanto más divertida! Estos ajustes se encuentran en *Preferences* > *Hardware* > *Pads*. Véase ↑3.6.6, Preferencias – Plug-ins para más información.

Modo de sobregrabación

El sobregrabado es la forma más usual de grabación. En este modo, toda pulsación sobre los pads es convertida en un evento/nota; sin importar si la pauta ya contiene eventos.



¡Grabar una pauta: ¡pulse PLAY, luego REC y toque algo con los pads!

1. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
   El botón de PLAY quedará encendido.
2. Presione REC para empezar la grabación.
   El botón de REC quedará encendido.
3. Ahora, toque los pads que quiera grabar y escuche el resultado.
   Cada pulsación crea un evento en el editor de pautas cuya duración dependerá del tiempo de presión sobre el pad. Los eventos se incorporan a la pauta incluso durante su continua reproducción.
4. Cuando haya finalizado, presione nuevamente REC para detener la grabación de los pads.
   El botón de REC se apaga. El secuenciador seguirá sonando hasta que PLAY se presione otra vez.

Modo de reemplazo

Cuando se graba con el modo de reemplazo, los eventos del sonido quedan reemplazados por los nuevos eventos tocados.

1. Seleccione los sonidos cuyos eventos desea reemplazar: en el modo de los pads, pueden seleccionarse varios sonidos (véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos); en el modo del teclado, solamente el sonido en foco (es decir, el sonido ejecutado por los pads) podrá reemplazar sus eventos.
2. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
   El botón de PLAY quedará encendido.
3. Presione ERASE + REC para comenzar a grabar en el modo de reemplazo.
   Los botones ERASE y REC se encenderán.

4. Pulse los pads que desea grabar.
   Cada pulsación crea un evento en el editor de pautas cuya duración dependerá del tiempo de presión sobre el pad. Los eventos previos del sonido seleccionado serán eliminados a medida que sean alcanzados por el marcador de la reproducción.
5. Cuando haya finalizado, presione nuevamente REC para detener la grabación de los pads. Los botones ERASE y REC se apagarán. El secuenciador seguirá sonando hasta que PLAY se presione otra vez.

Para evitar el borrado accidental de eventos, el modo de reemplazo **se desactiva automáticamente** (ERASE se apaga) en las situaciones siguientes (y la grabación continua como sobregrabación):

- Cuando la reproducción se ejecute en bucleo (sea al final del rango de bucleo o al final del proyecto).
- Al detener el secuenciador (al presionar el botón de PLAY encendido).
- Al saltar hacia otra ubicación del proyecto (véase ↑11.1.4, Saltar a otra posición de la pauta).
- Cuando el controlador pasa a otro modo de operación (al presionar SCENE, PATTERN, etc.).
- Cuando se pone el foco en otro grupo.

Al **desactivar manualmente** el modo de reemplazo para pasar a la sobregrabación.

► Al grabar en modo de reemplazo, presionar el botón encendido de ERASE para desactivar el modo.

→ La grabación continua en el modo de sobregrabación (véase arriba).



Los eventos pueden borrarse también sin tener que habilitar la grabación: mantenga presionado ERASE junto con un pad (al tocar o al grabar) y todos los eventos de ese pad en la posición de reproducción vigente serán borrados (véase ↑11.4.5, Borrar eventos/notas).

¿Dónde están los eventos grabados?

Al empezar a grabar con los pads, los eventos se graban de la siguiente manera:

- Si una pauta ya se encuentra seleccionada (es decir, cargada en el editor de pautas), los eventos serán grabados en esa pauta. Esto también vale para el caso en que la reproducción del arreglador esté repitiendo la pauta de manera automática.
- Si no hay una pauta seleccionada, al activar la grabación (como sobregrabación o como reemplazo) se creará automáticamente una pauta vacía con la duración predeterminada. La nueva pauta se empleará al principio de la escena vigente y se repetirá lo largo de toda la escena.

La duración predeterminada de la pauta puede ajustarse en la página de Defaults del panel de preferencias (Preferences). Véase ↑3.6.1, Preferencias – General para más detalles.

Cuando tenga todo listo para empezar una grabación, puede también emplear el modo de preparación para crear rápidamente una pauta con la duración deseada e iniciar la grabación. Véase ↑11.2.2, El modo de preparación de la grabación para más detalles al respecto.

11.2.2 El modo de preparación de la grabación

El modo de preparación de la grabación resulta de utilidad al empezar una grabación nueva. Permite ajustar la duración de la pauta y la definición de la cuadrícula justo antes de empezar la grabación. De esta manera, es posible crear una pauta nueva con la duración deseada y grabar eventos directamente sobre ella.

También puede emplear el modo de preparación para ajustar la duración de una pauta ya existente.

Preparación de grabaciones en el controlador

1. Con REC apagado, presione y mantenga presionado REC para ingresar al modo de preparación de la grabación.
   Tras un instante, los visualizadores mostrarán lo siguiente:



2. Siga presionando REC y ajuste el largo de la pauta que está por grabar: gire la Perilla 4 (LENGTH) o presione los Botones 5–8 para seleccionar directamente una de las cuatro medidas predefinidas (2, 4, 8 o 16 compases).
3. Suelte REC.

→ El modo de grabación quedará habilitado (REC está encendido) y la pauta tendrá la duración definida. Presione PLAY para iniciar el secuenciador (si todavía no lo ha hecho) y toque algunos pads para empezar la grabación. Véase ↑11.2, Grabar pautas en tiempo real para más información sobre la grabación de pautas.

¡El modo de preparación de la grabación también permite habilitar o deshabilitar el metrónomo con el Botón 2! Véase ↑11.2.3, Empleo del metrónomo para más información sobre el metrónomo.

También puede ingresar al modo de preparación desde una grabación en modo de reemplazo (véase ↑11.2.1, Grabar pautas directamente): simplemente, presione ERASE + REC y mantenga presionado REC hasta que el controlador pase al modo de preparación. Esto vale también para el conteo (véase ↑11.2.4, Grabar con el conteo).

11.2.3 Empleo del metrónomo

El metrónomo lo ayudará a mantenerse en tiempo cuando esté grabando en tiempo real.

► Pulse el botón del metrónomo en la cabecera de MASCHINE para habilitar o deshabilitar el metrónomo:



¡El metrónomo solo puede escucharse cuando el secuenciador está tocando!

La señal del metrónomo puede ser enviada a la monitorización. Para más información sobre la monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

El metrónomo puede configurase en el panel de preferencias (Preferences):

- El volumen y el tiempo del metrónomo se ajusta en la página General de las preferencias (véase ↑3.6.1, Preferencias – General para más detalles).

- El sonido de los tics del metrónomo, para los tiempos fuertes y débiles, se ajusta en la página de Default de las preferencias (véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más detalles).

¡El tiempo del metrónomo puede ajustarse distinto del compás del proyecto! Esto puede resultar útil para la grabación de ritmos poco frecuentes. Recordatorio: el compás del proyecto se establece en la cabecera de MASCHINE (MASCHINE en modo autónomo (stand-alone)) o desde la aplicación anfitriona (MASCHINE funcionando como un plugin).

En el controlador:

► Presione SHIFT + PLAY para activar o desactivar el metrónomo.

Ajustar el tiempo y el volumen del metrónomo

En el controlador, el volumen y el tiempo del metrónomo se ajustan en los parámetros de la grabación:

1. Presione SHIFT + GRID para exponer la configuración de la grabación.



2. Gire la Perilla 1 (METRONOME LEVEL) para ajustar el volumen del metrónomo.
3. Gire la Perilla 2 (METRONOME TIME) para seleccionar el tiempo.

Al ajustar el metrónomo, puede utilizar el Botón 2 (METRO) para habilitarlo o deshabilitarlo. Esto es igual que presionar los botones de SHIFT + PLAY.

11.2.4 Grabar con el conteo

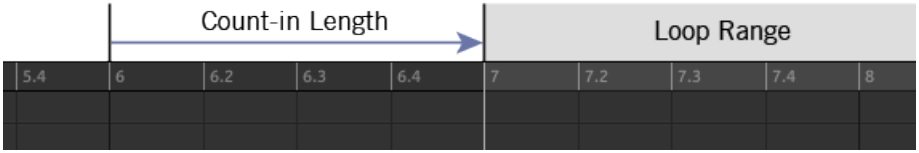
El conteo permite iniciar el metrónomo antes del arranque del secuenciador y la grabación. Esto resulta de gran ayuda si desea iniciar la grabación de una pauta exactamente sobre el tiempo fuerte.

Al iniciar una grabación con el conteo, sucede lo siguiente:

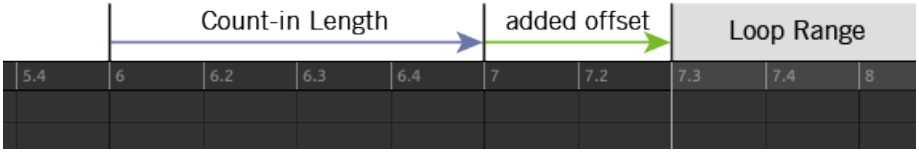
- La reproducción salta al comienzo del rango del bucleo.
- Durante la fase del conteo (1, 2 o 4 compases), solo se escucha el metrónomo.
- Tras la fase del conteo, la grabación se inicia en el modo de sobregrabación (véase ↑11.2.1, Grabar pautas directamente). El metrónomo se apagará si ya se encontraba apagado antes del conteo, de lo contrario, seguirá encendido.

Puede ajustar el volumen, el tiempo y el sonido de los tiempos fuertes y débiles del metrónomo. Véase ↑11.2.3, Empleo del metrónomo para más detalles.

Si el rango de bucleo no empieza en el inicio del compás (es decir, sobre un tiempo fuerte), la fase de conteo empezará sobre un tiempo fuerte, contando a partir de la duración seleccionada (1, 2 o 4 compases) y, luego, sumará la diferencia entre el inicio de compás donde fue ubicado el principio del bucleo y el comienzo efectivo del bucleo:



Conteo cuando el rango del bucleo comienza al inicio de un compás...



... y cuando el rango del bucleo no empieza al inicio de un compás.

El conteo también puede emplearse para empezar una grabación en el modo de reemplazo.

Ajustar la duración del conteo

El tiempo durante el cual el metrónomo suena antes de que la grabación dé comienzo, puede ser ajustado. En el programa, esto se lleva a cabo en la opción de Count-in Length de la página General del panel de preferencias. Los valores posibles son de 1, 2 y 4 compases. Véase ↑3.6.1, Preferencias – General para más detalles sobre la configuración del conteo y el metrónomo en el panel de preferencias.

En el controlador:

- Presione SHIFT + REC para iniciar el conteo y grabar en el modo de sobregrabación.

o

- Presione SHIFT + ERASE + REC para iniciar el conteo y grabar en el modo de reemplazo(véase ↑11.2.1, Grabar pautas directamente para más información sobre el modo de reemplazo).

Ajustar la duración del conteo

La duración del conteo puede ajustarse en la configuración de la grabación.

1. Presione SHIFT + GRID para abrir la configuración de la grabación.



2. Gire la Perilla 4 (LENGTH) para seleccionar la duración del conteo.

11.2.5 Grabar con cuantificación

Las notas que se graban pueden cuantificarse automáticamente durante una grabación. Esto recibe el nombre de **cuantificación de la entrada**.

Las notas grabadas pueden cuantificarse en todo momento. Véase ↑11.4.7, Cuantificación de eventos y notas para más detalles.

Ingresar la cuantificación con el controlador

1. Presione SHIFT + GRID para abrir la configuración de la grabación.



2. Gire la Perilla 5 (QUANTIZE MODE) para habilitar (ON) o deshabilitar (OFF) el ingreso de cuantificación.

→ Cuando la cuantificación está habilitada, al ir grabando notas con los pads, dichas notas serán "cuantificadas" con el valor de duración seleccionado para los pasos (es decir, la medida de la cuadrícula de los pasos). Si desactiva la cuadrícula no se aplicará cuantificación alguna. Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más información sobre la cuadrícula de pasos y la duración de los pasos.

11.3 Grabar pautas con el secuenciador de pasos

Si ya está familiarizado con el funcionamiento de las clásicas cajas rítmicas, seguramente le gustará programar las pautas empleando el secuenciador de pasos.

11.3.1 Modo de secuenciación: fundamentos

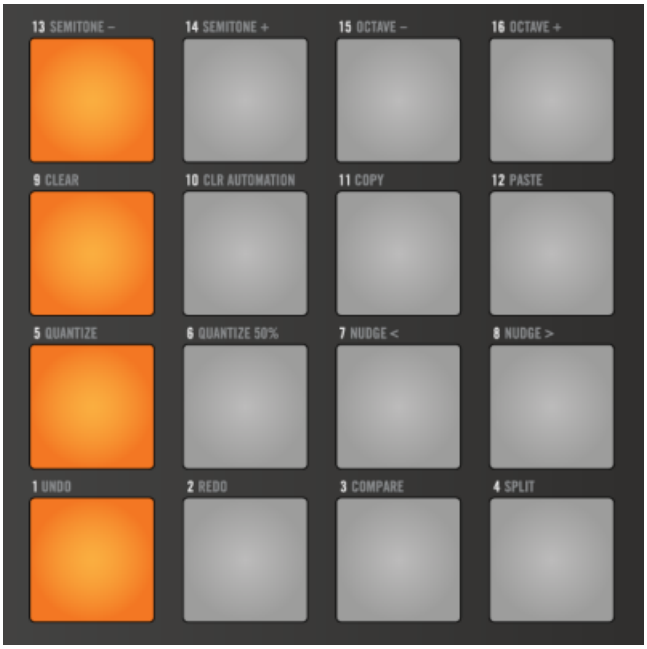
En el controlador, el **modo de secuenciación** habilita el funcionamiento del secuenciador. El modo de secuenciación permite programar los pasos a ser ejecutados por el sonido en foco del grupo vigente.

► Presione STEP, en al esquina superior izquierda del controlador, para poner el controlador en el modo de pasos.

En el modo de pasos, cada pad del controlador representa uno de los 16 pasos de la secuencia del sonido en foco. La duración (o tamaño) de los pasos dependerá de la medida establecida en la cuadrícula de los pasos. Los pads encendidos indican la existencia de eventos en los pasos correspondientes.

Para más información sobre la cuadrícula de pasos, véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento.

De esta manera le resultará muy fácil la combinación y armado de percusiones.

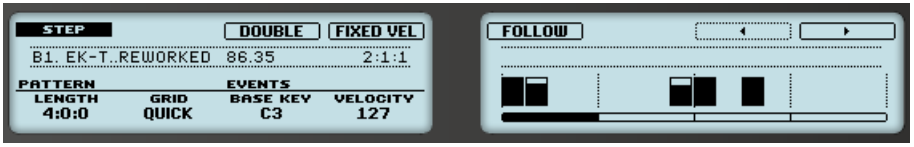


Una típica línea de 4/4 en el modo de pasos.

En el modo de secuenciación, los eventos se crean de la siguiente manera:

- El **tono** del evento es el tono fundamental del sonido. Para cambiar la tonalidad del sonido, consulte el apartado Ajustar la tonalidad.
- La **velocidad** del evento es la fuerza con la que se pulsen los pads, a menos que la opción de velocidad fija sea habilitada (véase abajo).
- La **duración** del evento es de un paso (es decir, depende de la configuración de la cuadrícula de pasos).
- Obviamente, la **posición** del evento queda definida por el pad pulsado.

Supervisar la secuencia (visualizador derecho)



El modo de pasos en los visualizadores del controlador: el primer compás de una pauta de cuatro compases.

El visualizador derecho del controlador brinda más información sobre la secuencia:

- Los eventos aparecen representados por bloques rectangulares. Estos bloques reflejan los pasos representados por los pads. La velocidad de los eventos aparece indicad por el relleno de los bloque (a mayor relleno, mayor velocidad).
- La posición de la reproducción en la pauta está indicada por un marcador que se desplaza de izquierda a derecha.
- Como fondo aparece una cuadrícula con una división cada cuatro pasos (o cada tres si la cuadrícula tiene como unidad una valoración de tresillo).
- Una barra de desplazamiento bajo los pasos indica la parte de la pauta representada sobre el visualizador y en los pads. Por defecto, esto corresponde a los primeros 16 pasos.

Para pasar el visualizador derecho y los pads a otra parte de la secuencia, hay dos posibilidades:

► Presione el Botón 5 (FOLLOW) para habilitar o deshabilitar la función de seguimiento.

→ Cuando el seguimiento esta habilitado, el visualizador derecho y los pads pasan automáticamente a los 16 pasos siguientes una vez que la reproducción llega al final de la porción mostrada.

La función de seguimiento se sincroniza constantemente con la función de seguimiento del programa. Véase ↑11.1.3, Seguir la posición de la reproducción sobre la pauta para más información.

Al mantener presionado un pad en particular (p. ej., para editar rápidamente los parámetros de ese paso; véase ↑11.3.2, Editar eventos en el modo de secuenciación), la función de seguimiento queda temporalmente deshabilitada y se vuelve a habilitar al soltar el pad. Véase abajo para más información sobre la grabación de modulaciones en el modo de pasos.

También, es posible pasar de manera manual a los pasos anteriores o siguientes:

► Si el Botón 5 (FOLLOW) está deshabilitado, presione los Botones 7 y 8 para pasar manualmente a los 16 pasos anteriores o siguientes (tanto en los pads como en el visualizador derecho).

Ajuste de la pauta (visualizador izquierdo)

El visualizador izquierdo del controlador permite ajustar algunos aspectos de la pauta.

En la sección bajo PATTERN, puede ajustar la duración de la pauta:

► Gire la Perilla 1 (LENGTH) para ajustar la duración de la pauta y gire la Perilla 2 (GRID) para ajustar la definición de la pauta.



Véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta para más información al respecto.

También, se puede duplicar el contenido de la pauta:

► Presione el Botón 3 (DOUBLE) para duplicar el contenido de la pauta.

→ La duración de la pauta se doblará. Todos los eventos de la pauta original serán duplicados en la otra parte. Los eventos situados más allá del final de la pauta original serán trasladados al final de la pauta recién extendida.



La extensión de una pauta puede doblarse también con el modo de pautas. Véase ↑11.4.9, Duplicar para más información.

Preparar los eventos siguientes (visualizador izquierdo)

El visualizador izquierdo del controlador permite también ajustar el tono y la velocidad de los próximos eventos a ser creados. Esto se lleva a cabo bajo la sección de eventos (EVENTS):

► Gire la Perilla 3 (PITCH) para ajustar el tono de los próximos eventos a ser creados.

Todo dependerá del estado de la opción de velocidad fija:

► Presione el Botón 4 (FIXED VEL) para habilitar o deshabilitar la opción de velocidad fija.

- Si la opción de velocidad fija está habilitada, todos los eventos creados tendrán la velocidad impuesta por la Perilla 4 (VELOCITY).
- Si la opción está deshabilitada, la velocidad de cada evento dependerá de la fuerza con la que se pulse el pad al crear el evento.

Estos parámetros afectan solamente los próximos golpes sobre los pads; no modifica los valores de tono y velocidad ya existentes. Para modificar el tono, la velocidad y la posición de los eventos ya creados, use los atajos de edición descritos en ↑11.3.2, Editar eventos en el modo de secuenciación.

11.3.2 Editar eventos en el modo de secuenciación

En el modo de secuenciación, los parámetros de los eventos pueden ajustarse rápidamente.

Editar eventos en el modo de secuenciación del controlador

Uno prácticos atajos permiten modificar rápidamente los valores de velocidad, tono y posición de los eventos:



Use las perillas de VOLUME, SWING y TEMPO como prácticos atajos de edición.

1. Presione y mantenga presionado el o los pads de los pasos que desea editar. Si desea ajustar el último paso creado, no es necesario seleccionar nada: el evento creado en último término queda seleccionado automáticamente. También puede presionar los botones de desplazamiento, a la izquierda de los visualizadores para seleccionar los pasos que desea editar.
2. Gire la perilla de VOLUME para ajustar la velocidad del evento.
   El valor ajustado aparece mostrado en el visualizador izquierdo.
3. Gire la perilla de TEMPO para ajustar el tono de los eventos.
   El valor ajustado aparece mostrado en el visualizador izquierdo.

4. Gire la perilla de SWING para ajustar de manera detallada la posición de los eventos.
   El valor ajustado aparece mostrado en el visualizador izquierdo.
5. Al terminar, suelte el pad.



La posición del evento será ajustada independientemente de la cuadrícula de pasos:

Alternativamente, puede usar los controles de la sección de edición (EDIT) del controlador para editar los eventos seleccionados. Véanse ↑11.4.4, Editar los eventos/notas seleccionados, ↑11.4.5, Borrar eventos/notas, ↑11.4.6, Cortar, copiar y pegar eventos/notas y ↑11.4.7, Cuantificación de eventos y notas para más información sobre estos comandos.

11.3.3 Registrar una modulación en el modo de secuenciación

El modo de secuenciación permite también registrar modulaciones. Esto resulta de utilidad si ajustar cambios de valores en tiempos específicos.



Para más detalles sobre la modulación, consulte el apartado ↑11.5, Registrar y editar una modulación.

1. Presione y mantenga presionado el pad de paso que desea modular (utilice los Botones 7 y 8 para llegar hasta la pauta deseada).
   Los visualizadores pasarán a un modo similar al modo de control para mostrar el valor de los parámetros.
2. Como en el modo de control, use los Botones 2 o 3 para seleccionar, respectivamente, el grupo o sonido y presione los Botones 5 o 6 para abrir las propiedades del plugin o del canal del nivel seleccionado. Use los Botones 7 y 8 para seleccionar el nicho del plugin o el juego de propiedades del canal y use los botones de desplazamiento (a la izquierda de los visualizadores) para seleccionar la página de parámetros donde desea grabar una modulación.
   Solo los parámetros modulables aparecen al final de los visualizadores
3. Mientras presiona el pad, gire cualquiera de las Perillas 1–8, bajo los visualizadores, para editar el valor de modulación del parámetro correspondiente a ese paso.

→ La modulación del parámetro quedará registrada en ese paso.

La modulación llevada a cabo en un paso solo vale para ese paso. Si desea afectar varios pasos a la vez, mantenga presionados los correspondientes pads al efectuar la modulación.

11.4 Editar eventos

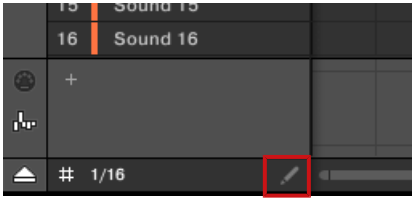
Muchos de los comandos de edición y creación de notas/eventos son posibles de llevar a cabo en el área de eventos del editor de pautas. Las acciones realizadas se aplicarán según la definición de cuadrícula establecida (véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento). En la vista del grupo, el sonido en foco cambiará consecuentemente con la fila cliqueada. Las eventos/notas seleccionados aparecen resaltados.

Eventos vs. notas

Básicamente, eventos y notas son la misma cosa: el accionamiento de un sonido con una determinada velocidad, tono, duración, etc. Si bien el término de "nota" se emplea al hablar de instrumentos melódicos y el término de "evento" se usa al hablar de kits de percusión, tenga en cuenta que ambas palabras significan lo mismo en el contexto de MASCHINE.

11.4.1 Editar eventos con el ratón: panorama general

Para la edición de eventos, el programa ofrece el modo selección y el modo del pincel. Cada uno de ellos brinda distintos tipos de acciones dentro del área de eventos.



El selector de modos del ratón.

► Para trabajar con el modo selección o con el modo del pincel, pulse el símbolo del pincel en la parte inferior izquierda del editor de pautas. También puede seleccionar estos modos con la opción de *Pencil Mode* del menú de edición o presionando la tecla E del teclado del ordenador.

- **Modo selección**: brinda un completo juego de acciones para crear, seleccionar, editar y borrar notas y eventos.
- **Modo pincel**: brinda una manera rápida para crear, redimensionar y borrar notas y eventos.

A continuación, se presentan las acciones de ratón de los modos de edición del ratón. Para más detalles sobre cada una de las acciones específicas, véase ↑11.4, Editar eventos.

Modo selección del ratón

La siguiente tabla muestra las acciones de ratón del modo de selección (válidos tanto para la vista grupal como para la vista del teclado; véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado).

Acción	Función
Crear notas (véase ↑11.4.2, Creación de eventos/notas para más detalles)	
Doble clic sobre el fondo del área de eventos	Crea una nota.
Borrar notas (véase ↑11.4.5, Borrar eventos/notas para más detalles)	
Doble clic sobre una nota	Borra las notas seleccionada
Clic secundario (macOS: [Ctrl]-clic) y selección de la opción *Delete*	Borra las notas seleccionada
Seleccionar notas (véase ↑11.4.3, Selección de notas y eventos para más detalles)	
Clic sobre una nota no seleccionada	Selección de la nota

Acción	Función
[Mayus] + clic sobre una nota no seleccionada	Añade la nota a la selección
[Mayús] + clic sobre una nota seleccionada	Excluye la nota de la selección
Arrastrar sobre el fondo del área de eventos	Selección múltiple (marco de selección)
Clic sobre el fondo del área de eventos	Elimina la selección de las notas.
Edición de las notas seleccionadas* (véase ↑11.4.4, Editar los eventos/notas seleccionados para más detalles)	
Arrastrar nota horizontalmente	Mueve la nota seleccionada según la medida de la cuadrícula de los pasos.
[Ctrl] + arrastrar nota horizontalmente (macOS: [Cmd] + arrastrar nota)	Mueve libremente por el área la nota seleccionada (la cuantificación de la cuadrícula de pasos queda anulada).
[Alt] + arrastrar nota	Duplica la nota seleccionada. Al arrastrar horizontalmente, las copias se mueven según la medida de la cuadrícula de pasos.
Arrastrar el borde derecho/izquierdo de una nota:	Estira el inicio/fin de la nota seleccionada según la medida de la cuadrícula de pasos. Las notas quedan, por lo tanto, redimensionadas.
[Ctrl] + arrastrar borde izquierdo/derecho (macOS: [Cmd] + arrastrar borde izq/der)	Estira libremente el inicio/fin de la nota seleccionada (anulando la cuantificación de la cuadrícula de pasos). Las notas quedan, por lo tanto, redimensionadas.
Arrastrar nota verticalmente	Vista grupal: mueve las notas seleccionadas hacia otro sonido del grupo. Vista del teclado: transporta la nota seleccionada.

*Durante la edición, las acciones del ratón pueden realizarse sobre cualquiera de las notas seleccionadas. La acción será aplicada sobre todas las notas.

Modo pincel del ratón

Cuando el modo del pincel está habilitado, las notas y eventos pueden trazarse con el ratón.

► Haga clic en el fondo del área de eventos y arrastre el ratón para ir poniendo notas por donde pasa el cursor. Las notas creadas quedarán en el sonido seleccionado.

Inversamente:

► Haga clic sobre una nota y arrastre para borrar las notas. Solo las notas de ese sonido serán borradas.

11.4.2 Creación de eventos/notas

En el programa, el ratón permite crear eventos en cualquier lugar del área de eventos. El procedimiento dependerá del modo de edición empleado (selección o pincel).

Los eventos se crearán en el paso donde esté situado el cursor y según la medida establecida en la cuadrícula de pasos. Si la cuadrícula de pasos está deshabilitada, el evento se creará en la posición exacta del cursor.

En la vista grupal, puede crear eventos con la tonalidad de base para todos los sonidos del grupo, sin importar cual es el sonido en foco. En el modo del teclado, se pueden crear eventos de distinto tono para el sonido seleccionado. Por lo tanto, para crear eventos para otro sonido, primero, es necesario ponerlo en foco.

Modo selección del ratón

► Para crear un evento nuevo en el modo de selección, haga doble clic sobre la posición deseada del área de eventos.

Modo pincel del ratón

► Para crear un evento nuevo en el modo del pincel, simplemente haga clic sobre la ubicación deseada. Haga clic y arrastre para crear rápidamente una serie de eventos.

Crear eventos más allá del final de la pauta

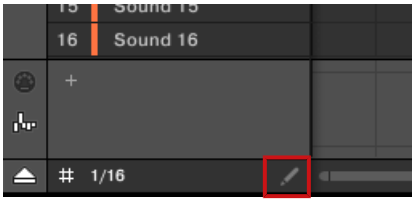
Si crea un evento fuera de los límites de la pauta, la pauta se extenderá automáticamente (según la medida de la cuadrícula) para incluir dicho evento.

> Para más información sobre la longitud de la pauta y la cuadrícula de la pauta, véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta.

El controlador permite crear eventos de varias maneras. En el controlador esto se denomina "grabación de pautas". Para más detalles al respecto, consulte los apartados ↑11.2, Grabar pautas en tiempo real y ↑11.3, Grabar pautas con el secuenciador de pasos.

11.4.3 Selección de notas y eventos

Use el modo de selección para seleccionar los eventos/notas de la pauta. Este es el modo predeterminado y aparece con el símbolo del pincel apagado. El modo de selección permite definir los eventos a editar.



El símbolo del pincel apagado del modo selección

Acción	Función
Seleccionar eventos	
Clic sobre un evento no seleccionado	Selecciona el evento.
[Mayus] + clic sobre un evento no seleccionado	Añade el evento a la selección.
[Mayús] + clic sobre un evento seleccionado.	Excluye el evento de la selección.

Acción	Función
Arrastrar sobre el fondo del área de eventos	Selección múltiple (marco de selección)
Clic sobre el fondo del área de eventos	Excluye todos los eventos de la selección.

Seleccionar todos los eventos

Todos los eventos mostrados por el área de eventos pueden seleccionarse con los atajos habituales del sistema operativo:

► Con un clic sobre el área de eventos y luego presionando las teclas [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] en macOS) del teclado del ordenador, seleccionará todos los eventos del área.

→ Si el editor de pautas está en la vista grupal, seleccionará todo los eventos de todos los sonidos de la pautas. Si el editor de pautas está en la vista del teclado, seleccionará todos los eventos del sonido en foco.

Seleccionar eventos/notas en el controlador

El controlador permite seleccionar los eventos de una pauta de manera rápida y efectiva. Esto le permitirá editar los eventos deseados sin afectar a los demás.

Selección rápida de notas y eventos

La manera más rápida y sencilla de seleccionar un evento es la siguiente:

► Presione SHIFT + SELECT + un pad semiencendido para seleccionar todos los eventos de ese sonido (modo de los pads) o para seleccionar todas las notas a ese tono (modo del teclado).

→ El pad seleccionado quedará completamente encendido y todos sus eventos estarán seleccionados. Mientras presiona SHIFT + SELECT, puede presionar algún otro pad semiencendido para agregar sus eventos a la selección, o puede presionar un pad completamente encendido para excluir sus eventos de la selección (el pad quedará semiencendido).

Un pad apagado indica sonidos (modo de los pads) o tonos (modo del teclado) sin eventos en la pauta. Por lo tanto, al presionarlo no pasará nada.

Por ejemplo, el modo de los pads puede resultar muy útil para cuantificar rápidamente algunos instrumentos de percusión sin afectar el resto del kit: presione SHIFT + SELECT + los pads de las percusiones deseadas y, luego, presione SHIFT + el pad 5 (QUANTIZE).

Seleccionar eventos y notas con el modo de selección

Para llevar a cabo selecciones más complejas, el controlador brinda el modo de selección.

Para seleccionar eventos de una pauta:

1. Mantenga presionado SELECT para ingresar al modo de selección o presione SELECT + Botón 1 para fijar el modo.
2. Presione el Botón 2 (EVENTS).
   El Botón 2 se encenderá y el recuadro de EVENTS quedará resaltado en el visualizador izquierdo.

Las notas o eventos pueden seleccionarse ahora de distintas formas: puede emplear los pads, los Botones 5-8, las perillas 1-4 y los botones de desplazamiento (a la izquierda de los visualizadores). Dependiendo del modo seleccionado (modo de los pads o modo del teclado, véase ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa), estas herramientas seleccionarán eventos de manera diferente, como se muestra a continuación.

Modo de selección: seleccionar eventos (modo de los pads)

En el modo de los pads (modo predeterminado de los pads) cada uno de los pads representa un sonido específico del grupo en foco.



Seleccionar eventos en el controlador con los pads en el modo de los pads.

Las herramientas de selección son las siguientes:

Herramienta de selección	Descripción
Pads	**Pads apagados** indican sonidos sin eventos en la pauta. Al presionarlo no pasará nada. **Pads semiencendidos** indican sonidos cuyos eventos pueden ser seleccionados: presione un pad semiencendido para añadir todos sus eventos a la selección. El pad se encenderá completamente para indicar que todos sus eventos están seleccionados. Presione otro pad semiencendido si desea agregar sus eventos a la selección. Al presionar un pad semiencendido, el foco de selección pasará al sonido correspondiente. **Pads completamente encendidos** indican sonidos cuyos eventos están seleccionados: si presiona uno de estos pads, excluirá sus eventos de la selección (y el pad quedará semiencendido).
Botón 7/8 (ALL/NONE)	Selecciona/excluye todos los eventos de todos los sonidos (es decir, todos los eventos de la pauta).
Botón 5/6 (UP/DOWN)	Pone el foco en el sonido anterior o siguiente para poder añadir o excluir sus eventos de la selección (empleando las Perilla 1, 2 y 4, y los botones de desplazamiento; véase abajo). El nombre del sonido seleccionado aparecerá indicado en la parte central izquierda del visualizador derecho.
Perilla 1/2 (START/END)	Define, en la línea métrica, el inicio y el final de la selección del sonido en foco. Todos los eventos comprendidos entre estos dos puntos quedarán incluidos en la selección.
Botones de desplazamiento	Sale de la selección vigente y selecciona el evento anterior/siguiente del sonido en foco.
Perilla 4 (EVENT)	Selecciona eventos de manera individual, empleando el número de índice de los eventos (su orden de aparición en la pauta). Si la selección contiene más de un evento, el campo EVENT mostrará la leyenda (MULTI).

La combinación de esta herramientas permite establecer, de manera precisa, la selección de eventos a editar.

El número total de eventos incluidos en la selección aparece mostrado en la parte central derecha del visualizador derecho.

Modo de selección: seleccionar notas con los pads en el modo del teclado

En el modo del teclado, cada uno de los pads representa un tono específico del sonido en foco.



Seleccionar eventos en el controlador con los pads en el modo del teclado.

Las herramientas de selección son las siguientes:

Herramienta de selección	Descripción
Pads	**Pads apagados** indican tonos sin eventos en la pauta. Al presionarlo no pasará nada. **Pads semiencendidos** indican tonos cuyas notas pueden ser seleccionadas: presione un pad semiencendido para añadir todas las notas de ese tono a la selección. El pad se encenderá completamente para indicar que todos sus notas están seleccionadas. Presione otro pad semiencendido si desea agregar sus notas a la selección. **Pads completamente encendidos** indican tonos cuyas notas están seleccionadas: si presiona uno de estos pads, excluirá sus notas de la selección (y el pad quedará semiencendido).
Botón 7/8 (ALL/ NONE)	Selecciona/excluye todas las notas de todos los tonos del sonido (es decir, todos los eventos de ese sonido).

Herramienta de selección	Descripción
Botón 5/6 (UP/DOWN)	Pone el foco en el sonido anterior o siguiente para poder añadir o excluir sus notas de la selección. El nombre del sonido en foco indicado en la parte central izquierda del visualizador derecho.
Perilla 1/2 (START/END)	Define, en la línea métrica, el inicio y el final de la selección del sonido en foco. Todas las notas comprendidas en este intervalo y que caigan dentro de la escala tonal definida por LOW y HIGH (ver abajo) quedarán incluidas en la selección.
Perilla 3/4 (LOW/HIGH)	Definen el tono más bajo y más alta del sonido en foco. Todas las notas comprendidas dentro de este intervalo y dentro de la línea de tiempo definida por START y END (ver arriba) quedarán incluidas en la selección.
Botones de desplazamiento	Sale de la selección vigente y selecciona el evento anterior/siguiente del sonido en foco.

La combinación de esta herramientas permite establecer, de manera precisa, la selección de notas a editar.

El número total de notas/eventos incluidos en la selección aparecer mostrado en el visualizador derecho.

Seleccionar eventos/notas en el controlador

El controlador permite seleccionar los eventos de una pauta de manera rápida y efectiva. Esto le permitirá editar los eventos deseados sin afectar a los demás.



Por ejemplo, el modo de los pads puede resultar muy útil para cuantificar rápidamente algunos instrumentos de percusión sin afectar el resto del kit: presione SHIFT + SELECT + los pads de las percusiones deseadas y, luego, presione SHIFT + el pad 5 (QUANTIZE).

Las notas y eventos pueden seleccionarse ahora con los pads. Según el funcionamiento vigente en los pads (modo de los pads o modo del teclado; véase ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa), los eventos se seleccionarán de manera diferente:

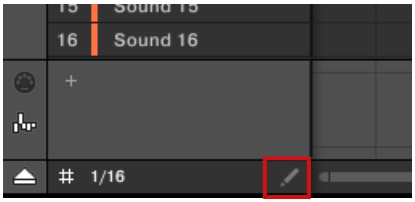
- En el **modo de los pads** (modo predeterminado de los pads) cada uno de los pads representa un sonido específico:
  - **Pads apagados** indican sonidos sin eventos en la pauta. Al presionarlo no pasará nada.
  - **Pads semiencendidos** indican sonidos cuyos eventos pueden ser seleccionados: presione un pad semiencendido para añadir todos sus eventos a la selección. El pad se encenderá completamente para indicar que todos sus eventos están seleccionados. Presione otro pad semiencendido si desea agregar sus eventos a la selección. Al presionar un pad semiencendido, el foco de selección pasará al sonido correspondiente.
  - **Pads completamente encendidos** indican sonidos cuyos eventos están seleccionados: si presiona uno de estos pads, excluirá sus eventos de la selección (y el pad quedará semiencendido).
- En el **modo del teclado**, cada uno de los pads representa un tono específico del sonido en foco.
  - **Pads apagados** indican tonos sin eventos en la pauta. Al presionarlo no pasará nada.
  - **Pads semiencendidos** indican tonos cuyas notas pueden ser seleccionadas: presione un pad semiencendido para añadir todas las notas de ese tono a la selección. El pad se encenderá completamente para indicar que todos sus notas están seleccionadas. Presione otro pad semiencendido si desea agregar sus notas a la selección.

Pads completamente encendidos indican tonos cuyas notas están seleccionadas: si presiona uno de estos pads, excluirá sus notas de la selección (y el pad quedará semiencendido).

11.4.4 Editar los eventos/notas seleccionados

Tras la selección de un evento, éste puede editarse de varias maneras.

En el programa, los eventos se pueden seleccionar con el ratón solo cuando el **modo selección** está seleccionado en el selector de modos de edición. Este es el modo predeterminado y aparece con el símbolo del pincel apagado.



El símbolo del pincel apagado del modo selección

Acción	Función
Edición de las notas seleccionadas*	
Arrastrar nota horizontalmente	Mueve la nota seleccionada según la medida de la cuadrícula de pasos (véase abajo las reglas de cuantificación).
[Ctrl] + arrastrar nota horizontalmente (macOS: [Cmd] + arrastrar nota)	Mueve libremente por el área la nota seleccionada (la cuantificación de la cuadrícula de pasos queda anulada).
[Alt] + arrastrar nota	Duplica la nota seleccionada. Al arrastrar horizontalmente, las copias se mueven según la medida de la cuadrícula (véase abajo las reglas de cuantificación).
Arrastrar el borde derecho/ izquierdo de una nota:	Estira el inicio/fin de la nota seleccionada según la medida de la cuadrícula de pasos. Las notas quedan, por lo tanto, redimensionadas (véase abajo las reglas de cuantificación).
[Ctrl] + arrastrar borde izquierdo/ derecho (macOS: [Cmd] + arrastrar borde izq/der)	Estira libremente el inicio/fin de la nota seleccionada (anulando la cuantificación de la cuadrícula de pasos). Las notas quedan, por lo tanto, redimensionadas.
Arrastrar nota verticalmente	Vista grupal: mueve las notas seleccionadas hacia otro sonido del grupo. Vista del teclado: transporta las notas seleccionadas.

Acción	Función
Doble clic sobre una nota	Borra la nota seleccionada.
Clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic)	Borra la nota seleccionada.

Si son varias las notas seleccionadas, las acciones del ratón pueden realizarse sobre cualquiera de ellas. La acción tendrá efecto sobre todas las notas.

Si lleva a cabo alguna de las acciones arriba enumeradas sobre una nota que no está incluida en la selección, la selección se perderá y la edición afectará solamente la nota que se está editando.

Cuantificar un solo evento o nota

Por defecto, las acciones de arrastre horizontal se cuantifican según la medida de la cuadrícula de pasos:

- Al arrastrar una nota (o su duplicado) horizontalmente, la desalineación original con respecto a la cuadrícula será preservada, a menos que arrastre la nota cerca de una línea de la cuadrícula. En ese caso, el borde se pegará a la línea.
- Al arrastrar el borde inicial o final de una nota para cambiar su tamaño, los bordes se pegarán a la cuadrícula; estos es, la nota asumirá la unidad de medida de la cuadrícula.



¡Para anular la cuantificación y ajustar libremente la posición de la nota o su tamaño, mantenga presionada la tecla [Ctrl] ([Cmd] en macOS) al arrastrar!

Cuantificación al editar varios eventos/notas al mismo tiempo

Al arrastrar horizontalmente varias notas (o sus duplicados) o al redimensionarlas según la medida de la cuadrícula de pasos, las notas seleccionadas quedarán afectadas de la siguiente manera:

- La nota cliqueada se moverá o cambiará su tamaño según la cuantificación arriba descrita.
- Todas las otras notas de la selección se moverán o cambiarán su tamaño en la misma medida (independientemente de su propia cuantificación). Al redimensionar, si las notas tienen longitudes diferentes, estas diferencias se conservarán siempre que ningún evento se vuelva más corto que un paso.

Por ejemplo, si tiene un redoble, un flam o cualquier otra secuencia de tambor justo antes de un pulso, esto le permitirá mover toda la secuencia a otro pulso conservando el ritmo y la sensación.

Arrastrar vs. desplazar

Arrastrar con el ratón no es lo mismo que el comando de corrimiento del controlador:

- Mientras que el arrastre está basado en la cuadrícula de los pasos, el comando de corrimiento depende del factor de corrimiento configurado (véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento).
- Mientras que es posible arrastrar notas más allá del final de la pauta, las notas corridas que llegan al final de la pauta son automáticamente enviadas al principio de la misma.
- Si una nota no está sobre una división de la cuadrícula, al arrastrarla (con la cuadrícula habilitada) irá alternando entre las posiciones que conservan la desalineación original y las posiciones que se pegan a las divisiones de la cuadrícula (véase arriba las reglas de cuantificación).

En el programa, el factor de corrimiento (submenú de Nudge Grid) se puede realizar con el ratón sino con un atajo de teclado:

► Presione [Alt] + teclas de desplazamiento izq/der del teclado del ordenador para mover las notas seleccionadas según el factor de corrimiento seleccionado. Si no hay ningún evento seleccionado, todos los eventos de la pauta serán corridos.

Consulte abajo la sección del aparato para más información sobre el comando NUDGE.

El controlador ofrece distintas funciones para editar los eventos seleccionados:

Editar eventos y notas con el modo de selección

El modo de selección brinda las funciones esenciales de edición. Estas funciones se aplican a la selección de eventos/notas efectuada.

1. Mantenga presionado SELECT para ingresar al modo de selección o presione SELECT + Botón 1 para fijar el modo.
2. Presione el Botón 2 (EVENTS).
   El Botón 2 se encenderá y EVENTS quedará resaltado en el visualizador izquierdo.

Herramientas de edición	Descripción
Perilla 5 (POSITION)	Desplaza los eventos seleccionados; es decir, los mueve en la línea métrica según el factor de corrimiento. Presione SHIFT mientras gira la perilla para anular temporalmente el factor de corrimiento y ajustar las posiciones de manera detallada. Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más información sobre el factor de corrimiento. Si solo hay un evento seleccionado, su posición aparecerá mostrada bajo POSITION. Si son varios los eventos seleccionados, el campo mostrará la leyenda (MULTI). Véase también el método alternativo abajo descrito.
Perilla 6 (LENGTH)	Mueve el final de los eventos seleccionados según el factor de corrimiento. Presione SHIFT mientras gira la perilla para anular temporalmente la cuantificación de la cuadrícula y ajustar las posiciones de manera muy detallada. Si los eventos tienen tamaños diferentes, estas diferencias se conservarán siempre que ningún evento se vuelva más corto que un paso. Si solo hay un evento seleccionado, su longitud aparecerá mostrada bajo LENGTH. Si son varios los eventos seleccionados, el campo mostrará la leyenda (MULTI).
Perilla 7 (PITCH)	Transporta los eventos seleccionados en semitonos. Si solo hay un evento seleccionado, su tono aparecerá mostrada bajo PITCH. Si son varios los eventos seleccionados, el campo mostrará la leyenda (MULTI). Véase también el método alternativo abajo descrito.
Perilla 8 (VELOCITY)	Ajusta la velocidad de los eventos seleccionados. Si los eventos tienen distintas velocidades, las diferencias de velocidad se mantendrán siempre que los límites (0 y 127) no sean alcanzados. Si solo hay un evento seleccionado, su velocidad aparecerá mostrada bajo VELOCITY. Si son varios los eventos seleccionados, el campo mostrará la leyenda (MULTI).

¡Puede utilizar estas funciones de edición para crear rápidamente variaciones de sus pautas durante una función en vivo!

A continuación, describiremos otras funciones de edición disponibles en los pads. Estas funciones también funcionan fuera del modo de selección.

Corrimiento de eventos y notas

La función de corrimiento permite desplazar los eventos seleccionados según el factor de corrimiento configurado.

El factor de corrimiento tiene base en la cuadrícula de pautas y permite definir desplazamientos muy pequeños (menores que la unidad de medida de la cuadrícula). Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más detalles.

► Presione SHIFT + pad 7 (NUDGE <) correr los eventos hacia la izquierda o SHIFT + pad 8 (NUDGE >) para correrlos hacia la derecha. Si no hay nada seleccionado, todos los eventos/notas de la pauta quedarán afectados.

Si la cuadrícula está puesta en "Off", la función Nudge desplazará los eventos aplicando incrementos muy pequeños. Este método puede usarse para agregar más ritmo en las pautas; por ejemplo, podría desplazar un tambor para que suene siempre ligeramente retrasado.

Transportación de eventos y notas

Los eventos seleccionados pueden transportarse en semitonos o en octavas hasta el tono deseado.

1. Para transportar abajo los eventos/notas en semitonos, presione SHIFT + pad 13 (SEMITONE -); para transportar arriba, presione SHIFT + pad 14 (SEMITONE +). Si no hay nada seleccionado, todos los eventos/notas de la pauta quedarán afectados.
2. Para transportar abajo los eventos/notas en octavas, presione SHIFT + pad 15 (OCTAVE -); para transportar arriba, presione SHIFT + pad 16 (OCTAVE +). Si no hay nada seleccionado, todos los eventos/notas de la pauta quedarán afectados.

11.4.5 Borrar eventos/notas

En el programa, los eventos pueden borrarse empleando el ratón. El procedimiento dependerá del modo de edición empleado (selección o pincel).

Modo selección del ratón

► Pulse un doble clic para eliminar los eventos de una pauta. También es posible abrir un menú contextual con un clic secundario (macOS: [Ctrl]-clic) y seleccionar la opción de *Delete*. Esto funciona también para borrar varios eventos seleccionados.

También, para borrar los eventos, puede utilizar las teclas de [Supr] o [Retroceso] del teclado del ordenador. Véase ↑11.4.3, Selección de notas y eventos para más detalles sobre la manera de seleccionar eventos.

Modo pincel del ratón

► Para borrar un evento, simplemente haga clic en él. Para borrar una serie de eventos, mantenga cliqueado y arrastre.

Borrar eventos/notas en el controlador

El controlador brinda distintas herramientas para el borrado de eventos o notas en una pauta.

Borrado rápido de notas o eventos

La manera más rápida y sencilla de borrar un evento es la siguiente:

► Presione SELECT + ERASE + el pad deseado para borrar de la pauta todos los eventos del pad.

Tan pronto como presione EVENTS + ERASE, algunos pads se iluminarán para indicar que contienen algo que puede ser borrado:

- Si los pads están en el modo de los pads, los pads encendidos mostrarán los sonidos con eventos dentro de la pauta.
- Si los pads están en el modo del teclado y EVENTS (Botón 2) está **habilitado** en el visualizador izquierdo, los pads encendidos mostrarán los tonos (del sonido en foco) que presentan eventos dentro de la pauta.

- Si los pads están en el modo del teclado y EVENTS (Botón 2) está **deshabilitado** en el visualizador izquierdo, los pads encendidos mostrarán los sonidos con eventos de la pauta (como en el modo de los pads).



Para más información sobre el modo de los pads, consulte el apartado ↑6.1.1, La vista de los pads en el programa.

Dicho de otra manera, cuando presione SELECT + ERASE no será necesario presionar los pads apagados, dado que no contienen eventos para borrar.



Si el modo de selección está fijado, puede soltar SELECT y solo mantener presionado ERASE al presionar los pads cuyos eventos desea borrar. Véase ↑3.3.1, Fijar un modo para más información sobre las maneras de fijar un modo.



¡Si borra algún evento por accidente, presione SHIFT + pad 1 para revertir la acción!

Borrar los eventos o notas seleccionados

Tras seleccionar los eventos (véase ↑11.4.3, Selección de notas y eventos) que desea borrar de la pauta, haga lo siguiente:

► Presione SHIFT + pad 9 (CLEAR) para eliminar los eventos/notas seleccionado. Si no hay nada seleccionado, todos los eventos/notas de la pauta quedarán afectados.

Borrar eventos o notas durante la ejecución

Si el secuenciador está sonando, puede borrar, de manera selectiva, los eventos en la posición de la reproducción:

► Mientras la pauta se ejecuta, mantenga presionado ERASE + el pad deseado para borrar progresivamente los eventos de ese sonido (modo de los pads) o las notas de ese tono (modo del teclado), a medida que el marcador de la reproducción va avanzando por la pauta.

→ Mientras el pad se mantenga presionado, lo eventos correspondientes se irán borrando a medida que la reproducción avance.

Utilice este método para borrar selectivamente en determinados lugares de la pauta.



Al principio, tal vez le cueste un poco acostumbrase, sobre todo cuando el tempo es muy rápido; pero siempre podrá volver sobre sus pasos con los comandos de revertir y restaurar (SHIFT + pad 1 y SHIFT + pad 2).

Borrar eventos de un grupo durante la ejecución

► Mientras la pauta se ejecuta, presione ERASE + GROUP + el correspondiente pad 9–16 para ir borrando sucesivamente los eventos de los sonidos de ese grupo, a medida que la posición de la reproducción los va alcanzando.

Borrar eventos o notas con las funciones del área de la ejecución

Si el secuenciador no está tocando, puede mover el marcador de la reproducción para borrar los eventos situados antes o después de él.

► Cuando la ejecución está apagada, mantenga presionado ERASE y presione los botones de desplazamiento (en la sección de TRANSPORT) para pasar al paso anterior o siguiente y borrar todos los eventos que se hallen en el camino.

Por favor, tenga en cuenta lo siguiente:

- Si hay varios sonidos seleccionados, todos ellos serán afectados. Véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos para más detalles.
- Los saltos están basados en el tamaño del paso (es decir la medida de la cuadrícula). Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más detalles.
- El comando tiene el mismo efecto tanto en el modo de los pads como en el modo del teclado de los pads.

11.4.6 Cortar, copiar y pegar eventos/notas

Los eventos y notas pueden copiarse y pegarse en otros lugares de la misma pauta o de otra diferente, y para un mismo sonido un otro distinto en un grupo diferente.

Para cortar, copiar y pegar los eventos/notas seleccionados en el programa, haga lo siguiente:

1. Para cortar o copiar los eventos seleccionados, presione [Ctrl] + [X] o [Ctrl] + [C] ([Cmd] + [X] o [Cmd] + [C] en macOS), respectivamente. También, puede hacer clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el fondo del área de eventos para seleccionar las opciones *Cut* o *Copy* del menú contextual.
   Los eventos serán puestos en la memoria transitoria a la espera de ser pegados en otra parte. El comando de cortar (*Cut*) remueve, además, el evento de su lugar de emplazamiento.
2. Si desea pegar los eventos en otra pauta, abra el administrador de pautas y haga doble clic sobre la pauta en la que desea pegar los eventos (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas para más información sobre el administrador de pautas).
3. Luego, en la nueva pauta seleccionada, haga clic en algún lugar del área de eventos.
4. Para pegar allí los eventos, presione [Ctrl] + [V] ([Cmd] + [V] en macOS). También puede hacer clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el lugar del área de eventos deseado y seleccionar *Paste* en el menú contextual.

→ Los eventos serán pegados de la manera siguiente. Si no hay eventos seleccionados, todos los eventos quedarán afectados. En la vista del teclado, serán todos los eventos del sonido en foco; en la vista grupal, todos los eventos de todos los sonidos del grupo (véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado para más información sobre la vista grupal y la vista del teclado).



Si copió eventos de varios sonidos (con el editor de pautas en el modo grupal) y luego pasa a la vista del teclado, solo podrá pegar, en el nuevo sonido en foco, los eventos copiados del sonido que estuvo en foco por última vez.

Reglas de pegado

La ubicación en la que los eventos cortados o copiados serán pegados dependerá de lo siguiente:

- En todos los casos, el primer evento pegado quedará cuantificado con el valor de la cuadrícula de pasos y el resto de los eventos que se peguen mantendrán sus distancias relativas.
- Si pega los eventos con el comando de *Paste* del menú contextual:
  - El primer evento copiado se pegará en el paso más cercano al cursor (en el eje temporal).

  - En la vista del grupo, los eventos copiados del sonido situado más arriba en la lista de sonidos se pegarán en el sonido en foco. En la vista del teclado; los eventos copiados del tono más alto serán pegado en el tono de la fila en la que el cursor fue situado.
  - Todos los eventos copiados mantendrán sus posiciones relativas, tanto en el eje temporal como en el eje vertical (lista de sonidos, en la vista del grupo o tonos, en la vista del teclado).
  - Si alguno de los eventos pegados queda ubicado fuera de la pauta, la pauta se extenderá hasta la próxima división de la cuadrícula para incluir dicho evento.

- Si pega los eventos con el atajo de teclado del ordenador **mientras la ejecución está en marcha**:
  - Si cambió de sonido, los eventos se pegarán un paso después de los eventos originales
  - Si cambió el foco del sonido, los eventos se pegarán con la misma métrica que la de los eventos originales. En la vista grupal, los eventos copiados del sonido situado más alto en la lista de sonidos serán pegados en el sonido en foco, conservando los otros eventos sus posición vertical relativa con respecto a éstos.
- Si pega los eventos con el atajo de teclado del ordenador **mientras la ejecución está apagada**:
  - Si no cambió el foco del sonido o la posición de la reproducción, los eventos se pegarán un paso después de los eventos originales.
  - Si cambió el foco del sonido pero ha cambiado la posición de la reproducción, los eventos serán insertados a partir de la posición de la reproducción. Todos los eventos mantendrán sus posiciones relativas.
  - Si cambió el foco del sonido sin cambiar la posición de la reproducción, los eventos serán insertados con la misma métrica que la de los eventos originales. En la vista grupal, los eventos copiados del sonido situado más alto en la lista de sonidos serán pegados en el sonido en foco, conservando los otros eventos sus posición vertical relativa con respecto a éstos.
  - Si cambió tanto el foco del sonido como la posición de la reproducción (p.ej., al cliquear en línea de tiempo del área de eventos; véase ↑11.1.4, Saltar a otra posición de la pauta), los eventos serán insertados a partir de la posición de la reproducción. En la vista del grupo, los eventos copiados del sonido situado más alto en la lista de sonidos

serán pegados en el sonido en foco, y todos los eventos copiadas mantendrán sus posiciones relativas, tanto horizontal (tiempo) como verticalmente (lista de sonidos, en la vista grupal, o tonos, en la vista del teclado).

Cortar, copiar y pegar eventos/eventos en el controlador

Para cortar, copiar y pegar eventos desde el controlador

1. Para copiar los eventos seleccionados, presione SHIFT + pad 11 (COPY)
2. Si desea cortar los eventos seleccionados antes de pegarlos, presione SHIFT + pad 9 (CLEAR) para borrar los eventos originales.
3. Para pegarlos, presione SHIFT + pad 12 (PASTE).

→ Los eventos serán pegados según las mismas reglas que rigen al emplear los atajos de teclado en el programa (véase arriba). Si no hay eventos seleccionados, todos los eventos quedarán afectados. En la vista del teclado, serán todos los eventos del sonido en foco; en la vista grupal, todos los eventos de todos los sonidos del grupo (véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado para más información sobre la vista grupal y la vista del teclado).



También puede copiar eventos de una pauta a otra: copie los eventos seleccionados, seleccione la pauta en la que desea copiarlos y péguelos.

11.4.7 Cuantificación de eventos y notas

La cuantificación es el procedimiento de mover los eventos hasta el paso más próximo. Las notas pueden cuantificarse, en cualquier momento, sin importar el modo como fueron grabadas. Las mismas serán cuantificadas según el tamaño de paso (es decir, según la medida de la cuadrícula). Si desactiva la cuadrícula no se aplicará cuantificación alguna. Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más información sobre la cuadrícula de los pasos y su duración.

Hay dos tipos de cuantificación:

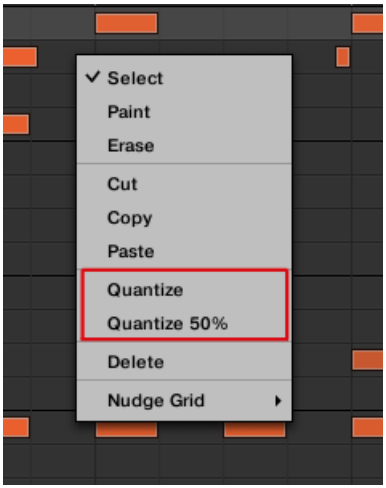
- **Cuantificación completa**: mueve cada evento hasta el paso más próximo de la cuadrícula. Esto permite un ritmo perfectamente regular.

- **Media cuantificación (50%)**: deja cada evento a medio camino del paso más próximo de la cuadrícula. Esto permite un ritmo más ajustado, reteniendo a la vez un toque más humano.

Por otra parte, si graba notas de un teclado MIDI o empleando los pads y con ello se crean notas dobles en lugares donde no desearía tenerlas: MASCHINE detecta y elimina estas notas dobles durante la cuantificación.

Cuantificar eventos con el menú contextual del editor de pautas

Las opciones de cuantificación (*Quantize* y *Quantize 50%*) aparecen ahora disponibles en el menú contextual del editor de pautas. Estás opciones cumplen la misma función que las funciones Quantize y Quantize 50% de controlador MASCHINE.



Quantize y *Quantize 50%* en el menú contextual del editor de pautas.

Para aplicar la cuantificación desde el programa:

1. En el editor de pautas, seleccione los eventos que desea cuantificar. Si no selecciona nada, todo el contenido de la pauta será cuantificado.
2. Para aplicar un cuantificación completa de los eventos seleccionados, pulse un clic con el botón secundario y seleccione *Quantize* en el menú contextual.
3. Para aplicar una cuantificación moderada, pulse un clic con el botón secundario y seleccione *Quantize 50%* en el menú contextual.

4. Para revertir/rehacer la cuantificación, utilice las teclas: Ctrl+Z/Ctrl+Y (Cmd+Z/Cmd+Y en macOS).

Empleo de la cuantificación en en controlador

Las notas pueden cuantificarse, en cualquier momento, sin importar el modo como fueron grabadas. Las mismas serán cuantificadas según el tamaño de paso (es decir, según la medida de la cuadrícula). Si desactiva la cuadrícula no se aplicará cuantificación alguna. Véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento para más información sobre la cuadrícula de pasos y la duración de los pasos.



También puede decidir que todas las notas se cuantifiquen automáticamente mientras las graba con los pads. Véase ↑11.2.5, Grabar con cuantificación para más detalles.

Para aplicar una cuantificación completa o media:

1. Seleccione los eventos que desea cuantificar. Si no selecciona nada, todo el contenido de la pauta será cuantificado. Véase ↑11.4.3, Selección de notas y eventos para más detalles sobre la selección de eventos.
2. Para aplicar cuantificación completa sobre las notas seleccionadas, presione SHIFT + pad 5 (QUANTIZE).
3. Para aplicar solamente un poco de cuantificación, pulse SHIFT + pad 6 (QUANTIZE 50%).



Puede aplicar repetidamente QUANTIZE 50% hasta que esté satisfecho con el resultado; podría aplicarla, por ejemplo, hasta que las notas estén los suficientemente cerca de la cuadrícula de pasos, para que suenen ajustadas, pero lo suficientemente holgadas como para no perder carácter. Si se pasó con la cuantificación, simplemente presione SHIFT + pad 1 para revertir la última acción.

11.4.8 Cuantificación durante la reproducción

La cuantificación de la entrada permite cuantificar los eventos *durante su ejecución* con los pads.

Las opciones de cuantificación ya existentes fueron rebautizadas para poder incluir esta nueva modalidad. Ahora la cuantificación puede ajustarse de la manera siguiente en las preferencias:

- **None**: la cuantificación rítmica está deshabilitada. Los eventos tocados o grabados con los pads no pueden ser cuantificados.
- **Record**: la cuantificación rítmica se aplica al grabar con los pads.
- **Play/Rec**: la cuantificación rítmica se aplica tanto al ejecutar la música con los pads como al grabar los pads.



En el modo de Play/Rec la cuantificación aplicada a la ejecución es ligeramente distinta de la cuantificación aplicada durante la grabación. Durante una grabación, el evento se cuantifica según el paso más próximo (situado con toda probabilidad, delante del evento). Al tocar la música, por su parte, los eventos que ocurren en la primera mitad de los pasos no son afectados (dado que no es posible adelantarlos en la línea de tiempo); mientras que los eventos que se suceden en la segunda mitad de los pasos son cuantificados según el paso siguiente.

Seleccionar una cuantificación de entrada en el programa

En el programa, la cuantificación se configura con la opción de Quantize de la sección de Input, al final de la página General de panel de las preferencias (Preferences):

► Pulse un clic en el menú de Quantize y seleccione la cuantificación deseada (véase arriba la descripción de las distintas modalidades).

Seleccionar la cuantificación con el controlador

En el controlador, la cuantificación se configura con los ajustes de la grabación:

1. Presione SHIFT + GRID para exponer la configuración de la grabación.
2. Gire la Perilla 5 (Quantize MODE) para seleccionar el modo de cuantificación deseado (véase arriba la descripción correspondiente).

11.4.9 Duplicar

El controlador brinda un atajo muy útil para llevar al doble la duración y el contenido de una pauta. En el programa, esto se puede hacer, por ejemplo, copiando primero todos los eventos, poniendo el marcardor de la reproducción al final de la pauta y, finalmente, pegar los eventos (la pauta se extenderá automáticamente al doble).

Para duplicar la duración y contenido de una pauta:

1. Mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de pautas.

2. Seleccione la pauta deseada presionando el pad correspondiente.
3. Presione el Botón 3 (DOUBLE).

→ La pauta quedará duplicada.



Tenga en cuenta que si duplica dos veces una pauta, obtendrá otra cuatro veces más larga.

11.4.10 Agregar variación a una pauta

La función de variación permite experimentar y crear variaciones interesantes. Presenta dos modos:

- **Humanize**: este modo crea fluctuaciones rítmicas y naturales de la secuencia programada.
- **Random**: el modo aleatorio genera variaciones aleatorias de pulsos y melodías.

La variación está disponible en los modos de la botonera y del teclado, y se aplica por sonido. En el modo del teclado, el modo aleatorio ofrece parámetros suplementarios que permite variar el contenido melódico.



Al poner variación sobre una pauta, tenga en cuenta que el modo aleatorio toma en consideración la escala seleccionada.

Para acceder a la función de variación:

1. Seleccione el grupo (A–H) del sonido sobre el cual desea aplicar la variación.
2. Presione SELECT + Sonido (1–16).
3. Presione SHIFT + PATTERN para acceder a los controles de variación.
4. Presione el Botón 1 para fijar la página de las variaciones.

Los visualizadores mostrarán los parámetros siguientes, según si el modo seleccionado (modo de los pads o modo del teclado):

Elemento	Descripción
HUMANIZE	Este modo genera fluctuaciones rítmicas y naturales sobre la secuencia programada según los ajustes configurados en este modo.
RANDOM	Este modo crea versiones aleatorias de ritmos y melodías según los ajustes configurados en este modo.
APPLY	Aplica los ajustes al sonido seleccionado.

Parámetros del modo natural

Elemento	Descripción
Apply	Aplica los ajustes al sonido seleccionado.
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	Ajusta las notas con una velocidad no menor que el valor establecido.
Velocity Hi	Ajusta las notas con una velocidad no mayor el valor establecido.
TIME SHIFT)	
Step (Paso)	Ajusta el desplazamiento temporal de cada paso. El valor se aplica a todas las notas y se moverá de manera aleatoria hacia arriba o abajo según el porcentaje ingresado. El paso puede sufrir cambios entre +/- 0-50%, y se ajusta en grados de 5%. Presione SHIFT para efectuar cambios de 1%.

Parámetros del modo aleatorio

Elemento	Descripción
PROBABILITY (Modo del teclado))	
Probability	Ajusta la frecuencia probable de creación de una nota. A 50%, una nota tiene igual probabilidad de ser creada o no. A 100%, se creará una nota por cada paso de la pauta. La probabilidad puede variar del 10 al 100%, y se ajusta en grados de 10%. Presione SHIFT para efectuar cambios de 1%.
NOTE RANGE (modo del teclado)	
Note Lo	Crea notas no más bajas que el valor establecido.
Note Hi	Crea notas no más altas que el valor establecido.
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	Crea notas con una velocidad no más baja que el valor establecido.
Velocity Hi	Crea notas con una velocidad no más alta que el valor establecido.
CHORDS (modo del teclado)	
Note Count	Ajusta la cantidad notas disponibles para armar un acorde por paso. Es una cifra que se calcula en relación con la cantidad ajustada en la sección de DISTRIBUTIONS. Las cantidades posibles van de 1 a 6 notas.
NOTE LENGTH)	
Steps	Ajusta la extensión de una nota en pasos. Los valores posibles van de 1 a 6 pasos por nota. Presione SHIFT para cambiar detalladamente.

Elemento	Descripción
TIME SHIFT	
Step (Paso)	Ajusta el desplazamiento temporal de cada paso. El valor se aplica a todas las notas y se moverá de manera aleatoria hacia arriba o abajo según el porcentaje ingresado. El desplazamiento puede ajustarse entre +/- 0-50% en incrementos de 5%. Presione SHIFT para efectuar cambios de 1%.
DISTRIBUTIONS	
Note Count (Modo del teclado)	Fixed: la cantidad de notas es fija. El valor ingresado para los acordes en Note Count se calcula con relación a este ajuste. Equal: la cantidad de notas se distribuye de manera pareja a lo largo de todo el rango de notas. Gauss: la cantidad de notas se distribuye con una probabilidad mayor en la parte media del rango de notas. 1/2 Gauss: la cantidad de notas se distribuye con una probabilidad mayor en la parte media e inferior del rango de notas.
Notes (Modo del teclado)	Equal: las notas se distribuyen de manera pareja a lo largo de la pauta, en conformidad con la cuadrícula de pasos. Gauss: las notas se distribuyen con una probabilidad mayor en la parte central de la pauta. ½ Gauss: las notas se distribuyen con una probabilidad mayor en la parte baja y media de la Pauta, en conformidad con la cuadrícula de pasos.
Note Length	Fixed: las notas tienen la misma extensión a lo largo de la pauta. Equal: las extensiones de las notas se distribuyen de manera pareja a lo largo de la pauta. Gauss: las notas más cortas se concentran con mayor probabilidad en la parte central de la pauta.

Elemento	Descripción
	½ Gauss: las notas más cortas se concentran con mayor probabilidad en la parte baja y media de la pauta.

11.5 Registrar y editar una modulación

Una de las características más asombrosas de MASCHINE es su capacidad de modular fácilmente casi todos los parámetros, tanto desde el controlador como desde el programa.

En MASCHINE, una **modulación** signfica el cambio automático del valor de un parámetro de una **fuente interna** (p. ej., cambios manuales grabados con la función de registro automático). El ajuste de los parámetros puede ser:

- **Temporario**: el valor modificado solo es válido hasta el final del clip: cuando la escena se buclea o la reproducción se reinicia, el valor del parámetro vuelve a su estado previo.
- **Relativo** (perillas solamente): en parámetros continuos (es decir, parámetros controlados por una perilla del programa), el nuevo valor se define como un desvío del valor vigente. Tenga en cuenta que en selectores y botones, la modulación define, en cambio, valores absolutos.

Modulación vs. automatización

Si bien ambos procedimientos se ocupan del cambio automático del valor de un parámetro, *modulación* y *automatización* no son lo mismo. La tabla siguiente resume las principales diferencias entre ambas:

	Modulation	Automatización
Fuente de control	Interna (p. ej., cambios grabados con registro automático).	Externa (p. ej., un secuenciador MIDI externo o una pista de automatización del anfitrión).
Duración del cambio	Temporario (hasta la finalización del clip).	Permanente

	Modulation	Automatización
Parámetros de destino	Solamente en el nivel de los sonidos y de los grupos (véase abajo).	Todos los niveles (sonidos, grupos y máster).
Naturaleza del cambio (solo parámetros continuos)	Relativo (define un desvío con respecto del valor no modulado).	Absoluto (define un nuevo valor independientemente del valor no automatizado)

Esta sección describe el empleo de la modulación en MASCHINE, para más información sobre el uso de la automatización, consulte el apartado ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión.

Por favor, tenga en cuenta que la modulación y la automatización no son mutuamente excluyentes: ¡es posible modular un parámetro en MASCHINE *y* automatizarlo (p. ej., desde del anfitrión) de manera simultánea! En consecuencia, el valor del parámetro diferirá (según la modulación establecida) del valor definido por la automatización

Por ejemplo: supongamos que acabamos de registrar una modulación para el parámetro de Cutoff de un plugin de filtro , para poder crear un efecto de barrido. Dado que la modulación se define en relación con el valor no modulado, al ajustar manualmente el control de Cutoff, es posible barrer distintos rangos de frecuencia. Al asignar el parámetro de Cutoff a un control MIDI o a un ID de automatización (véase ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión para la manera de llevar esto a cabo), es posible crear un filtro que barre automáticamente el espectro de frecuencias.

11.5.1 Parámetros modulables

Todos los parámetros modulables son los hallados en plugines y en las propiedades del canal (es decir, no es posible modular la duración de una pauta o la medida de la cuadrícula de los pasos). Esto signfica que todos los parámetros modulables se hallarán en las páginas de parámetros del área de control (cuando el programa trabaja con la vista del arreglador).

Para poder modular los parámetros de un plugin o de las propiedades de un canal, se tienen que cumplir las siguientes condiciones:

- El control del parámetro deber ser una **perilla o un botón** del programa. La mayoría de los parámetros que se ajustan por medio de un selector (para seleccionar, por ejemplo, un modo de operación o un tipo de filtrado) no pueden ser modulados, sin embargo, hay algunas pocas excepciones.
- El parámetro tiene que residir en el **nivel de sonidos o de grupos**. Los parámetros del nivel máster no pueden modularse.



La segunda regla se aplica también a los plugines: si un plugin está cargado en el máster, sus parámetros no pueden ser modulados. Sin embargo, si está cargado en un grupo o en un sonido, sus parámetros pueden modularse sin inconvenientes.

Todos los parámetros que satisfacen estos requisitos podrán ser modulados. Las solas excepciones son:

- Plugines:
  - Saturator: el botón de Bass Overload (sección MAIN) y el botón de Bypass (sección EQ) del modo de válvula (Tube).
  - Percussion (Drumsynth): el botón de Tune Hold de la página Main del modo Fractal.
- Propiedades del canal
  - Propiedades de salida (Output) de un grupo o sonido: el botón de Cue de la página de Audio.
  - Propiedades de entrada (Input) de un grupo: perilla de Root Note de la página de MIDI.



A nivel de sonidos y grupos, los parámetros se pueden modular y automatizar. Para más información, consulte el apartado ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión.

Tenga en cuenta que los macrocontroles solo pueden modularse cuando los parámetros de destino son también modulables. Consulte el apartado ↑12.3, Crear juegos de parámetros con los macrocontroles para más información sobre los macrocontroles.

11.5.2 Registrar una modulación

Si observa con detenimiento las perillas del programa, notará que alrededor de ellas aparece un anillo cuyo color se hace más claro cuando posa el cursor sobre el mismo.



Arrastre el anillo de las perillas para registrar una modulación.

► Para registrar la modulación de una perilla, en tiempo real, haga clic en su anillo externo y arrastre durante la reproducción.

→ El movimiento quedará registrado en la pauta y será reproducido cuando la ejecución se repita otra vez.

Tan pronto como haya creado la modulación de un parámetro, sucederá lo siguiente:

- El anillo que bordea la perilla, en vez de mostrar la usual corona circular de color (que indica el valor ajustado), mostrará solo una una **pequeña marca** indicando el valor modulado. Durante la reproducción, esta marca irá marcando los movimientos registrados en la modulación. El valor no modulado del parámetro seguirá siendo indicado por la perilla que quedará inmóvil en el valor fijado (indicado por la muesca blanca). Dado que la modulación se define sobre la base del valor no modulado, puede girar la perilla para definir el valor de referencia que la modulación tomará como base.
- El panel de modulaciones del área de control (al final del editor de pautas) mostrará la pista de la modulación creada para este parámetro, con los puntos de modulación registrados. La pista de la modulación puede asimismo editarse — véase ↑11.5.3, Crear y editar modulaciones en la banda de control para más detalles.

Eliminar una modulación

El anillo externo de la perilla puede ser empleado para eliminar completamente la modulación del parámetro.

► Para eliminar la modulación de un parámetro, vuelva a cliquear con el botón derecho ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el anillo externo.

Las modulaciones pueden también crearse y editarse en la banda de control. Véase ↑11.2.2, El modo de preparación de la grabación para más detalles.

Para modular un parámetro con el controlador:

1. Primero, asegúrese de que la canción esté sonando (PLAY deberá estar encendido) y que el controlador esté en el modo de control (CONTROL deberá aparecer encendido, si no lo está, presione el botón).
2. Vaya hasta el parámetro que desea modular. Para hacer esto, ponga el foco en el grupo o sonido deseado (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido),vaya hasta el plugin o las propiedades de canal y, finalmente, abra la página de parámetros del parámetro que desea modular (véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control).
3. PresioneAUTO WRITE (F2 en modelos más antiguos).
   Al final de los visualizadores, los parámetros no modulables desaparecerán. En los parámetros restantes (los que pueden ser modulados), el valor de cada parámetro continuo es reemplazado por un valor porcentual.
4. Mantenga presionado AUTO WRITE (F2 en modelos más antiguos) y gire la correspondiente Perilla 1–8 para ajustar el desvío según convenga.

→ La modulación quedará registrada. Cada movimiento de la perilla quedará guardado en la pauta como un evento de modulación. Estos eventos se ejecutarán en el ciclo siguiente de la pauta.

El modo del registro automático puede fijarse presionando SHIFT + AUTO WRITE (F2 en modelos más antiguos). Esto permite tener manos libres para poder manipular las Perillas 1-8 y registrar simultáneamente la modulación de varios parámetros. Tras finalizar, presione AUTO WRITE (F2 en modelos más antiguos) otra vez para detener el registro de modulaciones.

Si desea descartar la modulación que acaba de grabar, haga lo siguiente:

▶ Mantenga presionado ERASE y gire la perilla empleada para registrar la modulación para borrar todos los eventos de modulación de ese parámetro.

También puede borrar los eventos de modulación de todos los parámetros de ese canal:

► Presione SHIFT + pad 10 (CLR AUTOMATION) para borrar la modulación de los parámetros del sonido o grupo en foco.



¡Las modulaciones pueden llevarse a cabo también desde el secuenciador de pasos! Véase ↑11.3.3, Registrar una modulación en el modo de secuenciación para más información.

11.5.3 Crear y editar modulaciones en la banda de control

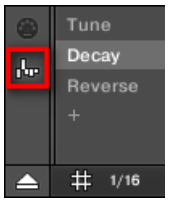
El **panel de modulaciones** de la **banda de control** permite crear, seleccionar y editar de manera individual los puntos de modulación.

Abrir el panel de modulaciones de la banda de control

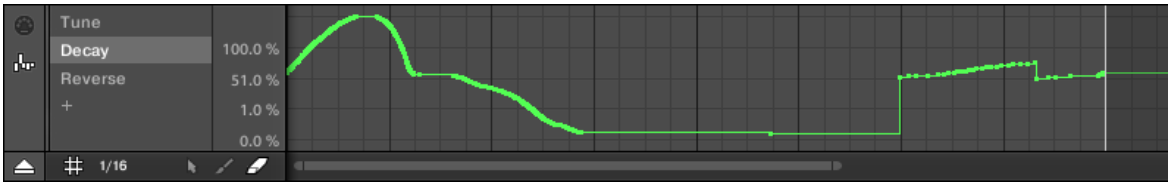
1. Para ver y editar la modulación de los parámetros de un sonido, haga clic en el sonido deseado, en la lista de sonidos (a la izquierda del editor de pautas), y haga clic en la ficha de sonidos (SOUND) del área de control.
2. Para ver y editar la modulación de los parámetros de un grupo, haga clic en el sonido deseado, en la lista de sonidos (a la izquierda del editor de pautas), y haga clic en la ficha de grupos (GROUP) del área de control.
3. Si la banda de control no está visible al final del editor de pautas, pulse el botón de flecha situado en la esquina inferior izquierda del editor de pautas.



4. Haga clic sobre las pequeñas barras, a la izquierda de la banda de control, para que aparezca el panel de modulaciones.



→ El panel de modulaciones se abrirá.



El panel de modulaciones mostrando la pista de la automatización del parámetro de declive (Decay).

El panel de modulaciones presenta los elementos siguientes:

- A la izquierda del panel, la **lista de moduladores** muestra todos los parámetros modulados del sonido o grupo en foco. Haga clic en una entrada de la lista para ver la pista de modulación del parámetro. Haga clic en el signo "+", al final de la lista, para agregar la pista de modulación de otro parámetro. Si en la lista no caben todos los parámetros, una barra de desplazamiento aparecerá a la izquierda.
- La franja que se extiende a la derecha del panel muestra la **pista de la modulación** del parámetro seleccionado en la lista de moduladores:
  - Una pista de modulación esta compuesta por una serie de **puntos de modulación** que representan los valores que componen la modulación del parámetro.
  - El factor de agrandamiento de la pista está determinado por el área de eventos.
  - A la izquierda de la pista, aparece representada una escala que indica el rango de valores del parámetro. En la pista de la modulación, podrá crear, editar y borrar los puntos de modulación del parámetro (véase abajo).

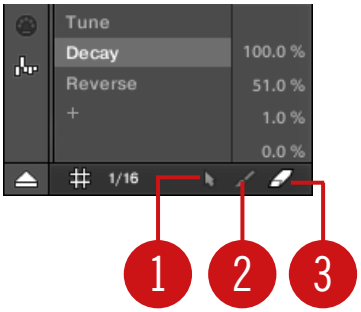
El rango de la escala que aparece a la izquierda de la pista de la modulación *dependerá* del valor vigente, no modulado, del parámetro seleccionado: los puntos de modulación toman como punto de partida el valor no modulado y la escala permite ver, entonces, los valores reales aplicados en cada momento.a

La banda de control puede redimensionarse arrastrando su borde superior.

Tras registrar modulación de un parámetro, la pista de la modulación y el modulador de dicho parámetro **aparecen disponibles** en **todas las pautas** del grupo. La pista, por supuesto, aparece vacía en aquellas pautas donde no se registró modulación alguna. De manera similar, si en una pauta elimina un modulador de la lista y la pista correspondiente, el mismo también quedará **borrado en todas las pautas** del grupo.

Editar los puntos de modulación

Los puntos de modulación pueden crearse, editarse o borrarse directamente sobre la pista. Al igual que en el área de eventos de arriba, el comportamiento del ratón dependerá del modo de edición seleccionado en el selector de modos ubicado al final del editor de pautas:



El selector de modos del ratón.

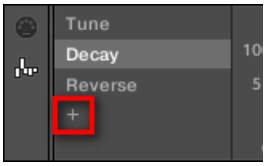
Todas las acciones realizadas en la banda de control se cuantificarán con la medida de la cuadrícula de pasos. Para más información sobre la cuadrícula de pasos, consulte el apartado ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento.

Modo de edición del ratón	Acciones
(**1**) **Modo de selección**	Para crear un punto de modulación, haga doble clic sobre la banda de control. Un punto de modulación será creado en el paso correspondiente. Los puntos existentes en ese paso serán reemplazados. Para borrar un punto de modulación, haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre él. Para modificar un punto ya existente, arrástrelo verticalmente (también puede arrastrar la línea horizontal que sigue a este punto). Al pasar el cursor por sobre un punto de modulación o el segmento subsiguiente, aparecerá indicado el valor correspondiente. El valor mostrado cambiará al ir arrastrando dicho punto o segmento verticalmente. También, puede seleccionar varios puntos de modulación con un rectángulo de selección (haga clic y arrastre el rectángulo por sobre los puntos que desea editar) y, luego, arrastrar el conjunto hacia arriba o abajo. Las diferencias relativas serán conservadas hasta que uno de ellos alcance el valor mínimo o máximo.
(**2**) **Modo del pincel**	Haga clic y arrastre para ir estableciendo puntos de modulación a medida que mueve el cursor.
(**3**) **Modo de borrado**	Haga clic y arrastre para ir borrando puntos de modulación a medida que mueve el cursor.

Añadir otra pista de modulación

Tras registrar la modulación de un nuevo parámetro, en el programa o en el controlador, la pista de la modulación correspondiente aparecerá con los puntos de modulación registrados. Sin embargo, la banda de control permite también crear pistas de modulación desde cero. El procedimiento es el siguiente:

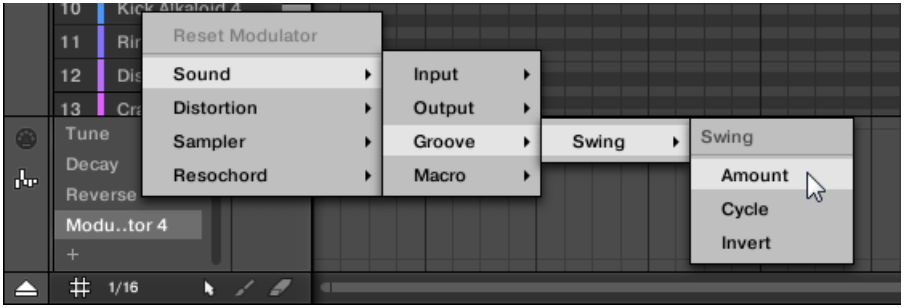
Al final de la lista de moduladores (a la izquierda de la banda de control), utilice el signo "+" para añadir una pista nueva.



Haga clic en el "+" para añadir una pista de modulación nueva.

Para crear una pista de modulación:

1. Para crear una pista de modulación para el parámetro de un sonido, haga clic en el sonido deseado en la lista de sonidos (lado izquierdo del editor de pautas) y haga clic en la ficha de sonidos (SOUND) del área de control.
2. Para crear una pista de modulación para el parámetro de un grupo, haga clic en el grupo deseado en la lista de grupos (lado izquierdo del arreglador) y haga clic en la ficha de grupos (GROUP) del área del control.
3. En el panel de modulaciones, haga clic en el signo "+" para crear la pista nueva.
   En la lista, aparece una entrada nueva: Modulator X (siendo X el número de orden correspondiente), y quedará automáticamente seleccionada. La pista creada aparece vacía. Para poder empezar a crear puntos de modulación, primero habrá que asignar el modulador a un parámetro.
4. Pulse un clic secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre Modulator X para abrir un menú con los parámetros modulables de ese canal.
5. Recorra los distintos niveles del menú hasta dar con el parámetro deseado. Por ejemplo, para un parámetro de las propiedades de un canal, seleccione *Sound > [juego de propiedades del canal] > [página de parámetros] > [parámetro]*. Para el parámetro de un plugin, seleccione *[nombre del plugin] > [página de parámetros] > [parámetro]*.



Seleccionado el parámetro, su nombre aparecerá mostrado en la lista de moduladores en el lugar del rótulo Modulator X y la pista de esa modulación quedará lista para su edición.

→ En la pista de la modulación, ingrese los puntos de modulación del parámetro según la manera descrita más arriba. La pista de la modulación aparece también en las otras pautas del grupo y puede ser editada de la misma manera.

Cuando cargue un plugin en un canal (sonido, grupo o máster), los parámetros modulables aparecen automáticamente en el menú cuando el canal se ponga en foco.

Restablecer una pista de modulación

► Para restablecer la pista de la modulación de un parámetro, haga clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre la entrada deseada en la lista de moduladores y, en el menú, seleccione la opción de *Reset Modulator*.

→ Todos los puntos de modulación serán borrados en todas las pautas del grupo y la pista quedará libre para diseñar una nueva modulación desde cero.

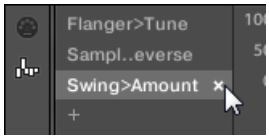
Reasignar una pista de modulación

► Para cambiar el parámetro asignado a la pista de modulación, haga clic-secundario ([Ctrl]-click en macOS) sobre la entrada deseada de la lista de moduladores y recorra la estructura del menú para seleccionar otro parámetro.

→ Tras la selección, todos los puntos de modulación serán borrados y la pistas quedará lista para el nuevo parámetro. La modulación del parámetro anterior ya no tendrá más efecto.

Eliminar una pista de modulación

▶ Para eliminar una pista de modulación, haga clic sobre la cruz que aparece al pasar el cursor sobre el nombre.



→ La pista y la entrada correspondiente en la lista de moduladores serán eliminadas del panel de modulaciones en todas las pautas. La modulación del parámetro ya no tendrá más efecto.

11.6 Creación de pistas MIDI en MASCHINE

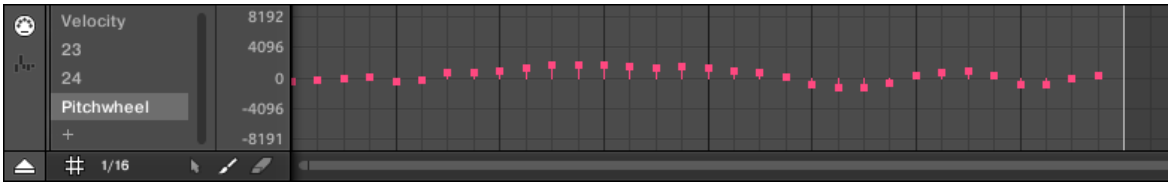
MASCHINE permite la creación de pistas MIDI para cualquier sonido del proyecto. Las pistas de automatización MIDI de MASCHINE cumplen dos propósitos:

- Cuando la ejecución está andando, el contenido de estas pistas es enviado en tiempo real a través de la salida MIDI del sonido (si está habilitada). La configuración de la salida MIDI de un sonido se lleva a cabo en la página de MIDI de las propiedades de salida del sonido (véase ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos para más información).
- Al exportar una pauta como un archivo MIDI, para su uso en otra parte, las pistas de automatización MIDI se incluirán en el archivo MIDI exportado. Véase ↑11.8.2, Exportar MIDI de las pautas para más detalles.



No es posible crear pistas MIDI ni en grupos ni el máster.

La creación y edición de pistas MIDI se lleva a cabo en el **panel de MIDI** de la banda de control.



El panel MIDI de la banda de control permite la creación de pistas MIDI.

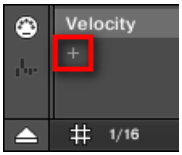
1. Seleccione con un clic el sonido deseado en la lista de sonidos.
2. Si la banda de control no está visible al final del editor de pautas, pulse el botón de flecha situado en la esquina inferior izquierda del editor de pautas.

3. Haga clic sobre el el pequeño enchufe MIDI, a la izquierda de la banda de control, para que aparezca el panel de MIDI.

4. Haga clic en el signo "+" para añadir una nueva pista MIDI.

   Al final de la lista aparece una nueva entrada con la leyenda Not assigned (no asignado).
5. Con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre la entrada de Not assigned seleccione el control MIDI deseado en el menú contextual.
6. Agregue y modifique eventos en la pista MIDI creada con las mismas herramientas de edición empleadas en las pistas de modulación (véase ↑11.5.3, Crear y editar modulaciones en la banda de control)

→ ¡Acaba de crear una nueva pista MIDI!

Habrá observado que una pista MIDI está siempre presente en el panel de MIDI: la pista de velocidad (Velocity). Esta pista guarda las velocidades de todos los eventos del sonido en foco. La pista de Velocity no puede ser eliminada.

Eliminar una pista MIDI

► Para borrar una pista MIDI, pase el cursor sobre el nombre correspondiente en lista de controles MIDI y haga clic en la crucecita que aparece a la derecha.



→ La pista MIDI y la entrada correspondiente de la lista de controles MIDI serán eliminados del panel de MIDI.

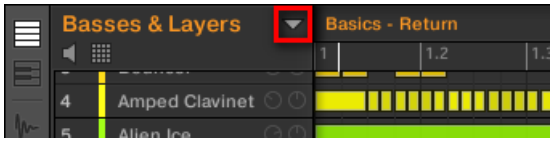
11.7 Organización de las pautas

Esta sección describe la manera de organizar las pautas, los nichos de pautas y los bancos de pautas.

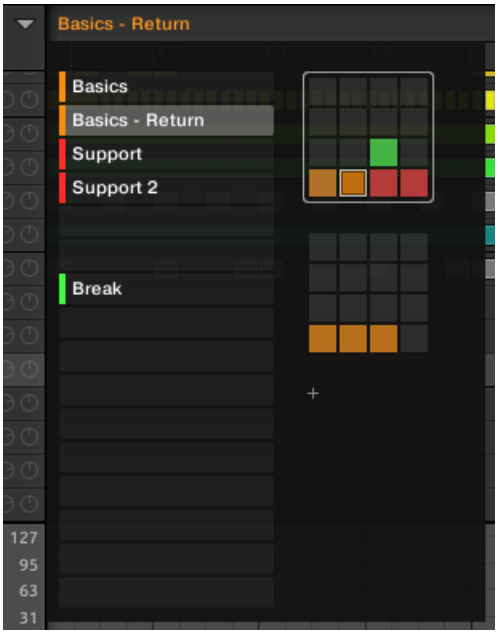
11.7.1 El administrador de pautas y el modo de pautas

En el programa, todo el manejo de las pautas se lleva a cabo en el **administrador de pautas**:

► Para abrir el administrador, pulse con un clic la flecha invertida, ubicada a la izquierda del nombre de la pauta seleccionada.



→ El administrador de pautas aparece debajo.



Use el administrador de pautas para manejar las pautas del proyecto.

- Sobre la izquierda, aparece la lista de los 16 nichos de pauta del banco seleccionado. Los nichos con pautas muestran una barra de color y el nombre correspondiente. Los otros nichos están vacíos. La pauta seleccionada aparece resaltada (Basic - Return en la ilustración de arriba).
- A la derecha, aparecen los distintos bancos de pautas representados en una cuadrícula de 4x4 que asemeja la disposición de los pads del controlador. En cada banco, los cuadrados de color representan los nichos con pauta. Los cuadrados apagados indican nichos vacíos. El banco de pautas seleccionado está enmarcado por un borde blanco (el primer banco, en la ilustración de arriba). Si los bancos superan el espacio del administrador, utilice la rueda del ratón o la barra de desplazamiento para recorrer los otros bancos.
- Los nichos, a la izquierda, y los cuadrados del banco seleccionado, a la derecha, son estrictamente equivalentes: cualquiera de los dos puede ser empleado para llevar a cabo los comandos de gestión que se describen a continuación.

Cerrar el administrador de pautas

► Para cerrar el administrador de pautas, pulse un clic en cualquier lugar de fuera.

El modo de las pautas en el controlador

El**modo de las pautas** es el modo de operación que permite la selección y organización de las pautas del proyecto.

► Para ingresar al modo de las pautas, mantenga presionado PATTERN (si desea fijar el modo, presione también el Botón 1).

→ El controlador pasará al modo de pautas. Esto queda indicado por el encendido del botón de PATTERN.



Los visualizadores del aparato en el modo de pautas.

El visualizador derecho muestra los nichos de pauta del banco seleccionado, representados por un esquema de celdillas de 4x4:

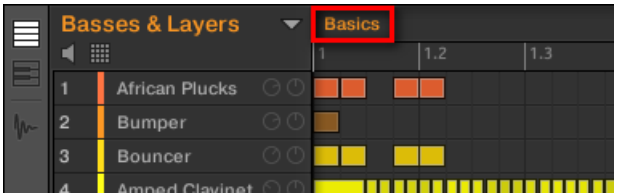
- La celdilla resaltada indica el nicho de pautas seleccionado.
- Las celdillas con un nombre representan los nichos que contienen una pauta.
- Las celdillas vacías representan nichos vacíos.

El conjunto de celdillas representa los pads del controlador.

- Un pad completamente encendido indica el nicho de pauta seleccionado.
- Pads semiencendidos indican los nichos que contienen una pauta.
- Los pads apagados representan los nichos vacíos.

11.7.2 Seleccionar pautas y bancos de pautas

El borde superior del editor de pautas muestra el nombre de la pauta seleccionada:



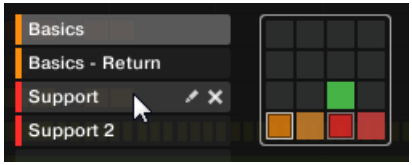
La pauta seleccionada se llama Basics.

Seleccionar una pauta

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. Si hay más de un banco presente, seleccione a la derecha el banco de pautas con la pauta deseada.

   El banco seleccionado aparece identificado por un marco de color blanco y, a la izquierda, aparecen los nichos de pauta correspondientes.
3. En la lista de la izquierda, seleccione la pauta con un clic sobre su nombre o con un clic sobre el cuadrado correspondiente de la cuadrícula.

→ La pauta seleccionada se cargará en el editor de pautas y sus eventos aparecerán en el área de eventos. Por otra parte, la pauta seleccionada aparecerá automáticamente en el arreglador a través del clip que la representa. Este clip reemplazará cualquier clip previo del grupo en dicha escena (véase capítulo ↑16.3, La vista de la canción para más detalles).

Seleccionar pautas y bancos de pautas en el controlador

Para seleccionar la pauta de otro banco, primero hay que seleccionar el banco:

► Presione PATTERN + Botón 7 u 8 para seleccionar, respectivamente, el banco de pautas anterior o siguiente.

Si el último banco de pautas se encuentra seleccionado y no está vacío, un signo + aparece bajo el Botón 8. Presione este botón para crear un banco nuevo. Véase ↑11.7.5, Crear y eliminar bancos de pautas para más información.

Seleccionar una pauta

► Para seleccionar una pauta del banco seleccionado, presione PATTERN + el pad semiencendido correspondiente a la celdilla de la pauta, en el visualizador derecho.

→ Al seleccionar un nicho de pauta, sucederá lo siguiente:

- La pauta aparecerá desplegada en el editor de pautas del programa. Podrá entonces modificarla tanto desde el controlador como desde el programa.
- Esta pauta nueva aparece automáticamente en el arreglador a través del clip que la representa. Este clip reemplazará cualquier clip previo del grupo en dicha escena (véase capítulo ↑16.3, La vista de la canción para más detalles).

11.7.3 Creación de pautas

No es necesario crear primero una pauta para después llenarla con eventos:

- Si no hay una pauta seleccionada, tan pronto como ponga un evento en el área de eventos del programa o grabe algunos pads del controlador, una nueva pauta será creada de manera automática. Véase ↑11.4.2, Creación de eventos/notas para más información sobre la creación de eventos.
- Si pulsa un doble clic en una celdilla del arreglador, se creará un clip remitente a dicha pauta en ese lugar del arreglador (véase ↑16.2.3, Asignar y remover pautas).

Las pautas también pueden ser creadas manualmente en el programa:

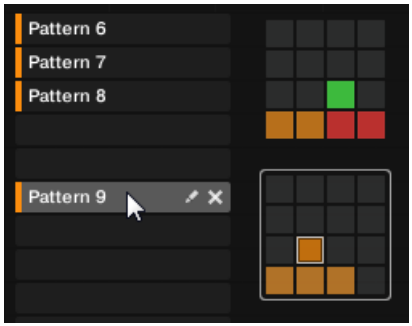
1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).

2. Si no se encuentra seleccionado, seleccione con un clic el banco de pautas donde desea crear la pauta.



El banco seleccionado aparece identificado por un marco de color blanco y, a la izquierda, aparecen los nichos de pauta correspondientes.

3. En la lista de la izquierda, seleccione con un clic un nicho de pauta vacío o haga clic sobre un cuadrado apagado de la cuadrícula para crear allí una pauta nueva.



→ Una pauta se creará en el nicho seleccionado. La pauta se cargará en el editor de pautas y su área de eventos lucirá vacía. Por otra parte, la pauta seleccionada aparecerá automáticamente en el arreglador a través del clip que la representa. Este clip reemplazará cualquier clip previo del grupo en dicha escena (véase capítulo ↑16.3, La vista de la canción para más detalles).

11.7.3.1 Crear una pauta nueva en el controlador

► Para crear una pauta nueva en el banco seleccionado, presione PATTERN y cualquier pad apagado.

→ En el banco de pautas aparecerá una nueva pauta en esa posición. Además:

- La pauta nueva aparece desplegada en el editor de pautas del programa. Podrá entonces modificarla tanto desde el controlador como desde el programa.
- La pauta nueva aparece automáticamente en el arreglador a través del clip que la representa. Este clip reemplazará cualquier clip previo del grupo en dicha escena (véase capítulo ↑16.3, La vista de la canción para más detalles).



No es necesario crear de propósito una pauta nueva, vacía, para llenarla de eventos: Si no hay una pauta seleccionada, tan pronto como ponga un evento en el área de eventos vacía del programa o grabe algunos pads del controlador, una nueva pauta será creada de manera automática. Véase ↑11.4.2, Creación de eventos/notas para más información sobre la creación de eventos.

11.7.3.2 Insertar una pauta nueva a continuación de otra con el controlador

Para insertar una pauta nueva después de cualquier otra en particular:

1. Presione y mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de las pautas.
2. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar el banco de pautas deseado.
3. Presione el pad correspondiente a la pauta tras la cual desea insertar la pauta nueva.
4. Presione el Botón 5 (CREATE).

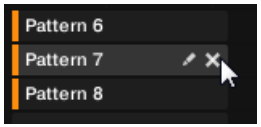
→ Una pauta nueva y vacía se insertará justo después de la pauta seleccionada. Todas las pautas siguientes serán desplazadas al nicho siguiente.

11.7.4 Eliminar pautas

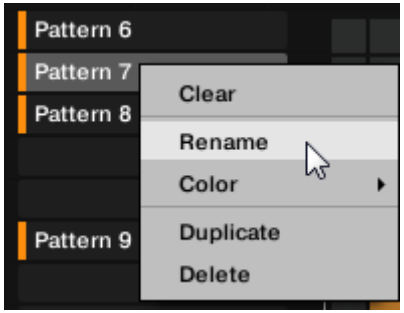
Para borrar una pauta:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. De ser necesario, seleccione a la derecha el banco de pautas con la pauta deseada.
   El banco de pautas seleccionado aparece identificado por un borde de color blanco y sus pautas se mostrarán en la lista de la izquierda.

3. A la derecha del nicho, pulse un clic sobre la cruz en aspa:



También, puede pulsar un clic- secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho o la celdilla respectiva y seleccionar la opción de *Delete* en el menú contextual:



→ La pauta quedará borrada.

Si la pauta tiene clips en el arreglador, estos serán borrados también.

Borrar pautas con el controlador

Para borrar una pauta con el controlador:

1. Presione y mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de las pautas.
2. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar el banco de pautas deseado.
3. Presione el pad de la pauta que desea borrar.
4. Presione el Botón 6 (DELETE).

→ La pauta quedará borrada.

Método alternativo

1. Presione y mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de las pautas.

2. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar el banco de pautas deseado.
3. Presione ERASE + the pad de la pauta que desea borrar.

→ La pauta quedará borrada.

Si el banco de pautas ya se encuentra seleccionado (o si solamente existe un banco de pautas), este método alternativo puede simplificarse de la siguiente manera: presione ERASE + PATTERN + el pad de la pauta correspondiente.

Al borrar una pauta, ésta también queda borrada dentro del arreglo.

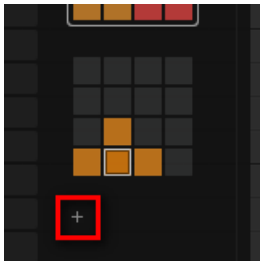
11.7.5 Crear y eliminar bancos de pautas

Los bancos de pautas se pueden crear o eliminar a voluntad.

Crear un banco de pautas

Si el último banco de pautas contiene al menos una pauta, puede crear otro banco más después del mismo. Para llevar esto a cabo:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. Haga clic en el signo "+", bajo la última cuadrícula para crear otro banco de pautas.



→ En lugar del signo "+", aparecerá un banco de pautas nuevo.

Si el último banco de pautas está vacío, no habrá un "+" debajo y no será posible la creación de otro banco.

Borrar un banco de pautas

Para borrar un banco de pautas:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. Pase el cursor por sobre el banco de pautas deseado.
   En la esquina superior derecha aparece una pequeña cruz en aspa.



3. Haga clic en la crucecita para borrar el banco de pautas.

→ El banco y todas las pautas incluidas quedarán eliminadas. Los bancos restantes se desplazarán para cubrir el vacío.

Si las pautas del banco eliminado tenían clips en el arreglador, los mismos serán borrados.

Crear un banco de pautas en el controlador

Si el último banco contiene al menos una pauta (incluso vacía), puede crear a continuación otro banco nuevo. Para llevar esto a cabo:

1. Presione y mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de las pautas.
2. Presione repetidamente el Botón 8 para seleccionar el último banco de pautas.
   Si el último banco contiene al menos una pauta, bajo el Botón 8 aparecerá un signo "+".

3. Presione el Botón 8 otra vez para crear un nuevo banco de pautas.

→ Un banco de pautas vacío será creado y su contenido aparecerá en el visualizador derecho.

Si el último banco de pautas está vacío, no habrá un "+" debajo del Botón 8 y no será posible la creación de otro banco.

Borrar un banco de pautas con el controlador

Para borrar un banco de pautas:

1. Presione y mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de las pautas.
2. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar el banco de pautas deseado.
3. Presione SHIFT + Botón 6 (DELETE) para borrar el banco de pautas seleccionado.

→ El banco y todas las pautas incluidas quedarán eliminadas. Los bancos restantes se desplazarán para cubrir el vacío.

Si las pautas del banco eliminado tenían clips en el arreglador, los mismos serán borrados.

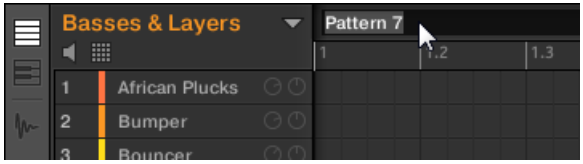
11.7.6 Poner nombre a las pautas

El nombre de las pautas puede cambiarse según convenga. Esto puede hacerse en el editor de pautas, en el administrador de pautas o en el arreglador.

Cambiar el nombre de las pautas en el editor de pautas

Para cambiar el nombre de la pauta seleccionada en el editor de pautas:

1. Pulse un doble clic sobre el nombre de la pauta que aparece arriba a la izquierda del editor de pautas:



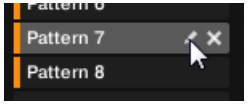
2. Escriba otro nombre y presione [Intro] para confirmar (o presione [Esc] para cancelar la operación).

→ La pauta asumirá la nueva denominación. En el arreglador, los clips vinculados a esta pauta cambiarán su nombre de manera consecuente.

Cambiar el nombre de las pautas en el administrador de pautas

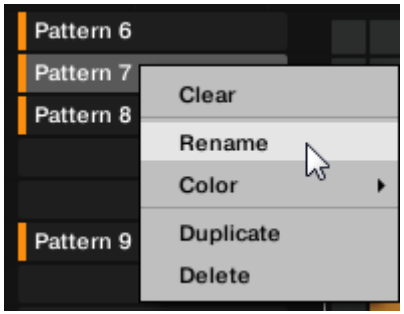
Para cambiar el nombre de una pauta:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. De ser necesario, seleccione a la derecha el banco de pautas con la pauta deseada.
   El banco de pautas seleccionado aparece identificado por un borde de color blanco y sus pautas se mostrarán en la lista de la izquierda.
3. A la derecha del nicho, pulse un clic sobre el símbolo del lápiz:



   También, puede pulsar un clic- secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho o la cel-

dilla respectiva y seleccionar la opción de *Rename* en el menú contextual:



El nombre de la pauta puede sobrescribirse.

4. Escriba otro nombre y presione [Intro] para confirmar (o presione [Esc] para cancelar la operación).

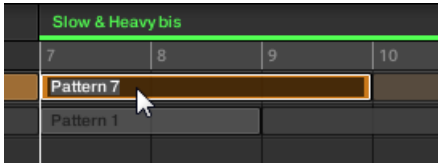
→ La pauta asumirá la nueva denominación. En el arreglador, los clips vinculados a esta pauta cambiarán su nombre de manera consecuente.

Empleo de MASCHINE como plugin: algunos anfitriones utilizan para sí la tecla [Intro], para llevar a cabo alguna de las funciones del anfitrión. Si esto pasara, pulse en alguna parte de la interfaz de MASCHINE para desbloquear y luego confirme el nombre ingresado.

Cambiar el nombre de las pautas en el arreglador

El nombre de una pauta puede cambiarse también, cambiando cualquiera de los clips que la representan en el arreglador:

1. Haga doble clic en el clip de la pauta cuyo nombre desea cambiar.
El clip mostrará un campo de escritura donde podrá escribir un nombre.



2. Escriba un nombre y presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.

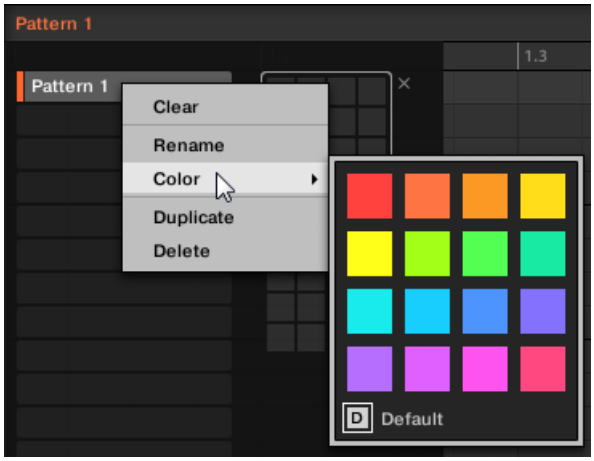
→ La pauta asumirá la nueva denominación. Todos los clips correspondientes a esta pauta reflejarán el nombre ingresado.

Empleo de MASCHINE como plugin: algunos anfitriones utilizan para sí la tecla [Intro], para llevar a cabo alguna de las funciones del anfitrión. Si esto pasara, pulse en alguna parte de la interfaz de MASCHINE para desbloquear y luego confirme el nombre ingresado.

11.7.7 Cambiar el color de las pautas

Por defecto, las pautas asumen el color del grupo al que pertenecen. Pero el color de las pautas puede modificarse según necesidad. Para llevar esto a cabo:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. De ser necesario, seleccione a la derecha el banco de pautas con la pauta deseada.
   El banco de pautas seleccionado aparece identificado por un borde de color blanco y sus pautas se mostrarán en la lista de la izquierda.
3. Seleccione con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) el nicho de pauta deseado o la respectiva celdilla de la cuadrícula y seleccione la opción de *Color* en el menú contextual.
   La paleta de colores se abre a continuación. En la paleta, el color vigente de la pauta aparece enmarcado.



4. Seleccione en la paleta el color deseado. También, puede seleccionar que la pauta vuelva a su color predeterminado con la opción de *Default* al final de la paleta.

→ El nicho de la pauta asume el color seleccionado. En el arreglador, todos los clips de esta pauta también reflejarán el color seleccionado.



Por defecto, las pautas heredan el color de su grupo.

11.7.8 Duplicar, copiar y pegar pautas

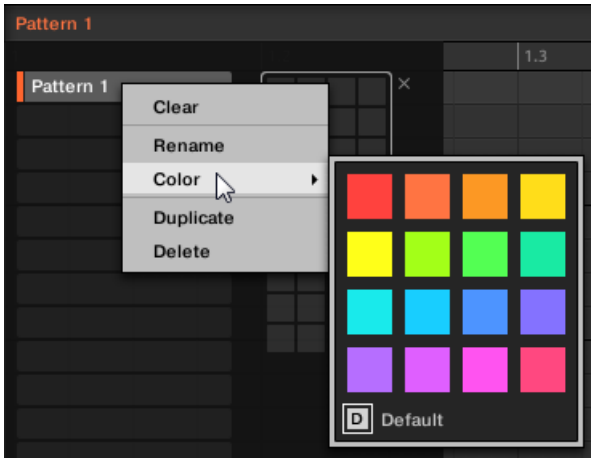
MASCHINE brinda varias maneras para copiar y pegar pautas.

Duplicar una pauta

Para duplicar una pauta:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. De ser necesario, seleccione a la derecha el banco de pautas con la pauta deseada.
   El banco de pautas seleccionado aparece identificado por un borde de color blanco y sus pautas se mostrarán en la lista de la izquierda.

3. Seleccione con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) el nicho de pauta deseado o la respectiva celdilla de la cuadrícula y seleccione la opción de *Duplicate* en el menú contextual:



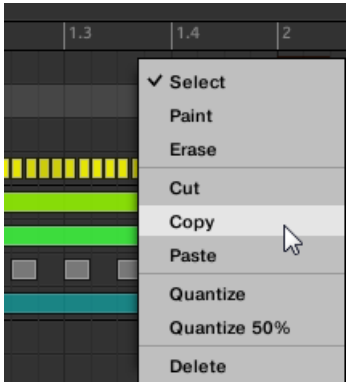
→ Una copia de la pauta se insertará justo después de la pauta original en el banco de pautas. Todas la pautas subsiguientes se desplazarán un lugar.

Copiar y pegar una pauta

Para copiar y pegar el contenido de una pauta sobre otra, haga lo siguiente:

1. Haga clic sobre el fondo del área de eventos para deseleccionar cualquier evento previamente seleccionado (modo de selección del ratón).

2. Haga clic-secundario ([Ctrl] +clic en macOS) sobre el fondo del área de eventos y seleccione la opción de *Copy* en el menú contextual:



3. Seleccione el grupo donde desea pegar el contenido de la pauta.
4. Abra el administrador de pautas, seleccione (o cree) una pauta vacía y cierre el administrador.
   La pauta seleccionada (o creada) aparecerá en el editor de pautas.
5. Haga clic-secundario ([Ctrl] +clic en macOS) sobre el fondo del área de eventos y seleccione la opción *Paste* en el menú contextual.



¡Si la pauta presenta eventos seleccionados, la operación de pegar y copiar se aplicará a dichos eventos solamente! Véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas para más detalles al respecto.

Duplicar, copiar y pegar pautas en el controlador

Si bien el método de duplicación arriba descrito es la forma más rápida, también puede copiar una pauta sobre otra con el botón de DUPLICATE:

1. Mantenga presionado PATTERN para ingresar al modo de pautas (presione el Botón 1 si desea fijar el modo).
2. Presione y mantenga presionado DUPLICATE (presione el Botón 1 si desea fijar el modo).
3. Presione el pad de la pauta que desea copiar.
   El pad comenzará destellar.

4. Presione el pad de destino de la copia.

→ La pauta se copiará en el pad de destino. El pad de destino empezará a destellar y el proceso de copia y pega puede aplicarse a otro nichos.

Este procedimiento presenta las siguientes ventajas:

- Puede pegar la copia en el nicho de pautas de su preferencia (vacío o no). Si el nicho de pautas de destino ya contiene una pauta, será reemplazada por la pauta copiada.
- Puede seleccionar el nicho de destino en otro banco de pautas: tras seleccionar la pauta a copiar, pase al banco de pautas deseado con los Botones 7 u 8, y seleccione el nicho de pautas de destino.
- Por último, este comando también se halla disponible fuera del modo de pautas: simplemente, presione y mantenga presionado DUPLICATE + PATTERN (en lugar de solamente el botón DUPLICATE en el modo de pautas) antes de seleccionar los nichos de fuente y de destino.



Por favor, tenga en cuenta que los comandos de copiado y pegado descritos afectarán a la pauta como un todo. También, es posible copiar y pegar eventos dentro de la pauta o entre pautas. Véase ↑11.4.4, Editar los eventos/notas seleccionados para más detalles al respecto.

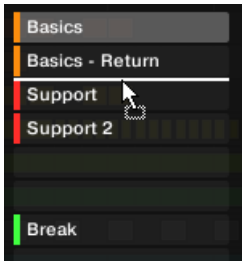
11.7.9 Mover pautas

Las pautas pueden reordenarse con arrastre. Es una operación que resulta de utilidad para organizar las pautas de manera más conveniente (por ejemplo, para agrupar a todas las variantes de un mismo ritmo).

Para mover una pauta:

1. Abra el administrador de pautas (véase ↑11.7.1, El administrador de pautas y el modo de pautas).
2. De ser necesario, seleccione a la derecha el banco de pautas con la pauta deseada.
   El banco de pautas seleccionado aparece identificado por un borde de color blanco y sus pautas se mostrarán en la lista de la izquierda.
3. Haga clic en el nicho de pauta o en la celdilla correspondiente de la cuadrícula de la derecha.

4. Arrastre el ratón hacia la ubicación deseada.
   A medida que el cursor pasa por sobre los nichos, los eventuales nichos de destino quedarán resaltados o una línea de inserción aparecerá para indicar el lugar de descarga del nicho.



5. Cuando la línea de inserción se ubique en la posición deseada o cuando el nicho quede resaltado, suelte el botón del ratón.

→ La pauta quedará reacomodada en su nuevo lugar. Si descarga la pauta en un nicho que ya tenía una pauta, la misma será reemplazada. Los clips que remitían a esa pauta pasarán a representar la nueva pauta movida.

Por supuesto, todos los clips vinculados con la pauta movida seguirán representado a esta pauta.



¡También puede arrastrar una pauta desde la cuadrícula hasta la lista yo viceversa!

11.7.10 Ajustar gradualmente la duración de una pauta

La extensión de una pauta puede ajustarse de manera gradual para crear duraciones irregulares al presionar la tecla [Mayús] del teclado del ordenador o el botón SHIFT del controlador MASCHINE. Los incrementos se definen empleando los valores de la cuadrícula de pasos.

1. Presione GRID y el Botón 4 para acceder a STEP.
2. Utilice los Botones 5 a 8 o presione el pad respectivo para seleccionar la medida deseada.
3. Presione PATTERN para acceder a la página de pautas y, de ser necesario, fije la página con el Botón 1.

4. Presione el pad de la pauta que desea modificar.
5. Presione SHIFT y gire la Perilla 4 LENGTH para ajustar de manera gradual la duración de la pauta.

→ La pauta ahora puede ajustarse de manera detallada según la medida de la cuadrícula de pasos.

11.8 Importar y exportar audio y MIDI

En el editor de pautas, la función de arrastre permite exportar rápidamente MIDI y audio de las pautas e importar MIDI a la pautas

11.8.1 Exportar audio de las pautas

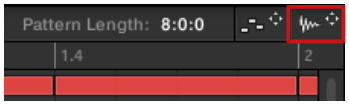
Es posible arrastrar hasta el escritorio o programa anfitrión el audio el audio de la pauta que se desea exportar. Esta función se encuentra disponible únicamente en el programa.

El audio se exporta como un archivo de audio WAV y según la configuración establecida en el panel de Export Audio (véase ↑5.4.3, Exportar el audio), salvo las siguientes excepciones:

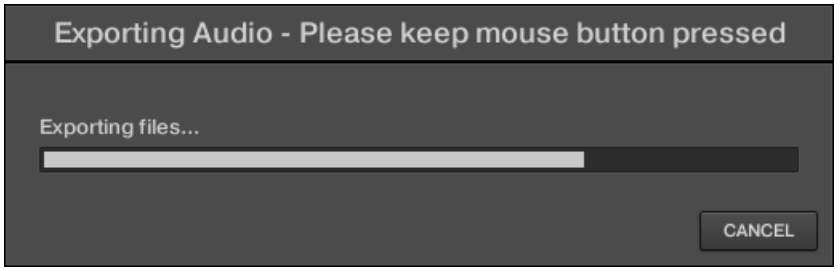
- El rango exportado toma como base la pauta seleccionada, sin considerar el rango de bucleo vigente. Tenga en cuenta que la opción de optimización (Loop Optimize) será tenida en cuenta.
- El audio exportado solamente incluye el grupo en foco (en la vista del grupo) o el sonido en foco (en la vista del teclado). Es decir, se exportará lo que aparece mostrado en el área de eventos.
- El nombre del archivo de audio seguirá el modelo siguiente:
  - Exportación en la vista del grupo: [Nombre del grupo] - [Nombre de la pauta] - [BPM].wav
  - Exportación en la vista del teclado: [Nombre del grupo] - [Nombre de la pauta] [Nombre del sonido] - [BPM].wav

Para convertir pautas en archivos de audio:

1. Seleccione la pauta cuyo audio desea exportar (véase ↑11.7.2, Seleccionar pautas y bancos de pautas).
2. Si desea exportar varios sonidos del grupo, ponga el editor de pautas en la vista del grupo, silencie los sonidos que desea excluir de la exportación (véase ↑6.3.1, Silenciar y Aislar) y verifique que el grupo propiamente dicho no esté silenciado, de lo contrario, el archivo exportado será sin sonido.
3. Si desea exportar un sonido individual del grupo, ponga en editor de pautas en la vista del teclado, ponga el foco en el sonido y verifique que el sonido no esté silenciado (véase ↑6.3.1, Silenciar y Aislar), de lo contrario, el archivo exportado será sin sonido. O puede también permanecer en la vista del grupo y aislar el sonido que desea exportar.
4. En la esquina superior derecha del editor de pautas, pulse con un clic y mantenga pulsado el **arrastrador de audio**:



5. Luego, empiece a arrastrar para iniciar la exportación.
   Una mensaje emergente lo mantendrá informado sobre el estado de la conversión.



   Finalizada la conversión, el cursor muestra el nombre de la pauta arrastrada.

→ Ahora, puede arrastrar el archivo de audio hasta el escritorio o hasta un canal de audio de su aplicación anfitriona o, incluso, hasta otro sonido o grupo de MASCHINE.



Si arrastra el archivo de audio hasta un grupo, se cargará en el primer nicho de sonido vacío del grupo.

11.8.2 Exportar MIDI de las pautas

Es posible la exportación de archivos a partir de una pauta. Esto resulta útil cuando quiera emplear o editar dichos archivos en otra aplicación. Esta función se encuentra disponible únicamente en el programa.

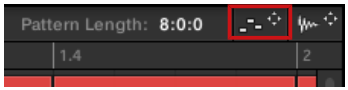
El archivo MIDI será exportado según los parámetros de Channel y Transpose de la página de MIDI de las propiedades de salida del sonido exportado. Véase ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos para más información sobre estos parámetros.

Es posible exportar archivos MIDI a través de dos métodos: con arrastre o con el menú contextual del grupo o sonido.

Exportar MIDI con arrastre

Para convertir la pauta seleccionada en un archivo MIDI, arrástrela hasta la ubicación de destino de su sistema operativo o directamente en canal MIDI de su programa anfitrión:

1. Seleccione la pauta que desea exportar como MIDI (véase ↑11.7.2, Seleccionar pautas y bancos de pautas).
2. Si desea exportar como MIDI el grupo entero, ponga el editor de pautas en la vista del grupo. Si, en cambio, desea exportar como MIDI solamente el sonido en foco, ponga el editor de pautas en la vista del teclado. Véase ↑11.1.5, Vista grupal y vista del teclado para saber la manera de llevar esto cabo.
3. En la esquina superior derecha del editor de pautas, pulse con un clic y mantenga pulsado el **arrastrador de MIDI**:

   Al arrastrar, el cursor muestra el nombre de la pauta que se va a exportar:

4. Arrastre el símbolo hasta el escritorio o hasta un canal MIDI de su aplicación anfitriona.

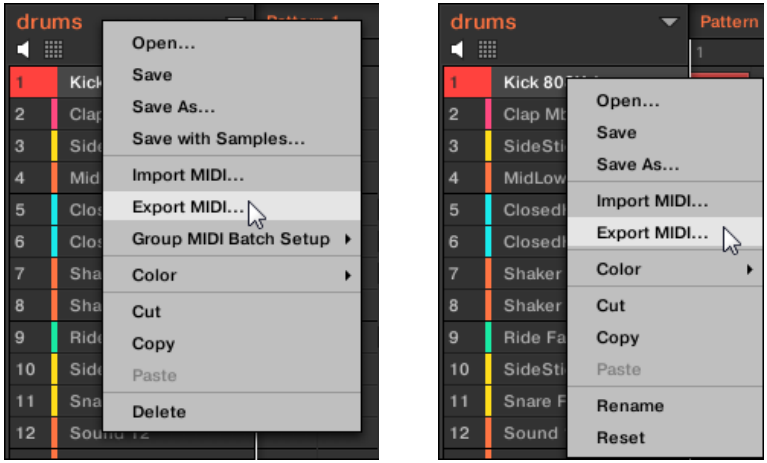
→ El archivo MIDI será exportado hasta dicha ubicación.

¡El arrastrador de MIDI puede arrastrarse hasta otro sonido o grupo de MASCHINE! En dicho caso, el archivo MIDI será importado directamente a la pauta del grupo seleccionado según las reglas descritas en ↑11.8.3, Importar MIDI a las pautas.

Exportar MIDI con el menú contextual

Una pauta puede convertirse en un archivo MIDI con la opción de exportación MIDI del menú contextual de grupos y sonidos:

1. Seleccione la pauta que desea exportar como MIDI (véase ↑11.7.2, Seleccionar pautas y bancos de pautas).
2. Para exportar el grupo entero, pase del editor de pautas a la vista de los grupos y, en la lista de grupos, pulse un clic-secundario ([Ctrl]-click on macOS) sobre el grupo deseado para abrir el menú contextual. También, puede hacer clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre del grupo que encabeza la lista de sonidos.
   Para exportar MIDI de un sonido en particular, en la lista de sonidos, pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic on macOS) sobre el nicho de sonido deseado para para abrir su menú contextual.
3. Seleccione la opción *Export MIDI...* (la ilustración de abajo muestra el menú contextual de un sonido).



4. En el cuadro de exportación MIDI, vaya hasta la ubicación deseada, escriba el nombre del archivo y haga clic en Save para confirmar.

→ El archivo MIDI será exportado hasta dicha ubicación.

Los sonidos que no contienen eventos de nota en la pauta de un grupo se exportan com pistas MIDI vacías. De esta forma, si se exportan varias pautas y algunos sonidos del grupo contienen notas solamente en algunas de estas pautas, se obtendrá un asignación consistente de notas a pistas MIDI en todas las pautas exportadas. También, al exportar una pauta y luego reimportarla en MASCHINE, la notas estarán siempre mapeadas sobre los sonidos correctos.

11.8.3 Importar MIDI a las pautas

Una pauta puede importar archivos MIDI (extensión . mid). Esto permite emplear en MASCHINE archivos MIDI preparados en otra aplicación. Esta función se encuentra disponible únicamente en el programa.



Si importa datos MIDI a una pauta que ya contiene datos (notas, pistas de modulación y pisas MIDI), reemplazará a estos datos. Tal acción puede ser revertida tanto desde el programa como desde el controlador (véase ↑3.3.3, Revertir o restaurar una acción).

Los archivos MIDI pueden ser importados a grupos o a sonidos individuales. Esto puede hacerse de tres maneras: con el menú contextual del grupo o sonido, con arrastre o con el panel de archivos (FILES) del buscador. Es posible, incluso, importar simultáneamente varios archivos MIDI. A continuación, explicaremos cada una de estas operaciones.

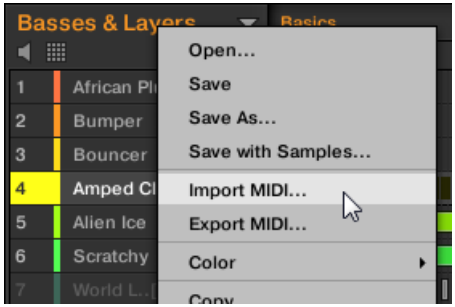
Importar un archivo MIDI a un grupo

Es posible importar un archivo MIDI a un grupo entero. Esto permite, particularmente, importar un ritmo de tambor en un completo juego de percusión. Puede llevar esto a cabo desde el menú contextual del grupo o con arrastre.

Método 1: vía el **menú contextual del grupo**

1. En la lista de grupos (izquierda del arreglador), haga clic en el grupo a donde desea importar el archivo MIDI.
   El grupo queda en foco y sus pautas aparecen mostradas en el editor de pautas.
2. Seleccione la pauta a donde desea importar el archivo MIDI.

3. Con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el grupo seleccione la opción de *Import MIDI...* del menú contextual.



También puede hacer lo mismo con clic-secundario ([Ctrl]-clic en Mac OS X) sobre el nombre del grupo que encabeza la lista de sonidos.

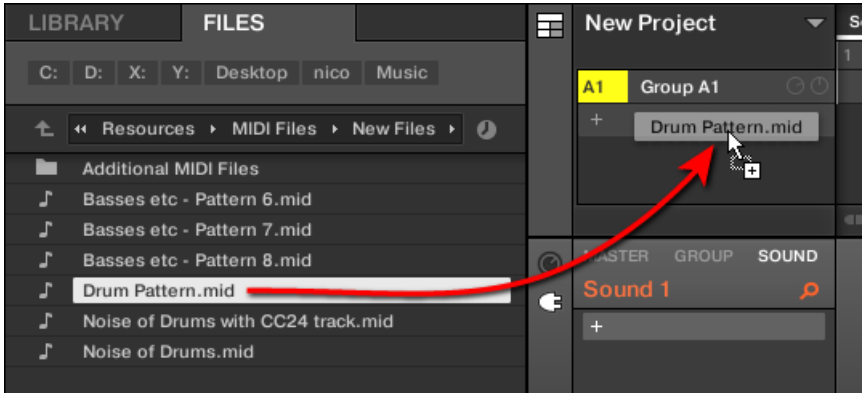
4. En el cuadro de importación MIDI que se abre, vaya hasta el archivo MIDI que desea importar y haga clic en Open para confirmar.

→ El archivo MIDI será importado a la pauta seleccionada del grupo, según las reglas de importación descritas más abajo.

Método 2: vía **arrastre**

1. En la lista de grupos (izquierda del arreglador), haga clic en el grupo a donde desea importar el archivo MIDI.
   El grupo queda en foco y sus pautas aparecen mostradas en el editor de pautas.
2. Seleccione la pauta a donde desea importar el archivo MIDI.
3. Vaya hasta el archivo MIDI deseado, ya sea empleando el Explorador/Finder de su sistema operativo o el panel de FILES del buscador.

4. Arrastre el archivo MIDI hasta el grupo deseado de la lista de grupos (izquierda del arreglador).



→ El archivo MIDI será importado a la pauta seleccionada del grupo, según las reglas de importación descritas más abajo.

¡Si el editor de pautas está en la vista del grupo, también podrá arrastrar el archivo MIDI directamente hasta el área de eventos para importarlo a ese grupo!

MIDI a grupo – reglas de importación: al importar un archivo MIDI a un grupo, MASCHINE asume que el archivo MIDI contiene datos de diferentes instrumentos (p.ej., un juego de percusión) y llevará a cabo la importación de manera consecuente. El archivo MIDI será importado de la siguiente manera:

- Los datos MIDI importados reemplazarán cualquier dato ya existente (notas, pistas MIDI o pistas de modulación) de la pauta seleccionada.
- Si el archivo MIDI contiene datos de un **solo canal MIDI**: las notas MIDI serán importadas a los diferentes sonidos del grupo según su tonalidad:
  - Los datos de notas MIDI serán alojados en los distintos sonidos del grupo según el parámetro de tonalidad (Root Note) de la página de MIDI de las propiedades de entrada del grupo — véase ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI. Este parámetro define la nota más baja del grupo, la cual está atada al nicho de sonido 1.
    Ejemplo: si Root Note está puesto en C1 (el número de nota MIDI 36 en la conven-

ción de MASCHINE), todas las notas MIDI 36 del archivo MIDI se importarán al primer sonido (el nicho 1). Todas las notas con el número de nota MIDI 37 se importarán al segundo sonido (nicho 2) y así sucesivamente.

- ◦ En cada uno de los sonidos, las notas serán importadas con una tonalidad predeterminada de C3. Esto asegurará que los datos MIDI importados accionarán correctamente todos los kits de fábrica de MASCHINE.
- ◦ Los datos de CC MIDI serán copiados en todos los sonidos que importaron notas MIDI.

- Si el archivo MIDI contiene datos de **varios canales MIDI**: los datos de canales individuales serán importados a sonidos individuales.
  - ◦ Si algún canal del archivo MIDI se corresponde con el canal de entrada MIDI de un sonido en particular del grupo, los datos de ese canal serán importados a dicho sonido. El canal de entrada MIDI de cada sonido aparece definido por el parámetro de canal (Channel) de la página de MIDI de las propiedades de entrada del sonido. Véase ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI para más detalles.
  - ◦ Para el resto de los canales del archivo MIDI (es decir, los canales que no corresponden con ningún canal de entrada MIDI de los sonidos del grupo), los datos de canales individuales serán importados a los sonidos individuales que no hayan recibido todavía ningún dato durante la importación: el canal con el número más bajo será importado al sonido con el número de nicho más bajo y así sucesivamente.
    Ejemplo: si el archivo MIDI contiene datos de los canales 2, 3 y 5, y ninguno de los sonidos del grupo tiene un canal de entrada MIDI definido, el nicho de sonido 1 recibirá los datos del canal 2, el nicho de sonido 2 recibirá los del canal 3 y el nicho de sonido 3, los del canal 5.

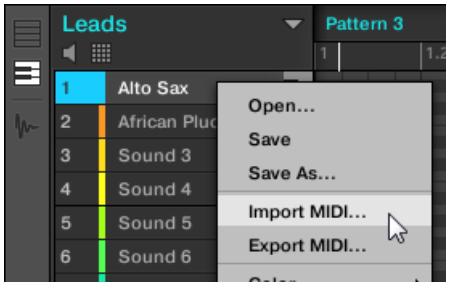
Importar un archivo MIDI a un sonido

Sonidos individuales pueden también importar archivos MIDI. Esto podría resultar útil, por ejemplo, para importar la parte melódica de un instrumento. Esto puede llevarse a cabo desde el menú contextual del sonido, con arrastre o con el panel de archivos (FILES) del buscador.

Método 1: vía el **menú contextual del sonido**

1. En la lista de grupos (izquierda del arreglador), haga clic en el grupo del sonido a donde desea importar el archivo MIDI.
   El grupo quedará en foco y sus sonidos y pautas aparecerán mostrados en el editor de pautas.

2. Seleccione la pauta a donde desea importar el archivo MIDI.
3. Pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el sonido deseado y seleccione *Import MIDI...* en el menú contextual.



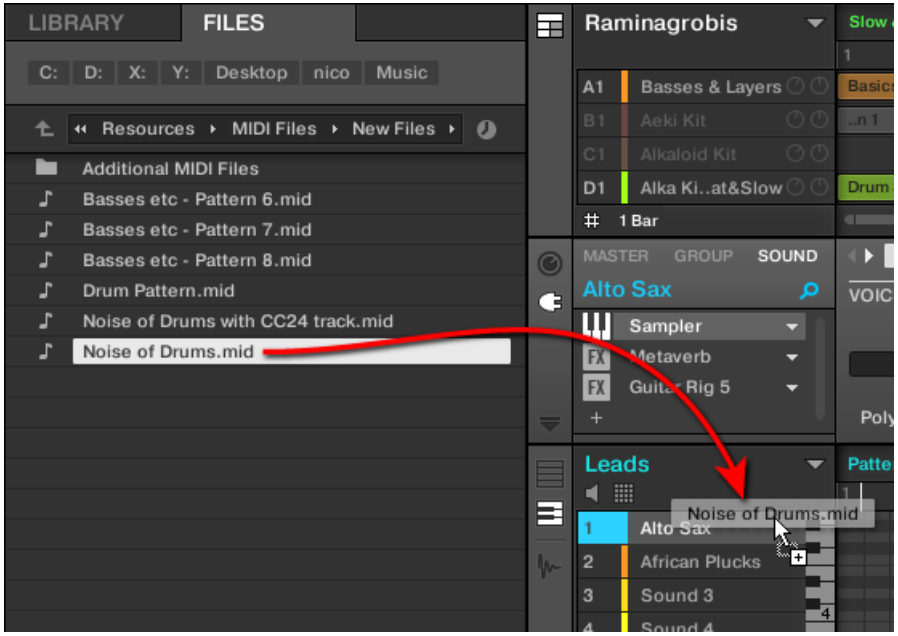
4. En el cuadro de importación MIDI que se abre, vaya hasta el archivo MIDI que desea importar y haga clic en Open para confirmar.

→ El archivo MIDI será importado a la pauta del sonido seleccionado, según las reglas de importación descritas más abajo.

Método 2: vía **arrastre**

1. En la lista de grupos (izquierda del arreglador), haga clic en el grupo del sonido a donde desea importar el archivo MIDI.
   El grupo quedará en foco y sus sonidos y pautas aparecerán mostrados en el editor de pautas.
2. Seleccione la pauta a donde desea importar el archivo MIDI.
3. Vaya hasta el archivo MIDI deseado, ya sea empleando el Explorador/Finder de su sistema operativo o el panel de FILES del buscador.

4. Arrastre el archivo MIDI hasta el sonido deseado de la lista de sonidos (a la izquierda del editor de pautas).



→ El archivo MIDI será importado a la pauta del sonido seleccionado, según las reglas de importación descritas más abajo.

¡Si el editor de pautas está en la vista del teclado, también podrá arrastrar el archivo MIDI directamente hasta el área de eventos para importarlo al sonido seleccionado!

Método 3: emplear el **panel de archivos (FILES) del buscador**

1. En la lista de grupos (izquierda del arreglador), haga clic en el grupo del sonido a donde desea importar el archivo MIDI.
   El grupo quedará en foco y sus sonidos y pautas aparecerán mostrados en el editor de pautas.
2. Seleccione la pauta a donde desea importar el archivo MIDI.

3. En la lista de sonidos (izquierda del editor de pautas), pulse un clic sobro el sonido deseado para ponerlo en foco
4. Abra el panel de FILES del buscador y vaya hasta el archivo MIDI deseado (sobre el empleo del panel de FILES, véase ↑4.6, Cargar e importar archivos desde el directorio de archivos del sistema operativo).
5. Pulse un doble clic sobre el archivo MIDI o haga clic y presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.

→ El archivo MIDI será importado a la pauta seleccionada del sonido en foco, según las reglas de importación descritas más abajo.

MIDI a sonidos – reglas de importación: al importar un archivo MIDI a un sonido a través del menú contextual, MASCHINE asume que el archivo MIDI contiene datos de un solo instrumento (p.ej., un bajo o un sintetizador) y llevará a cabo la importación de manera consecuente. El archivo MIDI será importado de la siguiente manera:

- Los datos MIDI importados reemplazarán cualquier dato ya existente (notas, pistas MIDI o pistas de modulación) de ese sonido en la pauta seleccionada. Los otros sonidos de la pauta no serán afectados.
- La información de canal del archivo MIDI no será tomada en cuenta. Todas las notas aparecerán en la misma pauta de ese sonido particular. Si, en el archivo MIDI se emplea el mismo número de nota MIDI y de CC MIDI para diferentes canales, la nota y los datos de automatización serán fusionados. Las discrepancias se resolverán de la siguiente manera:
  - Notas duplicadas: solo se mantendrá la nota más larga.
  - Modificadores (rueda de modulación, inflexión de tono, etc.), velocidad y CC MIDI: solo se mantendrán los valores más altos.

Importar varios archivos MIDI a un sonido o a un grupo

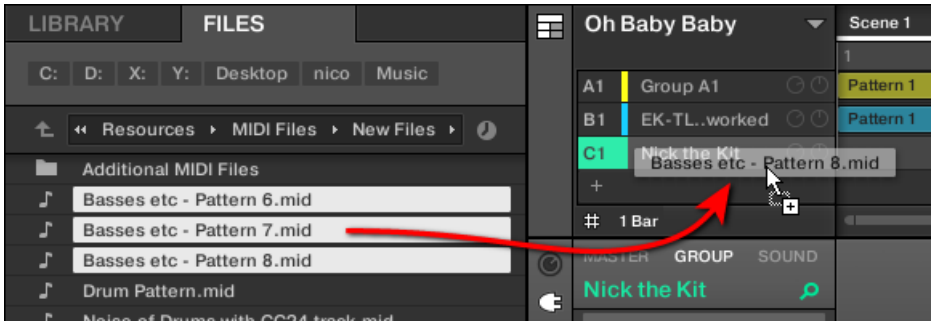
Un sonido o un grupo puede importar también varios archivos MIDI a la vez.

A diferencia del procedimiento de importación de archivos individuales arriba descrito, la importación de varios archivos no reemplaza el contenido de la pauta seleccionada; en su lugar, una nueva pauta será creada por cada archivo MIDI que se importe.

En consecuencia, al importar varios archivos MIDI, no será necesario seleccionar de antemano ninguna pauta.

Para importar **varios archivos MIDI a un grupo**:

1. Seleccione varios archivos MIDI en su sistema operativo o en el panel de FILES del buscador.
2. Arrastre la selección hasta el grupo deseado de la lista de grupos.

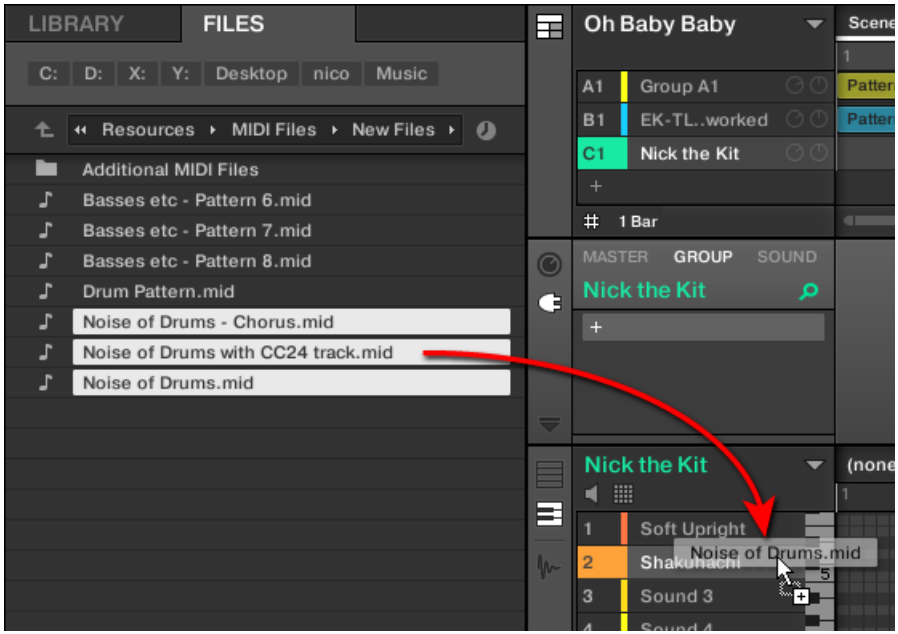


→ Las nuevas pautas quedarán creadas en ese grupo. Por otra parte, cada una de las nuevas pautas recibirá los datos de uno de los archivos MIDI. Los archivos MIDI serán importados al grupo como un único archivo MIDI (véase arriba para una descripción detallada).

Para importar **varios archivos MIDI a un sonido**:

1. Seleccione varios archivos MIDI en su sistema operativo o en el panel de FILES del buscador.

2. Arrastre la selección hasta el sonido deseado de la lista de sonidos.



→ Las pautas creadas para ese sonido del grupo recibirán respectivamente, los datos de cada uno de los archivos MIDI. Solo este sonido tendrá notas en estas nuevas pautas. Los archivos MIDI serán importados como un único archivo MIDI (véase arriba para una descripción detallada).

¡Alternativamente, si ha seleccionado los archivos MIDI con el panel de FILES del buscador, presione simplemente [Intro] en el teclado del ordenador para importar la selección al sonido en foco!

12 Direccionamiento de audio, control remoto y macrocontroles

Este capítulo describe los aspectos relacionados con el direccionamiento y el sistema de asignación de MASCHINE. La compresión cabal de estos temas será de gran ayuda en las distintas rutinas de trabajo de MASCHINE.

- Explicaremos como funciona el direccionamiento de audio en MASCHINE y la manera aprovechar al máximo su flexibilidad (↑12.1, Direccionamiento de audio en MASCHINE).
- Describiremos la manera de direccionar las señales MIDI de y hacia los sonidos y grupos; y la manera de controlar los parámetros de MASCHINE vía MIDI y a través de la automatización del anfitrión (↑12.2, Emplear control MIDI y automatización del anfitrión).
- Mostraremos el empleo de los potentes macrocontroles y la enorme ventaja que supone su uso en situaciones en vivo, poniendo todos los parámetros deseados prácticamente en la punta de sus dedos (↑12.3, Crear juegos de parámetros con los macrocontroles).

Las propiedades del canal

La mayoría de las funciones que aquí se describen se encuentran en a sección de **propiedades del canal**. Las propiedades de canal son funciones que se aplican globalmente sobre el sonido, grupo o máster, independientemente de los plugines cargados.

Las propiedades de canal se organizan en cuatro juegos de propiedades diferentes. Estos cuatro juegos están disponibles en todos los canales (sonidos, grupos y máster) y se clasifican en: **propiedades de entrada** (indisponible en el máster), **propiedades de salida**, **propiedades rítmicas** y **macropropiedades**.

Las propiedades del canal pueden manejarse tanto desde el controlador como desde el programa y con un procedimiento similar al de los plugines. Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para una detallada descripción.

Las propiedades de entrada, las propiedades de salida y las macropropiedades se describen a continuación. Para más información sobre las propiedades rítmicas, consulte por favor el apartado ↑6.3.3, Groove.

12.1 Direccionamiento de audio en MASCHINE

MASCHINE ofrece un potente sistema de direccionamiento de audio que puede ajustarse para cumplir con necesidades específicas.

Los distintos canales de MASCHINE siguen una estructura jerárquica:

- En en nivel más bajo, cada sonido cuenta con su propio canal. Las salida del canal del sonido es enviada al grupo al cual pertenece.
- En el nivel medio, cada grupo cuenta con su propio canal, el cual es la suma de los canales de todos sus sonidos. La salida del canal del grupo es enviada al máster.
- En el nivel maestro, el máster también cuenta con un canal propio, el cual es la suma de los canales de todos los grupo, y su salida es la salida general de MASCHINE. La salida del canal del máster es enviada al sistema de amplificación (en el modo independiente) o a la aplicación anfitriona (en el modo de plugin).

Esta configuración básica, predeterminada, puede modificarse de varias maneras. Empleando los ajustes de audio de las propiedades de entrada y salida, de sonidos, grupos y máster, es posible armar direccionamientos complejos que pueden emplearse en una gran variedad de situaciones, como a continuación se verá:

- Alimentar la entrada de los sonidos con audio externo: ↑12.1.1, Envío de audio externo a los sonidos.
- Ajustar la salida principal de los sonidos y grupos, y direccionarla hacia distintos destinos: ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos
- Enviar las salidas auxiliares de sonidos y grupos hacia otros destinos: ↑12.1.3, Establecer salidas auxiliares en sonidos y grupos
- Seleccionar el destino y la configuración de la salida maestra (la salida general de MASCHINE) y el canal de la monitorización: ↑12.1.4, Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE

¿Vista conjunta o vista del arreglador?

Cuando se trata de ajustar el direccionamiento de audio y de MIDI, la vista conjunta resultará, a menudo, la forma más eficiente de llevar esto a cabo: presenta un diseño similar al de una mesa de mezclas en la que los parámetros se pueden identificar fácilmente, permitiendo configurar el direccionamiento de manera muy rápida. Sin embargo, vamos a describir este procedimiento tanto desde la vista conjunta como desde la vista del arreglador. Para más detalles sobre la vista conjunta, consulte el capítulo ↑13, Control de la mezcla.

En el capítulo ↑14, Empleo de los efectos, hallará también algunos ejemplos útiles de los distintos direccionamientos que describiremos aquí.

Configurar el direccionamiento de audio del controlador

Todos los procedimientos que se describen a continuación hacen uso de las propiedades del canal. Consecuentemente, también pueden llevarse a cabo desde el controlador. Para hacer esto, ponga el controlador en el modo de control y vaya hasta las propiedades del canal deseado (véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control).

12.1.1 Envío de audio externo a los sonidos

Los sonidos pueden configurarse para recibir señales externas de audio. Estas señales de audio pueden provenir de las fuentes siguientes:

- El exterior de MASCHINE (de la interfaz de audio si MASCHINE es usado en modo autónomo, o del anfitrión si MASCHINE es usado como un plugin).
- Salidas adicionales de plugines de salida múltiple cargados en otras partes del proyecto.

Cada sonido puede hacer uso de una entrada estéreo. Una misma señal externa puede alimentar varios sonidos.

Esto permite, por ejemplo, procesar la señal externa de audio con los plugines cargados en un sonido y, de manera más general, permite integrar cualquier señal externa de audio en el direccionamiento y procesamiento de MASCHINE. Véase ↑14.2, Aplicar efectos al audio externo para un ejemplo descrito paso a paso.

La configuración de la entrada de audio externo de un sonido se lleva a cabo en la página de Audio de las propiedades de entrada.

La página de Audio de las propiedades de entrada solamente está disponible en los sonidos.

Propietarios de MASCHINE 1.x: la página de Audio de las propiedades de entrada de un sonido reemplaza y extiende las funciones del módulo de entrada existente en la versiones anteriores de MASCHINE.



La página de Audio de las propiedades de entrada de un sonido en el programa.



La página de AUDIO de las propiedades de entrada de un sonido en el controlador.

Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a la página de Audio de las propiedades de entrada, tanto desde el programa como desde el controlador.

Controles	Descripción
Sección de AUDIO	
Source	Selecciona la entrada de audio externo que se direccionará al sonido. Las opciones disponibles son *None* (ninguna entrada externa) y cuatro entradas externas estereofónicas (*Ext. 1-4*). También, aparecen aquí cualquier otra salida adicional de plugines de salida múltiple cargados en otros sonidos del mismo grupo. Verifique que, en la página de direccionamiento (Routing) del panel de Audio and MIDI Settings, las entradas físicas de su interfaz de audio estén direccionadas a las entradas de audio virtuales de MASCHINE.
Gain	Ajusta la ganancia de la señal entrante.



Si MASCHINE funciona como plugin, la cuatro entradas externas *Ext. 1–4* del selector de fuentes (Source) de la sección de AUDIO se corresponderán con las entradas virtuales del anfitrión. Esto permite, por ejemplo, enviar canales del mezclador de la EAD a los sonidos individuales de MASCHINE. Por favor, consulte la documentación de su programa anfitrión para saber la manera de direccionar señales a las entradas virtuales de audio del plugin MASCHINE.



Al igual que cualquier otra página de parámetros, esta página también está disponible en el controlador. Para acceder a la misma y ajustar sus parámetros, aplique simplemente la rutina de trabajo descrita en ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control. Además, en ↑14.2, Aplicar efectos al audio externo hallará un ejemplo explicado paso a paso.

Configuración de la entrada externa de los sonidos en la vista conjunta.

El mezclador de MASCHINE permite configurar fácilmente el envío de audio externo hacia los sonidos:

1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:



2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:



3. Verifique que el botón de IO, a la izquierda del mezclador, aparezca encendido. Si no lo está, púlselo con un clic para abrir los ajustes entrada y salida en cada una de las tiras.

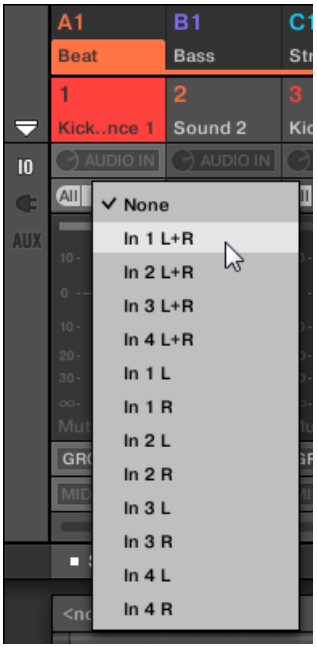


4. Si el mezclador está mostrando solamente los canales de los grupos, pulse doble clic en la cabecera del grupo del sonido que desea configurar para que aparezcan los canales de los sonidos. Si el mezclador ya está mostrando los canales de los sonidos, pulse solamente un clic sobre la cabecera del grupo deseado.



El mezclador muestra los canales de los sonidos del grupo seleccionado.

5. En la parte superior del canal del sonido que desea configurar, haga clic en el campo que aparece justo debajo del nombre del sonido y seleccione en el menú la entrada externa deseada.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de fuentes (Source), visto más arriba.

6. Gire la pequeña perilla de la izquierda para ajustar la ganancia de entrada.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de ganancia (Gain), visto más arriba.

12.1.2 Configurar la salida general de sonidos y grupos

Por defecto, las salidas de los sonidos se envían al canal del grupo al que pertenecen para que se mezclen y procesen con los plugines cargados en ese grupo. De manera similar, las salidas de todos los grupos es enviada al máster, donde son mezcladas y procesadas, eventualmente, por los plugines cargados en en el máster.

Este direccionamiento predeterminado puede adaptarse a sus necesidades. Sería posible, por ejemplo, ajustar el volumen y el balance del canal de salida, o enviarlo hacia el canal de la monitorización para su escucha previa. También, podría enviar sonidos individuales o grupos enteros hacia otro par de salida de su interfaz de audio para procesarlos más intensamente por separado. La configuración del direccionamiento de salida se lleva a cabo en la página de Audio de las propiedades de salida de sonidos y grupos.

> Aquí, describiremos la página de Audio de las propiedades de salida de sonidos y grupos solamente. La página equivalente del máster se describe en ↑12.1.4, Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE.



La página de Audio de las propiedades de salida (aquí, de un sonido) en el programa.



La página de AUDIO de las propiedades de salida (aquí, de un sonido) en el controlador.

> Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a la página de Audio de las propiedades de salida, tanto desde el programa como desde el controlador.

Controles	Descripción
Sección de AUDIO	
Dest.	Selecciona el destino, el lugar a donde se envía la salida general del canal. En los sonidos, las opciones posibles son *None* (ninguna salida), *Master*, *Group* (el grupo de pertenencia, ajuste predeterminado), cualquier otro grupo o sonido que funcione como punto de transferencia (es decir, conteniendo un efecto en el primer nicho de plugin), y cualquiera de las 16 salidas estéreo externas *Ext. 1–16*. En los grupos, las opciones posibles son *None* (ninguna salida), *Master* (opción predeterminada), un grupo que funcione como punto de transferencia (es decir, conteniendo un efecto en el primer nicho de plugin), un sonido que funcione como punto de transferencia en cualquier otro grupo y cualquiera de las 16 salidas estéreo externas *Ext. 1–16*. (Véase abajo para saber las denominaciones que reciben los puntos de transferencia).
Cue	Cuando Cue está habilitado, la salida general del canal es enviada a la monitorización en vez de a su destino normal (definido en Dest. (véase arriba)). Esto resulta útil, por ejemplo, para pre-escuchar una canal antes de mandarlo a la mezcla. Véase también ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información. Tenga en cuenta que cuando Cue está habilitado, las salidas de los canales Aux 1 y Aux 2 también están silenciadas, pero no se envían al canal de la monitorización (véase ↑12.1.3, Establecer salidas auxiliares en sonidos y grupos).
Level	Ajusta el volumen general del canal.

Controles	Descripción
Pan	Define el balance estereofónico del canal.
Audio Mute (Sonidos solamente)	Si habilita Audio Mute, el silenciamiento del sonido no solo pasará por alto los eventos del mismo sino que también silenciará la salida de audio; silenciando en consecuencia el final de las notas que todavía estén sonando. Véase ↑6.3.1, Silenciar y Aislar para más detalles.

Si MASCHINE funciona como plugin, las salidas estéreo externas *Ext. 1–16* disponibles en el selector de destinos (Dest.) de la sección de AUDIO se corresponderán con las salidas virtuales del anfitrión. Esto permite, por ejemplo, enviar sonidos individuales o grupos desde MASCHINE hacia el respectivo canal mezclador de su estudio de audio digital.

Denominación de los puntos de transferencia en el selector de destinos

Los distintos puntos de transferencia disponibles en el selector de destinos (Dest.), descrito arriba, aparecen con denominaciones diferentes en el menú desplegable y en el visor del selector:

- En el menú desplegable, la denominación seguirá el siguiente formato:
  - En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., *Drums*).
  - En sonidos: **[Nombre del grupo]: [Nombre del sonido]-[número de entrada]** (p. ej., *Drums: Kick-1*).
- En el visor del selector, aparecen abreviados de la siguiente manera:
  - En grupos: **[Grupo letra+número]** (p.ej., A2).
  - En sonidos: **[Grupo letra+número]:S[Número de sonido]-[número de entrada]** (p. ej., A2:S4-1 es decir, la primera entrada del sonido 4 del grupo A2)

En el controlador, los puntos de transferencia disponibles en Dest. se rotulan como se describe arriba para el visor del selector.

Atajos de volumen y balance de sonidos y grupos

Los parámetros de volumen (Level) y balance (Pan), descritos arriba, pueden manejarse fácilmente con las pequeñas perillas que aparecen en la lista de sonidos y en la lista de grupos: en cada uno de estos canales (sonido o grupo), la perilla de la izquierda ajusta el volumen y la perilla de la derecha ajusta la posición estereofónica.



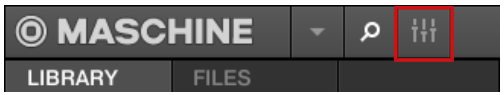
Las dos perillas de sonidos y grupos permite ajustar rápidamente el volumen del canal y su posición estéreo.

En los nichos de sonido, estas perillas aparecen solamente cuando el editor de pautas se encuentra en el modo de los pads. En el modo del teclado, estás perillas no están visibles.

Configuración de la salida general de sonidos y grupos en la vista conjunta

La salida de sonidos y grupos puede configurarse fácilmente en el mezclador de MASCHINE:

1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:

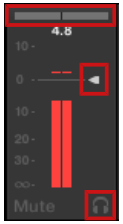


2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:



   Vaya hasta el canal cuya salida desea configurar: si es un sonido, haga clic en la cabecera de su grupo de pertenencia (o un doble clic si el mezclador muestra solamente los canales de los grupos); y si es un grupo, asegúrese simplemente que las tiras aparezcan visibles (doble clic en la cabecera del grupo si el mezclador muestra también los canales de los sonidos).

3. Para ajustar el volumen y la posición estéreo o la monitorización de un canal, utilice, respectivamente, el deslizante de volumen, el control de balance (arriba del deslizante) o el botón de los auriculares (abajo del deslizante)



   Esto es el equivalente de ajustar los parámetros de Level, Pan y Cue, descritos más arriba.

4. Para seleccionar otro destino para la salida del canal, haga clic en el área bajo el medidor de volumen y seleccione el nuevo destino en el menú.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de Dest. visto más arriba.

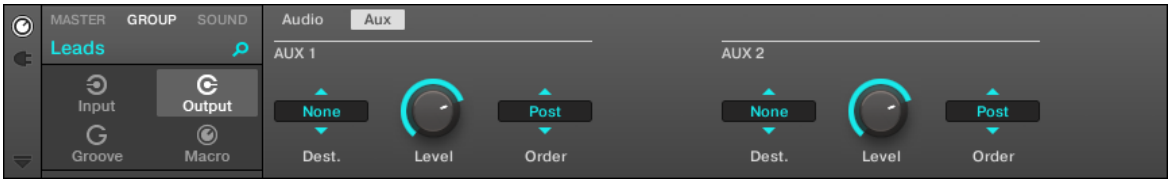
12.1.3 Establecer salidas auxiliares en sonidos y grupos

Cada sonido y grupo del proyecto cuenta con dos salidas auxiliares que pueden direccionarse a destinos adicionales. Por ejemplo, podría enviar una parte de la salida de audio del canal hacia otros canales para su ulterior procesamiento. Esto es algo que se emplea, sobre todo, en los efectos de envío (véase ↑14.3, Crear un efecto de envío para saber la manera de montar un clásico envío hacia un efecto).

Las salidas auxiliares de un sonido o grupo se configuran en la página de Aux de las propiedades de salida.



Las propiedades de salida del máster no cuenta con una página Aux.



La página de Aux de las propiedades de salida (aquí, de un grupo) en el programa.



La página de AUX de las propiedades de salida (aquí, de un grupo) en el controlador.

Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a la página de Aux de las propiedades de salida, tanto desde el programa como desde el controlador.

Controles	Descripción
Sección AUX 1 / AUX 2	
Dest.	Selecciona el lugar a donde se envía la salida auxiliar 1 o 2 del canal. Las opciones disponibles son las mismas que las del selector de Dest. de la página de Audio (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos); con la única salvedad de que el destino predeterminado de Aux 1 y Aux 2 es la opción *None* (es decir, no hay envío auxiliar definido de antemano).
Level	Ajusta el volumen de la señal enviada a la salida Aux 1 o 2.
Order	Si Order esta puesto en la opción de *Pre*, el canal alimentará la salida Aux 1 o Aux 2 *antes* de los ajustes de volumen (Level) y balance (Pan) de la sección MAIN de la página de Audio. Si Order esta puesto en *Post* (opción predeterminada), los ajustes de volumen (Level) y balance (Pan) de la salida general afectarán también las señales enviadas a las salidas auxiliares.

Si MASCHINE funciona plugin, la salidas externas *Ext. 1–16* del selector de Dest. de las secciones AUX 1 y AUX 2 se corresponderán con las salidas virtuales del anfitrión. Esto permite, por ejemplo, enviar la salida auxiliar de sonidos individuales o de grupos desde MASCHINE hacia el respectivo canal mezclador de su estudio de audio digital.

Establecer salidas auxiliares de sonidos y grupo en la vista conjunta

La salida auxiliar de sonidos y grupos puede configurarse fácilmente en el mezclador de MASCHINE:

1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:
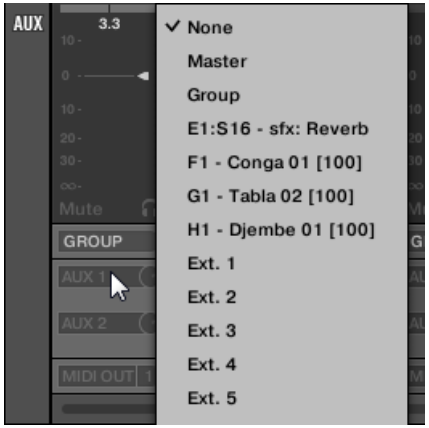


2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:



3. Verifique que el botón de AUX, a la izquierda del mezclador, aparezca encendido; si no lo está, púlselo con un clic para abrir las salidas auxiliares de cada tira de canal.



4. Vaya hasta el canal cuya salida auxiliar desea configurar: si es un sonido, haga clic en la cabecera de su grupo de pertenencia (o un doble clic si el mezclador muestra solamente los canales de los grupos); y si es un grupo, asegúrese simplemente que las tiras aparezcan visibles (doble clic en la cabecera del grupo si el mezclador muestra también los canales de los sonidos).
5. En la tira de canal del sonido o grupo deseado, haga clic en los rótulos de AUX 1 o AUX 2 (denominación predeterminada), al final de la tira, y seleccione en el menú el destino deseado.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de Dest. visto más arriba.

6. Ajuste el volumen de la salida auxiliar con la perilla que aparece a la derecha del nombre.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de volumen (Level) descrito más arriba.

7. Establezca el orden de procesamiento de la salida auxiliar, cliqueando en el rótulo de Post (o Pre), que aparece bajo del nombre.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de Order, visto más arriba.

12.1.4 Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE

Todos los canales se direccionan hacia el canal del máster, donde se mezclan y procesan con los plugines allí cargados. El producto resultante se envía a la salida maestra (esto es, la salida general de MASCHINE).

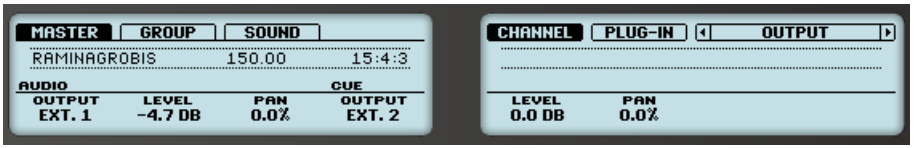
Además, todos los canales direccionados a la monitorización para su escucha previa son mezclados y enviados a la salida de la monitorización.

Para más información sobre el empleo del canal de monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

Es posible seleccionar la salida (de la interfaz de audio o del anfitrión) hacia la cual se envía la salida del máster y de la monitorización. Esto se lleva a cabo en la ficha de Audio de las propiedades de salida del máster.



La página de Audio de las propiedades de salida del máster en el programa.



La página de AUDIO de las propiedades de salida del máster en el controlador.

Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a la página de Audio de las propiedades de salida, tanto desde el programa como desde el controlador.

Controles	Descripción
Sección de AUDIO	
Output	Selecciona a donde enviar la salida maestra del proyecto. Las opciones disponibles son las 16 salidas estéreo externas *Ext. 1–16*.
Level	Ajusta el volumen general de la salida maestra. Este control es lo mismo que el deslizante del volumen maestro que se encuentra en la cabecera del programa.
Pan	Define la posición estéreo de la salida maestra.
Sección CUE	
Output	Selecciona a donde enviar la monitorización del proyecto de MASCHINE. Las opciones disponibles son las 16 salidas estéreo externas *Ext. 1–16*. Al seleccionar una salida distinta de la de la salida principal, podrá preescuchar (p. ej., a través de los auriculares) el canal enviado a la salida de monitorización. Para enviar un canal a la monitorización, habilite el interruptor de Cue de la página de Audio de las propiedades de salida respectivas(véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos).
Level	Ajusta el volumen de la monitorización.
Pan	Define la posición estéreo de la monitorización.

Si MASCHINE funciona como plugin, la salidas externas *Ext. 1–16* del selector de salidas (Output) de las secciones AUDIO y CUE se corresponden con las salidas virtuales del anfitrión.

Configuración de las salidas maestra y de monitorización de la vista conjunta

Las salidas maestra y de monitorización pueden configurarse fácilmente en el mezclador de MASCHINE. Ambas salidas comparte la misma tira de canal, en la punta derecha del mezclador.

Para exponer la tira de canal del máster/monitorización, haga lo siguiente:

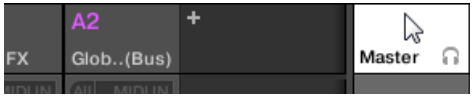
1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:



2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:



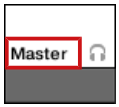
3. Haga clic en la cabecera de la última tira, en el extremo derecho del mezclador.



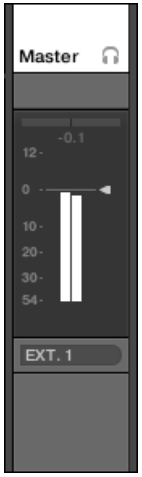
La tira del canal del máster/monitorización se mostrará debajo.

En esta tira, haga lo siguiente para configurar la salida del **canal maestro**:

1. Haga clic en la palabra Master, en la cabecera, para abrir los controles del canal maestro.



2. Para ajustar el volumen y la posición panorámica de la salida principal, utilice el control deslizante y el control de balance situado arriba.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de volumen (Level) y de balance (Pan) descritos en la sección de AUDIO.

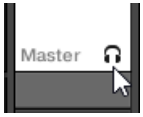
3. Para seleccionar otro destino para la salida maestra, haga clic en el área bajo el medidor de volumen y seleccione el nuevo destino en el menú.



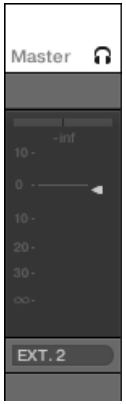
Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de salida (Output) descrito en la sección de CUE (véase arriba).

En esta tira de canal, puede configurar también el **canal de la monitorización**:

1. Haga clic en el símbolo de los auriculares, en la cabecera de la tira, para exponer los controles del canal de monitorización.



2. Para ajustar el volumen y la posición panorámica de la salida de la monitorización, utilice el control deslizante y el control de balance situado arriba.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de volumen (Level) y de balance (Pan) de la sección de CUE (véase arriba).

3. Para seleccionar otro destino para la salida de la monitorización, haga clic en el área bajo el medidor de volumen y seleccione el nuevo destino en el menú.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de salida (Output) descrito en la sección de CUE (véase arriba).

12.1.5 Entradas de audio monoaurales

Cada sonido puede configurarse para recibir señales de audio externo mono o estéreo. MASCHINE posibilita el empleo de señales externas de audio (provenientes de la interfaz de audio si MASCHINE es usado en modo autónomo o provenientes del anfitrión si MASCHINE es usado como plugin).

MASCHINE ofrece 4 entradas estéreo o, en su lugar, 8 entradas mono; de manera que cada sonido pueda emplear una entrada mono o estéreo externo. Una misma señal externa puede alimentar varios sonidos.

Esto permite, por ejemplo, procesar la señal de audio externo con los plugines cargados en un sonido y, de manera más general, permite integrar cualquier señal externa de audio en el direccionamiento y procesamiento de MASCHINE.

Las entradas de audio externo de un sonido se configuran en la sección de AUDIO de las propiedades de entrada del sonido.



Configurar las entradas de audio externo en las propiedades de entrada.

Para más información sobre el direccionamiento de audio y el envío de audio externo a los sonidos, consulte por favor el capítulo 8 del manual de MASCHINE.

12.1.5.1 Configuración de la entrada externa de los sonidos en la vista conjunta.

El mezclador de MASCHINE permite configurar fácilmente el envío de audio externo, mono o estéreo, hacia los sonidos:

1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:



2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:

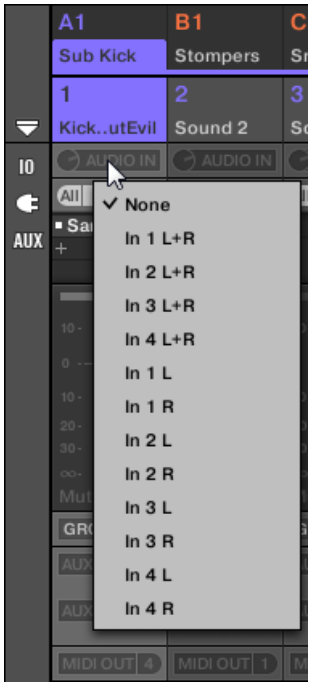


3. Verifique que el botón de IO, a la izquierda del mezclador, aparezca encendido. Si no lo está, púlselo con un clic para abrir los ajustes entrada y salida en cada una de las tiras.



4. Si el mezclador está mostrando solamente los canales de los grupos, pulse doble clic en la cabecera del grupo del sonido que desea configurar para que aparezcan los canales de los sonidos. Si el mezclador ya está mostrando los canales de los sonidos, pulse solamente un clic sobre la cabecera del grupo deseado.

5. En la parte superior del canal del sonido que desea configurar, haga clic en el campo que aparece justo debajo del nombre del sonido y seleccione en el menú la entrada externa deseada.



6. Gire la pequeña perilla de la izquierda para ajustar la ganancia de entrada.



12.1.5.2 Configuración de la entrada externa de los sonidos en la vista conjunta.

Todos los canales de entrada cuentan con entradas mono L y R presentes al final del menú de selección de entradas. La medición de entradas mono se muestra como dual-mono.

Para configurar la entrada externa de un sonido:

1. Seleccione el grupo o sonido al que desea asignar una fuente de entrada de audio externo.
2. Presione el botón de CONTROL.
3. Presione el Botón 3 (SOUND).
4. Presione el Botón 5 (CHANNEL).
5. Presione repetidamente el Botón 7 hasta seleccionar INPUT.
6. Gire la Perilla 1 para seleccionar la fuente de entrada.



→ La lista de entradas estéreo y mono aparece lista para su selección.

12.2 Emplear control MIDI y automatización del anfitrión

MASCHINE brinda un control MIDI flexible y funciones de automatización para el anfitrión, que se pueden aplicar en numerosas situaciones.

Recepción de MIDI y automatización del anfitrión

Los sonidos, grupos y máster de MASCHINE pueden controlarse vía MIDI o mediante la automatización del anfitrión (cuando MASCHINE funciona como un plugin), tanto de manera general como individualmente:

- Por defecto, todo los datos MIDI entrantes, a través del puerto de entrada MIDI habilitado, serán acogidos por el sonido o grupo en foco. Véase ↑3.6.3, Preferencias – MIDI para mayor información sobre la habilitación o deshabilitación de los puertos de entrada MIDI de MASCHINE.
- **Accionar sonidos vía notas MIDI**: por defecto, las notas MIDI entrantes accionarán el sonido en foco. Este comportamiento predeterminado puede cambiarse según las necesidades del usuario. Los ajustes de MIDI se configuran en la página de MIDI de las propiedades de entrada, tanto en sonidos como en grupos. La configuración de MIDI se describe en ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI.
- **Control de parámetros vía MIDI o través de la automatización del anfitrión**: los parámetros de las propiedades de canal y de los plugines de sonidos, grupos y máster pueden controlarse con mensajes MIDI y con la automatización del anfitrión (cuando MASCHINE funciona como un plugin). Esto se describen en ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión.
- **Cambiar parches de plugin mediante mensajes MIDI de cambio de programa**: los mensajes MIDI de cambio de programa pueden emplearse para abrir parches específicos (o programas, presetes, etc.) de plugines de Native Instruments o de otros fabricantes cargados en el nivel del sonido. Esto se describen en ↑12.2.4, Seleccionar presetes de plugin VST/AU vía cambio de programa MIDI.



Cuando MASCHINE está funcionando como plugin de un anfitrión, también puede accionar las escenas empleando notas MIDI o mensajes MIDI de cambio de programa. Consulte ↑16.5, Accionar secciones o escenas vía MIDI para más información al respecto.

Emisión de MIDI

También es posible el **envío de datos MIDI desde los sonidos**. Por ejemplo, cuando MASCHINE está operando como plugin de un anfitrión, esto permite grabar la ejecución de los pads como una pauta MIDI en la aplicación anfitriona. Esto se describen en ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos.

12.2.1 Accionar sonidos con notas MIDI

MASCHINE permite tocar los sonidos vía MIDI (p.ej., desde un teclado MIDI).

De manera predeterminada y sin ningún tipo de configuración establecida, las notas MIDI que ingresan por el puerto MIDI de cualquier canal accionan los diferentes tonos del nicho de sonido en foco.

Para tocar sonidos vía MIDI, independientemente del sonido en foco, es necesario configurar la entrada MIDI del sonido o grupo respectivo; es decir, definir como reaccionan los sonidos o el grupo al recibir notas MIDI. Esta configuración se lleva a cabo en la página de MIDI de las propiedades de entrada del sonido o del grupo.



Las propiedades de entrada del máster no cuenta con una página MIDI.

Al configurar la entrada de MIDI, tenga en cuenta lo siguiente:

- **La configuración de la entrada MIDI de un grupo** afecta a todos los sonidos del grupo: cada sonido será accionado por una nota MIDI diferente. Típicamente, esto permite montar rápidamente un control MIDI a distancia para un juego completo de percusión.
- **La configuración de la entrada MIDI de un sonido** afecta ese sonido solamente. Típicamente, esto permite controlar un instrumento melódico vía MIDI. Más precisamente, las notas MIDI entrantes serán direccionadas al primer nicho de plugin del sonido.

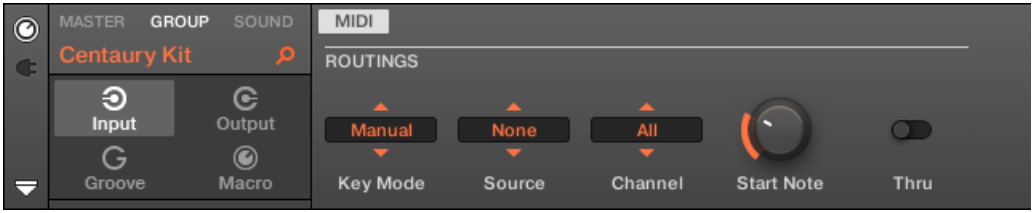


Si el sonido no tiene plugines, las notas MIDI entrantes serán pasadas a la salida MIDI del sonido (si ésta está habilitada; véase ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos).

- Los ajustes de la entrada MIDI de un sonido y de su grupo de pertenencia se fusionan: por ejemplo, si configura un grupo para que reaccione al ingreso de notas por el canal MIDI 1, pero uno de los sonidos reacciona al ingreso de notas MIDI a través del canal 2, este sonido reaccionará al ingreso de una nota MIDI a través del canal MIDI 1 y al ingreso de todas las notas a través del canal 2.
- La configuración de la entrada de MIDI aquí descrita también afecta otras funciones de MASCHINE:
  - La selección de presetes de plugines de Native Instruments y externos vía mensajes MIDI de cambio de programa. Véase ↑12.2.4, Seleccionar presetes de plugin VST/AU vía cambio de programa MIDI para más detalles.

- El modo en que los archivos MIDI son importados a sonidos y grupos. Véase ↑11.8.3, Importar MIDI a las pautas para más detalles.
- El modo en que el arrastrador MIDI del editor de pautas ubica los sonidos que son arrastrados hacia el programa anfitrión.

- La automatización MIDI (esto es, el control de los parámetros de MASCHINE vía MIDI) no se ve afectada por la configuración aquí descrita. Para más información sobre la automatización MIDI, consulte el apartado ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión.



La página de MIDI de las propiedades de entrada de un grupo en el programa.



La página de MIDI de las propiedades de entrada de un grupo en el controlador.

Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a la página de MIDI de las propiedades de entrada, tanto desde el programa como desde el controlador.

La configuración de la entrada de MIDI presenta los parámetros siguientes:

Controles	Descripción
MIDI ROUTING	
Key Mode (modo de los pads)	Habilita el ingreso de notas MIDI para el grupo seleccionado (deshabilitado por defecto). Consulte la documentación del programa anfitrión para saber la manera de direccionar las señales MIDI al plugin de MASCHINE. Key Mode ofrece las opciones siguientes: *Off*: seleccione esta opción para deshabilitar el ingreso de notas MIDI para el grupo seleccionado. *Drumkit*: seleccione esta opción para configurar el ingreso de notas MIDI del grupo y ubicar cada sonido sobre una tecla específica del teclado, cromáticamente y de manera ascendente, a partir de la nota C2 (do$_1$). Si un sonido no tiene nada cargado, no es posible accionar nada y si emplea un teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES de Native Instruments, la guía de luces aparecerá toda blanca para indicar que no hay nada cargado. Por su parte, los teclados KOMPLETE KONTROL S-SERIES cuentan con botón KEY MODE que permite activar la opción *Drumkit* del grupo seleccionado. Al seleccionar la opción de *Drumkit*, también queda afectada la manera en que el MIDI se exporta a un secuenciador anfitrión al emplear el arrastrador MIDI del editor de pautas. Véase ↑11.8, Importar y exportar audio y MIDI para más información al respecto. *Manual*: esta opción permite configurar libremente el ingreso de notas MIDI según los parámetros siguientes: *Source*, *Channel*, *Start Note* and *Thru*.

Controles	Descripción
Source (modo autónomo y modo manual)	Permite seleccionar el puerto MIDI a través del cual el sonido o grupo recibe las notas MIDI. Las opciones posibles son *None* (el ingreso de notas MIDI está deshabilitado (predeterminado)), *All* (las notas MIDI son recibidas a través de todos los puertos de entrada habilitados y de cada puerto de entrada MIDI habilitado). Los puertos de entrada MIDI de las interfaces MIDI se habilitan en la página de MIDI del panel de Audio and MIDI Settings (véase ↑3.6.3, Preferencias – MIDI). Tenga en cuenta que cuando la opción de *None* está seleccionada tanto en el sonido como en su grupo de pertenencia; si el sonido está en foco, recibirá notas MIDI de todos los puertos MIDI y de todos los canales.
Channel (modo manual)	Permite seleccionar el canal MIDI a través del cual el sonido o grupo recibe las notas MIDI. Si selecciona *All* (predeterminado), el sonido o grupo recibirá notas MIDI a través de todos los canales. El selector de canales (Channel) de un sonido también sirve para importar un archivo MIDI multicanal. Véase ↑11.8.3, Importar MIDI a las pautas para más detalles al respecto.

Controles	Descripción
Start Note (modo manual)	Define la nota fundamental del grupo (C1 por defecto). La nota MIDI fundamental y las 15 notas MIDI siguientes (desde la [Nota inicial] hasta la [Nota inicial + 15]) accionan la nota fundamental respectiva de los nichos de sonido 1–16. Las notas MIDI fuera de este rango serán ignoradas por el grupo. El parámetro de Start Note también es empleado para importar al grupo archivos MIDI de un solo canal. Véase ↑11.8.3, Importar MIDI a las pautas para más detalles al respecto.
Thru (modo manual)	Active este parámetro para enviar los eventos entrantes directamente hacia las salidas MIDI. Esto puede resultar de utilidad para grabar notas ejecutadas desde MASCHINE en un secuenciador anfitrión y, luego, reproducirlas en el anfitrión empleando MASCHINE como fuente del sonido. Apague esta función para detener el direccionamiento directo de los eventos hacia la salida.



Algunos de estos parámetros también afectan la importación de archivos MIDI: el parámetro de canal (Channel) de un sonido es usado para importar archivos MIDI multicanal al grupo. El parámetro de Root Note, por su parte, es empleado para importar al grupo archivo MIDI de un solo canal. Para más información sobre la importación de archivos MIDI, consulte por favor el apartado ↑11.8.3, Importar MIDI a las pautas.

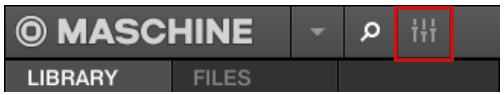


Si MASCHINE funciona como plugin de un anfitrión y las escenas están configuradas para que sean accionadas mediante notas MIDI, el accionamiento de escenas tendrá prioridad por sobre cualquier accionamiento de sonido a través de ese mismo canal MIDI. Para configurar el control MIDI de escenas, consulte ↑16.5, Accionar secciones o escenas vía MIDI.

Configuración del ingreso de notas MIDI de sonidos y grupo en la vista conjunta

La entrada de notas MIDI en sonidos y grupos puede configurarse fácilmente en el mezclador de MASCHINE:

1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:



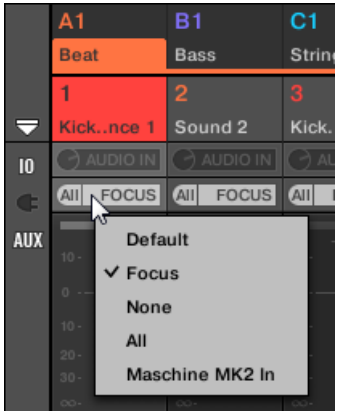
2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:



3. Verifique que el botón de IO, a la izquierda del mezclador, aparezca encendido. Si no lo está, púlselo con un clic para abrir los ajustes entrada y salida en cada una de las tiras.



4. Arriba del área ocupada por el deslizante, en la tira del canal del sonido o del grupo, haga clic en el campo de la derecha (denominado MIDI IN por defecto) y seleccione el puerto MIDI deseado en el menú.

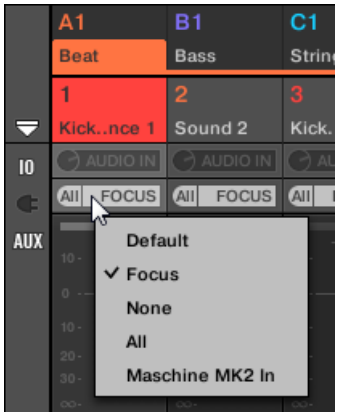


Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de fuentes (Source), visto más arriba.
Si MASCHINE funciona como un plugin, se verá, en su lugar, un botón de MIDI IN. Pulse con un clic el botón para habilitar la entrada MIDI desde el anfitrión



Esto es lo mismo que habilitar el botón de Active arriba descrito.

5. Haga clic en el campo de la izquierda para seleccionar el canal MIDI.



Esto es lo mismo que seleccionar el canal con el parámetro de Channel descrito más arriba.

12.2.2 Accionar escenas vía MIDI

El modo de escenas del controlador MASCHINE puede ser configurado para accionar escenas por medio de mensajes MIDI. Cuando MASCHINE funciona como plugin, estos datos MIDI son enviados a la aplicación anfitriona. Cuando MASCHINE funciona como un programa independiente, los datos MIDI se envían a todos los dispositivos MIDI activados.

Mensajes MIDI de cambio de programa (cambio de escenas) pueden usarse para la grabación de escenas en la aplicación anfitriona; así, las escenas grabadas pueden guardarse en el anfitrión y, luego, ser retornadas a MASCHINE para su ejecución y accionamiento en el orden de grabación empleado.

Enviar mensajes MIDI de cambio de escenas

Para habilitar el cambio MIDI de escenas, lleve a cabo lo siguiente:

1. Pulse *Edit* > *MIDI Change*.
2. En el submenú que se abre, seleccione la fuente que desea emplear para cambiar los mensajes MIDI de cambio de programa. Seleccione en la lista el nombre del controlador respectivo o seleccione None para deshabilitar esta función.

3. Luego, en el menú desplegable seleccione la opción de MIDI Note para accionar las escenas vía notas MIDI o la opción de Program Change para accionar las escena mediante mensajes MIDI de cambio de programa.
4. De ser necesario, vuelva a abrir el submenú y seleccione el canal MIDI a través del cual el cambio de escenas recibe los mensajes MIDI (canal 1, por defecto).



El cambio de escenas vía MIDI tiene prioridad por sobre el cambio de capturas. Si el cambio de capturas y de escenas tienes seleccionados la misma fuente MIDI y el mismo canal, solo las escenas serán accionadas por los eventos provenientes de esa fuente MIDI. En consecuencia, las capturas guardadas no accionarse.

5. Para más información al respecto, véase ↑6.5.7, Accionar capturas vía MIDI.

12.2.3 Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión

Los parámetros de plugines y de propiedades de canal pueden asignarse a mensajes MIDI para que puedan ser controlados y automatizados vía MIDI.

Además, cuando MASCHINE funciona como plugin de un anfitrión, puede asignar estos parámetros a ID de automatización para poder controlarlos y automatizarlos desde el anfitrión.



La configuración de MIDI y la automatización del anfitrión solo se puede llevar a cabo desde el programa.

En MASCHINE, **automatización** significa el control de los parámetros de MASCHINE desde una **fuente externa** (MIDI o aplicación anfitriona). El ajuste de los parámetros puede ser:

- **Permanente**: el nuevo valor del parámetro quedará fijo hasta que un nuevo valor sea definido (vía MIDI o manualmente), incluso si la reproducción es bucleada o reiniciada.
- **Absoluto**: el nuevo valor del parámetro se define sin tomar en cuenta el valor vigente.

Automatización vs. modulación

Si bien ambos procedimientos se ocupan del cambio automático del valor de un parámetro, *automatización* y *modulación* no son lo mismo. La tabla siguiente resume las principales diferencias entre ambas:

	Modulation	Automatización
Fuente de control	Interna (p. ej., cambios grabados con registro automático).	Externa (p. ej., un secuenciador MIDI externo o una pista de automatización del anfitrión).
Duración del cambio	Temporario (hasta la finalización del clip).	Permanente
Parámetros de destino	Solamente en el nivel de los sonidos y de los grupos	Todos los niveles (sonidos, grupos y máster).
Naturaleza del cambio (solo parámetros continuos)	Relativo (define un desvío con respecto del valor no modulado).	Absoluto (define un nuevo valor independientemente del valor no automatizado)

Esta sección describe el empleo de la automatización en MASCHINE, para más información sobre el uso de la modulación, consulte el apartado ↑11.5, Registrar y editar una modulación.

Por favor, tenga en cuenta que la modulación y la automatización no son mutuamente excluyentes: ¡es posible modular un parámetro en MASCHINE *y* automatizarlo (p. ej., desde del anfitrión) de manera simultánea! En consecuencia, el valor del parámetro diferirá (según la modulación establecida) del valor definido por la automatización

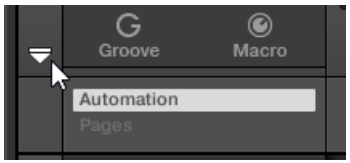
Empleo del panel de la automatización del área de asignaciones

El control de MIDI y del anfitrión se configura en el **panel de la automatización** del **área de asignaciones**:



El panel de la automatización (Automation) del área de asignaciones.

1. Haga clic en la flecha de la esquina inferior izquierda del área de control, para abrir debajo el **área de asignaciones**:



2. En la parte izquierda del área de asignaciones, haga clic en Automation:



→ La pestaña de Automation se encenderá y el panel de la automatización se abrirá a la derecha. Ahora, todo está listo para la configuración de MIDI y de la automatización del anfitrión de los parámetros expuestos en la página de parámetros vigente.

Una vez abierta, al pasar a otra página de parámetros, el área de asignaciones seguirá dicha selección: siempre mostrará las asignaciones de la página mostrada arriba.

Propietarios de MASCHINE 1.x: en las versiones anteriores de MASCHINE, la automatización MIDI/anfitrión solo era posible a través de los macrocontroles. Ahora, la automatización MIDI/anfitrión y los macrocontroles son dos esferas de acción sin relación alguna entre sí: la automatización MIDI/anfitrión puede configurarse directamente sobre los parámetros, independientemente de la asignación de los macrocontroles. Los macrocontroles sirven ahora como atajos (o "alias") de los parámetros. Véase ↑12.3, Crear juegos de parámetros con los macrocontroles para más información.

El panel de Automation presenta dos campos:

- **MIDI**: haga clic en MIDI para asignar mensajes MIDI a parámetros automatizables. Luego, podrá controlar los parámetros de MASCHINE de manera remota desde cualquier dispositivo o programa con capacidad MIDI. Los mensajes MIDI posible son los de rueda de modulación, cambio de programa y MIDI CC 0–127.
- **Host**: haga clic en Host para asignar ID de automatización a parámetros automatizables cuando MASCHINE esté funcionando como un plugin. Luego, podrá controlar los parámetros de MASCHINE desde la aplicación anfitriona.

Bajo cada uno de los parámetros automatizables de la página de parámetros vigente, el panel muestra un **campo de asignación** con la asignación correspondiente (si la hubiere). Si el parámetro no fue asignado todavía, en el campo se leerá la palabra Learn (MIDI) o Enable (Host). Si el parámetro no puede automatizarse, el campo aparece inactivo (véase abajo para saber cuáles son los parámetros que pueden automatizarse).



Una asignación de CC MIDI para la página de parámetros vigente.



Algunas asignaciones de la automatización del anfitrión para la página de parámetros vigente.

A continuación, se describe con más detalle la manera de asignar controles MIDI e ID de automatización a los parámetros de MASCHINE.

¿Cuáles son los parámetros de MASCHINE que pueden automatizarse?

Todos los parámetros automatizables son de plugines y propiedades de canal (p. ej., no es posible automatizar la duración de una pauta o el color de una escena). En la vista conjunta del programa, esto significa que todos los parámetros automatizables se encuentran en alguna de las páginas de parámetro del área de control.

Para poder automatizarse, los parámetros de plugines y de propiedades de canal tienen que cumplir ciertas condiciones:

- Para que el control pueda ser automatizado, deberá estar **controlado por una perilla o un botón** del programa. Los mayoría de los parámetros controlados por selectores (p. ej., la selección de un modo de operación o de una clase de filtro) no pueden automatizarse.

Casi todos los parámetros que cumplen este requisito pueden ser automatizados. Las únicas excepciones son:

- Plugines:
  - Saturator: el botón de Bass Overload (sección MAIN) y el botón de Bypass (sección EQ) del modo de válvula (Tube).
  - Percussion (Drumsynth): el botón de Tune Hold de la página Main del modo Fractal.
- Propiedades del canal
  - Propiedades de salida (Output) de un grupo o sonido: el botón de Cue de la página de Audio.
  - Propiedades de entrada (Input) de un grupo: perilla de Root Note de la página de MIDI.
  - Propiedades rítmicas (Groove) del máster: la perilla de Amount y el interruptor de Invert de la página de Swing.

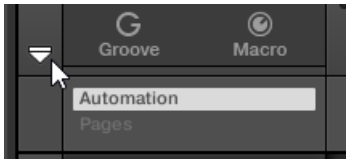


Observe que las reglas de los parámetro automatizables son las mismas que la de los parámetros modulables, salvo que éstos últimos solo se encuentran en sonidos y grupos (y no en el máster). Es decir que a nivel de sonidos y grupos, los parámetros se pueden modular y automatizar. Consulte ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la modulación.

Tenga en cuenta también, que los macrocontroles serán automatizables solo si los parámetros que controlan son automatizables también. Consulte el apartado ↑12.3, Crear juegos de parámetros con los macrocontroles para más información sobre los macrocontroles.

Asignación de ID de automatización del anfitrión a parámetros (MASCHINE como plugin)

1. Haga clic en la flecha, en la esquina inferior izquierda del área de control, para abrir debajo el área de asignaciones.



2. A la izquierda del área de asignaciones, haga clic en Automation para abrir el panel de la automatización. En el panel haga clic en Host.



3. Haga clic en Enable, para asignar el parámetro correspondiente a un ID de automatización.



→ El campo de asignaciones pasará a mostrar ahora el ID de la automatización de ese parámetro. El parámetro quedó listo para ser controlado por el anfitrión.



Eliminar un ID de automatización es un procedimiento sencillo:

► Haga clic en el campo de asignación del parámetro para eliminar la asignación correspondiente.

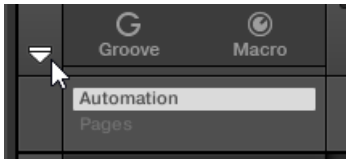
→ El ID de automatización será eliminado y el parámetro dejará de ser controlado por el anfitrión.

Para más información sobre la manera de automatizar parámetros de plugines VST/AU, consulte la documentación del anfitrión.

Asignación de controles MIDI a parámetros

La asignación de un control MIDI a un parámetro de MASCHINE se lleva a cabo de manera intuitiva gracias al **modo de aprendizaje (Learn)**:

1. Haga clic en la flecha, en la esquina inferior izquierda del área de control, para abrir debajo el área de asignaciones.



2. A la izquierda del área de asignaciones, haga clic en Automation para abrir el panel de la automatización. En el panel haga clic en MIDI.



Los campos de asignación de los parámetros automatizables mostrarán la palabra Learn.

3. Haga clic en Learn para ingresar al modo de aprendizaje del parámetro.
El campo de asignación mostrará la palabra Learning de manera intermitente.



4. Mueva el elemento de control deseado (perilla, botón, etc.) de su controlador MIDI.

→ El campo de asignación muestra el tipo de mensaje MIDI recibido (número de CC, PC (cambio de programa) o PW (rueda de inflexión de tono)). El parámetro quedó listo para ser controlado vía MIDI.

Tenga en cuenta que las asignaciones creadas recibirán mensajes MIDI a través de todos los canales de todos los puertos MIDI habilitados.

Para que el modo de aprendizaje y el consecuente control MIDI funcionen, la configuración de MIDI tiene que estar correctamente configurada en MASCHINE. Cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, esto se lleva a cabo en la ficha de MIDI del panel de preferencias (véase el apartado ↑3.6.3, Preferencias – MIDI para más detalles). Cuando MASCHINE funciona como plug-in de un anfitrión, la configuración MIDI es manejada por el anfitrión (véase ↑3.5, Modo autónomo y modo plugin).

Si el parámetro ya tenía una asignación MIDI, la nueva asignación reemplazará la vieja. Si cambia de opinión y desea cancelar la asignación de un nuevo control MIDI; mientras Learning parpadea, haga clic otra vez sobre el campo de asignaciones o presione [Esc] en el teclado del ordenador



No es posible asignar el mismos control MIDI a más de un parámetro de MASCHINE: si un control MIDI ya se encuentra asignado a un parámetro, al asignarlo a otro parámetro anulará automáticamente la primera asignación.

Si desea eliminar una asignación de MIDI sin registrar una nueva, haga lo siguiente:

► Pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) en el campo de asignaciones del parámetro cuya asignación desea eliminar y seleccione la opción de *Unlearn* del menú.



→ La asignación MIDI será eliminada y el parámetro dejará de estar controlado vía MIDI.

Por supuesto, este procedimiento también funciona para los plugines externos y de Native Instruments cargados en MASCHINE.

12.2.4 Seleccionar presetes de plugin VST/AU vía cambio de programa MIDI

Si un sonido está cargado con plugines VST/AU de Native Instruments o de otro fabricantes, puede pasar otro preset (parche, programa, etc.) del plugin por medio de mensajes MIDI de cambio de programa.

Para que esto pueda llevarse a cabo, el anfitrión deberá poder acceder a los presetes del plugin. No todos los plugines VST/AU de instrumento o de efecto manejan sus presetes (parches, programas, etc,) de la misma manera. Por favor, consulte la documentación del plugin para saber como disponer los presetes para el anfitrión.

Por ejemplo, en MASSIVE, ABSYNTH 5 y FM8, es necesario habilitar Program List y llenarlo con los parches deseados para que puedan ser leídos por MASCHINE y acceder a ellos mediante mensajes MIDI de cambio de programa.

Los plugines VST/AU de Native Instruments y de terceros atenderán los mensajes de cambio de programa según la configuración definida por los parámetros Source y Channel de la página MIDI de las propiedades de entrada del sonido respectivo. Véase ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI para una descripción detallada de este procedimiento.

12.2.5 Enviar MIDI desde los sonidos

Los sonidos pueden enviar mensajes MIDI y datos de automatización hacia el exterior para el control de aplicaciones o equipos MIDI desde el secuenciador de MASCHINE.

Cuando la salida de MIDI está habilitada, un sonido puede enviar:

- Notas MIDI correspondientes a las notas tocadas por el sonido en la pauta.
- Notas MIDI correspondientes a los golpes sobre los pads.
- Todos los eventos de las pistas MIDI creadas en el panel de automatización MIDI de la banda de control, al final del editor de pautas. Véase ↑11.6, Creación de pistas MIDI en MASCHINE para más detalles al respecto.

¡Un sonido sin plugines cargados puede también enviar datos MIDI! Es más, si el sonido no tiene plugines, pasará a su salida MIDI cualquier nota MIDI entrante. Para saber la manera de configurar el ingreso de notas MIDI en sonidos, véase ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI.

La salida MIDI de un sonido se configura en la página de MIDI de las propiedades de salida del sonido.

La página de MIDI de las propiedades de salida solamente está disponible en los sonidos.

Propietarios de MASCHINE 1.x: la página MIDI de las propiedades de salida del sonido reemplaza y extiende las funciones del módulo de salida MIDI de las versiones previas de MASCHINE.



La página MIDI de las propiedades de salida de un sonido en el programa.



La página MIDI de las propiedades de salida de un sonido en el controlador.

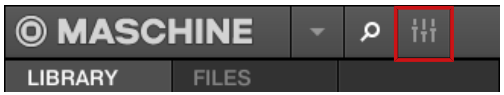
Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a la página de MIDI de las propiedades de salida, tanto desde el programa como desde el controlador.

Control	Descripción
Sección MIDI	
Dest.	Selecciona el puerto MIDI a través del cual el sonido enviará datos MIDI. Si MASCHINE funciona en **modo autónomo**, las opciones disponibles serán: *None* (salida MIDI deshabilitada (opción predeterminada) todas las salidas MIDI habilitadas y todos los sonidos del grupo que contengan un plugin que pueda recibir MIDI (plugines multitímbricos). Verifique la ficha de MIDI del panel de preferencias para habilitar los puertos de salida MIDI de su interfaz MIDI (véase ↑3.6.3, Preferencias – MIDI). Si MASCHINE funciona **como plugin** de un programa anfitrión, las opciones disponibles serán: *None* (salida MIDI deshabilitada (opción predeterminada)) y *Host* (anfitrión). Si selecciona *Host*, MASCHINE transmitirá los datos MIDI del sonido a la aplicación anfitriona. Esto permite grabar lo que se toca en los pads como archivos MIDI en el anfitrión (p. ej., para su editado posterior, para controlar otros instrumentos, etc.).
Channel	Seleccione el canal MIDI a través del cual el sonido enviará datos MIDI. Por defecto, el nicho de sonido 1 enviará datos MIDI por el canal 1. El nicho de sonidos 2, a través del canal 2, y así sucesivamente.
Transportación	Aplica una diferencia al número de nota MIDI antes de enviar la nota. Los valores van desde -48 (una transportación descendente de 48 semitonos; es decir, cuatro octavas) hasta + +48 (una transportación ascendente de 48 semitonos; es decir, cuatro octavas). El valor predeterminado es 0.

Configurar la salida MIDI de sonidos en la vista conjunta

La salida MIDI de los sonidos puede configurarse fácilmente en el mezclador de MASCHINE:

1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta, a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:



2. Abra la vista completa del mezclador, cliqueando el botón de apertura (la punta de flecha invertida) situado en la esquina inferior izquierda:



3. Verifique que el botón de IO, a la izquierda del mezclador, aparezca encendido. Si no lo está, púlselo con un clic para abrir los ajustes entrada y salida en cada una de las tiras.



4. Si el mezclador está mostrando solamente los canales de los grupos, pulse doble clic en la cabecera del grupo del sonido que desea configurar para que aparezcan los canales de los sonidos. Si el mezclador ya está mostrando los canales de los sonidos, pulse solamente un clic sobre la cabecera del grupo deseado.



El mezclador muestra los canales de los sonidos del grupo seleccionado.

5. Al final de la tira de canal del sonido que desea configurar, haga clic en el campo de MIDI OUT y, en el menú, seleccione el puerto MIDI deseado.



Esto es lo mismo que ajustar el parámetro de Dest. visto más arriba.

6. Haga clic en el pequeño campo de la derecha para seleccionar el canal MIDI.



Esto es lo mismo que seleccionar el canal con el parámetro de Channel descrito más arriba.

12.3 Crear juegos de parámetros con los macrocontroles

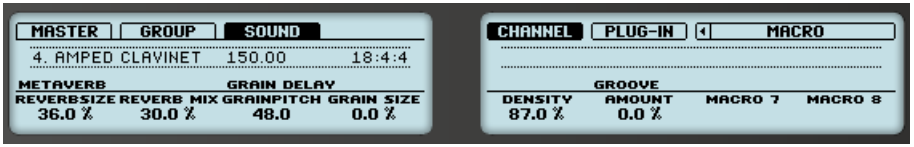
Los macrocontroles permiten controlar desde un solo lugar toda una selección de parámetros provenientes de distintas fuentes. Los macrocontroles están disponibles en los tres canales (sonidos, grupos y máster) y resultan de gran utilidad al tocar porque permiten armar un juego de parámetros de diversas fuentes y manipularlos en una sola pantalla.

Propietarios de MASCHINE 1.x: en MASCHINE 1.x, los macrocontroles se empleaban, entre otras cosas, para automatizar los parámetros de MASCHINE vía MIDI o a través de la automatización del anfitrión. Esto ya no sucede más en MASCHINE 2.0: la automatización y los macrocontroles son ahora completamente independientes. Ahora, los parámetros de MASCHINE pueden asignarse directamente a controles MIDI o a ID de automatización del anfitrión (véase ↑12.1.4, Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE). Los macrocontroles, en cambio, son ahora accesos directos a los parámetros deseados, en todos los niveles de MASCHINE y sin limitaciones de número.

Los macrocontroles aparecen disponibles en la **macropropiedades**.



Las macropropiedades de un sonido en el programa.



Las macropropiedades de un sonido en el controlador.

Por favor, consulte el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber la manera de acceder a las macropropiedades desde el programa y desde el controlador.

12.3.1 Macrocontroles: panorama general

Cada macrocontrol se asigna a un solo destino que opera el completo rango de acción del parámetro seleccionado. Por su parte, un mismo parámetro puede ser el destino de más de un macrocontrol.

Para saber cuales son los parámetros asignables a un macrocontrol, tenga en cuenta lo siguiente:

El macrocontrol de un canal puede controlar cualquier parámetro localizado en las propiedades o plugines de ese canal o de cualquier canal subyacente. En otras palabras:

- En sonidos: es posible asignar un macrocontrol a cualquier parámetro de las propiedades del canal o de sus plugines. También es posible asignar a los macrocontroles mensajes MIDI de cambio de control, de tono y de cambio de programa para posibilitar el control dispositivos MIDI externos.
- En grupos: es posible asignar un macrocontrol a cualquier parámetro de las propiedades del canal o de sus plugines. Lo mismo que a cualquier sonido dentro del grupo.
- En el máster: es posible asignar un macrocontrol a cualquier parámetro de las propiedades o de los plugines de cualquier canal del proyecto.



Obviamente, las macropropiedades (incluso de un canal diferente) no pueden ser destino de un macrocontrol.



Ligar un parámetro a más de un macrocontrol puede resultar útil en el siguiente caso: si el parámetro de un sonido es particularmente importante, puede ligarlo a la misma perilla de los macrocontroles de ese sonido, grupo o máster. Al hacer esto, se asegurará que el parámetro siempre esté disponible en la misma perilla al alternar entre los niveles del máster, grupo y sonido. (Por supuesto, esto no sucede si se pasa a otro sonido o grupo).

12.3.2 Asignar macrocontroles desde el programa

La asignación de macrocontroles se puede lleva a cabo de dos maneras. La manera más rápida y fácil es crear un macrocontrol directamente desde un parámetro. La otra forma, un poco más elaborada, es emplear el panel de Pages en el área de asignaciones.

La asignación de macrocontroles solo es posible en el programa

Asignar macrocontroles a partir de parámetros

Establecer un parámetro como macrocontrol de un canal o plugin es muy sencillo. Basta con pulsar un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre del parámetro para seleccionar el nivel de la asignación.

Para asignar un macrocontrol directamente desde un parámetro:

1. Pulse el símbolo del plugin o del canal para seleccionar el lugar donde desea poner el macrocontrol.
2. Seleccione el nivel donde se encuentra el parámetro; es decir el nivel del máster (MASTER), el nivel del grupo (GROUP)o el nivel del sonido (SOUND)
3. Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre del parámetro (el rótulo existente bajo la perilla, interruptor o menú) que desea asignar como macrocontrol y seleccione la opción deseada y disponible según el nivel elegido (Create Master Macro, Create Group Macro y Create Sound Macro).

⇨ El parámetro funciona ahora como control macro y aparece incluido en las propiedades Macro del canal del nivel donde fue asignado.

4. Para eliminar el macrocontrol creado, pulse el parámetro con el botón derecho y seleccione Remove Macro.

→ El parámetro seleccionado ya no funciona más como macro.

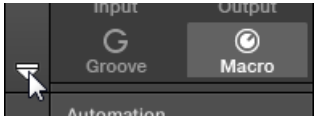
Asignar macrocontroles con el panel de páginas

La asignación de macrocontroles se lleva a cabo en el panel de Pages del área de asignaciones al seleccionar las propiedades Macro del canal. Se trata de un procedimiento similar al de la asignación de parámetros de plugines VST/AU a páginas de parámetros (véase ↑7.3.3, Configurar páginas de parámetros propias).

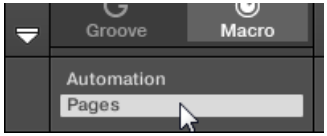
Abrir una página en el área de asignaciones

Antes que nada, hay que abrir el panel de Pages del área de asignaciones. Para llevar esto a cabo:

1. Seleccione la opción de propiedades macro del canal deseado (sonido, grupo o máster), de la manera descrita en ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control.
2. Haga clic en la flecha de la esquina inferior izquierda del área de control, para abrir debajo el **área de asignaciones**:



3. Pulse un clic en Pages:

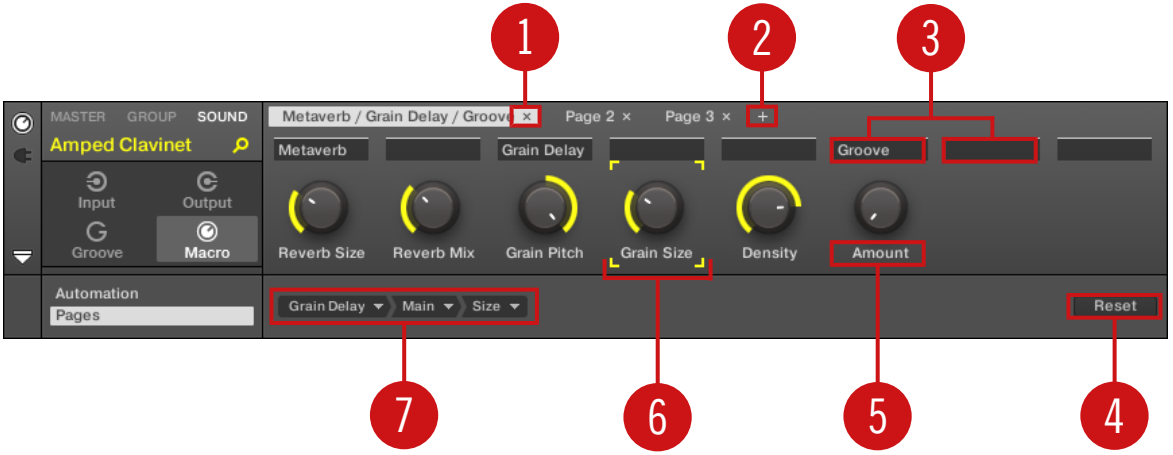


→ Pages quedará encendido y el panel de páginas aparecerá a la derecha. Ahora, ya podemos asignar macrocontroles a los parámetros.

Una vez abierta, al pasar a otra página de parámetros, el área de asignaciones seguirá dicha selección: siempre mostrará las asignaciones de la página mostrada arriba.

La ficha de Pages puedes cliquearse solamente al trabajar con plugines, con asignaciones de cambio de control de dispositivos MIDI externos o con macropropiedades. En el resto de los casos (todos los otros plugines y las propiedades de canal), ficha de Pages aparecerá desactivada. Para más información sobre la manera de asignar parámetros de plugines externos o de Native Instruments a páginas de parámetros, véase ↑7.3.3, Configurar páginas de parámetros propias.

Cuando el panel de páginas (Pages) del área de asignaciones está abierto, observará también algunos cambios en el área de control.



El área de control mostrando las macropropiedades y, abajo, el panel de Pages activado.

(**1**) **Botón de borrado (símbolo "x")**: haga clic en la "“x" para borrar dicha página de parámetros.

(**2**) **Botón de agregado (símbolo "+")**: haga clic en el "“+" para agregar una página nueva. Por defecto, las páginas se denominan como "Page 1", "Page 2", etc. Sin embargo, puede agrupar las páginas por secciones, cambiando su denominación en el campo de nombre correspondiente (**3**).

(**3**) **Campos de nombre**: estos campos permiten definir secciones de parámetros dentro de la página desplegada. Haga doble clic en el campo arriba del primer parámetro que desea incluir en la sección, escriba un nombre para la sección y presione [Intro] para confirmar. La nueva sección incluirá a todos los parámetros siguientes hasta el comienzo del sección siguiente (esto solo puede verse una vez cerrada el área de asignaciones). La página de parámetros refleja el nombre de las secciones. El nombre de la página reproducirá todos estos nombres separándolos con un guión.

(**4**) **Botón de restablecimiento**: haga clic en Reset para eliminar las asignaciones de la perilla seleccionada.

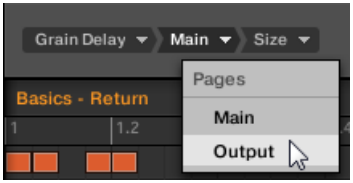
(**5**) **Campo de nombre del parámetro**: haga doble clic y escriba un nombre; luego, presione [Intro] para confirmar. Estos nombres quedarán reflejados en los correspondientes parámetros, en todo lugar donde aparezcan.

(**6**) **Marco de selección**: indica el macrocontrol asignado. Haga clic en cualquier macrocontrol para mostrar y editar sus asignaciones en el selector de destinos (**4**).

(**7**) **Selector de destinos**: muestra y selecciona el parámetro de destino del macrocontrol seleccionado (indicado por el marco de selección (**5**)). Este menú desplegable permite navegar a través de la estructura del canal hasta el parámetro deseado. Más adelante explicaremos en detalle su funcionamiento.

Seleccionar un parámetro con el selector de destinos

El selector de destinos (ver ilustración de arriba) permite seleccionar los parámetros para cada macrocontrol.



El selector de destinos permite seleccionar rápidamente el parámetro deseado.

Esta herramienta funciona como un menú de varios niveles. Los menús intermedios permanecen visibles para pasar cómodamente de uno a otro.

Para asignar un macrocontrol nuevo (sin asignaciones), haga lo siguiente:

1. Haga clic en Select (por ahora, el único menú del selector de destinos).
   El menú está organizado en subcategorías: *Settings* (la lista de propiedades del canal vigente), *Slots* (la lista de plugines cargados en el canal) y, posiblemente, una tercera categoría con la lista de los canales incluidos en el siguiente nivel. Por ejemplo, al editar las macropropiedades del máster, el menú muestra la subcategoría de grupos (*Groups*) con la lista de todos los grupos del proyecto. Del mismo modo, al editar las macropropiedades de un grupo, una opción de sonidos (*Sounds*) mostrará la lista de todos los sonidos del grupo. Y al trabajar con las macropropiedades de un sonido, verá aparecer un menú de *MIDI* conteniendo la lista de los mensajes de cambio de control asignables a ese macrocontrol.



El menú de macrocontroles (*Select* > *MIDI*) muestra la lista completa de mensajes MIDI de cambio de control, de 0 a 127, que pueden asignarse individualmente a un macrocontrol para posibilitar el control de un parámetro o de un dispositivo MIDI externo. Si no está seguro sobre el mensaje MIDI de cambio de control que debe emplear para controlar un parámetro en particular, consulte la documentación del dispositivo MIDI para más detalles.

2. Tras la selección realizada en el menú previo, el menú asumirá el nombre de esa selección y, eventualmente, otro menú aparecerá a la derecha para refinar más la búsqueda (por ejemplo, listando todas las páginas de parámetros del plugin o de las propiedades del canal seleccionado). Este procedimiento continuará hasta llegar a un parámetro y seleccionarlo.

→ Tras la selección de un parámetro, el macrocontrol es asignado a ese parámetro.

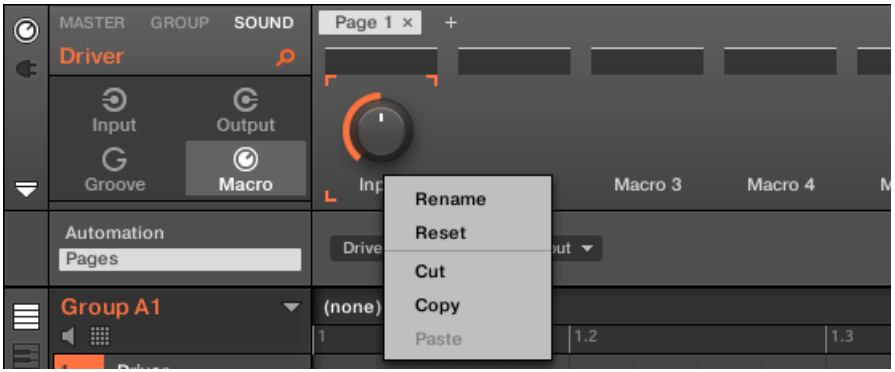
Tenga en cuenta que el recorrido permanece visible todo el tiempo: esto le permite hacer modificación sin tener que empezar otra vez desde el punto inicial:

► Para modificar un ítem en particular de la selección mostrada por el selector de destinos, haga clic en él y seleccione otro ítem.

→ Los ítems a a izquierda del ítem seleccionado (es decir, de un nivel más alto) permanecerán intactos, mientras que los ítems de la derecha (es decir, de un nivel más bajo) serán restablecidos.

Macroasignaciones – Menú contextual

Al abrir el área de asignaciones y seleccionar la pestaña de Pages, pulse el botón secundario del ratón sobre un nicho asignado o sin asignar para abrir el menú contextual.



El menú contextual de las macropropiedades.

El menú contextual presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo del teclado
Rename	Cambia el nombre del macro.	Ctrl + R / Cmd + R
Reset	Restablece el macro.	
Cut	Corta el macro para pegarlo en otra posición.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copia el macro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Pega el macro cortado o copiado en una nueva posición.	Ctrl + V / Cmd + V

Páginas del área de asignaciones - Menú contextual

Cuando el panel de Pages aparece seleccionada en el área de asignaciones, un menú contextual se abrirá al cliquear con el botón secundario del ratón sobre el nombre de la página.



El menú contextual de las páginas del área de asignaciones.

Este menú presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo del teclado
Delete	Elimina la asignaciones de la página vigente.	
Clear All	Borra las asignaciones y elimina todas las páginas.	

13 Control de la mezcla

La vista predeterminada del programa MASCHINE es la vista de los arreglos, la cual presenta el arreglador, en la parte de arriba; el área de control, en la parte central, y el editor de pautas / editor de samples, en la parte inferior. La vista del arreglador es apropiada para organizar las melodías y ritmos sobre la línea métrica. Esta herramienta permite, por ejemplo, definir con precisión las pautas de cada grupo en el editor de pautas y combinarlos como clips en el arreglador para armar toda una canción.

La **vista conjunta** es otra de las grandes características de MASCHINE. Es una vista que brinda un rápido acceso al volumen y direccionamiento de sonidos, grupos y máster. Brinda también una interfaz intuitiva para el ajuste de parámetros de todos los plugines.

La vista conjunta resulta práctica en distintos momentos del trabajo. Por ejemplo, al armar kits de percusión, establecer efectos de envío, crear direccionamientos avanzados... y, por supuesto, durante actuaciones en vivo.

13.1 Vista conjunta: fundamentos

Esta sección describe la operación básica de la vista conjunta.

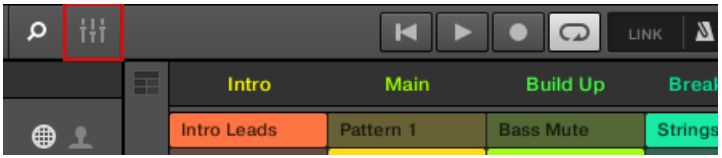
Vista conjunta vs. vista del arreglador

Es importante tener en cuenta que la vista conjunta ofrece las mismas funciones que la vista del arreglador. Dicho de otra manera, cada operación llevada a cabo en la vista conjunta, también puede realizarse en la vista del arreglador (vistas de ideas y vista de la canción). El propósito de la vista conjunta es disponer y organizar la información y los ajustes del proyecto de manera distinta, más funcional para determinadas operaciones, fundamentalmente todas aquellas relacionadas con el direccionamiento y la supervisión de los distintos niveles de volumen.

En el resto de este capítulo, por cada procedimiento llevado a cabo en la vista conjunta mencionaremos brevemente el correlato equivalente de la vista de los arreglos, o señalaremos la descripción correspondiente de otras partes del manual.

13.1.1 Alternar entre la vista del arreglador y la vista conjunta

En el programa, para alternar entre la vista del arreglador (vista de ideas o vista de la canción) y la vista conjunta:



El botón de la vista conjunta.

- Pulse el botón de la vista conjunta, arriba a la izquierda del arreglador, para pasar de la vista conjunta a la del arreglador y viceversa.
- Presione SHIFT + NAVIGATE para pasar de una vista a otra.

13.1.2 Elementos de la vista conjunta

Al poner el programa MASCHINE en la vista conjunta, el arreglador, el área de control y el editor de pautas son reemplazados por los siguientes elementos:



La vista conjunta con el Mezclador (1) en la parte superior, la cadena de plugines en la tira central (2) y el área de plugines (3) en la parte inferior.

(**1**) **Mezclador**: el mezclador permite una visión de conjunto del volumen y direccionamiento de todos los sonidos del grupo en foco y de todos los grupos del proyecto. La tira de canal que ocupa el extremo derecho se encarga de los ajustes del canal supraordinado — el canal del grupo si el mezclador está mostrando los canales de los sonidos o el canal máster/de monitorización si el mezclador está mostrando los canales de los grupos. Véase ↑13.2, El mezclador para una descripción detallada.

(**2**) **Cadena de plugines**: el listón central muestra la cadena formada por todos los plugines del canal en foco (sonido, grupo o máster). Véase ↑13.3, La cadena de plugines para una descripción detallada.

(**3**) **Área de plugines**: abajo, el área de plugines muestra los plugines cargados en el canal en foco (sonido, grupo o máster). Ajuste los parámetros de cada plugin directamente sobre la interfaz respectiva. Véase ↑13.4, El área de plugines para una descripción detallada.

13.2 El mezclador

El mezclador ocupa la parte superior de la vista conjunta y es el componente ideal para supervisar y ajustar, de manera inmediata, el volumen y direccionamiento de todos los canales.



El mezclador del programa MASCHINE.

El mezclador presenta el aspecto de una mesa de mezclas tradicional, compuesto por una serie de **tiras de canal**. Las tiras de canal mostradas dependerán de lo siguiente:

- El sonido o grupo seleccionado: ↑13.2.1, Mostrar grupos vs. mostrar sonidos.

- El tamaño del mezclador (minimizado o no) y las distintas secciones habilitadas: ↑13.2.2, Ajustar el diseño del mezclador.

13.2.1 Mostrar grupos vs. mostrar sonidos

El mezclador brinda dos modos de exposición, según el nivel que en foco:

- **Nivel de grupos**: el mezclador muestra las tiras de canal de los grupos del proyecto.
- **Nivel de los sonidos**: el mezclador muestra las tiras de canal de los nichos de sonido del grupo en foco.

A continuación, pasaremos a describir cada uno de ellos.

Si la ventana de MASCHINE no puede mostrar todas las tiras de canal, una barra de desplazamiento aparecerá al final del mezclador para poder recorrerlo en su totalidad.



Utilice la barra de desplazamiento para poder ver los canales ocultos.

Sea cual fuere el tamaño del mezclador, la tira de salida de la derecha aparecerá siempre visible.

El Mezclador muestra el nivel de grupos

El mezclador muestra **todos los grupos conjuntamente**:



En esta modalidad, las tiras de entrada (**1**) representan todos los grupos del proyecto y la tira de salida, a la derecha (**2**), representa el canal maestro/de monitorización. La partes superior del mezclador está ocupada por la cabecera de todos los grupos y del canal maestro/de monitorización (**3**). El canal en foco aparece resaltado.

El mezclador muestra el nivel de los sonidos

El mezclador puede mostrar también los **nichos de sonido de un grupo determinado**:



En esta modalidad, las tiras de entrada (**1**) representan los sonidos del grupo en foco y la tira de la derecha (**2**) representa el grupo en foco. La parte superior de mezclador muestra dos hileras de cabeceras:

- La primera hilera (**3**) contiene las cabeceras de todos los grupos y la del canal maestro/de monitorización. La cabecera del grupo (o la del máster/monitorización, a la derecha) en foco aparece siempre resaltada.
- La segunda hilera (**4**) contiene las cabeceras de los nichos de sonido del grupo en foco. La cabecera del nicho de sonido (o la del grupo de pertenencia, a la derecha) en foco aparece siempre resaltada.

Alternar entre el nivel de grupos y el nivel de sonidos

Para pasar de un nivel a otro:

► Para que el mezclador muestre los grupos de un proyecto o todos los nichos de sonido de un grupo en particular, pulse doble clic en la cabecera de un grupo, en la parte superior del mezclador.

→ Si el mezclador estaba mostrando las tiras de los sonidos, pasará a mostrar las tiras de los grupos y el grupo cliqueado tendrá el foco. Si el mezclador estaba mostrando las tiras de los grupos, pasará a mostrar las tiras de los sonidos del grupo cliqueado. La tira en foco será la del último sonido en foco.

¡Asegúrese de cliquear en el cuerpo de la cabecera y no sobre el número o la combinación de número y letra, de la esquina superior izquierda, de lo contrario, en vez de alternar entre una vista y otra, silenciará/desilenciará el canal del grupo en cuestión!

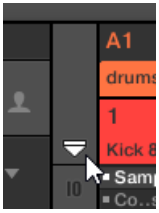
13.2.2 Ajustar el diseño del mezclador

Sin importar el tipo de canal expuesto, el diseño del mezclador puede ser ajustado para poder trabajar mejor sobre el área seleccionada.

Minimizar y maximizar el mezclador

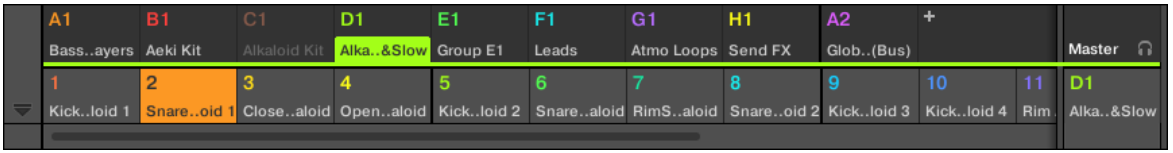
Para minimizar o maximizar el mezclador de manera que muestre solamente las cabeceras o las tiras de canal completas, haga lo siguiente:

► Haga clic en la punta de flecha, en la parte inferior izquierda del mezclador, para mostrar u ocultar el detalle de los canales.



Minimizar/maximizar el mezclador.

Cuando el mezclado está minimizado, las tiras de canal solo muestran sus cabeceras.



Una tira de canal minimizada del mezclador.

Exponer/ocultar las distintas secciones de las tiras

Tanto al exponer los canales de los grupo o los canales de los sonidos de un grupo particular, el mezclador permite seleccionar las secciones con las cuales trabajar. Esto se lleva a cabo con los tres botones situados a la izquierda del mezclador:



Seleccionando las secciones de los canales.

De arriba abajo:

- **Botón IO**: haga clic en el botón para mostrar u ocultar los ajustes de salida (tanto de audio como de MIDI) de las tiras de canal.
- **Símbolo de plugin**: haga clic en el enchufe para mostrar u ocultar la lista de plugines en las tiras de canal.
- **Botón AUX**: haga clic en el botón para mostrar u ocultar la salida auxiliar de las tiras de canal.

Los ajustes de la salida general de audio aparecen siempre visibles, incluso si el botón IO está deshabilitado.

Para una descripción detallada de los ajustes de las tiras de canal, consulte abajo el apartado ↑13.2.5, Ajustar la configuración de las tiras de canal.

13.2.3 Seleccionar la tira del canal

Dado que la vista conjunta es simplemente otra manera de mostrar y acceder a los canales de MASCHINE, el procedimiento de selección y puesta en foco es similar al de la vista de los arreglos:

- Para poner el foco sobre un canal determinado (sonido o grupo), pulse un clic en el cuerpo de la cabecera respectiva (cabecera de grupos y máster/monitorización en la fila superior, y cabecera de sonidos en la fila inferior si aparece visible). O utilice los comandos habituales del controlador (véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido). La cabecera del canal en foco aparece resaltada.
- Al poner el foco en una tira de canal determinada, el foco pasará también al sonido, grupo o máster representado en la vista del arreglador y viceversa.
- Cuando el mezclador muestra las tiras de los sonidos de un grupo, al cliquear en la cabecera de otro grupo, el mezclador pasará a mostrar los sonidos de ese grupo.
- Es posible seleccionar más de una tira de canal. La tira en foco es también la tira seleccionada. La selección múltiple funciona de la misma manera que en la vista del arreglador (véase ↑5.1.3, Seleccionar varios sonidos o grupos).

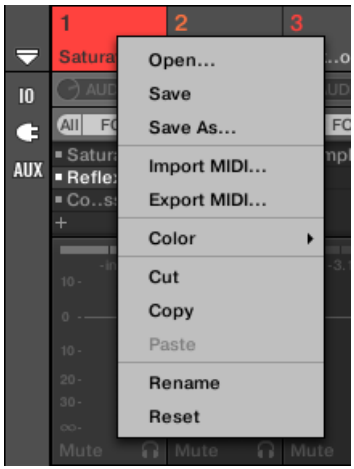


Cualquiera sea el canal seleccionado, el área de plugines, en la parte inferior de la vista conjunta, mostrará los plugines cargados en ese canal (véase ↑13.4, El área de plugines).

13.2.4 Manejar los canales del mezclador

El mezclador brinda los mismos comandos y procedimientos de operación que la vista del arreglador. En su gran mayoría, aparecen en el menú contextual de cada canal:

► Para abrir el menú contextual de un canal, pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) en la cabecera del canal:



Abrir el menú contextual de un canal pone automáticamente el foco sobre ese canal.

El menú contextual del canal brinda las mismas opciones que el menú contextual de la vista del arreglador.

El mezclador dispone de los comandos siguientes:

Comando	Acción
Cambiar el nombre del canal	Pulse doble clic sobre el nombre del canal, en la cabecera, escriba el nombre deseado con el teclado del ordenador y pulse [Intro] para confirmar (o [Esc] para cancelar). También puede abrir el menú contextual y seleccionar la opción de *Rename*. Véanse ↑5.2.3, Cambiar el nombre de los nichos de sonido y ↑5.3.3, Cambiar el nombre de un grupo.
Cambiar el color del canal	Abra el menú contextual del canal y seleccione *Color*. Véanse ↑5.2.4, Cambiar el color de un sonido y ↑5.3.4, Cambiar el color de un grupo.

Comando	Acción
Copiar y pegar canales	Abra el menú contextual del canal y seleccione *Copy* o *Paste*. Véanse ↑5.2.6, Copiar y pegar sonidos y ↑5.3.6, Copiar y pegar grupos.
Restablecer canal de sonido	Abra el menú contextual del canal del sonido y seleccione *Reset*. Véase ↑5.2.8, Restablecer nichos de sonido para más detalles.
Eliminar canal de grupo	Abra el menú contextual del canal del grupo y seleccione *Delete*. Véase ↑5.3.8, Eliminar grupos para más detalles.
Guardar canal	Abra el menú contextual del canal y seleccione *Save As…*. Véanse ↑5.2.5, Guardar sonidos y ↑5.3.5, Guardar los grupos.



No es posible arrastrar sonidos o grupos en el mezclador. Esto solo es posible en la vista del arreglador. Véanse ↑5.2.7, Mover sonidos y ↑5.3.7, Reordenar los grupos para más detalles.

13.2.5 Ajustar la configuración de las tiras de canal

Las tiras de sonidos y grupos asemejan la disposición de una clásica mesa de mezclas. La señal viaja de arriba abajo: desde la entrada, configurada en al parte superior, pasando por los plugines cargados en el canal y por los controles de volumen y balance, para finalmente llegar a la salida, configurada en la parte final del canal.

Los controles y secciones de cada canal reflejan la mayor parte de las propiedades expuestas en el área de control de la vista del arreglador y posibilitan un ajuste mas visual e intuitivo (la lista de parámetros disponibles aparece al final del presente apartado)

Ajustes sobre la marcha

El mezclador brinda una función que no está disponible en la vista del arreglador: para cambiar la configuración de un canal no es necesario ponerlo primero en foco; simplemente, haga clic sobre el control deseado y modifíquelo de manera conveniente, el foco o la selección vigente no sufrirá cambio alguno.

Consejo: utilice la tira del canal supraordinado del costado derecho.

En su costado derecho, el mezclador exhibe una tira de canal (el canal de "salida" de una mesa de mezclas) que representa siempre el canal supraordinado:

- Si el mezclador está mostrando los grupos, está tira pasará a representar el canal máster (o de monitorización).
- Si el mezclador está mostrando los sonidos del grupo en foco, esta tira pasará a representar ese grupo.

Particularmente, en el nivel de los sonidos, esto permite supervisar rápidamente el nivel de volumen y ajustarlo en el grupo correspondiente sin tener que poner el mezclador específicamente en el nivel de los grupos.



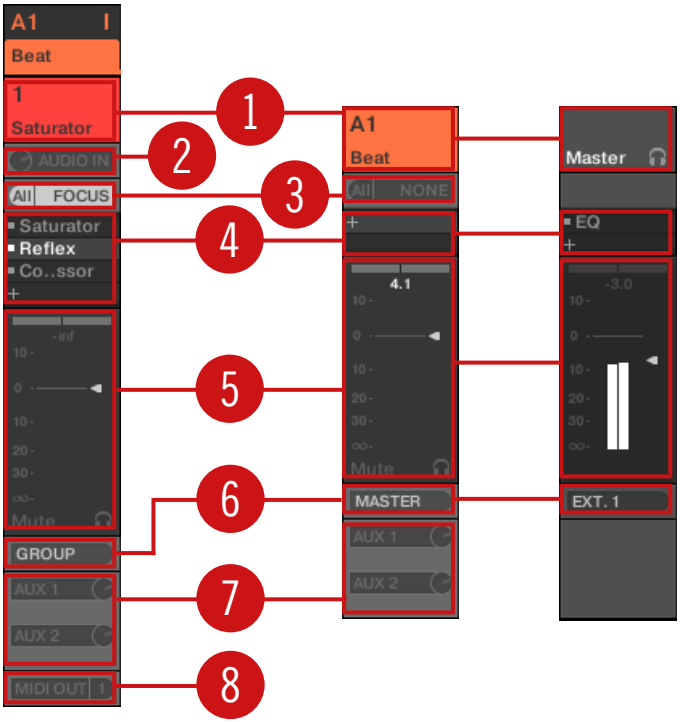
Por ejemplo, si un bombo está sonando muy fuerte, mientras baja el volumen del mismo puede comprobar, a la derecha, como esto afecta el volumen general del grupo y, eventualmente, ajustar también el volumen del grupo.

Composición de las tiras de canal de sonidos y grupos

A continuación, enumeraremos todos los elementos que componen una tira de canal. Describiremos también su funcionamiento básico y el parámetro correspondiente en la vista del arreglador.



Si alguno de estos componentes no se encuentra visible, verifique el mezclador no esté minimizado (el botón de apertura del costado izquierdo debe aparecer habilitado. Véase ↑13.2.2, Ajustar el diseño del mezclador para más detalles).



Una tira de canal completa (sonido, a la izquierda; grupo y máster, a la derecha).

(**1**) **Cabecera**: muestra el nombre y el índice alfanumérico del grupo, o el nombre del sonido. Las cabeceras de los grupos se sitúan en la fila superior del mezclador y las cabeceras de los sonidos en la fila inmediatamente debajo. Adicionalmente, la cabecera muestra también un diminuto medidor de volumen en la esquina superior derecha. Las acciones disponibles son las siguientes:

- Alternar entre sonidos y grupos (véase ↑13.2.1, Mostrar grupos vs. mostrar sonidos).
- Seleccionar/poner en foco un canal (véase ↑13.2.3, Seleccionar la tira del canal).
- Cambiar el nombre de un canal: haga doble clic en la cabecera, escriba otro nombre con el teclado del ordenador y pulse [Intro] para confirmar (o [Esc] para cancelar). También puede emplear la opción de *Rename* del menú contextual.

- Otras acciones disponibles: pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) en la cabecera para abrir el menú contextual (véase ↑13.2.4, Manejar los canales del mezclador).

(**2**) **Ajuste de la entrada de audio** (sonidos solamente): permiten configurar el direccionamiento de la entrada de audio. Visible solamente cuando el botón de IO se encuentra habilitado a la izquierda del mezclador. Haga clic en AUDIO IN para seleccionar la entrada de audio y ajustar su volumen con la pequeña perilla de la izquierda. Estos controles son los equivalentes de los parámetros de Source y Gain de la página de Audio de las propiedades de entrada del sonido. Véase ↑12.1.1, Envío de audio externo a los sonidos para más detalles.

(**3**) **Ajustes de la entrada de MIDI**: permiten configurar el direccionamiento de la entrada de MIDI. Visible solamente cuando el botón de IO se encuentra habilitado a la izquierda del mezclador. Haga clic en MIDI IN para seleccionar un puerto de entrada MIDI y seleccionar un canal con el menú de la izquierda. Estos controles son los equivalentes de los selectores de Source y Channel de la página MIDI de las propiedades de entrada sonidos y grupos. Véase ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI para más detalles.

(**4**) **Lista de plugines**: muestra los plugines cargados en el canal. La lista solo es visible cuando se habilita el botón de plugines (el enchufe) a la izquierda del mezclador. Las acciones disponibles son las siguientes:

- Pulse con un clic el "+" para abrir el menú de plugines y cargar un nuevo plugin al final de la lista.
- Pulse clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) en un plugin para reemplazarlo por otro o para eliminarlo (para hacer esto, seleccione la opción *None* del menú).
- Haga clic en el nombre de un plugin para seleccionarlo. Si el plugin no se ve en el área de plugines, el área se desplazará automáticamente para mostrar su interfaz (véase ↑13.4, El área de plugines).
- Haga clic en el cuadradito situado a la izquierda para anular el plugin (los plugines anulados aparecen de color gris apagado) o para volverlo a reinsertar en la cadena de la señal.
- Arrastre los nombres por la lista para cambiarlos de lugar.

Esta lista de plugines es exactamente equivalente a la lista de plugines del área de controla de la vista de los arreglos. Consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines para más detalles.

(**5**) **Sección del deslizante**: permite ajustar el volumen del canal, la posición panorámica, el silenciamiento y la monitorización. Las acciones disponibles son las siguientes:

- Arrastre el **deslizante** para ajustar el nivel de volumen. Este control funciona igual que el parámetro de Level de la página de Audio de las propiedades de salida del canal (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos). Adicionalmente, los **medidores de volumen** muestran el nivel de volumen del canal. El **nivel del volumen** aparece de color gris, arriba del medidor y del deslizante de volumen. Si este valor máximo pasa de cero, se pondrá de color blanco para indicar la presencia de distorsión. Haga clic en el valor para restablecerlo.
- Arrastre horizontalmente las dos barras que coronan esta sección para ajustar **la posición panorámica** del canal en el campo estéreo. Estas barritas son el equivalente del parámetro de Pan de la página de Audio de las propiedades de salida del canal (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos).
- Pulse un clic en el **botón de silenciamiento** para silenciar el canal o pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) para silenciar todos los otros canales (función de aislamiento). Véase ↑6.3.1, Silenciar y Aislar para más detalles.
- Pulse un clic en el **botón de los auriculares** para enviar el canal a la monitorización. Este botón es el equivalente del parámetro de Cue de la página de Audio de las propiedades de salida del canal. Véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más detalles.

(**6**) **Menu de la salida de audio**: selecciona el destino de la salida general de audio del canal. Por defecto, los canales de sonido tienen salida a su grupo de pertenencia. Los canales de los grupos, a su vez, tienen salida al máster y el máster tiene salida al primer par de salida estereofónica. Haga clic en el rótulo del campo para seleccionar otro destino. Este control es el equivalente del selector de Dest. de la página de Audio de las propiedades de salida de sonidos y grupos (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos) y del máster (véase ↑12.1.4, Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE).

(**7**) **Salida auxiliar**: permite ajustar el direccionamiento de las salidas auxiliares. Visible solamente cuando el botón de AUX se encuentra habilitado a la izquierda del mezclador. Haga clic en AUX 1 o AUX 2 para seleccionar un destino para esta salida auxiliar. Ajuste el volumen correspondiente con la pequeña perilla de la derecha y seleccione el orden de procesamiento haciendo clic en Post o en Pre. Estos controles son los equivalentes de los parámetros de Dest., Level y Order de la página de Aux de las propiedades de salida de sonidos y grupos (véase ↑12.1.3, Establecer salidas auxiliares en sonidos y grupos).

(**8**) **Ajuste de la salida MIDI** (sonidos solamente): permite seleccionar una salida de MIDI. Visible solamente cuando el botón de IO se encuentra habilitado a la izquierda del mezclador. Haga clic en el rótulo de MIDI OUT para seleccionar un puerto de salida MIDI y seleccione un

canal con el menu de la derecha. Estos controles son equivalentes a los selectores de Dest. y Channel de la página MIDI de las propiedades de salida del sonido (véase ↑12.2.5, Enviar MIDI desde los sonidos).



La modulación de parámetros no aparece indicada en el mezclador. En consecuencia, el valor de un parámetro modulado podría cambiar aun si el control respectivo del mezclador mostrara un valor fijo. Por ejemplo, si el deslizante de volumen de un canal está completamente bajado y el volumen del canal está siendo modulado, el volumen real del canal podría superar temporalmente el valor así ajustado; generándose en consecuencia una señal audible (y visible a través del medidor), a pesar de la posición completamente abajo del deslizante. En la vista de los arreglos, por el contrario, el área de control indica la modulación de los parámetros continuos mediante un anillo alrededor de las perillas. Véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la modulación de parámetros.

Composición de la tira de canal del máster y la monitorización

La tira de canal del máster y de la monitorización se similar a la de los sonidos y grupos ya descrita, a excepción de los elementos siguientes (los números remiten a la ilustración utilizada en el párrafo anterior):

- El botón de silenciamiento (Mute) de la sección del deslizante (**5**) no se encuentra disponible.
- La configuración de la entrada de audio (**2**) y los ajustes de MIDI (**3**) no se encuentran disponibles.
- Las salidas auxiliares (**7**) y la salida de MIDI (**8**) no están disponibles.
- La tira de canal de la monitorización no cuenta con una lista de plugines (**4**).

13.2.6 Empleo del canal de monitorización

MASCHINE ofrece una salida especial para poder llevar a cabo la monitorización. Este canal permite direccionar cualquiera de los canales (de sonido o grupo) a una salida independiente sin interferir con la salida general de MASCHINE. Por ejemplo, se lo puede emplear para preparar un sonido o un grupo con los auriculares durante una actuación en vivo: mande primeramente el canal vacío a la monitorización, luego cargue desde el buscador el sonido o grupo deseado (o compóngalo desde cero), añada plugines, ajuste los parámetros o grabe pautas según crea conveniente y, finalmente, cuando tenga todo listo, insértelo nuevamente en su interpretación.

La monitorización permite también:

- La escucha previa de samples en el buscador (véase ↑4.3.3, Audición de samples).
- Aplicar el metrónomo (véase ↑11.2.3, Empleo del metrónomo).
- Funciones de escucha previa en el editor de samples cuando se lleva a cabo una grabación (véase ↑17.2.2, Seleccionar la fuente y el modo de grabación) o un corte de samples (véase ↑17.4, Cortar samples).

Enviar canales de sonidos y de grupos a la monitorización

► Pulse un clic en el botón de los auriculares, presente en todas las tiras de canal, para monitorizar el contenido del canal.

→ El botón de los auriculares se encenderá. El canal ya no deriva la señal a su destino previo sino que la envía al canal de monitorización.

Para acabar con la monitorización del canal y enviar la señal a su destino habitual (definido por el ajuste de salida), vuelva a cliquear el botón de los auriculares.

También, es posible enviar a la monitorización múltiples canales de sonido y de grupo de manera simultánea.



En la vista del arreglador, el equivalente del botón de los auriculares es el interruptor de Cue de la página de Audio de las propiedades de salida de sonidos y grupos (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos).



El silenciamiento y la aislación de canales no se puede llevar a cabo cuando los canales están siendo monitorizados: lo que se envía a través de la monitorización es reproducido por este canal sin tener en cuenta si el canal de origen estaba silenciado o no.

Ajuste del canal de la monitorización en el mezclador

Todas las señales de la monitorización pasan por la tira de canal de la monitorización. Esta tira de canal aparece en el mezclador de la siguiente manera:

1. Haga clic en la cabecera de la tira del máster/monitorización, en la esquina superior derecha del mezclador.



   Si el mezclador estaba mostrando los canales de los sonidos, pasará a mostrar el nivel de los grupos. La tira de canal del máster/monitorización aparecerá y quedará puesta en foco.

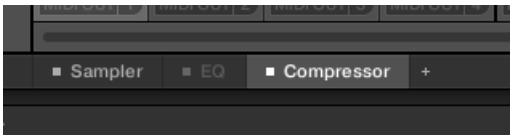
2. Haga clic en el símbolo de los auriculares de la cabecera.



→ El canal del máster pasará a representar el canal de la monitorización. Ajuste aquí el volumen, la posición panorámica y el destino del canal de la monitorización. Como destino, puede seleccionar, por ejemplo, otro par de salida en el cual conectar los auriculares. Estos ajustes se describen en ↑12.1.4, Configurar las salidas maestra y de monitorización de MASCHINE.

13.3 La cadena de plugines

En la parte central de la vista conjunta, justo debajo del mezclador, una barra horizontal, presenta la lista de plugines cargados en el canal en foco: la **cadena de plugines**. En la cadena de plugines, los plugines aparecen dispuestos de manera horizontal y la señal los va recorriendo de izquierda a derecha.



La cadena de plugines con el Compressor seleccionado y el EQ anulado.

Salvo por su disposición horizontal, la cadena de plugines cumple la misma función que la lista de plugines de las tiras de canal del mezclador; esto es, la organización de los plugines del canal.

- Haga clic en el nombre de un plugin para seleccionarlo. Si el plugin se halla fuera de los límites del área de plugines, el área de plugines se desplazará automáticamente hasta el plugin seleccionado.
- Pulse un clic en el "+" situado al final de la cadena y seleccione en el menú otro plugin para cargar. También, puede pulsar clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el nombre del plugin para reemplazarlo por otro. Véase ↑7.1.3, Cargar, eliminar y reemplazar plugines para más detalles.
- Pulse un clic en el cuadradito que aparece a la izquierda del nombre del plugin para anularlo (los plugines anulados aparecen de color gris apagado). Vuelva a cliquear el cuadradito para insertar el plugin nuevamente en la cadena de procesamiento. Véase ↑7.1.5, Anular nichos de plugin para más detalles.
- Pulse clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre el nombre de un plugin para abrir el menú contextual y gestionar los plugines con los comandos de *Open...*(abrir), *Save As...*(guardar como...) y *Save As Default...* (guardar como predeterminado [solo plugines externos y de Native Instruments]). Véanse ↑7.1.9, Guardar y abrir presetes de plugin y ↑7.3.4, Empleo de presetes de plugin VST/AU para más información.



La cadena de plugines no permite mover los plugines. Para hacer esto, utilice la lista de plugines de los canales del mezclador (véase ↑13.2.5, Ajustar la configuración de las tiras de canal).

13.4 El área de plugines

La parte inferior de la vista conjunta de MASCHINE ofrece una representación gráfica de los plugines cargados en el canal (sonido, grupo o máster) en foco: el **área de plugines**. El área de plugines muestra los plugines cargados bajo la forma de un **panel de controles**, contando cada plugin con un panel propio.

Al igual que la cadena de plugines de arriba, los plugines aparecen dispuestos de manera horizontal y la señal los va recorriendo de izquierda a derecha.



El área de plugines de un canal. Cada plugin cuenta con su propia interfaz.

En el área de plugines, el aspecto de los paneles de los plugines dependerá del tipo específico de plugin (interno, externo o de Native Instruments):

- En todos los casos, el panel siempre aparece con una **cabecera**: ↑13.4.1, La cabecera del plugin
- **Los efectos internos y sintetizadores de percusión** (Drumsynths) cuentan con paneles propios: ↑13.4.2, Paneles de efectos internos y sintetizadores de percusión
- El plugin del **Sampler** cuenta con un panel especial, más grande: ↑13.4.3, Panel del sámpler
- **Los plugines de Native Instruments** son paneles particulares inspirados en la interfaz de usuario propia de cada producto: ↑13.4.4, Paneles particulares de los plugines Native Instruments
- Los plugines de Native Instruments y los plugines externos pueden **desprenderse** y ser abiertos en una ventana flotante: ↑13.4.5, Desprender el panel del plugin (plugines Native Instruments y externos)

Recorrer el área de plugines

Si la ventana de MASCHINE no es lo suficientemente grande como para contener todos los paneles dentro del área de plugines; en la cadena de plugines, haga clic sobre el plugin deseado para que el área de plugines se desplace automáticamente hasta el panel correspondiente:



En la cadena de plugines, haga clic sobre el nombre del plugin para su panel aparezca mostrada en el área de plugines de abajo.

Por otra parte, cuando el área de plugines no alcanza para exponer todos los paneles, una barra de desplazamiento aparece debajo para poder acceder a los paneles ocultos.



Utilice la barra de desplazamiento para acceder al resto de los paneles.

Del mismo modo, una barra de desplazamiento vertical aparecerá a la derecha del panel cuando este tenga una altura superior a la de la ventana.



Utilice la barra de desplazamiento vertical para acceder al resto del plugin.

13.4.1 La cabecera del plugin

Los paneles de todos los tipos de plugin (internos, de Native Instruments y externos) cuenta con una **cabecera** en la parte superior:



La cabecera del plugin en la parte superior del panel.

La cabecera del plugin presenta, de izquierda a derecha, los siguientes elementos:

(**1**) **Botón de apertura de la ventana del plugin** (solo plugines Native Instruments y externos): pulse con un clic la pequeña flecha para abrir o cerrar la interfaz del plugin en una ventana externa. Véase ↑13.4.4, Paneles particulares de los plugines Native Instruments para más detalles al respecto.

(**2**) **Botón de la vista adicional** (solo en algunos plugines Native Instruments): algunos plugines de instrumento de Native Instruments presentan un panel con dos vistas alternativas. Haga clic en "+" para pasar de la vista predeterminada a la vista adicional. Véase ↑13.4.4, Paneles particulares de los plugines Native Instruments para más detalles al respecto.

(**3**) **Nombre del preset**: muestra el nombre del preset.

(**4**) **Botón de búsqueda rápida**: haga clic en la lupa para abrir la función de búsqueda rápida y abrir la última búsqueda realizada para cargar el preset.

13.4.2 Paneles de efectos internos y sintetizadores de percusión

En los sintetizadores de percusión (Drumsynths) y los efectos internos, los paneles del área de plugines brinda una representación visual de los plugines y sus parámetros.



El panel de un sintetizador de percusión y de dos efectos internos.

Al igual que en los otros plugines, estos paneles cuentan también con una cabecera. La cabecera contiene el nombre del preset y el símbolo de la búsqueda rápida (véase ↑13.4.1, La cabecera del plugin para más detalles).

Si bien los parámetros no se organizan de la misma manera que en las páginas de parámetros de la vista de los arreglos; los paneles de los sintetizadores y los efectos internos presentan exactamente los mismos parámetros.

> Las únicas excepciones son el Compressor, el Gate y el Limiter, cuyos paneles cuentan con un medidor de volumen que no aparece disponible en el área de control (reducción de ganancia para el Compressor y volumen de entrada para el Gate y el Limiter).

Para una descripción completa de los parámetros de cada uno de los paneles, consulte el capítulo ↑9, Emplear los sintetizadores de percusión (Drumsynths), para los sintetizadores de percusión, y el capítulo ↑15, Detalle de los efectos, para los efectos internos.



La modulación de parámetros no aparece indicada en los paneles de los plugines internos. En consecuencia, el valor de los parámetros modulados podría cambiar aun cuando no se registraran cambios en los controles del panel. Véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la modulación de parámetros.

13.4.3 Panel del sámpler

El panel del sámpler que aparece en el área de plugines presenta una combinación de los parámetros presentes en las tres primeras páginas de parámetros del área de control, junto con los parámetros disponibles en la pagina de zonas (Zone) del editor de samples.

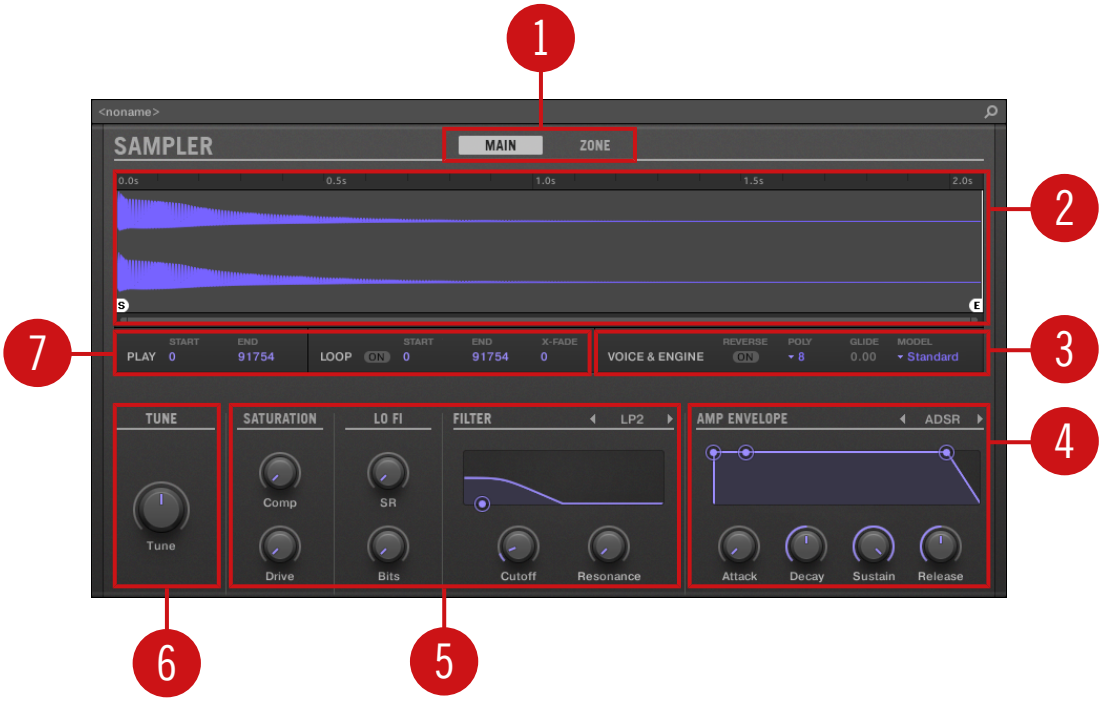
Al igual que los otros paneles de plugin, el sámpler presenta una cabecera en su parte superior. La cabecera contiene el nombre del preset y el símbolo de la búsqueda rápida (véase ↑13.4.1, La cabecera del plugin para más detalles).

El panel del sámpler presenta dos paneles: MAIN y ZONE. Para acceder a ellos, haga clic en MAIN o en ZONE.



La modulación de parámetros no aparece indicada en los paneles de los plugines internos. En consecuencia, el valor de los parámetros modulados podría cambiar aun cuando no se registraran cambios en los controles del panel. Véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la modulación de parámetros.

Sampler – Panel MAIN



El Sampler en el área de plugines

(**1**) **Selector de paneles**: haga clic en MAIN o ZONE para abrir el panel correspondiente.

(**2**) **Onda del sample**: muestra la onda sonora del sample empleado en la zona seleccionada. Este visualizador brinda las mismas funciones que el de la ficha Zone en la vista de samples. Aquí, encontrará también marcadores de inicio y fin, zum, etc. Para más detalles, véase ↑17, Sampleo y mapeo de samples.

(**3**) **Sección VOICE & ENGINE (voces e ingenio)**: permite ajustar los parámetros de polifonía (Polyphony), transición tonal (Glide) y modo (Mode) de la página de Voice Settings / Engine y del botón de Reverse de la página de Pitch/Envelope del área de control. Véanse ↑7.2.1, Página 1: Voice Settings / Engine y ↑7.2.2, Página 2: Pitch / Envelope para más detalles.

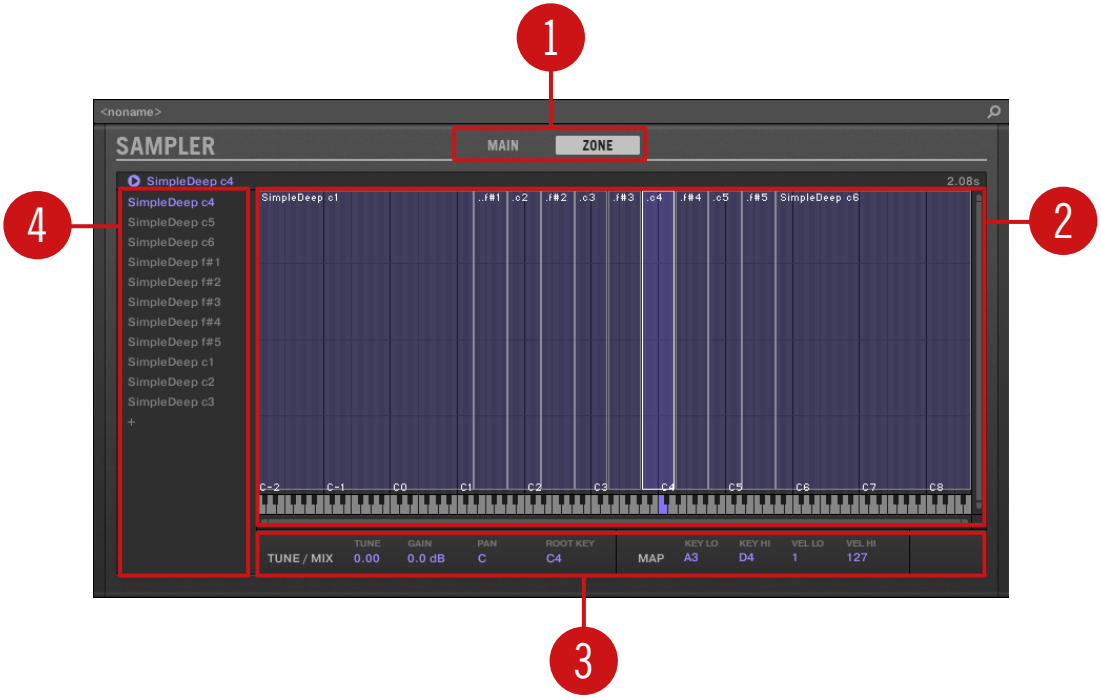
(**4**) **Sección AMP ENVELOPE**: permite ajustar la envolvente de amplitud (parámetro de tipos (Type) de la página de Pitch/Envelope del área de control). Véase ↑7.2.2, Página 2: Pitch / Envelope para mayores detalles.

(**5**) **Secciones SATURATION, LO FI y FILTER**: permite ajustar los parámetros de saturación, baja fidelidad y filtrado de la página de FX/Filter del área de control. Véase ↑7.2.3, Página 3: FX / Filter para mayores detalles.

(**6**) **Sección TUNE**: permite ajustar el parámetro de afinación (Tune) de la página de Pitch/Envelope del área de control. Véase ↑7.2.2, Página 2: Pitch / Envelope para mayores detalles.

(**7**) **Secciones PLAY y LOOP (ejecución y bucleo)**: permite ajustar el rango de la ejecución y los ajustes del bucleo de la zona seleccionada. Se trata de las mismas funciones que se encuentran en las secciones de PLAY RANGE y LOOP de la ficha de zonas (Zone) del editor de samples. Véase ↑17, Sampleo y mapeo de samples para mayores detalles.

Sampler – Panel ZONE



El Sampler en el área de plugines

(**1**) **Selector de paneles**: haga clic en MAIN o ZONE para abrir el panel correspondiente.

(**2**) **Mapeo del sample**: permite definir los rangos de nota y velocidad de las zonas. Funciona igual que la vista de mapeos de la ficha de Zone del editor de samples. Véase ↑17, Sampleo y mapeo de samples para mayores detalles.

(**3**) **Secciones TUNE / MIX y MAP**: permite ajustar la afinación, la ganancia y los rangos de notas y velocidad de las zonas. Son lo mismo que las secciones de TUNE y MAP de la ficha de zonas (Zone) del editor de samples. Véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona para mayores detalles.

(**4**) **Lista de zonas**: permite manejar las zonas creadas. Es la misma lista que se encuentra disponible en ficha de Zone del editor de samples. Véase ↑17, Sampleo y mapeo de samples para mayores detalles.

Al igual que en los plugines internos, la modulación de parámetros no aparece indicada en el panel del sampler. En consecuencia, el valor de los parámetros modulados podría cambiar aun cuando no se registraran cambios en los controles del panel. Véase ↑11.5, Registrar y editar una modulación para más información sobre la modulación de parámetros.

13.4.4 Paneles particulares de los plugines Native Instruments

Los paneles de los plugines Native Instruments brindan un característica adicional: una o dos **vistas particulares** que agrupan la mayoría de los parámetros más importantes del plugin en una interfaz clara y concisa, conservando al mismo tiempo toda la sensación y el aspecto de un producto Native Instruments:

- La **vista predeterminada** está disponible en todos los plugines Native Instruments.
- Una **vista adicional**, con un juego de controles alternativo, solo aparece disponible en algunos plugines Native Instruments

Por ejemplo:

- La vista predeterminada de ABSYNTH 5 muestra los principales elementos de la ventana de ejecuciones de ABSYNTH 5:



- La vista predeterminada de MASSIVE muestra partes específicas de la vista del sintetizador (los ocho macrocontroles, en la parte superior, y las páginas de modulación, debajo):



- La vista predeterminada de GUITAR RIG muestra un minirack y, arriba, una versión reducida de la cabecera global:



Al igual que los otros plugines, el panel de los plugines Native Instruments muestra, en la parte superior, la cabecera del plugin con el botón de apertura de la ventana flotante, el nombre del preset cargado y el símbolo de la búsqueda rápida (véase ↑13.4.1, La cabecera del plugin, arriba, para más detalles).

Los plugines Native Instruments con parámetros avanzados presentan en la cabecera un botón para abrir una **vista adicional** ("+"):



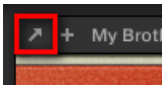
Haga clic en el "+" de la cabecera para alternar entre la vista predeterminada y la vista adicional.

Usuarios de macOS: los plugines VST de un producto Native Instruments tiene que ser instalado para la vista predeterminada de ese producto (y, eventualmente, la vista adicional) aparezcan en el área de plugines. Si normalmente emplea la versión AU de un producto de Native Instruments, verifique por favor si la versión VST está también instalada en el ordenador para asegurar la perfecta integración del respectivo plugin en MASCHINE. Puede ocultar/mostrar la versión AU de los plugines Native Instruments en el menú de plugines del programa o en el buscador de plugines del controlador con la casilla de Use NI Audio Units de la página de Plug-ins del panel de preferencias (Preferences) — véase ↑3.6.6, Preferencias – Plug-ins para más información.

Los plugines Native Instruments también pueden desprenderse y abrirse en un ventana por separado. La ventana flotante permite, incluso, pasar de la vista predeterminada a la interfaz de usuario original del producto Native Instruments. Véase ↑13.4.5, Desprender el panel del plugin (plugines Native Instruments y externos) para más información.

13.4.5 Desprender el panel del plugin (plugines Native Instruments y externos)

El panel de plugines Native Instruments y de plugines externos puede desprenderse y abrirse en una ventana separada al cliquear sobre la flecha diagonal de la cabecera del plugin:



Haga clic en la flecha diagonal para abrir el plugin en una ventana flotante.

- Para desprender el panel, haga clic en la flecha diagonal situada en el margen izquierdo de la cabecera del plugin.

→ El plugin se abrirá en una ventana flotante.

Al desprender plugines Native Instruments, el lugar que ocupaba el panel es reemplazado por una delgada barra vertical (véase abajo).

Los plugines de la plataforma de productos Native Instruments (REAKTOR, KONTAKT, GUITAR RIG) abren automáticamente una ventana independiente al ser cargados desde el menú de plugines.

MASCHINE mostrará siempre la ventana flotante del canal en foco (sonido, grupo o máster). El canal puede tener tantas ventanas abiertas como considere conveniente. Al poner el foco sobre otro canal, todas las ventanas flotantes desaparecerán y serán reemplazadas por las ventanas de los plugines Native Instruments o externos del nuevo canal en foco (sonido, grupo o máster).

La ventana flotante es la misma que aparece en la vista de los arreglos. Véase ↑7.3.1, Abrir y cerrar la ventana del plugin para más información al respecto.

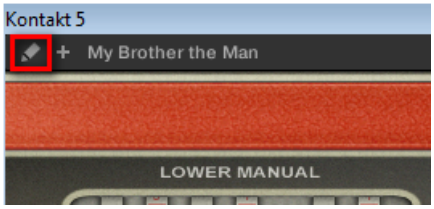
Desprender plugines Native Instruments

Al abrir un plugin Native Instruments en su propia ventana, sucederá lo siguiente:

- En la el área de plugines, el lugar ocupado por el panel pasará a estar ocupado por un **plugin sustituto** que solo mostrará la flecha diagonal. Esto permitirá fijar nuevamente el plugin al área de plugines (véase abajo)



- La ventana flotante muestra también la cabecera del plugin en la parte superior. Además de los elementos descritos en ↑13.4.4, Paneles particulares de los plugines Native Instruments, esta cabecera contiene además un **botón de edición** (representado por un lápiz) que permite pasar a la vista de la edición y a la interfaz original del producto Native Instruments:



Cerrar la ventana flotante del plugin

► Para volver al fijar el plugin Native Instruments o externo en el área de plugines y cerrar la ventana flotante, en el área de plugines, haga clic en la flecha diagonal del plugin sustituto (plugines Native Instruments) o en la de la cabecera del panel genérico (plugines externos).

También puede cerrar las ventanas con el usual botón de cierre ubicado en la esquina superior derecha o izquierda de la ventana. El plugin se ubicará nuevamente en el área de plugines.

13.5 Control de la mezcla desde el controlador

El controlador cuenta ahora con un modo de mezcla propio. Este modo permite ver y ajustar el volumen y balance de grupos y sonidos.

► Presione SHIFT + SAMPLING para ingresar o abandonar el modo de mezcla.

Cuando el modo de mezcla está activado, el botón de SAMPLING permanece encendido.

Para salir del modo de mezcla, presione simplemente SAMPLING.

El modo de mezcla del controlador y la vista conjunta del programa son independientes el uno del otro. Si cambia de vista en el programa no cambiará el modo del controlador y viceversa. Podría, por ejemplo, emplear el controlador en el modo de mezcla y tener a mano la vista del arreglador en el programa. Para más información sobre la vista conjunta del programa, véase ↑13, Control de la mezcla.

Visualizar los parámetros de sonidos y de grupos

Al igual que el mezclador del programa, el modo de mezcla permite mostrar los parámetros a **nivel del grupo** (es decir, para todos los grupos) o a **nivel del sonido** (es decir, para todos los sonidos del grupo en foco).

► Para visualizar los parámetros grupales, presione el Botón 2 (GROUP), arriba del visualizador izquierdo.

→ Ahora, podrá controlar el volumen y el balance de todos los grupos (véase abajo).

► Para visualizar los parámetros de sonido, presione el Botón 3 (SOUND), encima del visualizador izquierdo.

→ Ahora, podrá controlar el volumen y el balance de todos los sonidos del grupo en foco (véase abajo).

Para pasar a los sonidos de otro grupo, ponga el foco de selección en ese grupo presionando el botón (A-H) respectivo (de ser necesario, utilice SHIFT para pasar a otro banco de grupos). Al igual que en el modo de control, el nombre del canal en foco (grupo o sonido) aparece mostrado en la parte izquierda de la barra de información, en el visualizador izquierdo.

Recorrer grupos y sonidos

En ambos casos, los canales se organizan en juegos de ocho canales (cuatro por visualizador).

► Use los botones de desplazamiento, a la izquierda de los visualizadores, para pasar al canal anterior o siguiente (Sonidos: 1–8 y 9–16; Grupos: A1–H1, A2–H2, etc.).

Si pone el foco en un sonido o grupo que no aparece visible en los visualizadores, automáticamente estos pasarán a mostrar el juego de ocho canales correspondiente a la selección relevante. Por ejemplo, si los visualizadores muestran los canales de los sonidos 1–8 y usted presiona el pad 11, los visualizadores mostrarán, automáticamente, los canales de los sonidos 9–16, para poder exponer el sonido 11 recién seleccionado.

El foco funciona exactamente igual tanto en el modo de mezcla como en el modo de control: el sonido o el grupo en foco en el modo de mezcla también lo estará en el modo de control y viceversa.

Ajustar los parámetros de volumen y balance

Seleccionados los canales (véase arriba), haga lo siguiente para ajustar el volumen y balance respectivos.

1. Presione los Botones 5 o 6 para que los visualizadores muestren el parámetro de volumen (Level) y el parámetro de balance (Pan).
   El rótulo (LEVEL o PAN) que aparece bajo los Botones 5 y 6 indica el parámetro mostrado.
2. Gire la Perilla 1-8 para ajustar el parámetro del canal correspondiente.

Como siempre, mantenga presionado SHIFT al girar las Perilla 1-8 para efectuar ajustes detallados.

Los parámetros mostrados en el modo de mezcla se corresponden con los respectivos parámetros de Level y Pan presentes en la página de Audio de las propiedades de salida. Para más detalles al respecto, consulte por favor el apartado ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos.

14 Empleo de los efectos

Cada nivel de un proyecto (sonidos, grupos y máster) puede recibir efectos bajo la forma de plugines. Cada sonido, cada grupo y el máster pueden recibir, en sus nichos de plugin, una cantidad ilimitada de efectos de inserción. Cada nicho de plugin puede alojar un plugin de efecto interno, de Native Instruments o externo.

El orden de procesamiento siempre va de arriba abajo, tanto en la lista de plugines del área de control (vista de ideas y vista de la canción) como en el área de canales del mezclador (vista conjunta). En el área de plugines de la vista conjunta, el orden de procesamiento es de izquierda a derecha.



En los sonidos, el primer nicho de plugin aloja, a menudo, un plugin de instrumento (Sampler, Drumsynth y plugines Native Instruments y externos), esto permite que el sonido pueda generar su propio audio. Si, en cambio, pone un plugin de efecto en el primer nicho de plugin de un sonido, este sonido funcionará como punto de transferencia de otros sonidos y grupos, y este sonido podrá encontrarse en los distintos selectores de destino (Dest.) de las propiedades de salida de otros sonidos y grupos. Véase ↑14.1, Aplicar efectos a un sonido, a un grupo o al máster para más detalles.

La mayoría de las funciones empleadas en los procedimientos mencionados en este capítulo ya han sido descritas en el capítulo ↑7, Trabajar con plugines. En MASCHINE, los efectos son simplemente otro tipo de plugin. Sin embargo, vamos a ilustrar su aplicación con varios ejemplos de uso. Por otra parte, de cuando en cuando, apelaremos a la vista conjunta para aprovechar las facilidades de direccionamiento del mezclador, sobre todo, cuando se trate de direccionamientos más complejos.

14.1 Aplicar efectos a un sonido, a un grupo o al máster

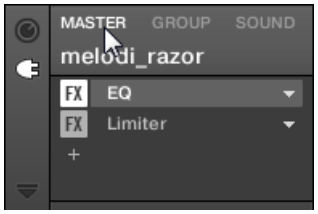
La manera de aplicar un efecto a un sonido, un grupo o el máster es muy similar.

14.1.1 Añadir un efecto

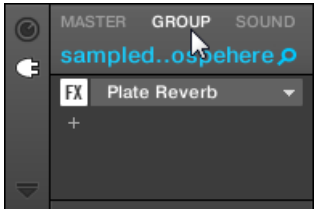
Pongamos un plugin de efecto en algún lugar del proyecto. Primero, vamos a describir detalladamente el procedimiento en la vista de los arreglos, luego, mostraremos la acción equivalente en el mezclador.

Seleccionar el canal donde el efecto será insertado

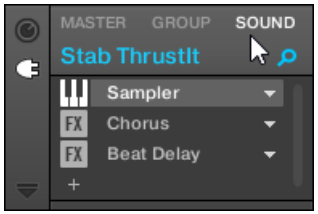
1. Si desea aplicar un efecto en el máster (para procesar el audio de todo el proyecto), haga clic en la ficha MASTER en la esquina superior izquierda del área de control.



2. Si desea aplicar un efecto sobre un grupo (para procesar el audio de todo el grupo), haga clic en la ficha GROUP en la esquina superior izquierda del área de control.

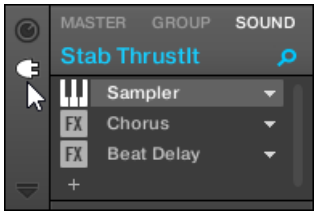


3. Si desea aplicar un efecto sobre un sonido, seleccione con un clic el grupo de pertenencia en la lista de grupos (a la izquierda del arreglador), seleccione luego el nicho de sonido (a la izquierda del editor de pautas) y, finalmente, haga clic en la ficha SOUND en la esquina superior izquierda del área de control.

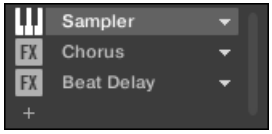


Cargar un efecto en un nicho de sonido nuevo

1. A la izquierda, haga clic en el símbolo del enchufe para ver los plugines del canal seleccionado.

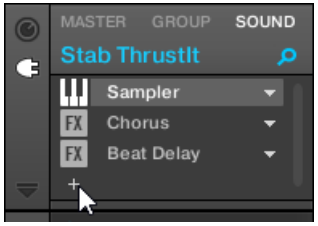


El símbolo quedará encendido. La lista de plugines aparece mostrando los plugines cargados en el canal:

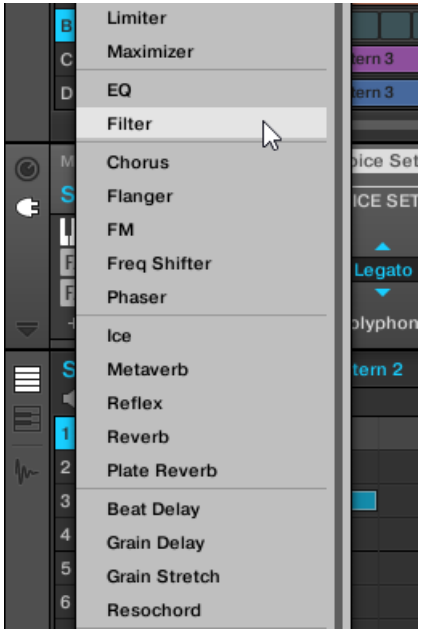


En la lista, cada plugin reside dentro de su propio nicho.

2. Haga clic en el signo "+", bajo el último plugin de la lista (o arriba de todo, si la lista estuviera vacía).



El menú de los plugines se abrirá y mostrará todos los plugines de efecto disponibles.



Si seleccionó un sonido y la lista de plugines se encuentra vacía, el menú mostrará también todos los plugines de instrumento disponibles.

3. Con un clic, seleccione el efecto deseado. Si tiene plugines VST/AU instalados, puede buscarlos seleccionando *Native Instruments* (es decir, los productos de Native Instruments) o *External* (es decir, productos de otros fabricantes).

→ Después de ser seleccionado, el efecto se cargará en un nicho de plugin al final de la lista y comenzará ipso facto a procesar el audio del canal. Los parámetros del efecto quedarán expuestos en el área de parámetros, a la derecha (en el ejemplo de abajo, aparece seleccionado el efecto *Phaser*).



Observaciones y consejos al cargar efectos en el programa

- En vez de cliquear el "+" para cargar el efecto en un nicho nuevo, puede también cliquear la flecha de menú, a la derecha de un nicho, para abrir el menú del plugin: el efecto seleccionado **reemplazará** el plugin residente en ese nicho.
- En vez de emplear el menú de los plugines, puede emplear también el **buscador** para cargar el preset de algún efecto. Esto puede resultar especialmente práctico para insertar un nuevo efecto entre dos plugines ya presentes en la lista. Consulte el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información. Otra opción a su alcance es emplear la búsqueda rápida para abrir la búsqueda utilizada para cargar un preset de plugin determinado. Véase ↑4.8, Empleo de la búsqueda rápida para más información.
- Para el detalles de los parámetros de cada uno de los efectos de MASCHINE, consulte el capítulo ↑15, Detalle de los efectos.
- Para información adicional, más específica, sobre los plugines VST/AU, véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos.
- Si creó una buena combinación de efectos puede guardarla como **preset de plugin**. Véase ↑7.1.9, Guardar y abrir presetes de plugin para más detalles.

Poner un efecto empleando la vista conjunta

Los efectos también pueden cargarse en la vista conjunta. El procedimiento es bastante similar al ya descrito para la vista de los arreglos.



Recordatorio: para que el mezclador muestre los grupos de un proyecto o todos los nichos de sonido de un grupo en particular, pulse doble clic en la cabecera de un grupo, en la parte superior del mezclador. Véase ↑13.2.1, Mostrar grupos vs. mostrar sonidos para más detalles.

Primero, abramos la lista de plugin en la vista conjunta:

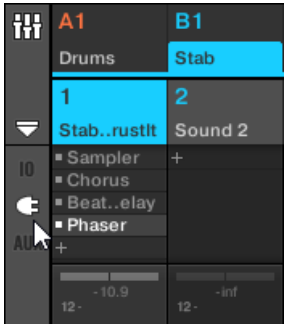
1. Pulse con un clic el botón de la vista conjunta (representado por tres pequeños deslizantes), en la esquina superior izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta:



2. Si no se encuentra abierta, abra la vista extendida del mezclador cliqueando sobre la punta de flecha invertida del margen izquierdo:

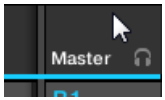


3. Compruebe que el símbolo de plugin (el enchufe) aparezca activado a la izquierda del mezclador. Si no lo está, haga clic en él para exponer la lista de plugines de cada tira de canal.



Luego, ponga el foco en el canal (máster, grupo o sonido) donde desea cargar un efecto.

1. Para poner el foco en el **canal del máster**: en la esquina superior derecha del mezclador, haga clic sobre el espacio en blanco situado arriba del rótulo de Master y del símbolo de auriculares para poner el foco sobre la tira de canal del máster/monitorización



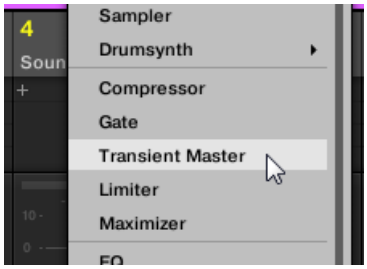
   De ser necesario, haga clic sobre Master para pasar del canal de la monitorización al canal del máster.

2. Para poner el foco en el **canal de un grupo**: si el mezclador ya está mostrando las tiras de canal de los grupos, haga clic en la cabecera del grupo deseado. Si el mezclador está mostrando las tiras de canal de los sonidos, pulse un doble clic en la cabecera del grupo deseado.

3. Para poner el foco en el **canal de un sonido**: si el mezclador ya está mostrando las tiras de canal de los grupos, haga doble clic en la cabecera del grupo del sonido deseado, luego, haga clic en la cabecera de dicho sonido. Si el mezclador ya está mostrando las tiras de canal de los sonidos, haga clic en la cabecera del grupo que contiene el sonido y luego en la cabecera del sonido correspondiente.

Finalmente, cargue el efecto en la tira de canal en foco:

► En la lista de plugines del canal en foco, haga clic en el "+" para agregar un efecto a la lista o pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre un nicho de plugin ya existente para reemplazar el plugin residente por otro del menú contextual.



→ El efecto será cargado y comenzará inmediatamente a procesar el audio del canal. El efecto aparecerá también, con todos sus parámetros, en el área de plugines, abajo del mezclador.



De hecho, no es necesario poner el foco explícitamente sobre el canal en el cual desea cargar un efecto: solo hace falta que aparezca visible en el mezclador. Luego, solamente habrá que cliquear sobre el "+" o pulsar clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre un nicho de plugin para cargar el efecto en el canal. Sin embargo, trabajar con el canal en foco presenta la ventaja de que al seleccionar el efecto, el área de plugines mostrará el plugin con todos sus parámetros.



Para más información sobre el mezclador y la vista conjunta de MASCHINE, consulte el apartado ↑13.2, El mezclador.

Poner un efecto con el controlador

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.

2. Si desea poner efectos en el máster (para procesar el audio de todo el proyecto), presione el Botón 1 para seleccionar la ficha del MASTER.
3. Si desea poner efectos en un grupo (para procesar el audio de todo el grupo), presione el Botón 2 para seleccionar la ficha de GROUP y, luego, presione el botón de grupos correspondiente (A-H). Si el grupo deseado está en otro banco, presione primero SHIFT + el botón A–H correspondiente para seleccionar el banco del grupo.
4. Si desea aplicar el efecto sobre un sonido, presione el Botón 3 para seleccionar SOUND, seleccione luego el grupo correspondiente al sonido (véase paso anterior) y, finalmente, presione SELECT + el pad del sonido (o simplemente pulse el pad si los pads están en el modo de los pads).
5. Presione el Botón 6 (PLUG-IN) para exponer los nichos de plugin del canal seleccionado (sonido, grupo o máster).
6. Presione los Botones 7/8 para ir hasta el plugin donde desea depositar el efecto (el nombre del plugin vigente en el nicho seleccionado aparece entre las flechas izquierda y derecha, bajo los Botones 7 y 8). Si desea añadir un efecto a los ya existentes, presione repetidamente el Botón 8 hasta seleccionar (NONE).



7. Presione SHIFT + BROWSE para abrir el buscador y recorrer los plugines de efecto disponibles.
8. En el visualizador izquierdo, gire la Perilla 1 para seleccionar el tipo (TYPE) de plugin: Instrument o Effect.
   El visualizador derecho mostrará los plugines de instrumento o efecto disponibles.
9. Si seleccionó el primer nicho de plugin de un sonido, gire la Perilla 2 para seleccionar un proveedor (VENDOR) en INTERNAL, o directamente el nombre del proveedor; p. ej., Native Instruments.
   En cualquiera de los otros nichos de plugin, el campo de TYPE no aparece disponible — solo los plugines de efecto aparecen mostrados en el visualizador derecho.
10. Gire la Perilla 5 para recorrer los plugines de efecto disponibles.

11. Cuando encuentre un efecto de su agrado, presione el Botón 8 (LOAD) para cargarlo. También puede usar los Botones 5 y 6 para recorrer la lista y cargar un efecto directamente.
12. Salga del modo de búsqueda y vuelva al modo de control presionando CONTROL (o presionando otra vez SHIFT + BROWSE).

→ El efecto se cargará en el nicho de plugin seleccionado y aparecerá representado en el controlador. Ahora, manipule sus parámetros con las Perillas 1–8 y los botones de desplazamiento. Véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para más información.

Observaciones y consejos al cargar efectos con el controlador

- Si seleccionó un nicho que ya contiene un plugin, el mismo será reemplazado por el plugin nuevo. Si seleccionó la opción (NONE), el plugin de efecto será agregado a los plugines de la lista de plugines cargados.
- También puede presionar solamente el botón de BROWSE y utilizar el buscador general para cargar algún preset del plugin de efecto. Consulte el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información.
- En vez de cargar el efecto en el nicho de plugin seleccionado (con la posibilidad de reemplazar al ya existente), puede **insertar** el efecto directamente después del nicho seleccionado (un nicho nuevo se creará automáticamente): tras seleccionar el nicho de plugin en el modo de control, presione SHIFT + Botón 4 (INSERT) y seleccione un preset de efecto en el buscador. Tras cargar el preset, el controlador dejará el buscador y retornará al modo de control. Por favor, consulte el apartado ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información sobre la manera de usar el buscador para cargar presetes de efecto.
- Puede cargar efectos en varios nichos de plugin: en el último paso, en lugar de abandonar el buscador de plugines, mantenga presionado NAVIGATE y presione los Botones 3/4 para seleccionar otro nicho de plugin, luego, suelte NAVIGATE y cargue otro efecto en ese otro nicho.
- Para el detalles de los parámetros de cada uno de los efectos de MASCHINE, consulte el capítulo ↑15, Detalle de los efectos.
- Para información adicional, más específica, sobre los plugines VST/AU, véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos.

- Si creó una buena combinación de efectos puede guardarla como un preset de plugin en el programa. Véase ↑7.1.9, Guardar y abrir presetes de plugin para más detalles.

14.1.2 Otras operaciones con efectos

Los efectos se pueden manejar igual que cualquier otro plugin cargado en la lista. Esto incluye entre otras cosas poder ajustar sus parámetros, removerlo de la cadena, trasladarlos a otros nichos, abrir presetes, etc.

Ahora, repasaremos las operaciones que se pueden llevar a cabo con los efectos, tanto desde la vista de los arreglos como desde la vista conjunta.



En cuanto a los procedimientos descritos a continuación, la única diferencia que cabe consignar entre la vista de los arreglos y la vista conjunta es la manera de abrir un plugin: en la vista de los arreglos, un plugin se abre cliqueando en la flecha de menú del nicho de plugin; mientras que en la vista conjunta, se pulsa con clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre del efecto en la lista de plugines.

Acción	Procedimiento
Todos los efectos	
Insertar un efecto después de otro plugin.	Desde el buscador o desde el sistema operativo, arrastre el preset de efecto hasta dos nichos de plugin ya existentes.
Reemplazar un efecto	Abra el menú del plugin y seleccione otro efecto en el menú.
Remover un efecto	Abra el menú del plugin y seleccione la opción de *None*.
Mover un efecto dentro de la lista de plugines	Haga clic y arrastre el efecto hasta la posición deseada (una línea de inserción aparece donde el efecto puede ser soltado).
Mover un efecto a otro canal (sonido, grupo o máster)	Primero, abra el menú del plugin original y seleccione *Cut*. Luego, abra el menú de plugines del nicho del canal de destino (sonido, grupo o máster) y seleccione *Paste*.
Duplicar un efecto	Primero, abra el menú del plugin original y seleccione *Copy*. Luego, abra el menú de plugines del nicho del canal de destino (sonido, grupo o máster) y seleccione *Paste*.

Acción	Procedimiento
Anular un efecto	Haga clic en el símbolo de FX (vista de los arreglos) o en el cuadradito a la izquierda del nombre del efecto en la lista de plugines (vista conjunta). Vuelva a cliquear para restablecer el efecto.
Guardar una determinada configuración bajo la forma de un preset:	Abra el menú del plugin y seleccione la opción de *Save As...*, al final del menú.
Abrir un preset de efecto	Use el buscador (véase capítulo ↑4, Buscador) o abra el menú del plugin y seleccione la opción de *Open*, al final del menú.
Efectos Native Instruments y efectos externos	
Abrir/cerrar la ventana del efecto	Vista del arreglador: haga clic en la ventanita simbolizada en la esquina superior izquierda del área de parámetros (a la izquierda de la ficha de la primera página). Vista conjunta: en el área de plugines bajo el mezclado, haga clic en la flecha que aparece en la esquina superior izquierda del panel del efecto.
Guardar una determinada configuración como preset predeterminado del efecto.	Abra el menú del plugin y seleccione la opción de *Save As...*, al final del menú.

Para una información más detallada, consulte el apartado ↑7.1, Panorama de los plugines. Mas detalles sobre las operaciones específicas disponibles para los efectos Native Instruments y los efectos externos, véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos.

Otras operaciones con efectos en el controlador

Tras seleccionar el plugin de efecto de un sonido, grupo o máster, será posibles las siguientes operaciones:

Acción	Procedimiento
Insertar un efecto tras el efecto seleccionado	Presione SHIFT + el Botón 4. El buscador se abrirá automáticamente y podrá seleccionar el preset de efecto que se insertará tras el plugin seleccionado.
Reemplazar un efecto	Seleccione el efecto a reemplazar y use el buscador de plugines (presionar SHIFT + BROWSE) o el buscador (BROWSE), de la manera descrita en ↑14.1.1, Añadir un efecto.
Remover un efecto	Presione SHIFT + el Botón 6. El efecto será sacado del nicho de plugin y todos los efectos siguiente se correrán un lugar para llenar el vacío.
Mover un efecto	Presione SHIFT + Botón 7/8 para mover el plugin al nicho anterior o siguiente.
Anular un efecto	Presione SHIFT + el Botón 5.
Abrir un preset de efecto	Use el buscador (presionar BROWSE) para buscar y cargar cualquier preset de efecto. Véase ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más detalles al respecto.
Efectos Native Instruments y efectos externos	
Abrir/cerrar la ventana del efecto	Presione el Botón 6 encendido (PLUG-IN).

Hallará más detalles sobre las operaciones con plugines en ↑7.1, Panorama de los plugines. Mas detalles sobre las operaciones específicas disponibles para los efectos Native Instruments y los efectos externos, véase ↑7.3, Empleo de plugines Native Instruments y de plugines externos.

14.1.3 Empleo de la entrada del encadenamiento lateral

En ciertos plugines, MASCHINE permite el empleo del encadenamiento lateral para controlar el manera en que los efectos procesan el audio.

Qué es el encadenamiento lateral

Si tomamos en cuenta que una unidad de efectos procesa la señal que ingresa a través de su entrada principal, **encadenamiento lateral** sería entonces el empleo de una segunda señal (la señal encadenada) que ingresa a través de la entrada secundaria de la unidad (la entrada del encadenamiento lateral) y cuyo fin es controlar el comportamiento del procesamiento. Normalmente, la amplitud de la señal encadenada determinará la *intensidad* con la que la señal principal será procesada por la unidad de efectos.

En la producción musical, la señal encadenada es mayormente otra pista de audio del proyecto. Un ejemplo frecuente es el empleo de una pista de bombo como encadenamiento lateral para comprimir la pista de bajos: con cada golpe del bombo, el compresor comprimirá aún más los bajos y producirá un típico efecto de bombeo entre el bombo y los bajos; efecto que se puede apreciar en muchos estilos de la música de baile.

Página del encadenamiento lateral

Los siguientes plugines internos, de Native Instruments y externos admiten el empleo de señales secundarias:

- Plugines internos: Compressor, Maximizer, Limiter, Gate y Filter.
- Plugines AU (Native Instruments y externos): cualquier plugin AU con entrada de encadenamiento lateral.
- Plugines VST (Native Instruments y externos): cualquier plugin VST de entrada múltiple.

Al cargar cualquiera de estos plugines en un sonido o en un grupo, una página denominada Side-Chain Input aparecerá al final de la lista de páginas.



El encadenamiento lateral no es posible en el nivel del máster (es decir, si el plugin está cargado en nicho de plugin del máster).



La página de Side-Chain Input del plugin Compressor en el área de control.



La página de Side-Chain Input del plugin Compressor en el controlador.

Consulte, por favor, el apartado ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control para saber como acceder a las páginas de parámetros.

Los paneles de los plugines del área de plugines no muestran los parámetros del encadenamiento lateral.

Parameter	Descripción
Sección INPUT	
Source	Selecciona la señal de audio a emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: *None* (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos. En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., *Drums*) En sonidos: **[Nombre del grupo]: [Nombre del sonido]** (p. ej., *Drums: Kick*) En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., Drums) En sonidos: **[Letra y número del grupo: S[número del sonido]** (p. ej., A1:S4, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral que alimenta el plugin.
Sección FILTER	
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral.
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro.
Width	Ajusta la amplitud de banda del filtro.



En el controlador, las salidas disponibles en el parámetro de SOURCE reciben la misma denominación que la que aparece en el visor del selector de fuentes (Source) descrito arriba.

Tenga en cuenta que los ajustes de la página de Side-Chain Input conservan sus valores al pasar a otro plugin con entrada lateral. Esto permite probar diferentes compresiones o diferentes presetes de compresión sin perder la configuración.

14.2 Aplicar efectos al audio externo

El direccionamiento de MASCHINE permite también aplicar efectos sobre el audio externo. El audio puede provenir de las entradas de una interfaz de audio, si MASCHINE está empleado en el modo independiente, o del anfitrión, si MASCHINE está empleado como un plugin.

Para efectuar esta operación, vamos a seleccionar un sonido y emplearemos la **página de audio** de las **propiedades de entrada**.

14.2.1 Paso 1: configurar las entradas de audio de MASCHINE

La configuración de entrada de audio de MASCHINE se lleva a cabo solamente en el programa. Esta configuración, por otra parte, solo es necesaria cuando MASCHINE funciona como aplicación autónoma.

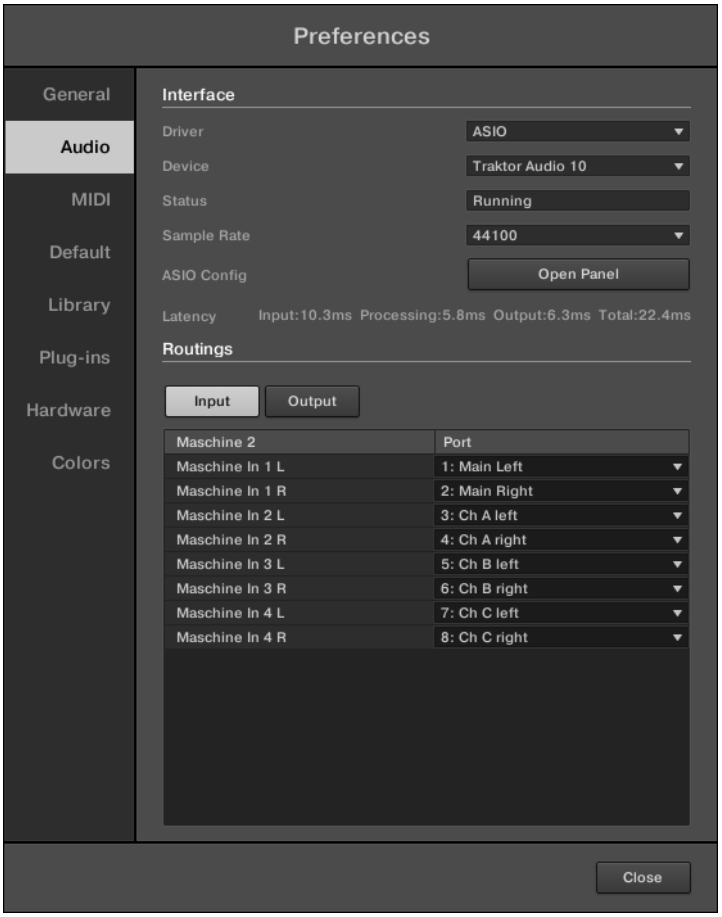
Si MASCHINE funciona como plugin de un anfitrión, podrá recibir el audio del anfitrión a través de cualquiera de sus ocho entradas virtuales monoaurales. Por favor, consulte la documentación de su programa anfitrión para saber la manera de direccionar el audio a las entradas virtuales del plugin MASCHINE. Cuando haya llevado esto a cabo, vaya directamente al apartado ↑14.2.2, Paso 2: configurar un sonido para que reciba la entrada externa.

Modo autónomo de MASCHINE

Primero, habrá que asegurarse de que la fuente externa de señales de audio esté conectada a la interfaz de audio y de que las entradas de la misma estén activadas. Para llevar esto a cabo:

1. Seleccione la opción de *Preferences...* del menú File para abrir el panel de preferencias del programa.
2. En la página de Audio, haga clic en el botón de Input y active en Port las entradas físicas presentes en el menú desplegable; luego, haga clic en Close.

→ Las señales de audio proveniente de la fuente externa conectada a las entradas seleccionadas será direccionada a las entradas de MASCHINE que aparecen en la primera columna.





Véase ↑3.6.2, Preferencias – Audio, para más información sobre la ficha de Audio del panel de preferencias.

MASCHINE en modo plugin

Si MASCHINE está operando como plugin de un anfitrión, solamente podrá recibir audio del anfitrión. Por favor, consulte la documentación del anfitrión para averiguar la manera de direccionar los canales de audio hacia la entradas de audio virtuales del plugin MASCHINE.

En este ejemplo, vamos a suponer que alguno canales de audio del anfitrión fueron direccionados al primer par de entrada virtual de MASCHINE.

14.2.2 Paso 2: configurar un sonido para que reciba la entrada externa

Describiremos este procedimiento empleando la vista del arreglador. Sin embargo, esto puede hacerse también en la vista conjunta (véase ↑12.1.1, Envío de audio externo a los sonidos).

- ¡Ahora, el audio externo se direcciona al sonido! Ajuste el volumen de la señal entrante con la perilla de Gain.

Hallará un descripción detallada de la página de Audio de las propiedades de entrada de un sonido en ↑12.1.1, Envío de audio externo a los sonidos.

En el controlador:

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar la ficha de SOUND.
3. Presione el botón A–H del grupo cuyo sonido desea emplear. Si el grupo se encontrara en otro banco, presione primero SHIFT + el botón A–H correspondiente para seleccionar el banco del grupo.
4. Presione SELECT + el pad apagado del sonido vacío que desea emplear (o, simplemente, pulse el pad apagado si los pads se encuentran en el modo de los pads).
5. Presione el Botón 5 (CHANNEL) para ver las propiedades de canal del sonido seleccionado.
6. Presione repetidamente el Botón 7 hasta que las propiedades de entrada queden seleccionadas (en la esquina superior derecha del visualizador derecho deberá aparecer el recuadro de INPUT, bajo los Botones 7/8).

7. Presione NAVIGATE + pad 1 para seleccionar la página de parámetros de AUDIO. También, puede presionar el botón de desplazamiento izquierdo hasta que se apague, dado que la página de Audio es la primera página de las propiedades de entrada.



En la parte inferior del visualizador izquierdo verá dos parámetros: SOURCE (selección de la fuente) y GAIN (ajuste del volumen de entrada).

8. Gire la Perilla 1 para que SOURCE quede puesto en EXT. 1.



→ ¡Ahora, el audio externo se direcciona al sonido! Ajuste el volumen de la señal entrante con la Perilla 2 (GAIN).

14.2.3 Paso 3: cargar un efecto para procesar una entrada

Describiremos este procedimiento empleando la vista del arreglador. Sin embargo, esto puede hacerse también en la vista conjunta (véase ↑14.1.1, Añadir un efecto).

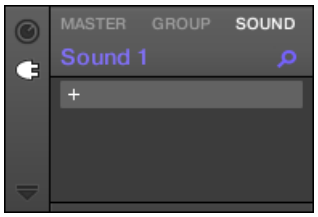
Ahora, vamos a insertar un plugin de efecto en este sonido para que pueda procesar el ingreso del audio.

1. A la izquierda, haga clic en el símbolo del enchufe para ver los plugines del sonido.

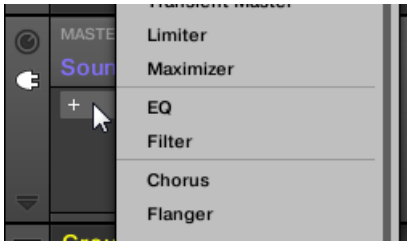


El símbolo quedará encendido. La lista de plugines aparecerá al lado. Dado que en

↑14.2.2, Paso 2: configurar un sonido para que reciba la entrada externa hemos seleccionado un sonido vacío, la lista de plugines debería estar vacía también:



2. Haga clic en el "+" de la lista de plugines.
   El menú de plugines se abrirá y mostrará la lista de plugines de efecto e instrumento disponibles.



3. Con un clic, seleccione el efecto deseado. Si tiene plugines VST/AU instalados, puede buscarlos con las opciones de *Native Instruments* (es decir, los productos de Native Instruments) o *External* (es decir, productos de otros fabricantes).

→ El efecto seleccionado se cargará en el nicho de plugin e inmediatamente comenzará a procesar el audio externo.

Cargar un efecto para procesar una entrada en el controlador

En el controlador:

1. Presione el botón 6 (PLUG-IN) para exponer los nichos de plugin del sonido seleccionado. Dado que seleccionamos un sonido vacío, el recuadro de (NONE) aparece mostrado bajo los Botones 7/8 en el visualizador derecho.
2. Presione SHIFT + BROWSE para abrir el buscador de plugines y recorrer los plugines de instrumento o efecto existentes.

3. En el visualizador izquierdo, gire la Perilla 1 para seleccionar el tipo de efecto (TYPE Effect).
4. Si seleccionó el primer nicho de plugin de un sonido, gire la Perilla 2 para seleccionar un proveedor (VENDOR) en INTERNAL, o directamente el nombre de un proveedor; p. ej., NI.
5. Gire la rueda de desplazamiento o la Perilla 5 para recorrer los plugines de efecto disponibles.
6. Cuando haya encontrado el efecto que desea emplear, presione la rueda o el Botón 8 para cargarlo. También puede usar los Botones 5 y 6 para recorrer la lista y cargar un efecto directamente.

→ ¡El efecto seleccionado se carga en un nicho de plugin y comienza inmediatamente a procesar el audio externo! Presione otra vez CONTROL o SHIFT + BROWSE para volver al modo de control y ajustar el efecto.

14.3 Crear un efecto de envío

A veces, es deseable contar con un efecto que pueda ser compartido por varias fuentes de sonidos. Para poder emplear efectos de envió, deberá hacer lo siguiente:

- Paso 1: establecer un sonido o grupo como efecto de envío. Esto se lleva a cabo cargando un efecto en el primer nicho de plugin: ↑14.3.1, Paso 1: establecer un sonido o un grupo como efecto de envío
- Paso 2: direccionar parte de la señal de audio desde el sonido o grupo original hacia el efecto de envío. Esto se lleva a cabo a través de las propiedades de salida del sonido o grupo correspondiente: ↑14.3.2, Paso 2: direccionar el audio hacia el efecto

14.3.1 Paso 1: establecer un sonido o un grupo como efecto de envío

El procedimiento para establecer un sonido o un grupo como envío hacia un efecto es sencillo: ¡solo hay que cargar un efecto en el primer nicho de plugin y MASCHINE se encargará automáticamente de que ese destino quede disponible para los otros canales del proyecto!

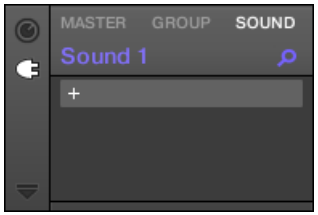
Aquí, describiremos el procedimiento en la vista del arreglador. Sin embargo, esto puede hacerse también en la vista conjunta (véase ↑14.1.1, Añadir un efecto).

En este ejemplo, vamos a emplear un sonido vacío:

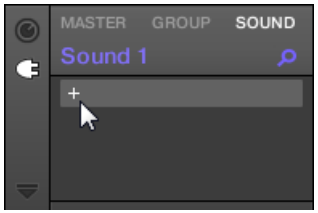
1. Seleccione un sonido vacío para que funcione como efecto de envío: en la izquierda del arreglador, haga clic en el grupo del sonido que desea emplear y, en el editor de pautas, haga clic sobre el nicho respectivo. Luego, en el área de control, pulse con un clic la ficha de SOUND.
2. A la izquierda, haga clic en el símbolo del enchufe para ver los plugines del sonido.

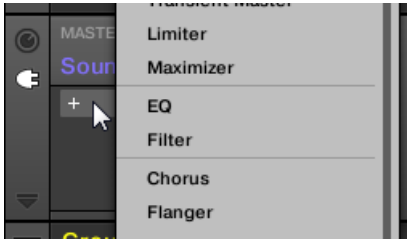
   El símbolo quedará encendido. A continuación, aparecerá la lista de plugines. Dado que elegimos un sonido vacío, la lista se muestra vacía:

3. Haga clic en el "+" de la lista de plugines.



El menú de plugines se abrirá y mostrará la lista de plugines de efecto e instrumento disponibles.



4. Con un clic, seleccione el efecto deseado. Si tiene plugines VST/AU instalados, puede buscarlos con las opciones de *Native Instruments* (es decir, los productos de Native Instruments) o *External* (es decir, productos de otros fabricantes).

→ Tras la selección, el efecto se cargará y sus parámetros aparecerán mostrados en el área de parámetros. Al cargar un efecto en el primer nicho de plugines de un sonido, MASCHINE configura automáticamente la entrada del sonido para que reciba señales de audio provenientes de otros sonidos y grupos del proyecto y las envíe a través de sus propios nichos de plugin. Dicho en otros términos, ahora tenemos un efecto de envío.



También, en vez de emplear el menú de plugines, puede cargar un preset de efecto con el buscador. Para más información sobre la manera de cargar presetes de efecto, ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca.

Ahora que tenemos el efecto cargado, vamos a cambiar el nombre del sonido por el nombre del plugin, de esta manera será mucho más fácil identificarlo cuando tengamos que direccionar otras señales hacia ese efecto (véase ↑14.3.2, Paso 2: direccionar el audio hacia el efecto). Para cambiar el nombre del nicho de sonido:

1. Pulse un doble clic sobre el nombre del nicho en la lista de sonidos.
   El nombre quedará resaltado y listo para ser cambiado.
2. Escriba el nombre del plugin y presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.

→ El nicho de sonido ahora refleja el nombre del plugin.



Para más información acerca del cambio de nombre de los nichos de sonido, véase ↑5.2.3, Cambiar el nombre de los nichos de sonido.

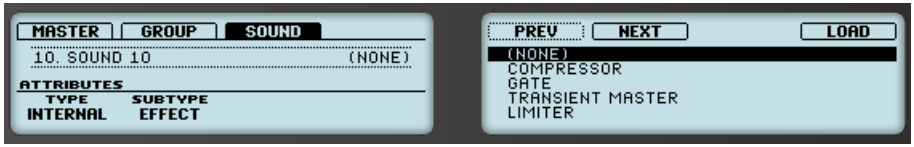
Establecer un sonido como efecto de envío en el controlador

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar la ficha de SOUND.
3. Presione el botón A–H del grupo cuyo sonido desea emplear. Si el grupo se encontrara en otro banco, presione primero SHIFT + el botón A–H correspondiente para seleccionar el banco del grupo.
4. Presione SELECT + el pad apagado del sonido vacío que desea emplear (o, simplemente, pulse el pad apagado si los pads se encuentran en el modo de los pads).
5. Presione el botón 6 (PLUG-IN) para exponer los nichos de plugin del sonido seleccionado. Dado que seleccionamos un sonido vacío, el recuadro de (NONE) aparece mostrado bajo los Botones 7/8 en el visualizador derecho.



6. Presione SHIFT + BROWSE para abrir el buscador de plugines y recorrer los plugines de instrumento o efecto existentes.
7. Gire la Perilla 1 (TYPE) para seleccionar INTERNAL (los instrumentos internos de MASCHINE), NI (los plugines VST/AU de Native Instruments) o EXTERNAL (los plugines VST/AU de otros fabricantes).

8. Gire la Perilla 2 para que bajo SUBTYPE quede seleccionada la opción de EFFECT.
   El visualizador derecho mostrará solamente los plugines de efecto del tipo seleccionado.



9. Gire la Perilla 5 para recorrer los plugines de efecto disponibles.
10. Cuando encuentre el efecto que desea emplear (por ejemplo, el Compressor de MASCHINE), presione el Botón 8 (LOAD) para cargarlo. También puede usar los Botones 5 y 6 para recorrer la lista y cargar un efecto directamente.
11. Vuelva al modo de control presionando el botón CONTROL (o presionando SHIFT + BROWSE otra vez).

→ Ahora, puede editar los parámetros del efecto empleando la Perillas 1-8 y los botones de desplazamiento de páginas (véase ↑3.3.6, Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control). Al cargar un efecto en el primer nicho de plugines de un sonido, MASCHINE configurará automáticamente la entrada del sonido para que reciba señales de audio provenientes de otros sonidos y grupos del proyecto y las envíe a través de sus propios nichos de plugin. Dicho más simplemente, ahora tenemos un efecto de envío.



También, en vez de emplear el menú de plugines, puede cargar un preset de efecto con el buscador. Para más información sobre la manera de cargar presetes de efecto, ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca.

Ahora que tenemos el efecto cargado, vamos a cambiar el nombre del sonido por el nombre del plugin, de esta manera será mucho más fácil identificarlo cuando tengamos que direccionar otras señales hacia ese efecto (véase abajo). Para cambiar el nombre, haga lo siguiente:

1. Pulse un doble clic sobre el nombre del nicho en la lista de sonidos.
   El nombre queda resaltado y listo para ser cambiado.
2. Escriba el nombre del plugin y presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.

→ El nicho de sonido ahora refleja el nombre del plugin.

Para más información acerca del cambio de nombre de los nichos de sonido, véase ↑5.2.3, Cambiar el nombre de los nichos de sonido.

14.3.2 Paso 2: direccionar el audio hacia el efecto

Tras configurar un sonido o un grupo como efecto de envío (véase ↑14.3.1, Paso 1: establecer un sonido o un grupo como efecto de envío), es momento de enviar la salida de otros sonidos y grupos hacia ese sonido o grupo. A tal propósito, cada sonido y cada grupo viene equipado con dos salidas auxiliares en sus propiedades de salida.

Describiremos este procedimiento empleando la vista del arreglador. Sin embargo, esto puede hacerse también en la vista conjunta (véase ↑12.1.2, Configurar la salida general de sonidos y grupos).

Repita el procedimiento para direccionar más sonidos/grupos al mismo efecto de envío o direccione el mismo sonido/grupo hacia un efecto de envío adicional empleando la salida AUX 2.

Direccionar el audio hacia un efecto de envío con el controlador

1. Presione el botón de CONTROL para ingresar al modo de control.
2. Si desea direccionar la salida de un grupo a un efecto de envío, presione el Botón 2 para seleccionar la ficha de GROUP; de ser necesario, presione SHIFT + el botón A–H correspondiente al banco del grupo y presione luego el botón A–H del grupo correspondiente.
3. Si desea direccionar la salida de un sonido a un efecto de envío, presione el Botón 3 para seleccionar SOUND; seleccione el grupo del sonido de la manera descrita arriba y presione SELECT + el pad del sonido deseado (o presione simplemente el pad si los pads se hallan en el modo de los pads).
4. Presione el Botón 5 (CHANNEL) para ver las propiedades de canal del sonido/grupo seleccionado.



5. Presione el Botón 7/8 para seleccionar OUTPUT.
   Las propiedades de salida aparecerán mostradas en los visualizadores del controlador (en la ilustración de abajo, aparecen las propiedades de salida de un sonido).



6. Presione NAVIGATE + pad 2 para seleccionar AUX (la página de los parámetros de la salida auxiliar). Para llevar esto a cabo, puede también emplear los botones de desplazamiento.



7. Gire la Perilla 1 (Aux 1 DEST.) para asignar la primer salida auxiliar al efecto de envío deseado. Observará que, además de las entradas usuales, aparecen también aquellos sonidos y grupos que tienen un plugin de efecto cargado en el primer nicho de plugin (véase ↑14.3.1, Paso 1: establecer un sonido o un grupo como efecto de envío). En los sonidos, la entrada respectiva estará compuesta por la letra y el número del grupo, seguido del nombre del sonido (en el ejemplo de abajo, seleccionamos la entrada A1: S1-1 para la salida AUX 1).



8. Use la Perilla 2 (Aux 1 LEVEL) para ajustar el volumen de la señal enviada a esa salida auxiliar.



La señal de cada salida auxiliar se toma después de aplicar el volumen de salida principal (modo predeterminado). Esto orden puede cambiarse con la Perilla 3 (Aux 1 ORDER). Véase ↑12.1.3, Establecer salidas auxiliares en sonidos y grupos para más información.

Repita el procedimiento para direccionar más sonidos/grupos al mismo efecto de envío o direccione el mismo sonido/grupo hacia otro efecto de envío empleando la salida AUX 2.

14.3.3 Algunas observaciones sobre los efectos de envío

Al trabajar con efectos de envío, tenga en cuenta lo siguiente:

- No es posible enviar la salida maestra a un efecto de envío.
- No es posible direccionar la salida de un efecto de envío hacía sí mismo, ni la salida de un grupo hacia uno de sus propios sonidos.

Sin embargo, es posible:

- Concatenar varios sonidos configurados como efectos de envío, enviando la salida de un efecto de envío hacia otro efecto de envío con el método arriba descrito (véase ↑14.3.2, Paso 2: direccionar el audio hacia el efecto).
- Emplear los plugines de efecto de un grupo para procesar simultáneamente sus propios sonidos y otros sonidos y grupos enviados hacia él.

Esto abre infinitas posibilidades de direccionamiento.



¡Al configurar direccionamientos complejos, tenga cuidado de evitar circuitos de realimentación!

Además, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- **Consumo de CPU**: los efectos de envío pueden ser de gran ayuda para reducir el consumo de CPU. Emplear un reverberado para muchos sonidos y grupos en vez de cargarlo separadamente en cada uno de ellos puede ser una gran diferencia para la capacidad de procesamiento del ordenador. Puede ajustar en que medida el reverberado debe aplicarse sobre cada sonido o grupo con los respectivos controles de volumen (Level) de las propiedades de salida.
- **Control MIDI**: al igual que cualquier otro sonido, ¡los sonidos empleados como efectos de envío pueden controlarse vía MIDI! Esto no es solo válido para todos los parámetros de efecto (véase ↑12.2.3, Controlar parámetros con MIDI y con automatización del anfitrión), sino también para todos los efectos que requieran el ingreso de nota (p. ej., un vocoder). Véase ↑12.2.1, Accionar sonidos con notas MIDI para más información.

- **Empleo de pautas**: puede crear pautas para sus efectos de envío para hacerlos más vívidos. Simplemente, grabe un poco de automatización de los parámetros deseados, en el modo de control o en el modo de pasos. Incluso, puede también grabar notas para los efectos que requieran el ingreso de notas (p. ej., el vocoder mencionado arriba).

14.4 Crear efectos múltiples

La creación de una unidad multiefecto es lo mismo que crear una serie de sonidos como efectos de envío dentro de un grupo y disponerlos según convenga. Siguiendo el procedimiento descrito en el apartado ↑14.3, Crear un efecto de envío, cada uno de los sonidos de un grupo puede configurarse como un efecto de envío, conteniendo en su interior una cantidad ilimitada de efectos. El único límite es la capacidad de procesamiento del ordenador. Los sonidos del grupo pueden direccionarse a voluntad: puede concatenarlos, mantenerlos separados para ser usados en paralelo, emplear una combinación de ambos métodos, etc.

Organizar los efectos en varios sonidos

Si planea armar un multiefecto con varios plugines de efecto, cuenta con distintas maneras de llevar esto a cabo. Dado que es posible tener cualquier cantidad de plugines de efecto por sonido, es posible configurar toda una secuencia de efectos en serie en un solo sonido. Sin embargo, más razonable será distribuir esa secuencia de efectos entre varios sonidos (donde la salida de un sonido es direccionada hacia la entrada del otro). Hace esto presenta las siguientes ventajas, por ejemplo:

- La lista de sonidos brinda una perspectiva general más clara de la secuencia de efectos que la minúscula lista de plugines de un solo sonido.
- Cada sonido puede denominarse y colorearse según el o los efectos que contiene.
- Permite tener un mejor control sobre toda la secuencia de efectos desde el controlador.
- Permite un reordenamiento fácil de la secuencia al cambiar nada más que el direccionamiento entre sonidos.

Para emplear varios sonidos conectados en serie (es decir, enviar la salida de un sonido a la entrada del siguiente), utilice el procedimiento descrito en el apartado ↑14.3, Crear un efecto de envío.

Salidas a emplear: ¿Main, Aux 1 o Aux 2?

Cada sonido dispone de tres salidas: Main, Aux 1 y Aux 2. Si desea armar un serie de efectos repartida en varios sonidos, cada uno de los sonidos de la serie deberá tener una de sus salidas direccionada hacia la entrada del sonido siguiente. Para hacer esto, recomendamos emplear la *salida general* del sonido, en lugar de alguna de las salidas auxiliares, porque permite el empleo de algunas funciones no disponibles en las salidas auxiliares.

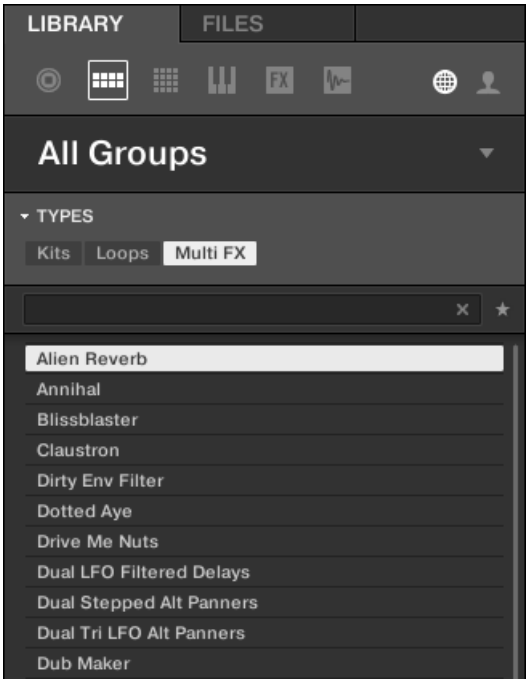
- Interruptor de Cue: la salida general de un sonido puede enviarse al canal de monitorización para su escucha previa a través de los auriculares. Tenga en cuenta que al habilitar interruptor de Cue silenciará automáticamente las salidas Aux 1 y Aux 2 pero las mismas no serán enviadas a la monitorización.
- Aparato controlador: el controlador brinda varios atajos para controlar de manera rápida y fácil la salida general de los sonidos.

¡Pueden resultar de gran ayuda a la hora de armar efectos múltiples complejos!

Guardar los multiefectos

El grupo de multiefectos puede guardarse separadamente para su uso posterior. Esto puede resultar útil si, por ejemplo, lo que busca es una combinación de efectos para sus actuaciones en vivo. Si bien, resultaría una exageración, puede seguir agregando efectos sobre el multiefecto propiamente dicho. Imagine, por ejemplo, distintos efectos de envío en sonidos diferentes y todos ellos procesados por el mismo juego de efectos a nivel del grupo.

De todos modos, dedique el tiempo necesario para poner un nombre a cada uno de los sonidos que conforman este grupo multiefecto y que éste último lleve también un nombre que permita indentificarlo fácilmente como un efecto. Recuerde que deberá reconocerlo entre otros muchos posibles de su biblioteca de usuario. La biblioteca de MASCHINE ya cuenta con una cierta cantidad de multiefectos, identificados con la etiqueta Multi FX:



El panel de la biblioteca (LIBRARY) y los grupos del tipo Multi FX.

15 Detalle de los efectos

MASCHINE cuenta con una selección de más de 20 plugines de efecto que pueden aplicarse rápidamente como efectos de inserción a los sonidos, a los grupos y al máster. El sistema de direccionamiento de MASCHINE permite configurar fácilmente efectos de envío y complejas cadenas de efectos, o aplicar un efecto sobre una fuente externa conectada a una interfaz de audio, como un instrumento, un tocadiscos o una voz. Recomendamos cargar un proyecto de la biblioteca de fábrica para poder interiorizarse sobre el modo de empleo de los efectos.

Este capítulo se ocupa de los efectos y de sus parámetros. Para más información sobre el empleo de efectos en un proyecto, lea, por favor, el capítulo ↑14, Empleo de los efectos.

Efectos disponibles

Son varios los tipos de efecto a su disposición y casi todas las aplicaciones se hallan representadas. Encontrará efectos tradicionales como retardo, reverberación y distorsión, y herramientas mas complejas como ecualizadores y filtros. Pero, también encontrará efectos novedosos y poco frecuentes como Reflex, Ice y Resochord.

Los efectos están organizados en categorías diferentes:

- **Efectos dinámicos**: Compressor, Gate, Transient Master, Limiter y Maximizer. Véase ↑15.1, Efectos dinámicos para más detalles.
- **Efectos de filtrado**: EQ y Filter. Véase ↑15.2, Efectos de filtrado para más detalles.
- **Efectos de modulación**: Chorus, Flanger, FM, Freq Shifter y Phaser. Véase ↑15.3, Efectos de modulación para más detalles.
- **Efectos espaciales y de reverberación**: Ice, Metaverb, Reflex, Reverb y Plate Reverb. Véase ↑15.4, Efectos de espacio y reverberación para más detalles.
- **Efectos de retardo**: Beat Delay, Grain Delay, Grain Stretch y Resochord. Véase ↑15.5, Retardos para más detalles.
- **Efectos de distorsión**: Distortion, Lofi y Saturation. Véase ↑15.6, Efectos de distorsión para más detalles.

- **Performance FX**: diseñados para su aplicación manual y espontánea durante una producción o una sesión en vivo. Son multiefectos complejos que alteran el movimiento, la dinámica y el espacio, y añaden mayor expresión a la música. Véase ↑15.7, Perform FX para más detalles.

15.1 Efectos dinámicos

15.1.1 Compressor

El Compressor es un clásico efecto de compresión que controla la dinámica de la señal de audio. Puede usarlo para engordar sus percusiones o para controlar las señales que posean un rango dinámico muy amplio.

Además de un modo clásico, el Compressor ofrece también un **modo de realimentación**. Si este efecto es aplicado a un sonido o a un grupo, también ofrece controles para ajustar el **encadenamiento de otra señal**.



El panel del Compressor en el área de plugines

Main



El compresor en el área de control: página Main.

Parameter	Descripción
Sección MODE	
Mode	Selecciona dos modos de operación: *Classic* (predeterminado) y *Feedback*. Mientras que el modo clásico genera una compresión más limpia y precisa, el modo de realimentación introduce un ligero cambio en la línea de las transientes y en la sensibilidad de la frecuencia. Ajuste los controles de este modo hasta lograr el sabor añejo buscado.
Sección DEPTH	
Threshold	Determina el umbral pasado el cual el compresor entra en acción.
Knee	Este control define como el Compressor empieza a trabajar: con un valor bajo, la transición hacia la compresión se realiza suavemente; mientras que con un valor alto, el compresor empieza a trabajar de manera abrupta una vez alcanzado el umbral.
Amount	La cantidad de compresión aplicada. Este control también recibe el nombre de ratio en algunas aplicaciones.
Sección TIME	

Parameter	Descripción
Attack	Use Attack para ajustar la rapidez con la que Compressor reacciona a la señal entrante: cuanto más a la derecha lo gire, más lenta será la reacción. Tiempos largos de ataque dejan pasar más transientes.
Release	El tiempo que tarda el compresor en cesar su actividad después de que la señal cae por debajo del umbral. Con tiempos largos de relajación, el sonido tarda más tiempo en volver a la normalidad.
Sección OUTPUT	
Gain	Utilice el control de ganancia (Gain) para ajustar el volumen de la señal resultante. A veces se lo llama "make-up gain" porque puede usarse para "maquillar" cualquier reducción de ganancia provocada por las configuraciones de arriba.



El compresor en el controlador: página general (MAIN)

Página Side-Chain Input Page



El Compressor en el controlador: página del encadenamiento lateral de señales (Side-Chain Input).

Parameter	Descripción
Sección INPUT	
Source	Selecciona la señal de audio a emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: *None* (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos. En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., *Drums*) En sonidos: **[Nombre del grupo]: [Nombre del sonido]** (p. ej., *Drums: Kick*) En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., Drums) En sonidos: **[Letra y número del grupo: S[número del sonido]** (p. ej., A1:S4, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral que alimenta el plugin.
Sección FILTER	
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral.
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro.
Width	Ajusta la amplitud de banda del filtro.



En el controlador, las salidas disponibles en el parámetro de SOURCE reciben la misma denominación que la que aparece en el visor del selector de fuentes (Source) descrito arriba.

Para más información sobre el empleo de encadenamiento lateral, consulte el apartado ↑14.1.3, Empleo de la entrada del encadenamiento lateral.



El Compressor en el controlador: página del encadenamiento lateral de señales (SIDE-CHAIN INPUT).

Medidores de volumen del panel del Compressor (área de plugines)

En el área de plugines de la vista conjunta, el panel del Compressor ofrece algunos controles extra que no están disponibles en el área de control:

- Los deslizantes de Threshold y Gain (correspondientes a los parámetros de Threshold y Gain de la página general (Main), en el área de control) brindan medidores de volumen para la supervisión visual de los niveles de volumen de entrada y salida. Particularmente, al comparar el volumen de entrada con la posición del deslizante de Threshold, se puede determinar fácilmente cuales son las partes de la señal que van a ser comprimidas, y ajustar el deslizante Threshold de manera consecuente.
- Un medidor adicional (GR) indica la **reducción de ganancia** que el compresor aplica a la señal de entrada.

15.1.2 Gate

El Gate es un supresor que corta cualquier porción de la señal de entrada que caiga por debajo del umbral. Puede emplearse para dividir la señal de manera rítmica para que suene entrecortada o como staccato.

Si este efecto es aplicado a un sonido o a un grupo, también ofrece controles para ajustar el **encadenamiento de otra señal**.



El panel de Gate en el área de plugines

Main



El Gate en el área de control: página general (Main).

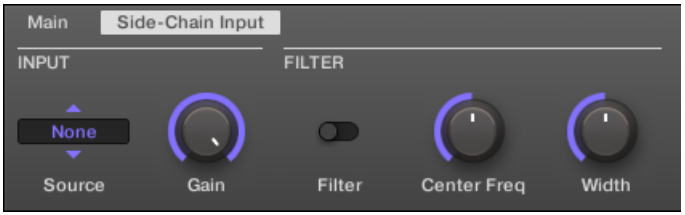
Parameter	Descripción
Sección DEPTH	
Threshold	Este valor determina el umbral pasado el cual el efecto entra en acción. Valores elevados dejarán pasar solamente las partes más fuertes de la señal.
Sección TIME	
Attack	Attack ajusta la rapidez con la que Gate reacciona a la señal entrante: cuanto más a la derecha lo gire, más lenta será la reacción, lo cual resultará en una transición más suave entre las partes de la señal con Gate y sin Gate.

Parameter	Descripción
Hold	El control Hold se usa para determinar cuanto tiempo se sostiene la señal de Gate; valores bajos producirán un efecto más "picado".
Release	El tiempo que tarda Gate en liberar la señal entrante después de que ésta sobrepasa el umbral.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Gate en el controlador: página general (Main)

Página Side-Chain Input Page



El Gate en el área de control: página del encadenamiento lateral de señales (Side-Chain Input).

Parameter	Descripción
Sección INPUT	
Source	Selecciona la señal de audio a emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: *None* (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos. En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., *Drums*) En sonidos: **[Nombre del grupo]: [Nombre del sonido]** (p. ej., *Drums: Kick*) En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., Drums) En sonidos: **[Letra y número del grupo: S[número del sonido]** (p. ej., A1:S4, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral que alimenta el plugin.
Sección FILTER	
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral.
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro.
Width	Ajusta la amplitud de banda del filtro.



En el controlador, las salidas disponibles en el parámetro de SOURCE reciben la misma denominación que la que aparece en el visor del selector de fuentes (Source) descrito arriba.

Para más información sobre el empleo de encadenamiento lateral, consulte el apartado ↑14.1.3, Empleo de la entrada del encadenamiento lateral.



Medidor del volumen de entrada del panel de Gate (área de plugines)

En el área de plugines de la vista conjunta, el panel de Gate ofrece algunos controles extra que no están disponibles en el área de control: el deslizante de Threshold (correspondientes al parámetro de Threshold de la página general (Main), en el área de control) brindan un medidor de volumen que permite supervisar visualmente el nivel del volumen de entrada. Al comparar este volumen de entrada con la posición del deslizante de Threshold, se puede determinar fácilmente cuales son las partes de la señal que pasan a través del supresor.

15.1.3 Transient Master

El Transient Master permite enfatizar o atenuar los transientes del material de audio, al modificar las envolventes de cada fase de ataque y sostenimiento. Por ejemplo, al incrementar los ataques de un redoblante o de un bombo, se pueden armar percusiones muy potentes sin correr el riesgo de deformar su natural sonido. A diferencia de otros efectos dinámicos (compresores, limitadores, etc.) el Transient Master no emplea el volumen de la señal de entrada para determinar su entrada en acción (es decir, no hay umbral) sino que afecta a todas las partes de la señal. Es un efecto que conserva el carácter musical del sonido a la vez que es fácil de operar: lo único que hay hacer es ajustar la cantidad de acentuación de las fases de ataque o sostenimiento.



El panel del Transient Master en el área de plugines.



El Transient Master en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección DEPTH	
Input Gain	Ajusta el volumen de la señal de entrada. Esto permite compensar el volumen general una vez establecido el efecto, para contrapesar la ganancia o perdida de volumen ocurrida.
Attack	Acentúa o suaviza el ataque de la señal. Con la perilla en posición media, las fases de ataque no se ven afectadas. Desde esta posición, gire la perilla de Attack a la izquierda para suavizar el ataque o gire a la derecha para acentuarlo.

Parameter	Descripción
Sustain	Prolonga/acorta la fase de sostenimiento de la señal. Con la perilla en posición media, las fases de sostenimiento no se ven afectadas. Desde esta posición, gire la perilla de Sustain hacia la izquierda para acortar las fases o gire a la derecha para prolongarlas.
Limit	Activa un estricto limitador para prevenir la distorsión de la señal. Puede resultar útil cuando la perilla de Attack está puesta muy alto pudiendo genera fases de ataque de sonido muy fuerte.



El Transient Master en el controlador.

15.1.4 Limiter

El Limiter hace dos cosas: por un lado, asegura que el volumen de la señal permanezca abajo de 0 dB para evitar la generación de distorsión digital. Pero incrementa también el volumen total percibido (al reducir el umbral. Se recomienda colocar el limitador en un nicho de plugin del máster. Sin embargo, tenga en cuenta que el limitador introduce un poco de latencia.

Si este efecto es aplicado a un sonido o a un grupo, también ofrece controles para ajustar el **encadenamiento de otra señal**.



El panel del Limiter en el área de plugines

Main



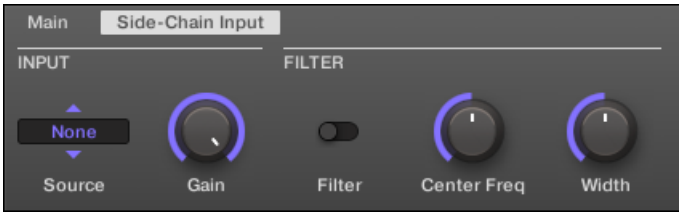
El Limiter en el área de control: página general (Main).

Elemento	Descripción
Sección MODE	
Mode	Selecciona dos tipos distintos de limitación. Los modos son **Legacy** y **Transparent**.
Sección DEPTH (modo Transparent solamente)	
Threshold	Determina el umbral pasado el cual el limitador entra en acción. Si quiere prevenir que la señal distorsione, déjelo en 0 dB; si desea una señal un poco más fuerte, gire la perilla a la izquierda. Los valores disponibles van de -40.0 dB a 0.0 dB (predeterminado 0.0 dB).
Release	El tiempo que tarda el limitador en cesar su actividad después de que la señal cae por debajo del umbral. Con tiempos largos de relajación, el sonido tarda más tiempo en volver a la normalidad. Los valores se ajustan en milisegundos, desde 1.0 ms (predeterminado) hasta 500.0 ms.
Sección OUTPUT	
Ceiling	Ajusta el tope o volumen máximo de salida. El volumen de la señal no podrá sobrepasar dicho límite. Los valores disponibles van de -40.0 dB a -0.3 dB (predeterminado.



El Limiter en el controlador: página general (MAIN)

Página Side-Chain Input Page



El Limiter en el área de control: página del encadenamiento lateral de señales (Side-Chain Input).

La página de **Modulation** contiene solamente el parámetro de velocidad (**Velocity**).

Elemento	Descripción
Sección INPUT	
Source	Selecciona la señal de audio a emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: **None** (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos. En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera: ▪ En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., Drums) ▪ En sonidos: **[Nombre del grupo]**: **[Nombre del sonido]** (p. ej., Drums: Kick) ▪ En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: ▪ En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., **Drums**) ▪ En sonidos: **[Letra y número del grupo: S[número del sonido]** (p. ej., **A1:S4**, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral que alimenta el plugin. Los valores disponibles van de 0.00 a 1.00 (predeterminado).
Sección FILTER	
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral. Los valores disponibles son apagado (predeterminado) o encendido.
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro. Los valores disponibles van desde 20.0 Hz hasta 20 kHz (predeterminado 632.5 kHz).



En el controlador, las salidas disponibles en el parámetro de SOURCE reciben la misma denominación que la que aparece en el visor del selector de fuentes (Source) descrito arriba.

Para más información sobre el empleo de encadenamiento lateral, consulte el apartado ↑14.1.3, Empleo de la entrada del encadenamiento lateral.



El Limiter en el controlador: página del encadenamiento lateral de señales (SIDE-CHAIN INPUT).

Medidor del volumen de entrada del panel del Limiter (área de plugines)

En el área de plugines de la vista conjunta, el panel del Limiter ofrece algunos controles extra que no están disponibles en el área de control: el deslizante de Threshold (correspondientes al parámetro de Threshold de la página general (Main), en el área de control) brindan un medidor de volumen que permite supervisar visualmente el nivel del volumen de entrada. Al comparar este volumen de entrada con la posición del deslizante de Threshold, se puede determinar fácilmente cuales son las partes de la señal que serán limitadas y ajustar el deslizante de Threshold de manera consecuente.

15.1.5 Maximizer

ElMaximizer reduce la dinámica del sonido y le otorga más potencia. Es similar al Limiter, pero está diseñado específicamente para incrementar el volumen percibido del sonido.

Si este efecto es aplicado a un sonido o a un grupo, también ofrece controles para ajustar el **encadenamiento de otra señal**.



El panel del Maximizer en el área de plugines

Main



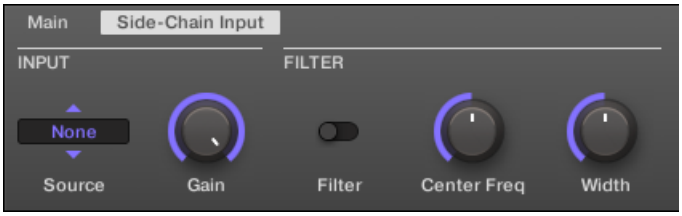
El Maximizer en el área de control: página general (Main).

Parameter	Descripción
Sección DEPTH	
Amount	Este control ajusta la magnitud del efecto de maximización. Gire en sentido horario para incrementar la intensidad sonora de la señal.
Curve	Controla el punto de potencia máxima de la compresión; los valores más elevados generan una ganancia más rápida y agresiva.
Turbo	Turbo intensifica el efecto que Maximizer tiene sobre la señal (haciendo que el algoritmo de maximización se aplique dos veces).



El Maximizer en el controlador: página general (MAIN)

Página Side-Chain Input Page



El Maximizer en el área de control: página del encadenamiento lateral de señales (Side-Chain Input).

Parameter	Descripción
Sección INPUT	
Source	Selecciona la señal de audio a emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: *None* (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos. En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., *Drums*) En sonidos: **[Nombre del grupo]: [Nombre del sonido]** (p. ej., *Drums: Kick*) En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., Drums) En sonidos: **[Letra y número del grupo: S[número del sonido]** (p. ej., A1:S4, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)

Parameter	Descripción
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral que alimenta el plugin.
Sección FILTER	
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral.
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro.
Width	Ajusta la amplitud de banda del filtro.

En el controlador, las salidas disponibles en el parámetro de SOURCE reciben la misma denominación que la que aparece en el visor del selector de fuentes (Source) descrito arriba.

Para más información sobre el empleo de encadenamiento lateral, consulte el apartado ↑14.1.3, Empleo de la entrada del encadenamiento lateral.



El Maximizer en el controlador: página del encadenamiento lateral de señales (SIDE-CHAIN INPUT).

15.2 Efectos de filtrado

15.2.1 EQ

El EQ refuerza o atenúa de manera selectiva la composición de frecuencias de la señal de audio. El EQ es una herramienta con la que podrá moldear la señal a su gusto porque permite eliminar ciertas frecuencias y reforzar otras; aunque también puede emplearse como un efecto DJ de refuerzo y atenuación. Por favor, tenga en cuenta que en el área de control y en el controlador, los parámetros del EQ ocupan dos páginas.



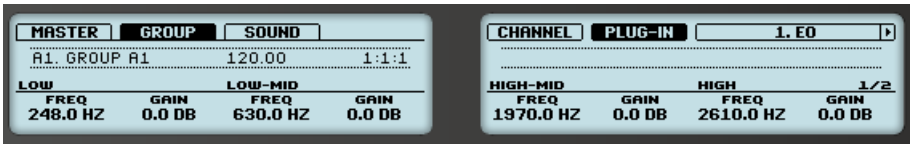
El panel del EQ en el área de plugines

Página Freq / Gain



El EQ en el área de control: página de frecuencia y ganancia (Freq / Gain).

Parameter	Descripción
Sección LOW	
Freq	Selector de frecuencias de la banda de baja frecuencia. El rango comprendido va de los 20 Hz hasta los 8 kHz.
Gain	Determina el grado de atenuación o refuerzo de la frecuencia seleccionada.
Sección LOW-MID	
Freq	Selector de frecuencias de la banda de frecuencia media. El rango comprendido va de los 40 Hz hasta los 16 kHz.
Gain	Determina el grado de atenuación o refuerzo de la frecuencia seleccionada.
Sección HIGH-MID	
Freq	Selector de frecuencias de la segunda banda de frecuencia media. El rango comprendido va de los 40 Hz hasta los 16 kHz.
Gain	Determina el grado de atenuación o refuerzo de la frecuencia seleccionada.
Sección HIGH	
Freq	Selector de frecuencias de la banda de alta frecuencia. El rango comprendido va de los 50 Hz hasta los 20 kHz.
Gain	Determina el grado de atenuación o refuerzo de la frecuencia seleccionada.



El EQ en el controlador: página de frecuencia y ganancia (FREQ / GAIN).

Página Width / Output



El EQ en el área de control: página de amplitud y salida (Width / Output).

Parameter	Descripción
Sección LOW-MID	
Width	Controla la amplitud de la primera banda de frecuencia media.
Sección HIGH-MID	
Width	Controla la amplitud de la segunda banda de frecuencia media.
Sección OUTPUT	
Gain	Controla la ganancia conjunta del ecualizador.



El EQ en el controlador: página de amplitud y salida (WIDTH / OUTPUT).

15.2.2 Filter

Filter es un filtro que puede modularse con un LFO o con una envolvente. Un filtro puede usarse para varias cosas, por ejemplo, para emular un sintetizador de manera más realista o filtrar un rango específico de frecuencias para crear filtros de barrido.

Si este efecto es aplicado a un sonido o a un grupo, también ofrece controles para ajustar el encadenamiento de otras señales (página de **Side-Chain Input**).



El panel del Filter en el área de plugines.

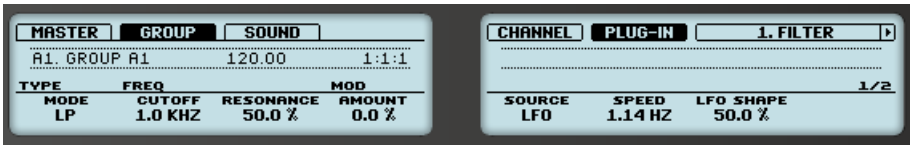
Main



El Filter en el área de control: página general (Main).

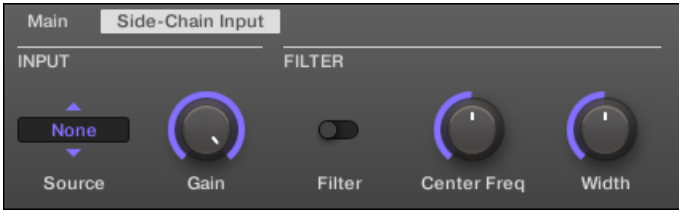
Parameter	Descripción
Sección TYPE	
Mode	Selecciona cuatro modos diferentes de filtrado: *LP* (pasobajo), *BP* (pasobanda), *HP* (pasoalto), y *Notch*. Los parámetros comprendidos dependen del modo seleccionado.
Sección FREQ	
Cutoff	Controla la frecuencia de recorte del filtro.
Resonance	Controla la intensidad de la resonancia (es decir, la cantidad de amplificación próxima a la frecuencia de recorte). No aparece disponible en el modo *Notch*.
Sección MOD	

Parameter	Descripción
Amount	Define la cantidad de filtrado a ser modulada por la fuente de modulación.
Source	Selecciona la fuente de modulación, las opciones disponibles son: *LFO*, *LFO Sync* y *Envelope*. Dependiendo de la selección realizada, los parámetros que aparecen a la derecha son:
Fuente: *LFO*	Articula la apertura y cierre del filtro mediante un LFO. Use este ajuste combinado con Speed y LFO Shape.
Speed	Define la velocidad de modulación en hercios (Hz), desde 0.03 Hz hasta 16 Hz.
LFO Shape	Define el desempeño del LFO.
Fuente: *LFO Sync*	Articula la apertura y cierre del filtro mediante un LFO que se sincroniza con el tempo del proyecto. Use este ajuste combinado con Speed, LFO Shape Phase.
Speed	Define la velocidad de modulación en valores de nota, desde 16/1 (un ciclo cada 16 compases) hasta 1/32 de nota.
LFO Shape	Define el desempeño del LFO.
Phase	Ajusta la fase de inicio del LFO.
Fuente: *Envelope*	Articula la apertura y cierre del filtro empleando una envolvente. Use este ajuste combinado con Decay, Smooth y Shape.
Decay	Ajusta la rapidez con que la envolvente se desvanece.
Smooth	Suaviza la forma de la envolvente.
Shape	Cambia la forma de la envolvente.



El Filter en el controlador: página general (MAIN).

Página Side-Chain Input Page



El Filter en el área de control: página del encadenamiento lateral de señales (Side-Chain Input).

Parameter	Descripción
Sección INPUT	
Source	Selecciona la señal de audio a emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: *None* (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos. En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., *Drums*) En sonidos: **[Nombre del grupo]: [Nombre del sonido]** (p. ej., *Drums: Kick*) En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: En grupos: **[Nombre del grupo]** (p. ej., Drums) En sonidos: **[Letra y número del grupo: S[número del sonido]** (p. ej., A1:S4, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral que alimenta el plugin.
Sección FILTER	

Parameter	Descripción
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral.
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro.
Width	Ajusta la amplitud de banda del filtro.

En el controlador, las salidas disponibles en el parámetro de SOURCE reciben la misma denominación que la que aparece en el visor del selector de fuentes (Source) descrito arriba.

Para más información sobre el empleo de encadenamiento lateral, consulte el apartado ↑14.1.3, Empleo de la entrada del encadenamiento lateral.



El Filter en el controlador: página del encadenamiento lateral de señales (SIDE-CHAIN INPUT).

15.2.3 Cabinet

Cabinet Emulation es un componente que brinda un control total sobre las etapas de grabación (posamplificación) de una guitarra. Incluye cuatro tipos de caja de altavoces y seis micrófonos de posición variable.



El Cabinet en el área de plugines.



El Cabinet en el área de control: Main.

Main

Elemento	Descripción
Sección CABINET	
Cabinet	Selecciona cuatro tipos distintos de cajas de altavoces. Las opciones son: ▪ American Cabinet ▪ British Cabinet ▪ Vintage Cabinet ▪ Modern Cabinet
Sección MICROPHONE	

Elemento	Descripción
Microphone	Ofrece seis clases de micrófonos. Las variantes son: ▪ Dynamic 57 ▪ Dynamic 421 ▪ Dynamic 441 ▪ Ribbon 121 ▪ Condenser 47 ▪ Condenser 67
Distance	Ajusta la distancia entre el micrófono y los altavoces. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 0.0%).
Sección OUTPUT	
Mix	Ajusta la proporción entre la señal con efecto y la señal original. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado).

15.3 Efectos de modulación

15.3.1 Chorus

El Chorus resulta útil para engrosar la señal y aumentar o añadir contenido estéreo. Es más efectivo sobre sonidos melódicos pero puede emplearse también en percusiones de charles para hacerlas más vívidas o sobre un sample de voz para crear un efecto de duplicación (haciendo que el sonido suene como si hubiera varias voces). Técnicamente, divide la señal de audio en dos partes, desafinando ligeramente una de ellas.



El panel del Chorus en el área de plugines



El Chorus en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección MOD	
Rate	La perilla de Rate define la velocidad con la que se modula la fase de la señal desafinada (y por consiguiente el tono percibido).
Amount	La intensidad del efecto de coro.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Chorus en el controlador

15.3.2 Flanger

Es un efecto clásico de flanger con modulación de LFO y de envolvente. El Flanger suena un poco como el Chorus, con la diferencia de que modula la señal más rápidamente. Viene equipado con un mecanismo de realimentación y puede sincronizarse con el tempo del proyecto.



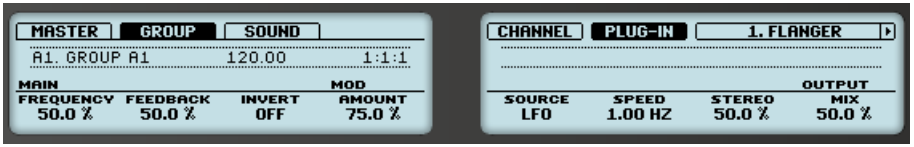
El panel del Flanger en el área de plugines



El Flanger en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección MAIN	
Frequency	Define la frecuencia central del flanger.
Feedback	Ajusta la cantidad de señal de salida que realimentará la entrada.
Invert	Invierte el efecto de flanger.
Sección MOD	

Parameter	Descripción
Amount	Define la cantidad de flanger a ser modulada por la fuente de modulación.
Source	Seleccione aquí la fuente de modulación del flanger, las opciones disponibles son *LFO*, *LFO Sync* y *Envelope*. Dependiendo de la selección realizada, cambiará el parámetro de la derecha:
Speed (LFO)	Define la velocidad del LFO; puede ir desde 0.03 Hz hasta 8 Hz.
Speed (LFO Sync)	Define la velocidad del LFO en valores de nota, desde 16/1 (un ciclo cada 16 compases) hasta 1/16 de nota.
Shape (Envelope)	Modifica la forma de la envolvente.
Stereo	Este parámetro amplía el campo estéreo del efecto.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Flanger en el controlador

15.3.3 FM

FM modula la frecuencia de la señal de audio sobre la base de síntesis FM. Valores altos de frecuencia resultan útiles para añadir una cierta "dureza" a la señal de entrada.



El panel del FM en el área de plugines.



El FM en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección FREQ	
Rate	Ajusta la velocidad de la modulación FM.
Split	El control de Split determina hasta que punto el efecto FM se aplica a las frecuencias altas mediante entrecruzamiento. Gire a la derecha para afectar las frecuencias altas. Resulta útil para eliminar ruidos causados por la FM de señales muy altas. Con valores altos de Split, el efecto se vuelve más duro y crepitante.
Sección DEPTH	
Contour	Contour determina hasta que punto el volumen de entrada afecta la intensidad del efecto.
Amount	Determina la intensidad del efecto de FM.



El FM en el controlador

15.3.4 Freq Shifter

Freq Shifter Freq Shifter desplaza las frecuencias de la señal según una cifra determinada. Con frecuencias altas, suena como un desplazador de tono y con frecuencias bajas, suena como una especie de coro.



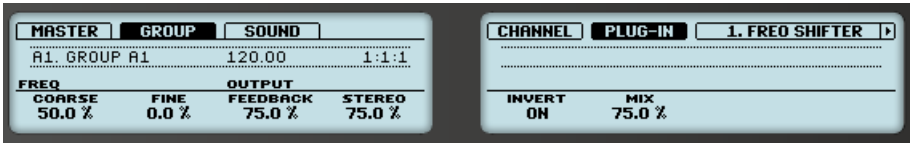
El panel del Freq Shifter en la tira de plugin.



El Freq Shifter en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección FREQ	
Coarse	Define la frecuencia básica del desplazador de frecuencias.

Parameter	Descripción
Fine	Ajusta la frecuencia de manera detallada.
Sección OUTPUT	
Feedback	Ajusta la cantidad de señal de salida que realimentará la entrada. Incremente este parámetro para incrementar la intensidad del efecto.
Stereo	Este parámetro amplía el campo estéreo del efecto.
Invert	Invierte los ajustes del Freq Shifter.
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Freq Shifter en el controlador.

15.3.5 Phaser

Es un phaser clásico con modulación de LFO y de envolvente.



El panel del Phaser en el área de plugines.



El Phaser en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección MAIN	
Frequency	Define la frecuencia central del Phaser.
Feedback	Ajusta la cantidad de señal de salida que realimentará la entrada.
8Pole	Activa el modo de 8 polos, provocando un efecto más intenso.
Sección MOD	
Amount	Define la cantidad de efecto a ser modulada por la fuente de modulación.
Source	Seleccione aquí la fuente de modulación del phaser, las opciones disponibles son *LFO*, *LFO Sync* y *Envelope*. Dependiendo de la selección realizada, cambiará el parámetro de la derecha:
Speed (LFO)	Define la velocidad del LFO; puede ir desde 0.03 Hz hasta 8 Hz.
Speed (LFO Sync)	Define la velocidad del LFO en valores de nota, desde 16/1 (un ciclo cada 16 compases) hasta 1/16 de nota.
Shape (Envelope)	Modifica la forma de la envolvente.
Stereo	Este parámetro amplía el campo estéreo del efecto.

Parameter	Descripción
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Phaser en el controlador

15.4 Efectos de espacio y reverberación

15.4.1 Ice

El Ice es una reverberación especial que produce un sonido metálico y frío. Viene con un banco de filtros auto-oscilantes para lograr efectos coloridos e interesantes. El proyecto “Come Into My Disco” de la biblioteca de fábrica de MASCHINE, es posible apreciar como este efecto crea profundos paisajes sonoros durante la pausa rítmica de la escena 6.



El panel del Ice en el área de plugines.



El Ice en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección ROOM	
Color	Valores bajos generan sonidos un tanto apagados. Cuanto mayor sea el valor de Color, más brillante sonará el sonido.
Ice	El factor “ICE”: valores altos suenan más metálicos.
Size	Ajusta las dimensiones de la sala virtual.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Ice en el controlador

15.4.2 Metaverb

Aligual que el Reverb, el Metaverb pone más espacio en la sala virtual. Sin embargo, este efecto suena mucho más "sintético", lo cual lo hace especialmente apto para el material melódico.



El panel del Metaverb en el área de plugines.



El Metaverb en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección ROOM	
Size	Ajusta las dimensiones de la sala virtual.
Sección EQ	
Low	Ecualizador de banda baja que atenúa o refuerza las frecuencias bajas.
High	Ecualizador de banda alta que atenúa o refuerza las frecuencias altas.
Sección POSITION	
Pan	Establece la posición estereofónica de la señal pura. Resulta útil porque la señal pura, tras recibir el efecto, no puede posicionarse sin trasladar también la reverberación recibida, lo cual no resulta natural.

Parameter	Descripción
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Metaverb en el controlador

15.4.3 Reflex

El Reflex es una reverberación con una resonancia especial. Con valores moderados, puede ser útil para emular salas pequeñas y estrechas. Con valores más extremos, produce texturas metálicas y artificiales.



La automatización del parámetro de Color brinda normalmente resultados muy placenteros.

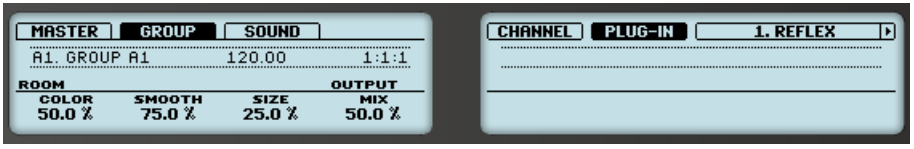


El panel del Reflex en el área de plugines.



El Reflex en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección ROOM	
Color	Con valores bajos, el sonido general suena más apagado; los valores más altos producen sonidos más brillantes.
Smooth	Este parámetro suaviza el carácter metálico del Réflex.
Size	Ajusta las dimensiones de la sala virtual.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Reflex en el controlador

15.4.4 Reverb (Legacy)

Esta reverberación resulta mejor para las aplicaciones más comunes. El reverberado da más espacio a la señal y la hace sonar más natural y con más cuerpo. Es apropiado para percusiones, aunque resulta útil también para dar un toque de "naturalidad" a toda clase de señal.



El panel del Reverb en el área de plugines.



El Reverb en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección ROOM	
Room	Permite seleccionar las características básicas del reverberado, las opciones son: *General*, *Bright*, *Guitar* y *Shatter*.
Size	Ajusta las dimensiones de la sala virtual.
Sección EQ	
Low	Ecualizador de banda baja que atenúa o refuerza las frecuencias bajas.
High	Ecualizador de banda alta que atenúa o refuerza las frecuencias altas.
Sección POSITION	

Parameter	Descripción
Pan	Establece la posición estereofónica de la señal pura. Resulta útil porque la señal pura, tras recibir el efecto, no puede posicionarse sin trasladar también la reverberación recibida, lo cual no resulta natural.
Stereo	Este parámetro amplía el campo estéreo del efecto.
Sección OUTPUT	
Freeze	El control de Freeze silencia la señal pura y congela la reverberación en un búfer temporario para que dure más tiempo. Es una potente herramienta para usar durante las ejecuciones en vivo: manipulando simultáneamente el control MIX, podrá crear sorprendentes pausas rítmicas. Si ajusta de manera generosa los controles de Low y High de la ecualización, incrementará aun más el efecto.
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Reverb en el controlador

15.4.5 Reverb

Este efecto de reverberación ofrece tres modalidades.



El panel del Room Reverb en el área de plugines.

15.4.5.1 Reverb Room

El Reverb Room es un efecto que se acomoda muy bien con sonidos de percusión, especialmente al emplear cajas redoblantes. Los parámetros de Room Size y Pre Delay ofrece la posibilidad de crear efectos muy singulares.



El Reverb en el área de plugines.



El Reverb en el área de control (página principal (Main)).

Main

Elemento	Descripción
Sección ROOM	
Mode	Permite seleccionar tres modos básicos de reverberación: Room, Hall y Plate (predeterminado: Room).
Reverb Time	Ajusta el tiempo de declive de la reverberación. Gírelo en sentido horario para incrementar el declive. Los valores disponibles se ajustan en segundos y van de 0.5 s a 20.2 s (predeterminado 1.0 s)
Reverb Size	Ajusta el volumen de la sala. Gire en sentido horario para incrementar el espacio percibido y las reverberaciones. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 20.0%).
Sección COLOR	
Damping	Ajusta la absorción de las frecuencias altas de la señal reverberada. Este control determina la velocidad del descenso de las frecuencia altas. El efecto hace que el sonido se vuelva gradualmente más apagado y cálido. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Modulation	Ajusta la intensidad de la modulación. Un valor de 0 apaga la modulación de retardo. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Diffusion	Controla la densidad de las reflexiones de la sala virtual. Un valor de difusión bajo hace que los ecos suenen nítidos y espaciados. Un valor alto, crea reflexiones tan pegadas que suenan como un ruido indistinto. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 80.0%).
Pre Delays	Ajusta el retardo inicial entre la señal original y la primera reverberación. Valores altos permite resultados muy creativos. Los valores se ajustan en milisegundos, desde 0.0 ms (predeterminado) hasta 250 ms.
Sección OUTPUT	
Mix	Ajusta la proporción entre la señal con efecto y la señal original. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).

Página de ecualización

La página de EQ contiene los parámetros que permiten ajustar la ecualización de la reverberación.

Elemento	Descripción
Sección EQ	
High Cut	Ajusta las frecuencias altas de la señal reverberada. Los valores disponibles van desde 20.0 Hz hasta 2.0 kHz (predeterminado 20.0 kHz).
Low Shelf	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal reverberada. Los valores van de 0.0 dB (predeterminado) a -12.0 dB.

15.4.5.2 Reverb Hall

El Reverb Hall ofrece un efecto de reverberación natural y espacioso que va muy bien con sonidos tonales. Usado con un tiempo largo de reverberación, brinda un sonido exuberante muy apropiado para crear música ambiente o experimental. Los parámetros de Room Size y Pre Delay ofrece la posibilidad de crear efectos muy singulares.



El Reverb en el área de plugines.



El Reverb en el área de control (página principal (Main)).

Main

Elemento	Descripción
Sección ROOM	
Mode	Permite seleccionar tres modos básicos de reverberación: Room, Hall y Plate (predeterminado: Room).
Reverb Time	Ajusta el tiempo de declive de la reverberación. Gírelo en sentido horario para incrementar el declive. Los valores disponibles se ajustan en segundos y van de 0.5 s a 20.2 s (predeterminado 2.2 s).
Room Size	Ajusta el volumen de la sala. Gire en sentido horario para incrementar el espacio percibido y las reverberaciones. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 10.0%).

Elemento	Descripción
Sección COLOR	
Damping	Ajusta la absorción de las frecuencias altas de la señal reverberada. Este control determina la velocidad del descenso de las frecuencia altas. El efecto hace que el sonido se vuelva gradualmente más apagado y cálido. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).
Modulation	Ajusta la intensidad de la modulación. Un valor de 0 apaga la modulación de retardo. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 40.0%).
Softness	Altera el equilibrio entre las primera reflexiones y la última parte de la cola del retardo. También, cambia la intensidad de difusión existente. Permite suavizar el ataque, situándolo más al fondo, de manera que no enturbie demasiado la sequedad del sonido. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 90.0%).
Pre Delay	Ajusta el retardo inicial entre la señal original y la primera reverberación. Valores altos permite resultados muy creativos. Los valores se ajustan en milisegundos, desde 0.0 ms (predeterminado) hasta 250 ms.
Sección OUTPUT	
Mix	Ajusta la proporción entre la señal con efecto y la señal original. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).

Página de ecualización

La página de EQ contiene los parámetros que permiten ajustar la ecualización de la reverberación.

Elemento	Descripción
Sección EQ	
High Cut	Ajusta las frecuencias altas de la señal reverberada. Los valores disponibles van desde 20.0 Hz hasta 2.0 kHz (predeterminado 20.0 kHz).
Low Shelf	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal reverberada. Los valores van de 0.0 dB (predeterminado) a -12.0 dB.

15.4.5.3 Plate Reverb

Este efecto emula una reverberación de chapa metálica. Parcialmente inspirado en un legendario sistema de reverberación de chapa metálica, es muy eficiente y puede emplearse con provecho en numerosas situaciones. Sus controles son fáciles de manejar y, además, brinda un sonido flexible e inconfundible. El Plate Reverb es la mejor opción cuando se busca un sonido clásico y metálico. Va muy bien con acompañamiento de voces pero también es muy popular con tambores y otros tipos de material.



El Plate Reverb en el área de plugines.



El Plate Reverb en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección MAIN	
Mode	Permite seleccionar tres modos básicos de reverberación: Room, Hall y Plate (predeterminado: Room).
Decay	Ajusta la absorción de la chapa, lo cual afecta directamente el tiempo de declive de la reverberación.
Sección EQ	
Low Shelf	Controla el contenido de baja frecuencia de la señal reverberada.
High Damp	Ajusta la absorción de las frecuencias altas de la señal reverberada.
Pre Delay	Ajusta el tiempo entre la señal original y las primeras reflexiones.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Plate Reverb en el controlador

15.5 Retardos

15.5.1 Beat Delay

El Beat Delay se especializa en crear retardo rítmicamente sincronizados. Si se pregunta cómo suena este efecto, cargue el proyecto "Big Stream" de la biblioteca de fábrica de MASCHINE: el Beat Delay está empleado en muchos grupos y ofrece una gran cantidad de posibilidades sónicas. Por favor, tenga en cuenta que en el área de control y en el controlador, los parámetros del Beat Delay ocupan dos páginas.



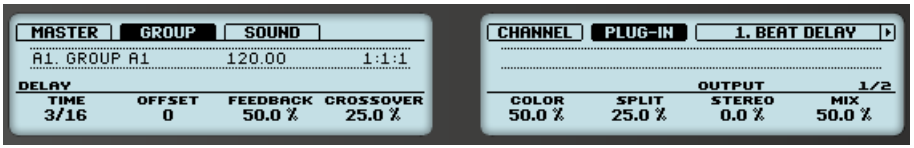
El panel del Beat Delay en el área de plugines.

Main



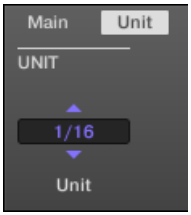
El Beat Delay en el área de control: página Main.

Parameter	Descripción
Sección DELAY	
Time	El parámetro de Time define la duración del retardo en valores de nota. Los valores disponibles dependerán de la unidad establecida con el parámetro Unit de la página de unidades (Unit) (ver abajo). La escala va desde media unidad hasta 16 unidades.
Offset	Este control se usa para desplazar el comienzo del retardo en relación con el ritmo.
Feedback	Ajusta la cantidad de señal de salida que realimentará la entrada. Valores altos producen más copias de la señal y declives más prolongados.
Crossover	Permite ubicar rítmicamente la señal de realimentación en el campo estéreo.
Color	Define la frecuencia básica del circuito de realimentación: valores bajos generan un sonido más profundo y valores altos, un sonido más brillante.
Split	Controla la diferencia de frecuencia entre los canales izquierdo y derecho. Girado totalmente a la izquierda, el control queda deshabilitado.
Sección OUTPUT	
Stereo	Este parámetro amplía el campo estéreo del efecto. Los valores van de -100.0 % a 100 % — valores negativos invierten el campo estéreo del efecto.
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



Beat Delay en el controlador: página Main.

Página Unit



El Beat Delay en el área de control: página Unit.

Parameter	Descripción
Sección UNIT	
Unit	Define la unidad empleada por los parámetros de tiempo (Time) y diferencia (Offset) de la página Main.



El Beat Delay en el controlador: página UNIT.

15.5.2 Grain Delay

El Grain Delay es un efecto que divide la entrada en pequeños "gránulos" y los reordena como una nube. Incrementa la dimensión, el espacio y la densidad para transformar rápidamente cualquier sonido en una textura de ambiente cambiante. Es un efecto experimental único y se aprecia mejor cuando se lo prueba de manera práctica. Por favor, tenga en cuenta que en el área de control y en el controlador, los parámetros del Grain Delay ocupan dos páginas.



El panel del Grain Delay en el área de plugines.

Main



El Grain Delay en el área de control: página Main.

Parameter	Descripción
Sección GRAIN	
Pitch	Determina el tono de los gránulos: valores bajos producen gránulos lentos, profundos y repetitivos; valores altos generan sonidos más rápidos y agudos.
Size	Define el tamaño de los gránulos.
Jitter	Introduce artefactos en los gránulos.
Reverse	Produce una ejecución invertida del gránulo.
Sección CLOUD	
Space	Determina el espacio entre las nubes de gránulos: cuanto más elevado sea el valor, mayor espacio habrá entre las nubes.

Parameter	Descripción
Density	Crea una nube más densa: valores altos crean efectos de realimentación.
Mod	La cantidad de modulación introducida en la nube de gránulos.
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Grain Delay en el controlador: página MAIN.

Página Output



El Grain Delay en el área de control: página Output.

Parameter	Descripción
Sección OUTPUT	
Stereo	Este parámetro amplía el campo estéreo del efecto. Los valores comprendidos van de 0 % (no estéreo) hasta 100 % (estéreo total).



El Grain Delay en el controlador: página OUTPUT.

15.5.3 Grain Stretch

El Grain Stretch emplea síntesis granular para manipular la velocidad y tono de la señal entrante.



El panel del Grain Stretch en el área de plugines.



El Grain Stretch en el área de control

Parameter	Descripción
Sección MASTER	
On	Enciende el efecto. Cada vez que accione este control, el Grain Stretch almacena el audio entrante en un paso de 32 x 1/16.
Sección TIME	
Stretch	Define la variación de velocidad. Póngalo en *50.0%* para un valor medio de velocidad.
Loop	Establece un bucle en pasos de semicorchea (1/16).

Parameter	Descripción
Sección PITCH	
Pitch	Ajusta el tono de los gránulos
Link	Cuando está activado, el tamaño del gránulo está corregido por el tono.
Size	Ajusta el tamaño de los gránulos.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



Grain Stretch en el controlador.

15.5.4 Resochord

El Resochord es un banco de 6 filtros dentados, ajustables individualmente según el acorde seleccionado. Los resultados son más efectivos con material no melódico (p. ej., percusión), dado que Resochord imprimirá su propio contenido armónico sobre el material que ingresa.



El panel del Resochord panel en el área de plugines.



El Resochord en el área de control.

Parameter	Descripción
Sección PITCH	
Mode	Puede seleccionar entre dos modos: *Chord* y *String*. El modo Chord presenta 6 filtros que se afinan según distintos acordes. En el modo String, los 6 filtros están centrados alrededor de una frecuencia y pueden extenderse para lograr un efecto de coro intenso. Dependiendo del modo elegido, variarán los otros parámetros de la sección de tono (Pitch).
Spread (modo String)	Permite definir la diferencia de afinación entre los filtros.
Style (modo Chord)	Puede seleccionar diferentes tipos de acordes (menor, mayor, etc.).
Chord (modo Chord)	Puede seleccionar distintos acordes para aplicar a la señal de audio.
Tune	Permite transportar el Resochord en semitonos.
Sección COLOR	
Brightness	Determina las características básicas del sonido del Resochord: valores más elevados darán más brillo al sonido mediante el agregado de frecuencias altas.
Feedback	Ajusta la cantidad de señal de salida que realimentará la entrada.
Decay	El control Decay ajusta el tiempo que tarda el efecto de Resochord en desaparecer.

Parameter	Descripción
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Resochord en el controlador

15.6 Efectos de distorsión

15.6.1 Distorsión

El efecto de distorsión presenta dos modos: Mullholland y Analog.



El panel del Distortion en el área de plugines.



El Distortion en el área de control.

Modo Mullholland

El modo Mullholland combina saturación, realimentación y modulación para producir un efecto pesado y difuso de distorsión, similar a los pedales de distorsión de guitarra. Se trata de un efecto especial por la realimentación que crea.

Parameter	Descripción
Sección MAIN	
Mode	Seleccione un tipo de distorsión:Mullholland o Analog.
Drive	Determina la cantidad básica de distorsión.
Color	Con valores bajos, el sonido general suena más apagado; los valores más altos producen sonidos más brillantes.
Feedback	Ajusta la cantidad de señal de salida que realimentará la entrada.
Tone	Determina la característica tonal general de la señal de realimentación.
Tone Mod	Ajusta la modulación introducida en la señal de realimentación.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.
Sección GATE	

Parameter	Descripción
Gate	El botón de Gate se usa para cancelar el circuito de realimentación generado por valores muy altos de Feedback.
Release	Este parámetro determina lo que tarda el sonido distorsionado en desaparecer cuando Gate está habilitado.

Analog Distortion

El modo Analog proporciona aspereza a baterías y percusiones, melodías de sintetizador y guitarras.

Elemento	Descripción
Sección MODE	
Mode	Seleccione un tipo de distorsión:Mullholland o Analog.
Sección DISTORTION	
Saturation	Ajusta la intensidad de la saturación aplicada a la señal. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 25.0%).
Bass	Atenúa las frecuencias bajas de la señal distorsionada. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado).
Tone	Ajusta la frecuencia del filtro de pasobajo. El filtrado de la señal distorsionada producirá un tono más suave. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado).
Focus	Modifica el rango de frecuencias de la señal procesada, adelantándolo ligeramente. El efecto es más pronunciado cuando el parámetro de Definition está ajustado con valores bajos.
Definition	Determina el grado de relieve del efecto de distorsión. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado 50.0%).

Elemento	Descripción
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio. Los valores van de 0.0 a 100.0% (predeterminado).



El Distortion en el controlador

15.6.2 Lofi

El Lofi es un efecto que reduce la definición en bits y la frecuencia de muestreo de la señal de audio para imponer un toque "de época", con ajustes moderados, o para obtener distorsiones pesadas, con ajustes más extremos.



El panel del Lofi en el área de plugines.



El Lofi en el área de control

Parameter	Descripción
Sección RESAMPLE	
SR	SR es la frecuencia de muestreo y sus valores van desde calidad de CD (44.1 kHz) hasta 99.5 Hz, lo cual resulta en crujidos siseantes.
Sección BITCRUSH	
Bits	Introduce una distorsión basada en la reducción de bits.
Smooth	Smooth reduce el aliasing introducido por el efecto Lofi.
Stereo	Amplía el campo estéreo del efecto.
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio.



El Lofi en el controlador

15.6.3 Saturator

El Saturator es una herramienta flexible que permite aplicar distintos tipos de saturación a la señal. Este efecto brinda tres modos: Classic (modo tradicional), Tape y Tube. Seleccione el modo deseado en Mode. Dado que cada modo cuenta con parámetros diferentes, los controles se describirán de manera separada.



El panel del Saturator (aquí, en el modo de tubo) en el área de plugines.

Modo Classic

El modo clásico es el modo legado. Combina compresión y saturación para incrementar la fuerza del sonido y para añadirle armónicos.



El Saturator en modo clásico en el área de control.

Modo Classic - Parámetros	Descripción
Sección MAIN	
Mode	Selecciona los modos de saturación *Classic*, *Tape* y *Tube*. Todos los otros parámetros variarán según el modo seleccionado aquí.

Modo Classic - Parámetros	Descripción
INPUT	Controla la ganancia de entrada del efecto. Si incrementa Input, también incrementará la cantidad de compresión sobre la señal de audio.
Contour	Determina el modo en que el Saturator responde al volumen de entrada. Valores elevados crean un sonido más distorsionado.
Drive	Ajusta la cantidad de distorsión introducida por el Saturator.



El Saturator, modo clásico, en el controlador.

Modo Tape

Este modo emula la suave compresión y agradable saturación producida en la grabaciones de cinta magnética. Puede emplearse para añadir una ligera calidez y color al sonido o, de manera pronunciada, para obtener una distorsión agresiva.



El Saturator en modo Tape en el área de control.

Modo Tape - Parámetros	Descripción
Sección MAIN	
Mode	Selecciona los modos de saturación *Classic*, *Tape* y *Tube*. Todos los otros parámetros variarán según el modo seleccionado aquí.

Modo Tape - Parámetros	Descripción
INPUT	Controla la ganancia de entrada del efecto. Esto afecta la intensidad de la distorsión de cinta y de la compresión.
Contour	Controla la frecuencia de agudos. Las frecuencias por encima de este punto serán atenuadas.
Drive	Controla el recorte o refuerzo de baja frecuencia del efecto.

Modo Tube

El modo Tube emula la suave saturación producida en los amplificadores de válvulas de vacío. Está equipado con una compresión dinámica de realimentación y una sección de ecualización para ajustar las frecuencias del sonido a ser procesado.



El Saturator en modo Tube en el área de control.

Modo Tube - Parámetros	Descripción
Sección MAIN	
Mode	Selecciona los modos de saturación *Classic*, *Tape* y *Tube*. Todos los otros parámetros variarán según el modo seleccionado aquí.

Modo Tube - Parámetros	Descripción
Charge	En el modo Tube, Saturator brinda un circuito de realimentación negativa que atenúa el volumen de la entrada del Saturator en correspondencia con la intensidad de las frecuencias bajas de la salida. Esto sirve para prevenir que los graves "contaminen" la saturación. El parámetro Charge permite ajustar la cantidad de realimentación. En 0 (todo a la izquierda), la realimentación está deshabilitada. Incremente el valor de Charge para reforzar el efecto. Valores más altos generarán, por otra parte, un interesante efecto parecido a la compresión.
Overload	Refuerza las frecuencias graves. Usado junto al parámetro Charge (ver arriba), genera un sonido grueso y opulento.
Drive	Ajusta el volumen de la señal de entrada. Esto afecta directamente la intensidad de la distorsión.
Sección EQ	
Bypass	Habilite este botón para anular la sección EQ.
Bass	Ajusta el volumen de la banda de graves.
Treble	Ajusta el volumen de la banda de agudos.
Sección OUTPUT	
Gain	Ajusta el volumen de salida del efecto. Utilice este control para compensar los cambios de volumen causados por la ganancia de entrada y la compresión de la señal.

15.7 Perform FX

Diseñados para su aplicación manual y espontánea durante una sesión de producción o durante una presentación en vivo. Son ocho multiefectos complejos que alteran el movimiento, la dinámica y el espacio, y añaden mayor expresión a la música.

- **Filter**: es un filtro analógico LP/BP/HP de sonido crudo, con parámetros adicionales de saturación y resonancia que pueden llegar hasta la auto-oscilación. Para más información, consulte ↑15.7.1, Filter.
- **Flanger**: es un efecto de filtro dentado. Se puede comportar como un flanger estándar o como un phaser, pero también puede sonar como un creativo retardo si se exagera el tiempo de declive y retardo. También dispone de varios controles para modelar el tono. Para más información, consulte ↑15.7.2, Flanger.
- **Brst Echo**: es un eco cálido y versátil de mucho carácter. Resulta estupendo como eco pero también puede usarse para diseños más extremos. Para más información, consulte ↑15.7.3, Burst Echo.
- **Reso Echo**: es un eco loco y psicodélico que puede incluso ajustarse como un resonador punzante. Para más información, consulte ↑15.7.4, Reso Echo.
- **Ring**: basado en un banco de moduladores anulares, este efecto añade características de campana a los sonidos melódicos. Una reverberación de chapa permite elegir notas individuales con los dedos y tenerlas suspendidas por varios segundos. Para más información, consulte ↑15.7.5, Ring.
- **Stutter**: es un efecto ideal para poner fallas y redobles en pautas percusión. Para más información, consulte ↑15.7.6, Stutter.
- **Tremolo**: es un efecto de trémolo/vibrato, útil para poner expresión y movimiento de manera espontánea. Para más información, consulte ↑15.7.7, Tremolo.
- **Scratcher**: es un efecto que permite aplicar un "brake" de tocadiscos sobre la señal entrante y luego escracharla como si fuera un vinilo. Adicionalmente, un retardo tonal permite trabajar con un sinfín de posibilidades sónicas, desde simples engrosamientos hasta barridos de otro mundo. Para más información, consulte ↑15.7.8, Scratcher.

Para más información sobre la manera de controlar los parámetros de un efecto de ejecución con la tira táctil, véase Modo de la ejecución.

15.7.1 Filter

Es un filtro modelado analógicamente, capaz de producir sonidos crudos y naturales empleando saturación y resonancia. Elimine los agudos para obtener un sonido oscuro y denso, o utilice la resonancia para crear sonidos flotantes.



El Filter Perform FX en el área de plugines.



El Filter Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
Sección MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
Sección TOUCHSTRIP	

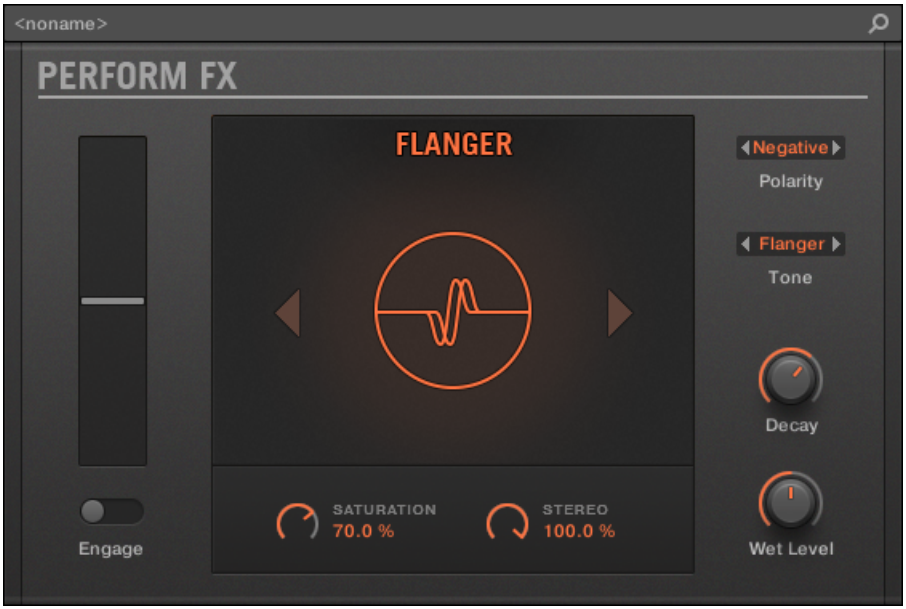
Parameter	Descripción
Engage	Activa el filtro.
Frequency	Establece la frecuencia de recorte según el rango mínimo y máximo.
FILTER	
Tipo	Selecciona un modo pasobajo, pasobanda o pasoalto.
Resonance	Establece la resonancia del filtro. Valores por encima de 100% desembocan en auto-oscilación, ¡tenga cuidado! Baje la ganancia de salida (y suba la saturación para compensar) pera evitar sonidos extremadamente fuertes. Tenga en cuenta que la resonancia sonará más pronunciada con valores bajos de saturación y viceversa.

Página Setup

Parameter	Descripción
Sección RANGE	
Min. Freq	Establece el límite inferior de la frecuencia de recorte.
Max. Freq	Establece el límite superior de la frecuencia de recorte.
Sección SATURATION	
Saturation	Establece la ganancia de entrada del filtro.
Out Level	Establece la ganancia de salida del filtro.

15.7.2 Flanger

Es un efecto dentado con más de un truco bajo la manga. Obtenga efectos de flanger y phaser listos para usar, o revele su costado indómito ajustando valores altos de declive y frecuencia para obtener retardos palpitantes.



El Flanger Perform FX en el área de plugines.



El Flanger Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Activa el efecto.
Frequency	Controla el volumen del filtro dentado.
FLANGER	
Decay	Controla la duración del declive.
SATURATION	Controla la saturación en el circuito de realimentación, produciendo un sonido más sucio y comprimido.
Stereo	Controla la extensión estéreo del efecto.

Página Setup

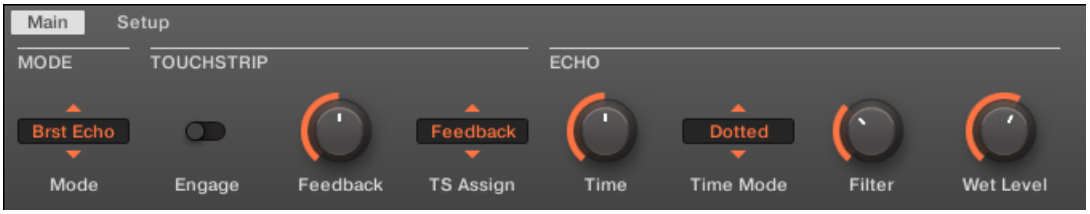
Parameter	Descripción
COLOR	
Polarity	Invierte la fase de la señal en el circuito de realimentación. Una polaridad negativa baja el tono una octava y produce un sonido ligeramente hueco.
Tone	Permite elegir entre el modo Flanger, esencialmente un filtro dentado o un corto retardo, y el modo Phaser, el cual desplaza la fase de la señal en el circuito de realimentación para producir un tono más redondeado y hueco.

15.7.3 Burst Echo

Un echo cálido y versátil con mucho carácter, diseñado para salpicar el sonido con ecos espontáneos. Ataques fuertes y efectivos resultan perfectos para doblar sonidos difusos y pueden ajustarse también para conseguir resultados más extremos.



El Burst Echo Perform FX en el área de plugines.



El Burst Echo Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Activa el efecto. Cuando está activado, introduce una explosión de señal en el efecto, según la duración ajustada en el parámetro de Feed.
TS Assign	Asigna el control al parámetro de Feedback o al de Time. Feedback: ajusta el retardo de la realimentación cuando el efecto está activado. La realimentación se reduce cuando el efecto está desconectado.
ECHO	
Time	Controla el tiempo de retardo, de manera continua o dividida según el ajuste de Time Mode.
Time Mode	Ajusta el ritmo del retardo, de manera cuantificada según divisiones de nota (directo/con puntillo/libre) o sin cuantificar.
Filter	Ajusta el filtro LP y HP del circuito de realimentación. A 0% el filtro está completamente abierto. Valores más altos incrementa la frecuencia del filtro pasoalto y reducen la frecuencia del filtro pasobajo, generando un filtrado más agresivo.
Wet Level	Ajusta el volumen de la señal retardada.

Página Setup

Parameter	Descripción
ROUTING	
Mix Mode	Mix mode ajusta el direccionamiento de la señal: ▪ En el modo Mix, la señal seca pasa sin procesar y la señal impregnada se añade por encima según el valor ajustado en Wet. ▪ En el modo Replace, la señal seca se silencia tras la primera repetición, dejando sonar solamente la cola del retardo hasta que el efecto es liberado. ▪ En el modo Wet Only, la señal seca se silencia por completo, lo cual resulta práctico para poner el efecto como un envío.
Feed	Establece la duración de la explosión de audio introducida en la entrada del retardo al activar inicialmente el efecto. Explosiones cortas (p. ej., 100-150 ms) son útiles para recoger notas o golpes de percusión. Explosiones más largas (hasta un segundo) se pueden usar para repetir frases musicales. Puesto al máximo (>99%), la alimentación es continua, desactivando completamente la introducción de explosiones y alimentando simplemente el retardo cada vez que el efecto está encendido.

15.7.4 Reso Echo

Es un eco complejo y resonante, con realimentación avanzada y saturación, que linda con tendencias psicodélicas. Los ecos pueden ser desde punzantes y comprimidos hasta aullidos provenientes de otra dimensión.



El Reso Echo Perform FX en el área de plugines.



El Reso Echo Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Activa el efecto.
Frequency	Controla la frecuencia de los filtros del banco de filtros, alterando la tonalidad de la señal.
ECHO	
Time	Ajusta la duración del retardo.
Feedback	Ajusta la realimentación del retardo.
Pump	Controla la intensidad de la compresión aplicada al circuito de realimentación.
Wet Level	Controla el volumen de la señal retardada.
Mix Mode	Ajusta el direccionamiento de la señal: - En el modo Mix, la señal seca pasa sin procesar y la señal impregnada se añade por encima según el valor ajustado en Wet. - En el modo Insert, la señal seca se procesa con un filtro y la señal impregnada se añade por encima. El parámetro de Wet Level es un control de volumen para todo el efecto. - En el modo Wet Only, la señal seca se silencia por completo, lo cual resulta práctico para poner el efecto como un envío.

Página Setup

COLOUR	
Saturation	Controla la intensidad de la saturación aplicada al circuito de realimentación.
Resonance	Controla la resonancia de los filtros del banco de filtro. Mayor resonancia enfatiza el efecto "cantante".

15.7.5 Ring

Construido a partir de un selecto banco de moduladores anulares, este efecto pone cualidades de campana sobre las fuentes de sonido melódico. Empleando reverberación, recoja sonidos individuales empleando las perillas o las tiras inteligentes y hágalos sonar hacia la estratósfera.



El Ring Perform FX en el área de plugines.



El Ring Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Activa el efecto.
Frequency	Controla la frecuencia de los moduladores anulares.
OSC	
Spread	Controla la extensión de frecuencias de los moduladores anulares. Con valores bajos, los moduladores convergen en una única frecuencia de modulación. Valores más altos apartan las frecuencias del oscilador.
Glide	Ajusta la suavidad de la transición para permitir deslizamientos tonales según diferentes valores.
REVERB	
Rev Time	Controla la duración del declive de la reverberación de chapa.
Rev Mix	Ajusta la proporción entre la señal sin efecto y la señal con efecto.
MIX	
Dry/Wet	Controla la proporción de la señal sin efecto y la señal con efecto de manera global.

Página Setup

Parameter	Descripción
ROUTING	
Mix Mode	Ajusta el direccionamiento de la señal: ▪ En el modo Mix, la señal seca pasa sin procesar y la señal impregnada se añade por encima según el valor ajustado en Wet. ▪ En Wet Only la señal seca se silencia completamente, excepto cuando el efecto es activado. Esto resulta útil para usar el Ring como un instrumento cuya fuente es un sonido sostenido (p. ej., un pad).

15.7.6 Stutter

Suba y baje la intensidad con este efecto. Ideal para montar dinámicas de volumen, como fallas sónicas, redobles y expresivos crescendo tonales, en pautas de percusión.



El Stutter Perform FX en el área de plugines.



El Stutter Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Activa un puenteo estricto de la señal. La activación del control inicia un bucleo, al soltar el control se produce el puenteo del efecto.
Length	Puede asignarse al parámetro de Length (duración del bucleo) o de Pitch (tono relativo) empleando TS Assign.
TS Assign	Permite asignar el control a Length o a Pitch.
STUTTER	
Gate	Aplica una envolvente de volumen sobre el bucleo, exagerando el efecto de "tartajeo", sobre todo en bucleos cortos. Si ajusta al 100%, la envolvente queda deshabilitada, por su parte la supresión se vuelve muy extrema a 0%.
Pitch	Este parámetro controla la reproducción tonal (relativa al tono cuando el efecto está activado) cuando los controles están asignados a Length y los parámetro de Length controlan la duración del bucleo cuando el control está asignado a Pitch. De lo contrario, cada uno de estos parámetros no tendrá efecto y permanecerá oculto.
LOOP	
Direction	Controla la dirección del bucleo: Forward (siempre adelante), Reverse (siempre hacia atrás) o Both (ambos sentidos). En Both, la dirección es adelante cuando el movimiento del control más reciente fue hacia arriba; hacia atrás, cuando el movimiento del control más reciente fue hacia abajo. Este parámetro solo está disponible cuando TS Assign esta puesto en Length.

Parameter	Descripción
Quantize	Cuantifica la duración del bucleo y punto de inicio según la posición de la canción y el tempo. Cuando la cuantificación está desactivada, la duración del bucleo es variable y se mide en milisegundos. La cuantificación resulta especialmente relevante cuando la dirección se ajusta como Reverse o como Both.

15.7.7 Tremolo

Un efecto de trémolo y vibrato que resulta perfecto para crear movimiento y bamboleo de manera espontánea. Juegue con la velocidad y la intensidad para poner expresión instantánea sobre el sonido; y utilice la perilla de estéreo para crear desplazamientos sobre el panorama estéreo.



El Tremolo Perform FX en el área de plugines.



El Tremolo Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Habilita o deshabilita el efecto.
Posición	Controla la intensidad del vibrato y del trémolo dentro de los límites definidos por los controles de mínimo y máximo de la segunda página.
TREMOLO	
Trem/Vibr	Ajusta el balance entre el trémolo (modulación de la amplitud) y el vibrato (modulación de la frecuencia/tono).
Vibr Mode	Establece el modo del vibrato. Las variantes posibles son dos: Varispeed, para modular la velocidad de la reproducción del audio (similar a mover el control tonal de un tocadiscos), o Freq Shift, para modular el desplazamiento de frecuencias. Freq Shift produce un sonido algo desafinado debido a la naturaleza del desplazamiento de frecuencias: el desplazamiento de las frecuencias bajas resulta más audible que el de las altas. Varispeed gradúa los tonos a través de todo el rango audible e introduce ligeras fluctuaciones de tiempo.
Attk/Rel	Controla la velocidad del efecto tras su encendido y su desvanecimiento al apagar el efecto.
Stereo	Controla la amplitud estéreo de la modulación.

Página Setup

Parameter	Descripción
DEPTH RANGE	
Depth Min	Controla la amplitud de la modulación cuando la posición del parámetro está en 0%.
Depth Max	Controla la amplitud de la modulación cuando la posición del parámetro está en 100%.
DEPTH RANGE	
Rate Min	Controla el ritmo de la modulación cuando la posición del parámetro está en 0%.
Rate Max	Controla el ritmo de la modulación cuando la posición del parámetro está en 100%.

15.7.8 Scratcher

El Scratcher deforma los sonidos con efectos de movimiento de tocadiscos. Es posible frenar un sonido y aplicar escraches como en un vinilo. También, puede manipular el tono para engrosar el sonido y crear barridos extraterrestres.



El Scratcher Perform FX en el área de plugines.



El Scratcher Perform FX en el área de control.

Main

Parameter	Descripción
MODE	
Mode	Selecciona un efecto.
TOUCHSTRIP	
Engage	Activa el freno del tocadiscos para posibilitar un escrache. Al desactivar, se pasa de alto el efecto.
Posición	Controla la velocidad de la frenada (más alto = frenada más lenta), la posición del escrache (más alto = adelante) y la duración del retardo (más alto = retardo más prolongado).
SWIRL	
Delay Time	Controla el rango de duración del retardo. Valores largos producen un efecto de retardo. Valores cortos producen un efecto de filtro dentado. El parámetro de posición actúa como un factor suplementario de la duración del retardo.
Feedback	Controla la realimentación.
Freq Shift	Controla el desplazamiento de frecuencia en el circuito de realimentación del retardo. En posición central, el control está apagado. Utilice este control con realimentación para generar sonidos arremolinados, extraños y metálicos
Wet Level	Controla el volumen del efecto.

16 Trabajar con el arreglador

El arreglador es el área localizada en la parte superior de la ventana de MASCHINE, justo bajo la cabecera.

El arreglador de MASCHINE presenta dos áreas de trabajo: la vista de ideas y la vista de la canción. Estas vistas permiten trabajar sobre el contenido musical de manera diferente. La vista de ideas permite experimentar con distintas ideas musicales sin las constricciones de una línea métrica o de un arreglo en particular. En este espacio, pueden crearse distintas pautas para cada grupo y combinarse para formar una escena.

Por su parte, la vista de la canción permite ordenar las distintas secciones de la composición musical a lo largo de una línea métrica. Las escenas creadas en la vista de ideas pueden entonces asignarse a estas secciones y así componer piezas musicales de mayor complejidad.

16.1 El arreglador: fundamentos

El arreglador presenta dos vistas: la **vista de ideas** y la **vista de la canción**. Estas vistas permiten trabajar sobre el contenido musical de manera diferente.

Alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción



El botón del arreglador.

► Pulse un clic sobre el botón del arreglador para alternar entre la vista de ideas y la vista de la canción.

→ Cuando el botón está apagado, la vista de ideas aparece en primer lugar. Al encender el botón, dicho espacio es ocupado por la vista de la canción.

La vista de ideas

La vista de ideas permite experimentar con distintas ideas musicales sin las constricciones de una línea métrica o de un arreglo en particular. En este espacio, pueden crearse distintas pautas para cada grupo y combinarse para formar una escena.



La vista de ideas es el lugar para crear y experimentar ideas musicales sin estar atado a la línea métrica.

(**1**) **Escenas**: este espacio muestra las escenas vigentes del proyecto. Para crear una escena nueva, pulse el + y ármela seleccionando una pauta de cada grupo. Al cliquear el nicho de cada escena (es decir, sobre el nombre), la escena queda seleccionada y podrá apreciar cómo suena en comparación con el resto.

Use el botón secundario del ratón ([Ctrl]-clic en macOS) para seleccionar el nicho de una escena y abrir un menú contextual con distintas opciones. Utilice la opción *Append to Song* para arreglar la escena en la vista de de la canción. Las opciones *Clear*, *Duplicate* y *Delete* permiten vaciar, duplicar o eliminar una escena respectivamente. Las opciones de *Rename* y *Color*, por su parte, permiten el cambio de nombre y de color.

(**2**) **Área de pautas**: todas las pautas rítmicas de la canción están representadas en este lugar. Para crear una pauta, basta con un doble clic sobre un nicho vacío. También puede cliquear una pauta existente para asignarla a una escena; una vez asignada, la pauta quedará resaltada (vuelva a cliquear para removerla de la escena). El menú contextual se abre con el botón secundario del ratón ([Ctrl]+clic en macOS) y ofrece las opciones de *Clear*, *Duplicate* y *Delete* para vaciar, duplicar o eliminar la pauta. Con las opciones de *Rename* y *Color* puede cambiar el nombre o el color de las pautas para su mejor organización.

(**3**) **Grupos**: cada nicho puede contener un grupo. Seleccione un nicho para cargar un grupo y ver su contenido en el editor de pautas (véase ↑2.4.5, Editor de pautas) y las propiedades del canal y el ajuste de sus plugines en el área de control (véase ↑2.4.4, Área de control). Para silenciar un grupo, pulse un clic en la letra, por ejemplo A1, y pulse un clic secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre ella para aislarlo. Pulse un clic secundario sobre el nombre del grupo ([Ctrl]-clic en macOS) para abrir un menú contextual con distintas opciones.

La vista de la canción

La vista de la canción permite ordenar en secciones las escenas creadas en la vista de ideas. Estas secciones pueden entonces reordenarse y modificarse libremente para componer piezas musicales de mayor complejidad.



La vista de la canción permite organizar en una línea métrica las ideas musicales para componer una canción.

(**1**) **Grupos**: cada grupo aparece alojado en su propio nicho. Seleccione un nicho para cargar un grupo y ver su contenido en el editor de pautas (véase ↑2.4.5, Editor de pautas) y las propiedades del canal y el ajuste de sus plugines en el área de control (véase ↑2.4.4, Área de control).

(**2**) **Línea métrica de la canción**: muestra el recorrido de la pista y permite establecer la extensión del bucleo.

(**3**) **Secciones**: en esta área se muestran las secciones que componen la pieza musical. Una sección es un contenedor que permite situar la escena bajo la línea métrica. Para mover una sección, pulse un clic en el nombre respectivo y arrastre hasta la posición deseada. La extensión de la sección puede cambiarse arrastrando el extremo derecho. Para asignar una escena a una sección, pulse un clic secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la sección y,

en el menú, seleccione la opción de *Select*. Las otras opciones del menú son: *Insert* (insertar), *Duplicate* (duplicar), *Delete* (eliminar), *Clear* (borrar), *Remove* (quitar), *Rename* (renombrar) y *Color* (cambiar color).

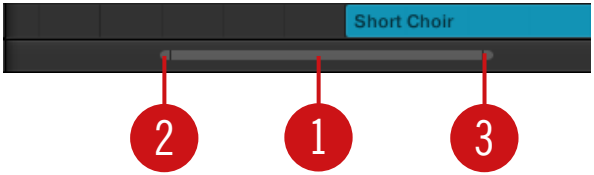
(**4**) **Área de pautas**: las secciones del arreglo muestran el nombre de la escena asignada y, debajo, las pautas que la conforman apiladas según el orden del grupo al que pertenecen. Las pautas que aquí aparecen son las mismas que aparecen al observar la misma escena en la vista de ideas.

16.1.1 Recorrer la vista de la canción

La vista de la canción puede recorrerse y redimensionarse para acomodarse a la necesidades del usuario.

Recorrer la vista horizontalmente

La vista de la canción presenta en su base inferior una **barra retráctil de desplazamiento**. Esta barra permite recorrer y agrandar o achicar el eje temporal del área de eventos:



La barra de desplazamiento/acercamiento en la parte inferior de la vista de la canción del arreglador.

Utilice la barra de la siguiente manera:

- Haga clic en el **cuerpo de la barra** (**1**) y mantenga pulsado, luego:
  - Arrastre horizontalmente para recorrer el eje temporal de la vista de la canción (función habitual de desplazamiento).
  - Arrastre verticalmente para ver con mayor o menor detalle las unidades temporales que componen la vista de la canción.
- Pulse el **extremo izquierdo** (**2**) de la barra y arrastre horizontalmente para agrandar o achicar la vista de la canción, manteniendo fija la posición del borde derecho.

- De manera similar, pulse el **extremo derecho** (**3**) de la barra y arrastre horizontalmente para agrandar o achicar la vista de la canción, manteniendo fija la posición del borde izquierdo.
- Pulse dos veces el **cuerpo de la barra** (**1**) para restablecer la representación de las secciones del arreglo.

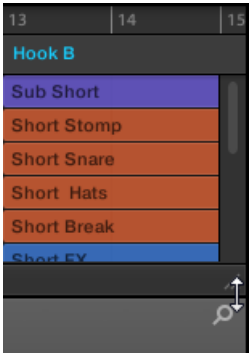
Recorrer la vista verticalmente

El margen derecho de la vista de la canción dispone también de una barra de desplazamiento. Permite acceder a los grupos que permanecen ocultos por no caber dentro de la vista.



Barra de desplazamiento a la derecha del arreglador.

La altura del arreglador puede ajustarse también arrastrando verticalmente el tirador presente en la esquina inferior derecha:



Arrastre el tirador para ajustar la altura del arreglador.

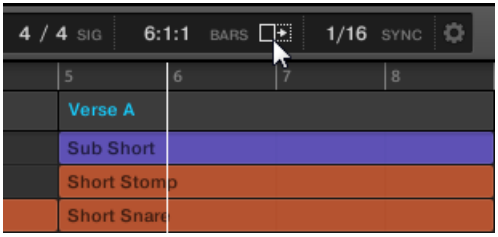
Recorrer la vista de la canción con el controlador

El posicionamiento y el agrandamiento de la vista de la canción pueden manejarse desde el controlador:

1. Presione y mantenga presionado NAVIGATE para ingresar al modo de navegación.
2. Seleccione el Botón 3 (SONG).
3. Gire la Perilla 1 (ARRANGER ZOOM) para agrandar o achicar el arreglador.
4. Gire la Perilla 2 (ARRANGER SCROLL) para recorrer el arreglador a lo largo.

16.1.2 Seguir la posición de la reproducción en el proyecto

Si el arreglador no puede mostrar todo el rango de bucleo seleccionado, en algún momento la reproducción avanzará más allá del área visible con el riesgo implícito de perder de vista la posición de la reproducción. Para evitar esto, podemos determinar que el arreglador muestre constantemente la posición de la reproducción.



Active el botón de seguimiento para no perder de vista la posición de la reproducción en el arreglador

► Para no perder de vista la posición de la reproducción sobre el arreglador, haga clic en el botón de seguimiento de la cabecera de MASCHINE.

→ El botón quedará encendido. Cuando la reproducción llegue al final de porción mostrada por el arreglador, pasará automáticamente a la porción siguiente del proyecto. De este manera, la porción del proyecto que se está ejecutando estará siempre visible.

La función de seguimiento quedará desactivada tan pronto como intente desplazarse manualmente a través del arreglador o del editor de pautas (tanto desde el programa como desde el controlador).

La función de seguimiento afecta al editor de pautas y al arreglador de manera simultánea (véase ↑11.1.3, Seguir la posición de la reproducción sobre la pauta para más información sobre la función de seguimiento en el editor de pautas).

Seguir la posición de la reproducción en el controlador

Para no perder de vista la posición de la reproducción durante la ejecución:

1. Presione NAVIGATE para ingresar al modo de navegación.
2. Presione el Botón 8 (FOLLOW) para seguir la posición de la reproducción.

→ El Botón 8 quedará encendido lo mismo que el recuadro de FOLLOW situado abajo. En el programa, el arreglador pasará a mostrar la porción siguiente del proyecto, tanto pronto como la reproducción llegue al final del área mostrada. Al presionar nuevamente NAVIGATE para pasar a otro modo de operación, la función de seguimiento seguirá estando activa.



La función de seguimiento quedará automáticamente deshabilitada tan pronto como intente desplazarse de manera manual hacia otra parte del arreglador o del editor de pautas..

La función de seguimiento afecta simultáneamente al programa y al controlador:

- En el programa, la función de seguimiento se aplica tanto en el editor de pautas como en el arreglador.
- En el controlador, la función de seguimiento se aplica cuando los visualizadores tienen habilitado el submodo de arreglos del modo de escenas. Por otra parte, en el modo de pasos, la función de seguimiento se ejerce también sobre los pads: cuando la reproducción ya recorrió los 16 pasos mostrados por los pads en el controlador, los pads pasarán automáticamente a los 16 pasos siguientes (si los hubiere). Véase ↑11.4.2, Creación de eventos/notas para más información sobre el modo de secuenciación.

16.1.3 Emplear los pads para tocar escenas y secciones

MASCHINE brinda permite ajustar de manera detallada la transición entre escenas y secciones:

- La **Cuadrícula de la ejecución** permite cuantificar las transiciones entre escenas; es decir, establecer el punto donde la reproducción abandona la escena (vista de ideas) o sección (vista de la canción) vigente. Sirve, por ejemplo, para que un bucleo no se accione de manera inmediata, sino que aguarde hasta el inicio del próximo compás. Los valores posibles son: apagado (Off), un compás, una blanca, una negra, una corchea, una semicorchea y la escena o sección completa. Al seleccionar la opción de apagado (Off), el cambio de escena/sección se ejecuta de manera inmediata tras la selección del bucleo siguiente.
- La opción de **Retrigger** permite establecer el punto a partir del cual se inicia el bucleo siguiente:
  - Si la opción de accionamiento está habilitada, la sección o escena siguiente será forzada a ejecutarse desde el inicio. Esto resulta de utilidad si desea que las escenas o secciones secciones se ejecuten desde el inicio sin importar lo que esté pasando en el resto de la música.
  - Si el accionamiento está deshabilitado (ajuste predeterminado), la escena o sección seleccionada se ejecutará de manera complementaria; por ejemplo: si la reproducción de la sección se abandona en el tercer tiempo del compás, la sección siguiente la retomará a partir del tercer tiempo también. Esto asegura que el ritmo general no se vea interrumpido.

16.1.3.1 Transiciones entre escenas y secciones desde el programa

En el programa, la cuadrícula de la ejecución y la opción de accionamiento se ajustan en la cabecera de MASCHINE.

En la vista de ideas, la cuadrícula de la ejecución ajusta la transición entre **escenas**. En la vista de ideas, ajusta la transición de las **secciones**.

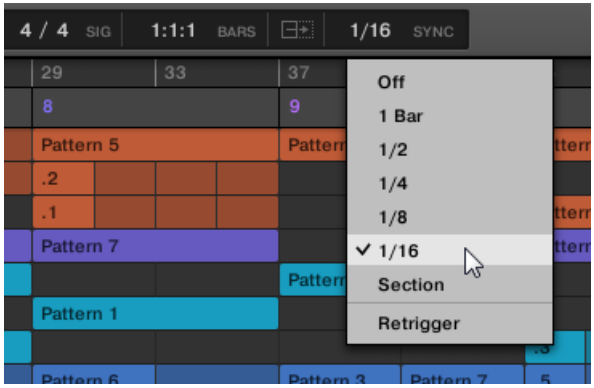
Para definir la cuadrícula de la ejecución y habilitar la opción de accionamiento:

1. Pulse el botón del arreglador para acceder a la vista de la canción y sus secciones.

⇨ El botón del arreglador aparece encendido cuando la vista de la canción está activada.

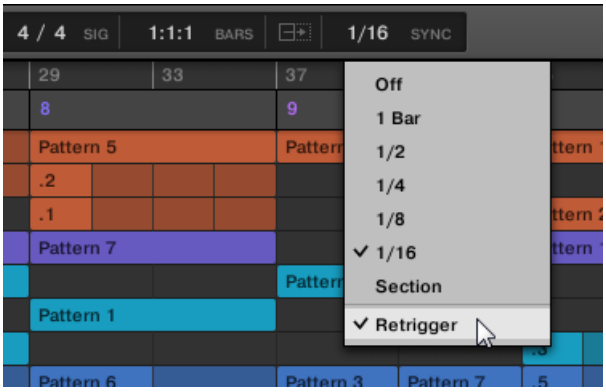


2. Para ajustar la cuadrícula, pulse el menú respectivo en la cabecera y seleccione el valor deseado:



→ La próxima vez que seleccione una escena/sección o un conjunto de ellas para su bucleo, el cambio se producirá según la medida seleccionada.

► Para habilitar o deshabilitar el accionamiento, seleccione la opción de *Retrigger* presente en ese mismo menú.



→ La próxima vez que seleccione una escena/sección o un conjunto de ellas para su bucleo, el bucleo arrancará desde el principio de la primera escena/sección (Retrigger habilitado) o a partir de la misma posición donde se abandonó la escena/sección anterior (Retrigger deshabilitado).

16.1.3.2 Pasar a otras escenas con el controlador

En la vista de ideas, la cuadrícula de la ejecución ajusta la transición entre **escenas**. En la vista de ideas, ajusta la transición de las **secciones**.

Para definir la cuadrícula de la ejecución y habilitar la opción de accionamiento:

1. Presione CONTROL.
2. Presione SCENE.
3. Presione SHIFT + SCENE para seleccionar el modo de las escenas o el modo de las secciones.
4. Presione y mantenga presionado GRID para ingresar al modo de la cuadrícula (o fije el modo presionando GRID + Botón 1).
5. Presione el Botón 2 para seleccionar PERFORM.
6. Presione un pad para seleccionar otro valor, por ejemplo, el pad 9 (para 1/4, es decir una negra).

→ La próxima vez que seleccione una nueva escena/sección o rango de bucleo, el cambio se producirá en el pulso de negra siguiente.

Habilitar el accionamiento de escenas

Para habilitar la opción de accionamiento:

1. Presione CONTROL.
2. Presione SCENE.
3. Mantenga presionado SHIFT + SCENE para ingresar al modo de las escenas (o fije el modo presionando SCENE + Botón 1).
4. En la esquina inferior izquierda del visualizador izquierdo, RETRIGGER muestra el valor del accionamiento (OFF [apagado] por defecto).
5. Gire la Perilla 1 para seleccionar On (encendido).

→ La próxima vez que seleccione una escena nueva o un bucleo, la reproducción comenzará desde el principio.

Habilitar el accionamiento de secciones

Para habilitar la opción de accionamiento:

1. Presione CONTROL.
2. Presione SCENE.
3. Mantenga presionado SHIFT + SCENE para ingresar al modo de las secciones (o fije el modo presionando SCENE + Botón 1).
4. Presione el botón de desplazamiento derecho para acceder a la página 2.
5. En la esquina inferior izquierda del visualizador izquierdo, RETRIGGER muestra el valor del accionamiento (OFF [apagado] por defecto).
6. Gire la Perilla 1 para seleccionar On (encendido).

→ La próxima vez que seleccione una sección o un bucleo, la reproducción comenzará desde el principio.

16.2 Empleo de la vista de ideas

La vista de ideas permite experimentar con distintas ideas musicales sin las constricciones de una línea métrica o de un arreglo en particular. En este espacio, pueden crearse distintas pautas para cada grupo y combinarse para formar una escena.

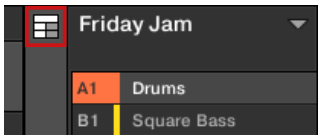
En la vista de ideas, MASCHINE brinda una perfecta visión de conjunto de todas las escenas, pautas y grupos del proyecto. Aquí puede crear escenas combinando las pautas de los distintos grupos y ajustarlas con distintas opciones de edición. También puede accionarlas para apreciar su sonido en comparación con el resto.

En el modo de escenas, los pad accionan las escenas y las pautas que la conforman. Resulta también una fantástica herramienta de improvisación durante recitales en vivo.

16.2.1 Panorama general de una escena

En el programa, las escenas se manejan en la vista de ideas:

▶ Para abrir la vista de ideas, pulse el botón del arreglador, situado en la esquina superior izquierda del arreglador.



→ Cuando el botón está apagado, la vista de ideas aparece en primer lugar. Al encender el botón, dicho espacio es ocupado por la vista de la canción.



La vista de ideas

- En la parte superior figuran los nichos de las escenas. La escena seleccionada aparece resaltada.
- Al seleccionar una escena, todas las pautas que la conforman aparecen resaltadas.

El modo de escenas en el controlador.

El**Escena modo de escenas** es el modo de operación que permite seleccionar y manejar las escenas.

Para ingresar al modo de escenas en el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione el botón deSCENE y mantenga presionado (o presione conjuntamente el Botón 1 para fijar el modo).

→ El controlador pasará al modo de las escenas. Esto queda indicado por el encendido del botón SCENE.

El visualizador derecho mostrará los nichos de las escenas del banco seleccionado, representados por medio de un esquema de celdillas de 4x4:

- La celdilla resaltada indica la escena seleccionada.
- Las celdillas con nombre representan los nichos que contienen una escena.
- Las celdillas vacías representan nichos vacíos.

El conjunto de celdillas representa los pads del controlador.

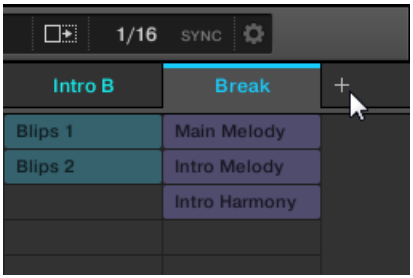
- Un pad completamente encendido indica el nicho de escena seleccionado.
- Pads semiencendidos indican los nichos que contienen escenas.
- Los pads apagados representan nichos vacíos.

16.2.2 Creación de escenas

Las escenas pueden crearse directamente en la vista de ideas.

Crear escenas en la vista de ideas

► Para crear una escena, haga clic en el "+" que aparece al final de la hilera de escenas en el margen superior de la vista de ideas.



Haga clic en el "+" para crear una escena nueva.

- Una escena nueva se instala al final de todas las escenas existentes.

Crear una escena nueva en el controlador

La vista de ideas puede emplearse también en el controlador para crear una escena nueva.

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione SCENE + un pad apagado para crear una escena nueva y vacía en el banco vigente.

→ Una sección nueva y vacía se crea en el nicho seleccionado. La sección creada está lista para recibir la escena apropiada (véase ↑16.2.3, Asignar y remover pautas).

16.2.3 Asignar y remover pautas

Las pautas que aparecen en el arreglador (vista de ideas o vista de la canción) remiten a las pautas homónimas del grupo correspondiente presentes en el editor de pautas.

En la vista de ideas, los grupos aparecen en la parte inferior, con sus pautas apiladas encima. Tras seleccionar una escena, basta con cliquear sobre cada una de estas pautas para asignarlas o sacarlas de la escena.

Los cambios efectuados afectan tanto a la vista de ideas como a la vista de la canción.

Asignar y remover pautas en la vista de ideas

1. Seleccione el nicho de una escena.



2. Luego, pulse un clic sobre la pauta que desea asignar o sacar de la escena.



→ Al cliquear el nicho deseado, la pauta correspondiente se inserta en la escena seleccionada:

- La pauta incorporada reemplazará a cualquier otra existente del mismo grupo.
- La pauta queda resaltada con su nombre y color.
- La pauta será ejecutada por dicha escena.
- Adicionalmente, la pauta se carga en el editor de pautas, lista para cualquier modificación.



Las pautas y el editor de pautas se describen en el capítulo ↑11, Trabajar con pautas

Crear una pauta nueva y vacía en la vista de ideas

Crear pautas nuevas en la vista de ideas es muy fácil:

► En la vista de ideas, pulse un doble clic sobre el nicho vacío de un grupo.

→ Una pauta nueva ocupará el nicho seleccionado.

Remover pautas en la vista de ideas

Para sacar las pautas de una escena en la vista de ideas:

► Pulse un clic sobre la pauta que desea remover de la escena.

→ La pauta quedará removida de la escena:

- La pauta representada dejará de ser ejecutada por dicha escena.
- La pauta propiamente dicha permanece sin cambios.

Asignar pautas a una escena en el controlador

La asignación de pautas se lleva a cabo en el modo de las pautas.

Primero, seleccione la escena donde desea poner la pauta.

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de escenas anterior o siguiente.
4. Presione el pad de la escena donde desea poner la pauta.

A continuación, seleccione el grupo cuya pauta desea asignar:

1. Presione el botón de grupos A-H deseado para seleccionar el grupo cuya pauta desea seleccionar.
2. Presione y mantenga presionado PATTERN.

Tanto los pads como el visualizador derecho muestran el panorama de las pautas disponibles. Los pads semiencendidos indican las pautas existentes. Si el grupo ya cuenta con una pauta presente en la escena, dicha pauta aparece resaltada y su pad plenamente encendido.

► Mientras presiona PATTERN, presione los Botones 7 u 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de pautas deseado. Luego, presione el pad de la pauta de la escena que desea emplear (la selección puede realizarse también con los botones de desplazamiento).

→ Al presionar un pad semiencendido, la pauta correspondiente se insertará en la la escena seleccionada. Presione un pad apagado para crear una pauta nueva y vacía dentro de la escena. En ambos casos, la pauta incorporada reemplaza a cualquier otra existente del mismo grupo.

Además, sucede lo siguiente:

- En el arreglador (vista de ideas y vista de la canción) la pauta aparece con su nombre y color.
- La pauta será ejecutada por dicha escena.

- Adicionalmente, la pauta se carga en el editor de pautas, lista para cualquier modificación.



Para más información sobre el modo de pautas, consulte el apartado ↑11.7, Organización de las pautas.

Remover pautas de una escena empleando el controlador

La remoción de pautas se lleva a cabo en el modo de las pautas:

► Para remover una pauta, presione PATTERN + Botón 2 (REMOVE).

→ La pauta quedará removida de la escena:

- La pauta representada dejará de ser ejecutada por dicha escena.
- La pauta propiamente dicha permanece sin cambios.
- Si la pauta eliminada era la más larga de la escena, la escena quedará reducida a la medida de la pauta más larga existente.

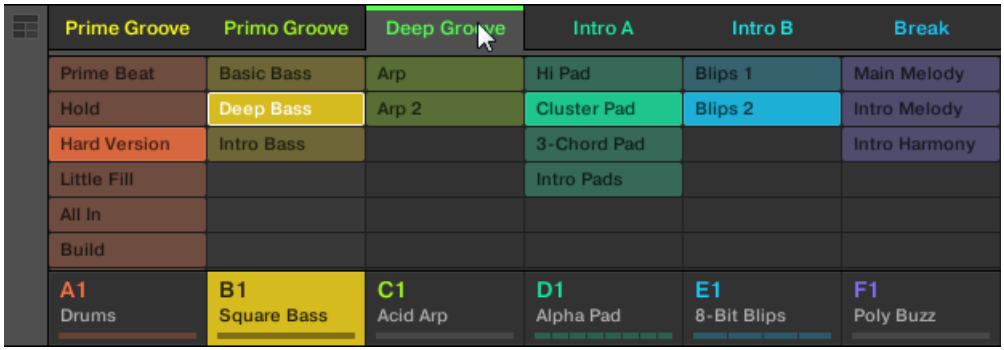
16.2.4 Seleccionar escenas

La selección de escenas puede llevarse a cabo desde la vista de ideas.

Seleccionar una escena en la vista de ideas

Para seleccionar una escena en la vista de ideas, haga lo siguiente:

► Seleccione la escena deseada cliqueando el nombre respectivo, en la parte superior de la vista de ideas:



→ El nombre de la escena quedará resaltado para indicar que la escena fue seleccionada.

Después de seleccionar la escena...

Tras la selección de la escena, se lleva a cabo lo siguiente:

- Los nichos de las pautas seleccionadas de la escena en foco aparecen resaltados. La pauta con el marco blanco aparece representada, debajo, en el editor de pautas. Las pautas que no están seleccionadas aparecen apagadas. Si la escena no tiene ninguna pauta asignada o está vacía, el editor de pautas no muestra nada.
- Si la reproducción está parada, su marcador saltará al inicio de la escena seleccionada. Si la reproducción está andando, el marcador saltará según la medida configurada en la cuadrícula de la ejecución.

Seleccionar escenas y bancos de escenas en el controlador

Seleccionar un banco de escenas

Para seleccionar la escena de otro banco:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione SCENE + Botón 7 u 8 para seleccionar el banco anterior o siguiente.

> Si el último banco de escenas se encuentra seleccionado y no está vacío,verá un "+" bajo el Botón 8: al presionar el Botón 8 se creará un banco nuevo. Véase ↑16.2.6, Crear y eliminar bancos de escenas para más información.

Seleccionar una escena

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Para seleccionar una escena del banco vigente, presione SCENE + el pad semiencendido correspondiente a la escena deseada.
   Alternativamente, presione SCENE + los botones de desplazamiento para seleccionar la escena anterior o siguiente

Tras la selección de la sección, sucede lo siguiente:

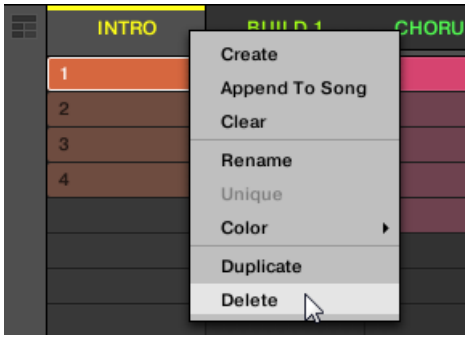
- El editor de pautas muestra la pauta del grupo en foco en esta escena. Si la escena no emplea ninguna pauta del grupo en foco, el editor de pautas aparece vacío.

- Si la reproducción está parada, su marcador saltará al inicio de la escena seleccionada. Si la reproducción está en marcha, el marcador saltará según la medida configurada en la cuadrícula de la ejecución. Véase Saltar a otras escenas para más detalles.

16.2.5 Eliminar escenas

Para eliminar una escena en la vista de ideas:

▶ En la parte superior de la vista de ideas, pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la escena que desea eliminar y seleccione la opción de *Delete* del menú contextual:



→ La escena y todas sus pautas quedarán eliminadas. Las escenas siguientes se correrán a la izquierda para llenar el lugar.

En lugar de eliminar una escena y sacarla completamente del arreglo, puede proceder a borrar su contenido; de esta manera, la escena conservará su lugar en el arreglo pero vacía. Véase ↑16.2.7, Borrar el contenido de una escena para más información al respecto.

Eliminar escenas en el controlador

Para eliminar una escena en el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de escenas anterior o siguiente.

4. Presione el pad de la escena que desea eliminar. Alternativamente, puede seleccionar también la escena con los botones de desplazamiento.
5. Presione el Botón 6 (DELETE).

→ La escena y todas sus pautas quedarán eliminadas. Las escenas siguientes se correrán a la izquierda para llenar el lugar.

Método alternativo

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de escenas anterior o siguiente.
4. Presione ERASE + the pad de la escena que desea eliminar.

→ La escena y todas sus pautas quedarán eliminadas. Las escenas siguientes se correrán a la izquierda para llenar el lugar.



¡Si el banco de escenas ya se encuentra seleccionado (o si solamente existe un banco), este método alternativo puede simplificarse de la siguiente manera: presione ERASE + SCENE + el pad de la escena a suprimir!

16.2.6 Crear y eliminar bancos de escenas

Cuando un banco se completa (es decir, los dieciséis pads asignados), automáticamente se crea un banco nuevo para dar lugar a nuevas asignaciones.

Eliminar bancos de escenas con el controlador

Para eliminar un banco de escenas:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de escenas anterior o siguiente.

4. Presione SHIFT + Botón 6 (DELETE) para eliminar el banco de escenas seleccionado.

→ El banco y su contenido quedará eliminado. Los bancos restantes se desplazarán para cubrir el vacío.

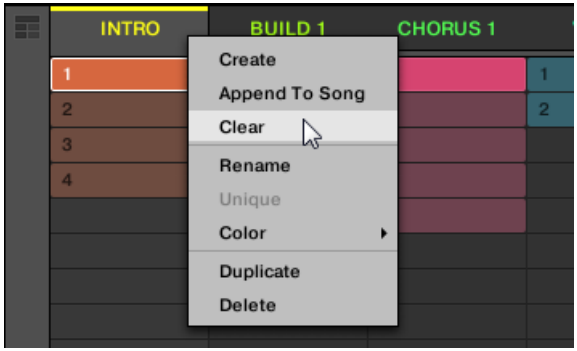
16.2.7 Borrar el contenido de una escena

Borrar el contenido de una escena significa remover todas sus pautas dejándola vacía. El vaciado de escenas solo está disponible en el programa.

> Tenga en cuenta que la operación de eliminación suprime completamente la escena del arreglo. El borrado, en cambio, solo remueve el contenido pero deja la escena intacta dentro del arreglo. Para más información sobre la eliminación de escenas, véase ↑16.2.5, Eliminar escenas.

Para borrar el contenido de una escena:

► Pulse el nombre de la escena con el botón secundario ([Ctrl]-clic en macOS) y, en el menú, seleccione la opción de *Clear*.



→ La escena queda sin ninguna pauta seleccionada.

16.2.8 Duplicación de escenas

La vista de ideas permite duplicar cualquier escena. Esta función depende de la configuración establecida en la ficha Default de las preferencias.

Las opciones son:

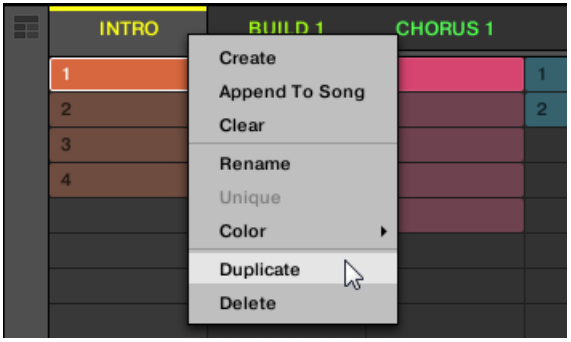
- Duplicar escenas.
- Duplicar escenas y pautas.
- Vincular al duplicar secciones.

Para más información sobre la ficha Default de las preferencias, véase ↑3.6.4, Preferencias - Default .

Duplicar una escena en el programa

Para duplicar una escena en el programa:

► Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre la sección y seleccione la opción de *Duplicate* del menú contextual.



- La escena quedará duplicada según la configuración establecida en la ficha Default de las preferencias.

Las escenas se pueden duplicar también presionando la tecla [Alt] del ordenador ([Ctrl] en PC) y pulsando la cabecera de la escena respectiva. Luego, arrastre la escena hasta otra ubicación y al soltar el clic, un duplicado de la escena ocupará dicho lugar.

Duplicar una escena en el controlador

Para duplicar una escena en el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione SCENE y, luego, el pad correspondiente a la escena que desea duplicar.

3. Presione un pad apagado para duplicar la escena.

→ La escena quedará duplicada según la configuración establecida en la ficha Default de las preferencias. Véase ↑3.6.4, Preferencias - Default para más detalles al respecto.

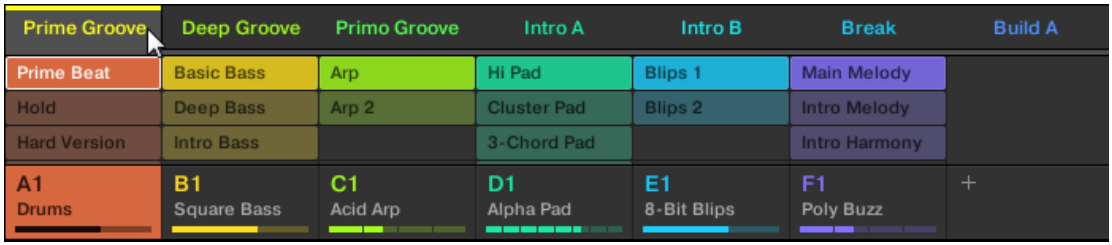
16.2.9 Reordenar las escenas

El reordenamiento de escenas en la vista de ideas permite organizar visualmente su disposición y, también, colocar cada escena sobre un pad específico del controlador. El reordenamiento de las escenas no tiene consecuencias sobre el arreglo.

En el programa, las escenas se reordenan en la vista de ideas.

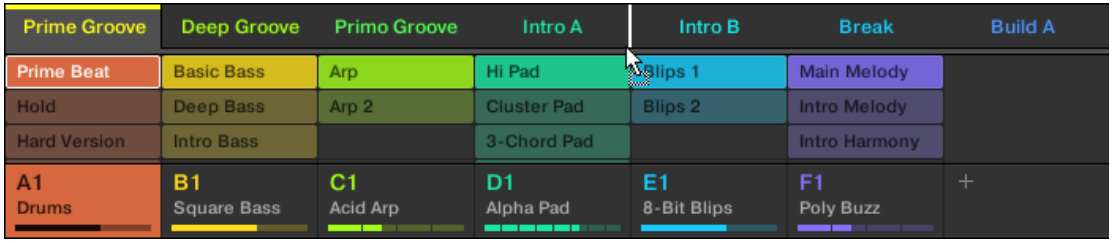
Para reordenar las escenas:

1. Pulse y sostenga el clic sobre el nombre de la escena que desea mover.

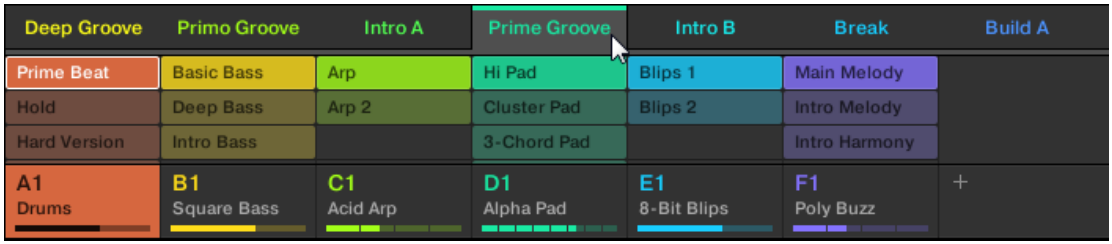


2. Arrastre horizontalmente hasta la ubicación deseada.
A medida que el cursor se desplaza, verá aparecer una línea de inserción indicando el lugar que ocupará la escena al soltarla.

3. Cuando la línea de inserción se ubique en la posición deseada, suelte el botón del ratón.



→ La escena quedará reacomodada en su nuevo lugar. En el modo de escenas del controlador, la escena seleccionada podrá seleccionarse presionando el pad correspondiente a su nueva ubicación.

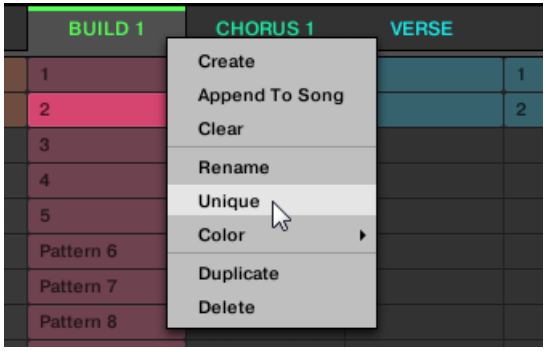


16.2.10 Singularización de escenas

Si una escena remite a pautas comunes a otras escenas, puede independizar esta escena creando una copia única con la opción de *Unique*. Esto permite trabajar de manera aislada sobre las pautas de escena separada. Utilice las opciones de *Unique* y *Duplicate* de manera combinada. Para más información sobre *Duplicate*, véase ↑16.2.8, Duplicación de escenas.

Para singularizar una escena en el vista de ideas:

► En la parte superior de la vista de ideas, pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la escena y, en el menú, seleccione la opción de *Unique*:



→ Se crea una copia individual de la escena y sus pautas.

Esta opción solo aparece disponible cuando la escena remite a una o más pautas comunes a otras escenas.

Singularizar escenas en el controlador

Para singularizar las pautas de una escena en el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de escenas anterior o siguiente.
4. Presione el pad de la escena que desea singularizar.
5. Presione el Botón 2 (UNIQUE).

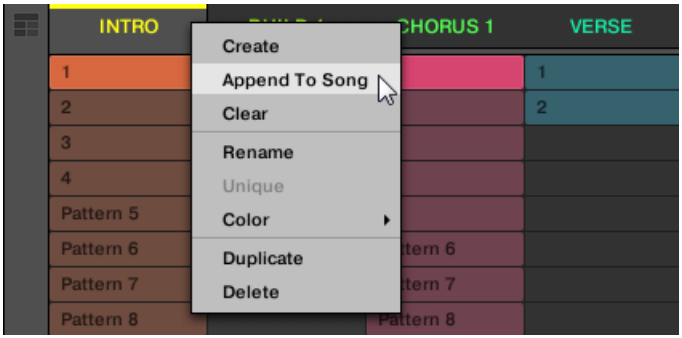
→ Se crea una copia individual de la escena y sus pautas.

16.2.11 Anexar escenas al arreglo

Tras componer una escena, si está satisfecho con el resultado, puede ponerla finalmente dentro del arreglo, en la vista de la canción.

Anexar una escena al arreglo en el programa

► En la parte superior del la vista de ideas, pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la escena que desea incorporar al arreglo y, en el menú, seleccione la opción de *Append To Arrangement*:



- Al final del arreglo se crea una sección para alojar la escena anexada. Pulse un clic sobre el nombre de la sección y arrastre para ubicar la sección en otro lugar.

Anexar una escena al arreglo empleando el controlador

El controlador permite anexar al arreglo las escenas creadas.

1. Presione NAVIGATE + Botón 2 (IDEAS) para ingresar a la vista de ideas.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de escenas anterior o siguiente.
4. Presione el Botón 3 (APPEND).
5. Presione el pad de la escena que desea anexar. Si desea anexar varias escenas a la vez, pulse sucesivamente los pads correspondientes.

→ Suelte el botón de SCENE o apague APPEND para finalizar.

16.2.12 Poner nombre a una escena

Por defecto, las escenas se denominan como Scene 1, Scene 2, Scene 3, etc. Las escenas pueden llevar también nombres más convenientes. El cambio de nombre sólo puede llevarse a cabo desde el programa, pero los cambios realizados se reflejarán también en el aparato.

Cambiar el nombre de las escenas en el arreglador

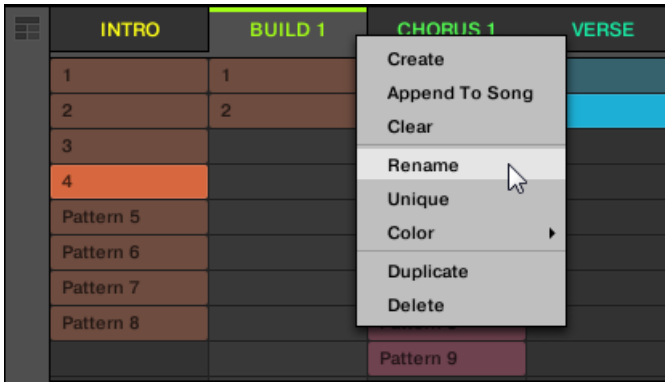
Para cambiar el nombre de una escena en el arreglador:

1. Pulse un doble clic sobre el nombre de la escena en el arreglador:



   También, puede pulsar un clic- secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho o la cel-

dilla respectiva y seleccionar la opción de *Rename* en el menú contextual:



El nombre de la escena queda resaltado y puede sobrescribirse.

2. Escriba otro nombre y presione [Intro] para confirmar (o presione [Esc] para cancelar la operación).

→ La escena asumirá el nombre nuevo.

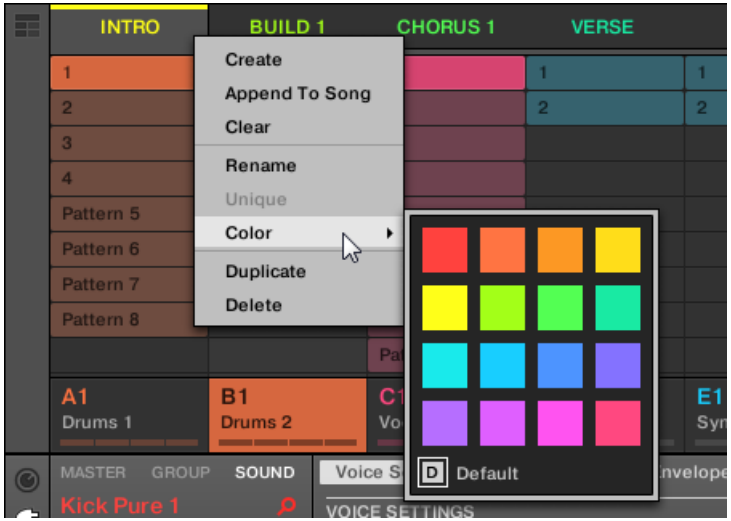
Empleo de MASCHINE como plugin: algunos anfitriones utilizan para sí la tecla [Intro], para llevar a cabo alguna de las funciones del anfitrión. Si esto pasara, pulse en alguna parte de la interfaz de MASCHINE para desbloquear y luego confirme el nombre ingresado.

16.2.13 Cambiar el color de una escena

El color de las escenas solo puede cambiarse en el programa. Para llevar esto a cabo:

1. En el arreglador o en el administrador de escenas, pulse clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la escena deseada y seleccione la opción de *Color* del menú contextual.

La paleta de colores se abre a continuación. En la paleta, el color vigente de la escena aparece resaltado.



2. Seleccione en la paleta el color deseado. También, puede seleccionar que la escena vuelva a su color predeterminado con la opción *Default* al final de la paleta.

→ El nicho de la escena asumirá el color seleccionado.

Por defecto, las escenas aparecen de color blanco. Pero puede seleccionar otro color predeterminado en *Preferences* > *Colors* > *Scene Default*. Véase ↑3.6.8, Preferencias – Colors para más detalles.

Tras establecer el color de la escena, dicha escena conservará su color cuando sea movida a través de la vista de la canción. Además, el color se guardará con la escena cuando guarde el proyecto. Tenga en cuenta que también puede seleccionar el color empleado como predeterminado, sin embargo, en dicho caso, el color pasará a ser el color propio de esa escena y se trasladará junto con ella.

16.3 La vista de la canción

En MASCHINE, una canción se compone de un número variado de escenas, las cuales representan las distintas partes de la canción; por ejemplo, la introducción, el estribillo y los versos. Asignar las escenas a las distintas secciones de la línea métrica permite organizar la estructura de la composición.

La vista de la canción permite arreglar el orden de las escenas para formar la composición final. Para llevar esto a cabo, es necesario crear bajo la línea métrica, las secciones necesarias que contengan las escenas creadas. Toda escena creada en la vista de ideas puede asignarse a una de las secciones que componen la canción. El manejo de las secciones es muy flexible. Es posible cambiar su extensión (el tiempo de ejecución de la escena) y su lugar dentro del arreglo, reusar una misma escena en varias secciones o, incluso, dejar una sección vacía sin ninguna escena dentro de ella.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que tanto la vista de ideas como la vista de la canción presentan exactamente el mismo contenido. Esto signfica que los cambios efectuados en una vista afectarán a la otra y viceversa. Del mismo modo, si coloca una escena en tres secciones diferentes de la línea métrica y, luego, decide modificar las pautas de dicha escena; los cambios realizados quedarán reflejados en sus otras dos instancias. Resulta entonces muy fácil modificar pautas y escenas de manera individual, después de terminar un arreglo, y escuchar inmediatamente el resultado en el contexto del nuevo arreglo.

16.3.1 Manejo general de las secciones

En el programa, las secciones se manejan en la vista de la canción.

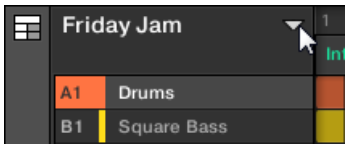
Para abrir el administrador de secciones:

1. Para abrir la vista de la canción, pulse el botón del arreglador, situado en la esquina superior izquierda del arreglador.



⇨ La vista de la canción aparece a la derecha.

2. Para abrir el administrador de secciones, pulse la flecha de menú que aparece a la izquierda del nombre del proyecto.



→ El administrador de secciones quedará abierto.



Utilice el administrador de secciones para manejar las secciones del arreglo.

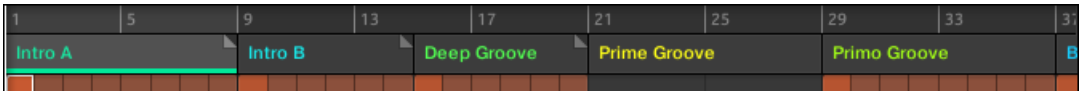
- A la izquierda, se muestra la lista con los 16 nichos de sección del banco seleccionado. Los nichos con una sección en su interior aparecen con una barra blanca o de color en el margen izquierdo y, a continuación, el nombre correspondiente. Los otros nichos no contienen nada. La sección seleccionada aparece siempre resaltada (Intro A en la imagen de arriba).
- A la derecha, aparecen los distintos bancos representados bajo la forma de un tablero de 4x4 que asemeja la disposición de los pads del controlador. En cada uno de estos bancos de secciones, los cuadrados de color representan los nichos ocupados. Los cuadrados apagados indican nichos vacíos. El banco seleccionado aparece enmarcado por un borde blanco (el banco 2, en la ilustración de arriba). Si los bancos superan el espacio del administrador, utilice la rueda del ratón o la barra de desplazamiento para recorrer los otros bancos.
- Los nichos, a la izquierda, y los cuadrados del banco seleccionado, a la derecha, son estrictamente equivalentes: cualquiera de los dos puede ser empleado para llevar a cabo los comandos de gestión que se describen a continuación.

Cerrar el administrador de secciones

► Para cerrar el administrador, pulse en cualquier lugar de fuera.

El administrador de secciones y el margen superior del arreglador

Si bien el administrador permite realizar todas las operaciones de manejo necesarias, muchas de ellas también pueden llevarse a cabo desde el **margen superior del arreglador**.



El margen superior del arreglador.

La única diferencia entre ambos es que el administrador permite el manejo de los bancos de secciones, algo imposible de hacer desde el margen superior del arreglador. Salvo esto, el resto de las operaciones puede realizarse tanto en uno como en otro.

El modo de las secciones y el modo del arreglo de secciones en el controlador

El **Modo de las secciones** es la modalidad de trabajo orientada a la selección y manejo de las secciones.

► Para ingresar al modo de la secciones, mantenga presionado SCENE (si desea fijar el modo, presione también el Botón 1).

→ El controlador pasará a la modalidad de las secciones. Esto queda indicado por el encendido del botón SCENE.

El visualizador derecho muestra los nichos de las secciones del banco seleccionado, representados por medio de un tablero de celdillas de 4x4:

- La celdilla resaltada indica la sección seleccionada.
- Las celdillas con nombre representan las secciones con escena.
- Las celdillas vacías representan nichos vacíos.

El conjunto de celdillas representa los pads del controlador.

- Un pad completamente encendido indica la sección seleccionada.
- Pads semiencendidos indican secciones conteniendo una escena.

- Los pads apagados representan nichos vacíos.

Modo del arreglo de secciones

► Para pasar al arreglo de las secciones, presione el Botón 2.

El arreglo de escenas es similar al modo anterior, con la diferencia de que el visualizador derecho muestra, esta vez, una representación visual del arreglo. Todas las secciones del arreglo se presentan como un secuencia horizontal.

- La sección seleccionada aparece resaltado.
- Sobre las secciones, una línea métrica indica los compases y los pulsos.
- El marcador de la reproducción y el rango del bucleo también aparecen mostrados.
- Gire las Perillas 5 y 6, respectivamente, para agrandar o recorrer el arreglo. También, puede habilitar el Botón 3 (FOLLOW) y dejar que el visualizador derecho siga la reproducción a medida que va ejecutando el arreglo. Véase ↑16.1.2, Seguir la posición de la reproducción en el proyecto para más información.

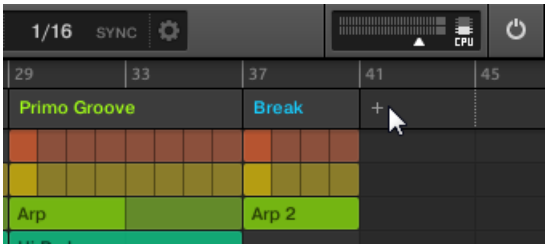
En todo lo demás, el modo de las secciones y el modo del arreglo de secciones son completamente iguales. Estos modos brindan todas los comandos necesarios para la gestión de las escenas. Estos comandos se describen a continuación.

16.3.2 Crear secciones

Las secciones pueden crearse directamente en la vista de la canción.

Crear una sección con el programa

► Para crear una sección, pulse un clic en el "+" al final de la hilera de secciones, en el margen superior de la vista de la canción.



Pulse el "+" para crear una sección nueva,.

- Una sección nueva y vacía se instala al final de todas las secciones existentes. La sección creada está lista para recibir la escena apropiada (véase ↑16.3.3, Asignar una escena a la sección).

Crear una sección con el controlador

Para crear una nueva sección desde el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Botón 3 para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione SCENE + un pad apagado para crear una sección nueva y vacía en el banco vigente.

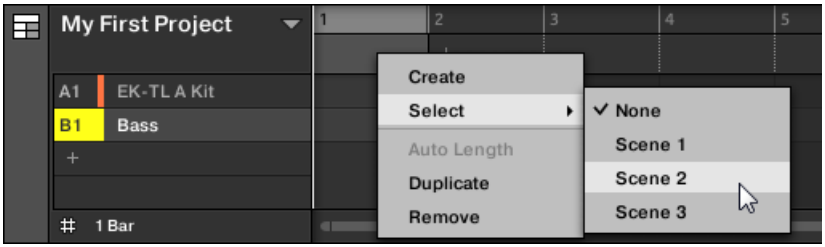
→ Una sección nueva y vacía se crea en el nicho seleccionado. La sección creada está lista para recibir la escena apropiada (véase ↑16.3.3, Asignar una escena a la sección).

16.3.3 Asignar una escena a la sección

Ahora que ya tenemos creada una sección, podemos ponerle alguna de las escenas presentes en la vista de ideas.

Para añadir una escena a una sección bajo la línea métrica del arreglador:

▶ Pulse un clic-secundario ([Cmd] + clic en macOS) sobre un nicho y seleccione la opción de *Append* del menú contextual. Luego, en el submenú de las escenas puede seleccionar, por ejemplo, la escena 2.



→ La escena seleccionada quedará asignada a la sección.

Repita este procedimiento con cada nueva sección para completar el arreglador con todas las escenas de la canción.

Para añadir una escena a una sección desde el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Button 3 para acceder a la vista de la canción.
2. Presione SCENE y gire la Perilla 2 para seleccionar la escena que desea añadir a la sección.

→ La escena seleccionada quedará asignada a la sección.

Repita este procedimiento con cada nueva sección para completar el arreglador con todas las escenas de la canción.

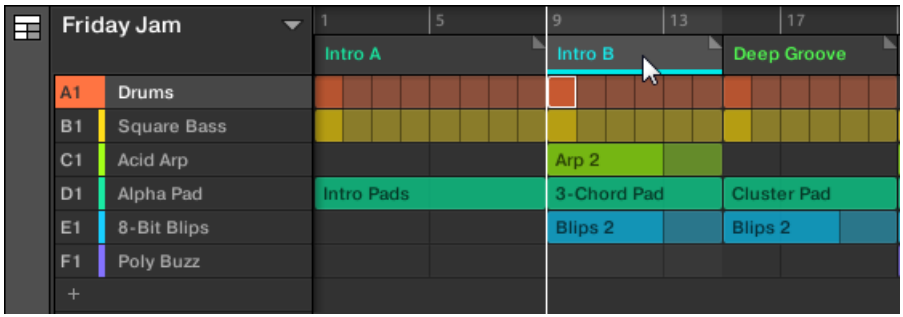
16.3.4 Seleccionar bancos y secciones

Las secciones pueden seleccionarse directamente sobre la vista de la canción o desde el administrador de secciones.

Seleccionar una sección en la vista de la canción

Para seleccionar una sección en la vista de la canción, haga lo siguiente:

► Seleccione la sección deseada cliqueando el nombre respectivo, en la parte superior de la vista de la canción:



→ El nombre de la sección aparece resaltado y subrayado para indicar su selección.

Seleccionar un banco de secciones y una sección en el administrador de secciones

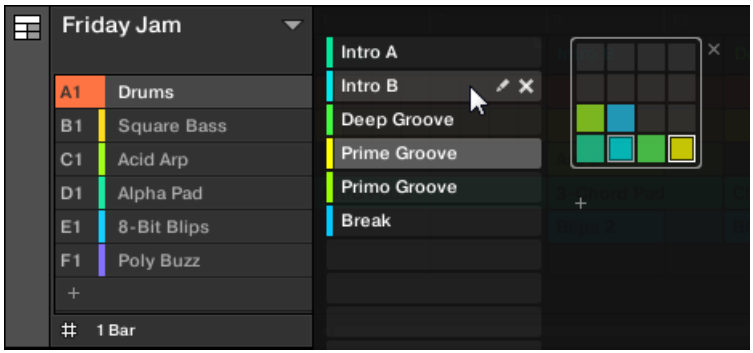
Para seleccionar una sección en el administrador, haga lo siguiente:

1. Abra el administrador de secciones (véase ↑16.3.1, Manejo general de las secciones).
2. Si hay más de un banco presente, seleccione a la derecha el banco con la sección deseada.



El banco seleccionado aparece identificado con un borde de color blanco y, a la izquierda, muestra la lista de las secciones correspondientes.

3. En la lista de la izquierda, seleccione la escena con un clic sobre su nombre; o con un clic sobre el cuadrado correspondiente del tablero.



→ El nicho de la sección y el cuadrado correspondiente del tablero quedarán resaltados para indicar que la sección fue seleccionada.

Tras seleccionar una sección...

Tras la selección de una sección, sucede lo siguiente:

- El editor de pautas muestra la pauta correspondiente al grupo en foco de la sección. Si la sección no emplea ninguna pauta del grupo en foco, el editor de pautas aparece vacío.
- Por otra parte, si la sección seleccionada está fuera del rango bucleado:
  - El rango del bucleo se ceñirá a la sección seleccionada.
  - Si la reproducción está parada, el marcador saltará hasta el inicio de la sección seleccionada. Si la reproducción está andando, el marcador saltará según la medida configurada en la cuadrícula de la ejecución.

Para más información sobre el rango del bucleo, véase ↑16.3.1, Manejo general de las secciones. Para más información sobre la cuadrícula de la ejecución, véase ↑16.3.1, Manejo general de las secciones.

Seleccionar bancos y secciones en el controlador

Seleccionar un banco de secciones

Para seleccionar la escena de otro banco:

1. Presione NAVIGATE + Botón 3 para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione SCENE + Botón 7 u 8 para seleccionar el banco anterior o siguiente.

→ El banco deseado quedará seleccionado.

> Si el último banco de secciones se encuentra seleccionado y no está vacío, un signo + aparece bajo el Botón 8: presione el Botón 8 para crear un banco nuevo. Véase ↑16.3.12, Crear y eliminar bancos de secciones para más información.

Seleccionar una sección

Para seleccionar una sección en el banco vigente:

1. Presione NAVIGATE + Botón 3 para ingresar a la vista de la canción.
2. Mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de las secciones (o fije el modo presionando SCENE + Botón 1).
   El visualizador derecho muestra el nombre de las secciones. Por su parte, la sección seleccionada aparece resaltada.
3. Presione SCENE + el pad (semiencendido) de la sección correspondiente representada sobre el visualizador derecho.
   Alternativamente, presione SCENE + los botones de desplazamiento para seleccionar la sección anterior o siguiente

Tras la selección de la sección, sucede lo siguiente:

- El editor de pautas muestra la pauta correspondiente al grupo en foco de la sección. Si la sección no emplea ninguna pauta del grupo en foco, el editor de pautas aparece vacío.
- Si la escena está fuera del rango bucleado (por haber sido seleccionada con los pads o con los botones de desplazamiento):
  - El rango del bucleo quedará restringido a la sección seleccionada. Véase Seleccionar la extensión del bucleo.

    - Si la reproducción está parada, el marcador saltará hasta el inicio de la sección seleccionada. Si la reproducción está en marcha, el marcador saltará según la medida configurada en la cuadrícula de la ejecución. Véase Saltar a otras escenas para más detalles.

- Si la sección fue seleccionada con los botones de desplazamiento y cae dentro del rango bucleado, el rango del bucleo y la posición de la reproducción no sufrirán cambio alguno.

Seleccionar bancos y secciones en el controlador

Seleccionar un banco de secciones

Para seleccionar la escena de otro banco:

1. Presione SHIFT + SCENE para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas (o fije el modo presionando SCENE + CONTROL).
3. Presione SHIFT + botón de flecha izquierdo o derecho para seleccionar, respectivamente, el banco de secciones anterior o siguiente.



Si el último banco de secciones se encuentra seleccionado y no está vacío, presione SHIFT + el botón de flecha derecho para crear un banco nuevo. Véase ↑16.3.12, Crear y eliminar bancos de secciones para más información.

Seleccionar una sección

► Para seleccionar una sección en el banco vigente, presione SCENE + el pad (semiencendido) correspondiente a la sección.

Tras la selección de la sección, sucede lo siguiente:

- El editor de pautas muestra la pauta del grupo en foco en esta sección. Si la sección no emplea ninguna pauta del grupo en foco, el editor de pautas aparece vacío.
- El rango del bucleo quedará restringido a la sección seleccionada. Véase Seleccionar la extensión del bucleo.
- Si la reproducción está parada, el marcador saltará hasta el inicio de la sección seleccionada. Si la reproducción está en marcha, el marcador saltará según la medida configurada en la cuadrícula de la ejecución. Véase Saltar a otras escenas para más detalles.

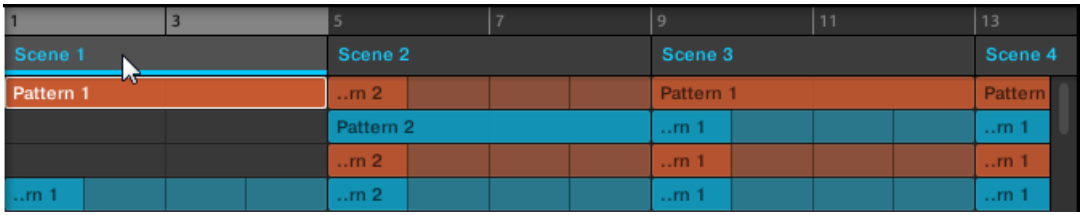
16.3.5 Reorganizar las secciones

El reordenamiento de secciones es una función esencial para organizar las escenas de manera tal que puedan formar una canción.

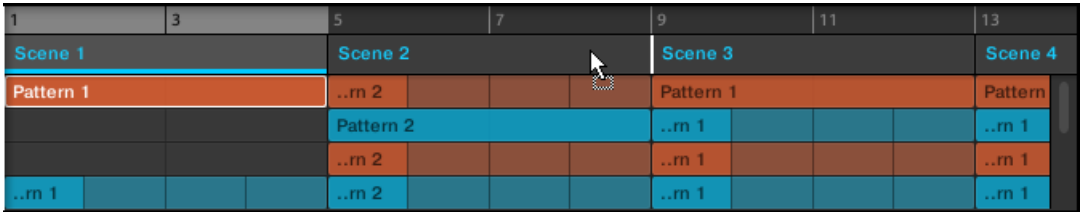
En el programa, las secciones pueden reordenarse tanto en el arreglador como en el administrador de secciones.

Para mover un sección:

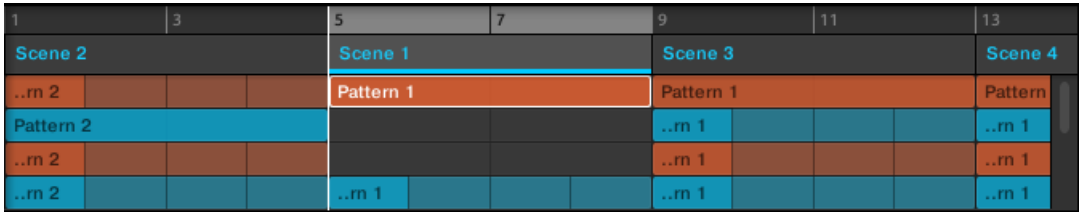
1. Haga clic sobre el nombre de la sección y arrastre por el arreglador.



2. Arrastre el ratón horizontalmente hasta llegar a la ubicación deseada.
   A medida que el cursor se desplaza, verá aparecer una línea de inserción indicando el lugar que ocupará la sección al soltarla.
3. Cuando la línea de inserción se ubique en la posición deseada, suelte el botón del ratón.



→ La sección quedará reacomodada en su nuevo lugar. En el controlador, la sección arrastrada puede ahora seleccionarse pulsando el pad correspondiente a su nueva ubicación.



Mover una sección con el controlador

Para mover una sección desde el controlador:

1. Si no se encuentra en la vista de la canción, presione NAVIGATE + Botón 3 SONG para acceder a ella.
2. Mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de las secciones (para fijar el modo presione el Botón 1).
3. Presione el Botón 7 u 8 para seleccionar el banco con la sección que desea mover.
4. Presione el pad de la sección que desea mover. Alternativamente, puede seleccionar la sección con los botones de desplazamiento.
5. Gire la Perilla 1 (POSITION) para mover la sección seleccionada hasta otra posición del arreglo.

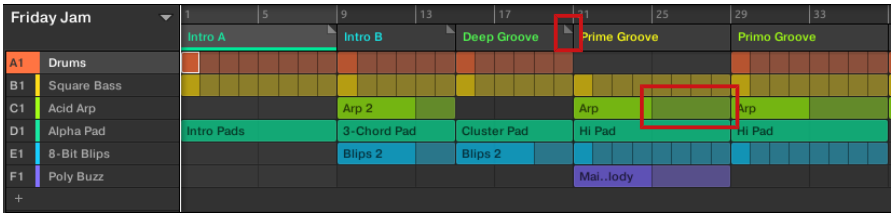
→ La sección quedará reacomodada en su nuevo lugar. En el modo de las secciones, puede ahora seleccionar esta sección presionando el pad correspondiente a su nueva ubicación.

16.3.6 Ajustar la extensión de una sección

A continuación, presentamos una pocas reglas a tener en cuenta a la hora de ajustar la extensión de secciones, escenas y pautas dentro del arreglador.

Por defecto, la extensión de una sección se ajusta automáticamente para coincidir con la extensión de la pauta más larga contenida en su escena (**extensión automática**). Sin embargo, la extensión de una sección también puede ajustarse de manera manual para que ocupe una cantidad determinada de compases **extensión manual**).

- **Extensión automática**: por defecto, la duración de una sección se corresponde con la de la pauta mas larga de la escena asignada. Si la escena incorpora una pauta de mayor duración, la sección se extenderá automáticamente. Al eliminar la pauta más larga de una escena, la sección se encojerá también de manera consecuente. Alargar o acortar la pauta más larga, alarga o acorta la sección de manera correspondiente.
- **Duración manual**: la duración de una sección puede ajustarse manualmente según una extensión específica, la cual puede ser más corta o más larga que la de las pautas contenidas en la escena. Al insertar o eliminar una pauta, la extensión de la sección no quedará afectada. Sin embargo, la extensión de una sección puede alterarse con arrastre bajo la línea métrica o empleando el controlador MASCHINE.
- Si una pauta es más corta que la sección en la que se encuentra, quedará repetida automáticamente hasta completar la extensión de la sección (la última repetición podría,sin embargo, quedar recortada). Estas repeticiones son generadas automáticamente y no pueden modificarse ni seleccionarse, dado que todas remiten a la misma pauta que figura en primer término. Las repeticiones de una pauta aparecen en el arreglador con un tono más oscuro. Las secciones acortadas aparecen con un doblez en su margen derecho para indicar que una parte de la sección permanece oculta.



- Si una sección fue acortada manualmente, solo se podrá oír la parte visible de la pauta dentro de la extensión especificada.
- Las escenas comienzan siempre al principio de la sección.

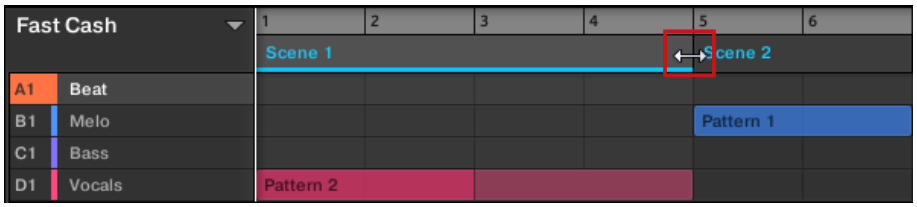
16.3.6.1 Ajustar la extensión de una sección en el programa

Las secciones permiten ajustar su extensión sin afectar por ello la duración de las pautas contenidas. Esto resulta útil dado que evita tener que crear una nueva versión de la escena cuando solamente se desea extender o acortar la escena para que entre en el arreglo.

Al extender el margen derecho de una sección más allá de la duración de su escena, las pautas de referencia se repetirán hasta completar el espacio agregado. Al acortar una sección, de manera que resulte más corta que la escena contenida, solo se podrá escuchar la parte visible de las pautas.

Para alargar una sección:

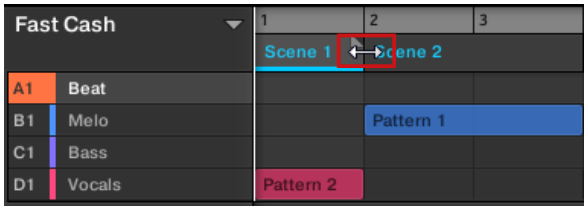
- ► Pulse y arrastre hacia la derecha el margen derecho de la sección.



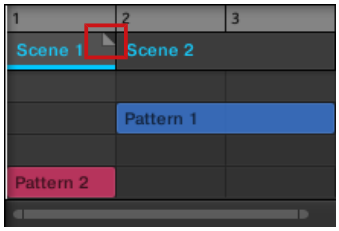
→ Las pautas de la escena se repetirán para completar la extensión creada.

Para acortar una sección:

- ► Pulse y arrastre hacia la izquierda el margen derecho de la sección.



→ La escena se acortará y, si el ajuste es más corto que la pauta de referencia, el margen derecho de la sección mostrará un pequeño doblez para indicar que parte de la escena se encuentra oculta. Durante la reproducción de la música, solo se ejecutará la parte visible de la escena.



Al ajustar la extensión de una sección, se aplican las reglas siguientes:

- El valor establecido en la cuadrícula del arreglo se emplea como medida para efectuar los incrementos. Para más información sobre la cuadrícula del arreglo, véase ↑16.6, La cuadrícula del arreglo.
- El valor tomado como medida será el de la cuadrícula de pasos si el ajuste de la extensión se lleva a cabo presionando [Mayús]. Para más información sobre la cuadrícula de pasos, véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento.
- La distancia mínima con la que puede arrastrarse el límite de una sección es la unidad establecida en la cuadrícula del arreglo.
- La distancia mínima con la que puede arrastrarse el límite de una sección, al presionar [Mayús], es la unidad establecida en la cuadrícula de pasos.
- La extensión mínima de una sección equivale a la de la pauta de menor extensión. Esto solo puede lograrse desactivando (Off) la cuadrícula del arreglo o la cuadrícula de pasos.

16.3.6.2 Ajustar la extensión de una sección con el controlador

Para ajustar la extensión de una sección desde el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Button 3 SONG para acceder a la vista de la canción.
2. Presione SCENE para ingresar al modo de las secciones.
3. Seleccione el pad correspondiente a la sección que desea ajustar.
4. Gire la Perilla 4 para ajustar la extensión de la sección. Gire a la izquierda para acortar la sección o a la derecha para alargarla.
5. Presione SHIFT y gire la Perilla 4 para ajustar la extensión con más detalle.

→ La extensión de la sección se ajustará de manera consecuente.

16.3.7 Vaciar una pauta en la vista de la canción

Es posible borrar el contenido de una pauta para que quede vacía.

Para eliminar el contenido de una pauta en la vista de la canción:

1. Pulse un clic secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la pauta que desea vaciar.
2. Seleccione *Clear* en el menú contextual.

→ La pauta quedará libre de todo su contenido.

16.3.8 Duplicar secciones

La vista de la canción cuenta con una función para duplicar secciones. Esta función depende de la configuración establecida en la ficha Default de las preferencias.

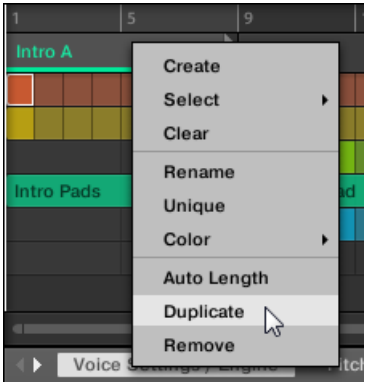
Las opciones son:

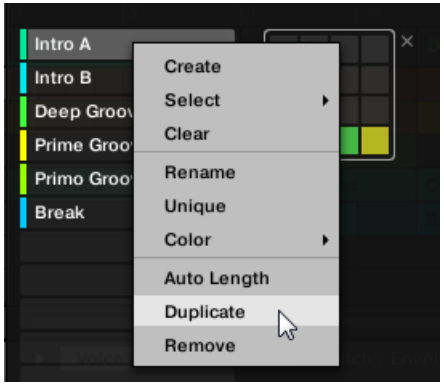
- Duplicar escenas.
- Duplicar escenas y pautas.
- Vincular al duplicar secciones.

Para más información sobre la ficha Default de las preferencias, véase ↑3.6.4, Preferencias - Default .

Duplicar una sección

► Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre la sección y seleccione la opción de *Duplicate* del menú contextual.





- La sección seleccionada se duplica según las opciones seleccionadas en la sección de Scene / Section de la ficha Default de las preferencias.

Duplicar una sección en el controlador

Para duplicar una sección en el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Button 3 SONG para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione SCENE + DUPLICATE.
3. Presione el pad correspondiente a la sección que desea duplicar.
4. Presione el pad donde desea copiar la sección.

→ La sección seleccionada se duplica según las opciones seleccionadas en la sección de Scene / Section de la ficha Default de las preferencias. Para más información sobre las preferencias predeterminadas, véase ↑3.6.4, Preferencias - Default .

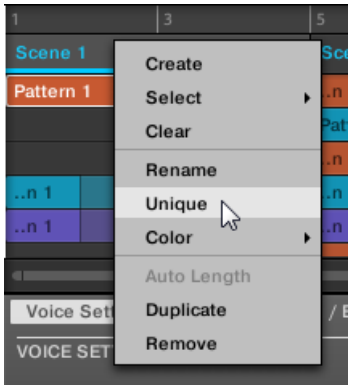
16.3.8.1 Singularizar secciones

En todo momento, es posible singularizar una sección con pautas comunes a otras secciones, para hacerla totalmente única. Esto pone, en la misma ubicación, una sección nueva con pautas particulares. Las pautas pueden editarse según convenga sin afectar por ello los datos de las otras secciones. Esto resulta de utilidad para introducir variaciones en la estructura de una canción que fue compuesta mediante secciones vinculadas a las mismas escenas.

Para singularizar una sección en el programa MASCHINE:

1. Bajo la línea métrica, pulse un clic secundario ([Control]-clic en Mac OS X) sobre la sección que desea singularizar. Se abrirá un menú contextual.

2. Haga clic en *Unique*.



→ La sección se independizará de las secciones con las que estaba vinculada y sus pautas podrán editarse sin afectar al resto.

Singularizar una sección en el controlador

Para singularizar una sección en el controlador:

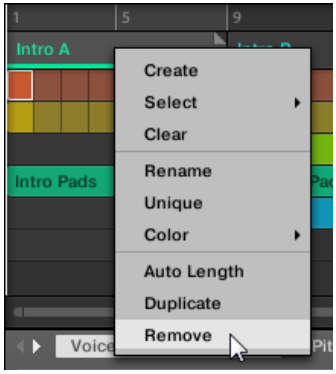
1. Presione SHIFT + SCENE.
2. Seleccione la sección que desea singularizar presionando el pad respectivo.
3. Presione el Botón 2 (UNIQUE).

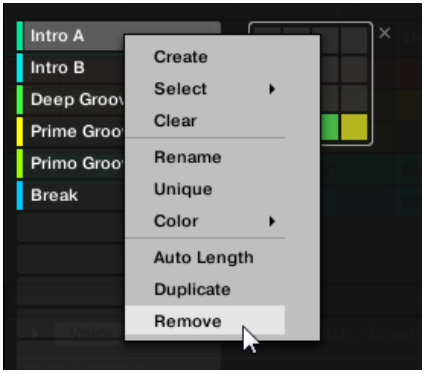
→ La sección se independizará de las secciones con las que estaba vinculada y sus pautas podrán editarse sin afectar al resto.

16.3.9 Remover secciones

Para eliminar una sección del arreglo:

▶ Pulse un clic secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la sección que desea sacar del arreglo y seleccione *Remove* en el menú contextual.





→ La sección quedará borrada del arreglo. Las secciones siguientes se reacomodan para llenar el lugar.

En lugar de eliminar una sección y sacarla completamente del arreglo, puede proceder a borrar su contenido; de esta manera, la sección conservará su lugar en el arreglo pero vacía. Véase ↑16.3.11, Borrar una sección para más información al respecto.

Remover secciones en el controlador

Para eliminar una sección con el controlador:

1. Presione NAVIGATE + Button 3 SONG para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de las secciones.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de secciones anterior o siguiente.
4. Presione el pad de la sección que desea eliminar. Alternativamente, puede seleccionar la sección con los botones de desplazamiento.
5. Presione el Botón 6 (REMOVE).

→ La sección quedará borrada del arreglo. Las secciones siguientes se reacomodan para llenar el lugar.

Método alternativo

1. Presione NAVIGATE + Button 3 SONG para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de las secciones.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de secciones anterior o siguiente.
4. Presione ERASE + the pad de la sección que desea eliminar.

→ La sección quedará borrada del arreglo. Las secciones siguientes se reacomodan para llenar el lugar.



¡Si el banco ya se encuentra seleccionado (o si solamente existe un banco), este método alternativo puede simplificarse de la siguiente manera: presione ERASE + SCENE + el pad de la sección que desea suprimir!

16.3.10 Cambiar el nombre de una escena

Las secciones adoptan el nombre de las escenas a las que hacen referencia. Las secciones no pueden llevar nombres independientes. En el controlador, se identifican por su posición, por ejemplo, #4.

Sin embargo, puede poner otros nombres más adecuados para organizar la canción. El cambio de nombre sólo puede llevarse a cabo desde el programa, pero los cambios realizados se reflejan también en el aparato.

Cambiar el nombre de las escenas en la vista de la canción

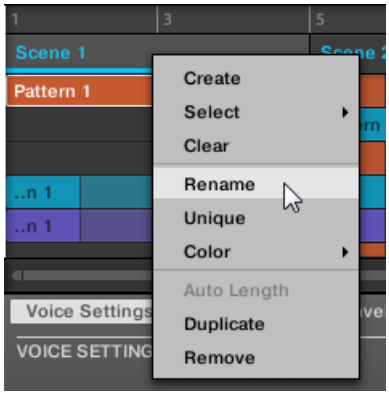
Para cambiar el nombre de una escena en la vista de la canción:

1. Pulse un doble clic sobre el nombre de la escena deseada:



También, puede pulsar un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nicho o la celdi-

lla respectiva y seleccionar la opción de *Rename* en el menú contextual:



El nombre de la escena queda resaltado y puede sobrescribirse.

2. Escriba otro nombre y presione [Intro] para confirmar (o presione [Esc] para cancelar la operación).

→ La escena asumirá el nombre nuevo.

Empleo de MASCHINE como plugin: algunos anfitriones utilizan para sí la tecla [Intro], para llevar a cabo alguna de las funciones del anfitrión. Si esto pasara, pulse en alguna parte de la interfaz de MASCHINE para desbloquear y luego confirme el nombre ingresado.

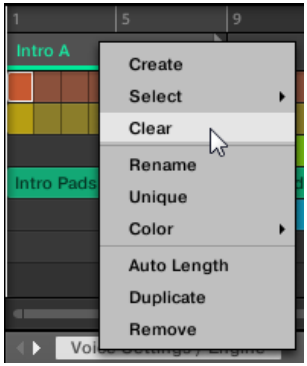
16.3.11 Borrar una sección

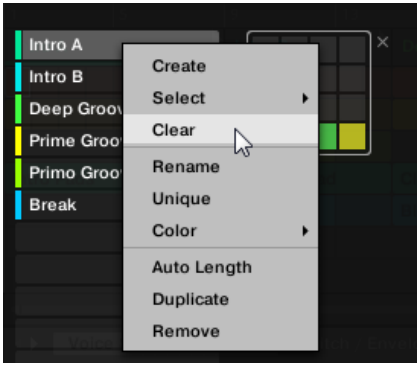
La función de borrado permite eliminar la escena contenida en la sección, dejándola vacía. Esta operación solo está disponible en el programa.

Tenga en cuenta que la operación de eliminación suprime completamente la sección del arreglo. El borrado, en cambio, solo remueve el contenido pero deja la sección intacta dentro del arreglo. Para más información sobre la eliminación de secciones, véase ↑16.3.9, Remover secciones.

Para borrar el contenido de una sección:

▶ Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre el nombre de la sección y seleccione *Clear* en el menú contextual.





→ El contenido de la sección quedará eliminado.

16.3.12 Crear y eliminar bancos de secciones

Toda vez que se completa un banco de secciones, otro nuevo se crea automáticamente.

Eliminar bancos de secciones con el controlador

Para borrar un banco de secciones:

1. Presione NAVIGATE + Button 3 SONG para ingresar a la vista de la canción.
2. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar a SECTION.
3. Presione los Botones 7 y 8 para seleccionar, eventualmente, el banco de secciones anterior o siguiente.
4. Presione SHIFT + Botón 6 (DELETE) para eliminar el banco de secciones seleccionado.

→ El banco y su contenido quedará eliminado. Los bancos restantes se desplazarán para cubrir el vacío.

16.3.13 Trabajar con pautas en la vista de la canción

Para acceder a las opciones del menú contextual de cualquier pauta presente en la vista de la canción , pulse la pauta deseada con un clic secundario.

16.3.13.1 Crear una pauta en la vista de la canción

En la vista de la canción, abra el menú contextual de la pauta con un clic secundario para crear una pauta nueva.

Para crear una pauta nueva:

- En la sección donde desea poner la pauta nueva, pulse un clic secundario sobre una celdilla vacía y, en el menú, seleccione *Create*.

→ Una pauta nueva y vacía se creará dentro de la sección seleccionada.

16.3.13.2 Seleccionar una pauta en la vista de la canción

En la vista de la canción, abra el menú contextual de la pauta con un clic secundario para seleccionar en su lugar una pauta distinta.

Para seleccionar una pauta distinta:

- En la pauta que desea cambiar, pulse un clic secundario y, en el menú, seleccione *Select* para seleccionar una pauta alternativa.

→ La pauta seleccionada ocupará el lugar de la anterior dentro de la sección.

16.3.13.3 Vaciar una pauta en la vista de la canción

En la vista de la canción, utilice la opción de removido del menú contextual para eliminar el contenido de una pauta. Al emplear esta opción, quedarán eliminados todos los eventos y bucleos de audio de la pauta.

Para borrar el contenido de una pauta:

- En la pauta cuyo contenido desea eliminar, pulse un clic secundario y, en el menú, seleccione *Clear*.

→ La pauta quedará vacía de todo contenido.

16.3.13.4 Cambiar el nombre de una pauta en la vista de la canción

En la vista de la canción, abra el menú contextual de la pauta con un clic secundario para cambiarle el nombre.

Para renombrar una pauta:

- ► En la pauta cuyo nombre desea modificar, pulse un clic secundario, seleccione *Rename* en el menú contextual y, luego, escriba el nombre deseado.

→ La pauta asumirá la nueva denominación.

16.3.13.5 Colorear una pauta en la vista de la canción

En la vista de la canción, abra el menú contextual de la pauta con un clic secundario para ponerle otro color.

Para colorear una pauta:

1. En la pauta cuyo color desea cambiar, pulse un clic secundario y, en el menú, seleccione *Color*.
2. Seleccione otro color.

→ La pauta asumirá el color seleccionado.

16.3.13.6 Remover una pautas en la vista de la canción

En la vista de la canción, abra el menú contextual de la pauta con un clic secundario para sacarla de la sección.

Para remover una pauta de la sección:

- ► En la pauta que desea remover, pulse un clic secundario y seleccione *Remove* en el menú contextual.

→ La pauta quedará eliminada dentro de esa sección. Si quiere ponerla de nuevo, utilice la opción de *Select*.

Véase ↑16.3.13.2, Seleccionar una pauta en la vista de la canción para más información sobre *Select*.

16.3.13.7 Duplicar una pauta en la vista de la canción

En la vista de la canción, abra el menú contextual de la pauta con un clic secundario para duplicarla dentro de la escena seleccionada.

Para duplicar una pauta:

► En la pauta que desea duplicar, pulse un clic secundario y, en el menú, seleccione *Duplicate*.

→ La pauta duplicada asumirá el lugar de la original. También aparece en cada una de las secciones del arreglo que emplean la misma escena.

16.3.14 Habilitar la extensión automática

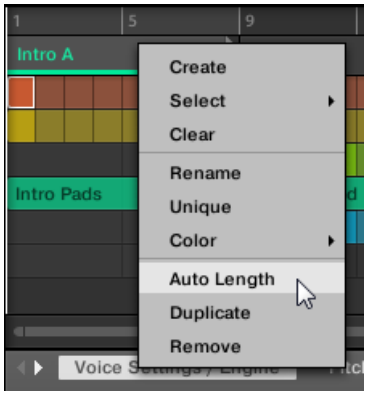
Por defecto, las secciones ajustan su duración automáticamente según su contenido. Al ajustar manualmente la extensión de una sección, acortando o alargando su límite, se abandona el ajuste automático y la escena pasa a funcionar con ajuste manual.

Tanto desde el programa como desde el controlador, es posible restablecer las secciones a su ajuste por defecto, es decir automático, para comprobar la presencia del contenido oculto (recortado). Al habilitar la extensión automática, las configuraciones del ajuste manual se perderán y la escena se acomodará nuevamente según la extensión de las pautas de la escena asignada.

Para habilitar la extensión automática de una sección:

1. Pulse un clic secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre la sección.

2. En el menú, haga clic en Auto Length.



→ La extensión automática queda habilitada y la sección seleccionada reajusta su extensión para poder alojar el contenido de las pautas de la escena asignada. Cualquier ajuste manual previamente realizado quedará sin efecto.

Para habilitar la extensión automática de una sección con el controlador:

1. Presione SCENE para acceder a la modalidad de las escenas.
2. Seleccione una sección presionando el pad correspondiente.
3. Presione el Botón 3 AUTO LENGTH para habilitar el ajuste automático de la duración de la escena.

→ La extensión automática queda habilitada y la sección seleccionada reajusta su extensión para poder alojar el contenido de las pautas de la escena asignada.

16.3.15 Buclear

Active el bucleo para ejecutar de manera repetida una sección del arreglo. Al activar el bucleo, la sección o secciones comprendidas dentro del rango seleccionado se ejecutan reiteradamente. El bucleo resulta de utilidad para componer ritmos, practicar ciertas partes de la canción antes de su grabación, grabar tomas sucesivas, etc. El rango bucleado aparece visible siempre, incluso cuando la función está apagada. El rango bucleado se modifica arrastrando cualquiera de sus extremos.

16.3.15.1 Establecer el rango de bucleo en el programa

Establezca el inicio y el final del bucleo con la función de bucleo de la línea métrica del arreglador. Al efectuar incrementos o desplazamientos sobre el bucleo, se aplicará la medida musical seleccionada en la cuadrícula del arreglo.

Para ajustar el rango del bucleo desde el programa:

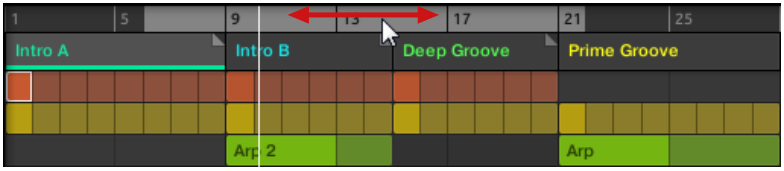
► Arrastre el marcador izquierdo o derecho de bucleo para agrandarlo.



→ El rango del bucleo quedará extendido.

Para mover un bucle desde el programa:

► Arrastre el rango del bucleo a izquierda o derecha.



→ El rango completo del bucleo se trasladará de manera consecuente.

Activar o desactivar el bucleo en el programa

Para activar el bucleo desde el programa:

► Pulse un clic en el botón del bucleo, en la cabecera, para activar o desactivar el bucleo.



→ Cuando el bucleo está activado, las secciones comprendidas se ejecutarán repetidamente.

16.3.15.2 Seleccionar un rango de bucleo con el controlador

Establezca el inicio y el final del bucleo con la función de bucleo del controlador.

Para ajustar el rango del bucleo desde el controlador:

1. Mantenga presionado SHIFT + RESTART (LOOP) para acceder a la sección de bucleo.
2. Presione el Botón 5 LOOP para activar el bucleo.
3. Gire la Perilla 3 START para marcar el inicio del bucle
4. Gire la Perilla 4 LENGTH para establecer la extensión del bucle.

→ El inicio y fin del bucleo quedarán establecidos.

► Gire la Perilla 1 POSITION para cambiar la posición del bucle.

→ La posición del bucle se reajustará de manera consecuente.

► Presione el Botón 4 All para buclear toda la canción.

→ Toda la canción quedará comprendida entre el inicio y el final del bucle.

Activar o desactivar el bucleo empleando el controlador

Para activar el bucleo desde el controlador:

► Presione SHIFT + RESTART (LOOP) para activar o desactivar el bucleo.

Cuando el bucleo está activado, las escenas comprendidas dentro del rango de bucleo se ejecutarán repetidamente.

16.4 Tocar las secciones

MASCHINE brinda varias herramientas para controlar de manera precisa la ejecución de las secciones.

¿Pistas de estudio o ejecución en vivo?

Si está componiendo una pista de estudio que planea exportar, puede arreglarla de tal manera para que se ejecute de un tirón desde la primera escena hasta la última.



Consulte, por favor, el apartado ↑5.4.3, Exportar el audio para más información sobre la exportación de audio.

Por otro lado, si está preparando una pista para su ejecución en vivo, probablemente deseará poder ir y venir entre las distintas escenas en la vista de ideas durante una actuación.

Esto puede resultar necesario si está componiendo una pista de estudio en su secuenciador anfitrión y desea controlar la sección que el plugin de MASCHINE debe tocar. Las herramientas descritas a continuación serán de gran ayuda para llevar a cabo estas tareas.

16.4.1 Saltar a otra posición del proyecto

La línea métrica arriba de las secciones de la vista de la canción puede emplearse para poner el marcador de la reproducción en la posición deseada.

En la línea métrica, el marcador de la reproducción aparece representado como una línea blanca que ocupa toda la altura de la vista de la canción y que va marcando el avance de la misma.



El marcador muestra la posición de la reproducción.

Para saltar hacia otro punto de la ejecución del proyecto:

- Haga clic en cualquier lugar de la línea métrica para llevar el marcador hasta esa posición.

Dependiendo del estado de la reproducción, puede pasar lo siguiente:

- Si la reproducción está parada, el marcador saltará hasta la división más próxima (según la división establecida en la cuadrícula de la ejecución). Si la cuadrícula de la ejecución está deshabilitada (Off), el marcador saltará hasta la posición exacta señalada por el cursor. Si la cuadrícula está configurada con la opción Quick, el marcardor saltará al inicio del compás cliqueado.
- Si la reproducción está encendida, el marcador saltará hasta la posición más cercana al cursor, manteniendo su posición relativa a la cuadrícula. Esto permite efectuar saltos sin interrumpir el ritmo de la música. Si la cuadrícula de la ejecución está apagada (Off) o ajustada con la opción de Quick, la posición del marcador se establece en relación al compás vigente.



La posición de la reproducción también se modifica al pasar a otra escena. El lugar donde el salto tiene lugar dependerá de la configuración de la cuadrícula. Véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta para más detalles.

Desde el controlador, es posible controlar la posición de la reproducción en función de dos definiciones de diferentes.

Saltos según la cuadrícula del arreglador

► Presione los botones de desplazamiento (los botones de flecha) de la sección de TRANSPORT para pasar a la división anterior o siguiente de la cuadrícula del arreglador.

→ Dependiendo del estado de la reproducción, puede pasar lo siguiente:

- Si la reproducción está detenida, el marcardor saltará hasta la división anterior o siguiente de la cuadrícula.
- Si la reproducción está andando, el marcador saltará a una posición relativamente similar de la división anterior o siguiente de la cuadrícula. Esto permite efectuar saltos sin interrumpir el ritmo de la música.

Si la cuadrícula está desactivada (OFF) o configurada con QUICK, el salto se hará en compases.



Para más información sobre la cuadrícula del arreglador, véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta.

Saltos según la cuadrícula de pasos

Los saltos pueden llevarse a cabo de manera más detallada:

► Mantenga presionado SHIFT y presione los botones de desplazamiento (las flechas) de la sección de TRANSPORT para saltar al paso anterior o siguiente (según la medida ajustada en la cuadrícula de pasos).

→ Dependiendo del estado de la reproducción, puede pasar lo siguiente:

- Si la reproducción está detenida, el marcardor saltará hasta el comienzo del paso anterior o siguiente.
- Si la reproducción está andando, el marcador saltará hasta una posición relativamente similar del paso anterior o siguiente.

Si la cuadrícula de pasos está deshabilitada (OFF), los saltos se harán en compases.



Para más información sobre la cuadrícula de pasos, véase ↑11.1.7, Ajustar la cuadrícula de los pasos y el factor de corrimiento.

16.5 Accionar secciones o escenas vía MIDI

Las secciones y escenas pueden accionarse a través de notas MIDI o mensajes MIDI de cambio de programa enviados por el anfitrión al plugin de MASCHINE o controlador MIDI.

Cuando esta función está habilitada, las notas MIDI o los mensajes de cambio de programa se vinculan con las primeras 128 secciones o escenas (dependiendo de la configuración), estén éstas vacías o no:

Sección / Escena	Número de nota MIDI	Número de cambio de programa
1	0	1
2	1	2
3	2	3

Sección / Escena	Número de nota MIDI	Número de cambio de programa
…	…	…
128	127	128

Números de nota MIDI: las aplicaciones anfitrionas utilizan distintas convenciones para denominar las notas MIDI. Por ejemplo, en MASCHINE, la nota MIDI número 0 es identificada como la nota C-2 y la nota MIDI número 60 (do central) es identificada como la nota C3. Por favor, consulte la documentación de su programa anfitrión para averiguar la convención empleada.

Números de cambio de programa: algunos programas anfitriones envían números de cambio de programa dentro del rango de [0–127] en lugar de [1–128]. En dichos casos, el CP 0 acciona la sección/escena 1, el CP 1 acciona la sección/escena 2 y así sucesivamente. Consulte la documentación del programa anfitrión para saber el rango comprendido por los mensajes de cambio de programa.

Para habilitar o deshabilitar la función de MIDI, haga lo siguiente:

► Haga clic en la opción de *Edit* > *MIDI Change* del menú.

→ El cuadro de MIDI Change quedará abierto.



En el cuadro, haga lo siguiente:

1. En la opción de Scene, marque la casilla de Enabled para habilitar el accionamiento de las escenas en la vista de ideas. En la opción de Section, marque la casilla de Enabled para habilitar el accionamiento de las secciones en la vista de la canción.
2. En el submenú de Source, seleccione el nombre de su controlador.
3. En el submenú de Trigger, de escenas y secciones, seleccione la opción de MIDI Note para activar a través de notas MIDI. Seleccione Program Change para accionar a través de mensajes MIDI de cambio de programa. Si selecciona None (predeterminado) la función de MIDI queda completamente deshabilitada.
4. En el submenú de Channel, seleccione el canal MIDI a través del cual las escenas o secciones reciben mensajes MIDI.

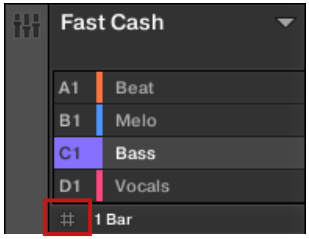
16.6 La cuadrícula del arreglo

La cuadrícula del arreglo sirve para cuantificar las modificaciones llevadas a cabo en la línea métrica. El valor establecido se aplica a las siguiente funciones:

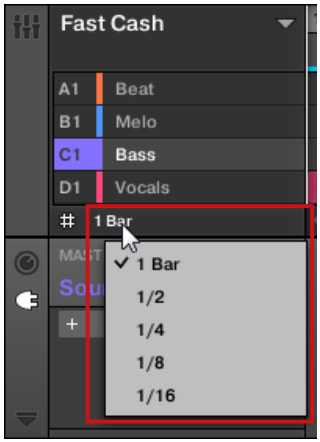
- Inicio del bucleo / duración
- Posición del bucleo
- Duración de la pauta
- Duración de la escena
- Inicio del clip / duración
- Reposicionamiento del cabezal de reproducción

La cuadrícula del arreglador se halla en la esquina inferior izquierda del arreglador y se activa (o desactiva) pulsando el símbolo de la cuadrícula.

1. Pulse el símbolo de la cuadrícula, junto al valor de medida musical, para habilitar la cuadrícula.



2. Pulse un clic en el valor musical, para abrir el menú desplegable.



3. Seleccione un valor para configurar la cuadrícula.

→ La cuadrícula quedará configurada con la medida musical seleccionada.

En el controlador:

1. Presione GRID para abrir la página de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar ARRANGE.
3. Presione el Botón 5 o el pad correspondiente para seleccionar una medida para la cuadrícula.

→ La cuadrícula quedará configurada con la medida musical seleccionada.

Para deshabilitar la cuadrícula

► Presione el Botón 8 o el pad 16 para seleccionar OFF.

→ La cuadrícula quedó deshabilitada.

16.7 Función rápida de la cuadrícula

La función rápida de la cuadrícula permite configurar ágilmente desde el controlador las duraciones más comunes de una pauta.



La función rápida solo está disponible en el controlador.

Al emplear esta función se aplican las reglas siguientes:

- Las duraciones disponibles son: 1 compás, 2 compases, 4 compases, 8 compases, 12 compases, 16 compases, etc. Es decir, sumando 4 compases por vez a partir del cuarto compás).
- Esta función se aplica solamente a la duración de la pauta. Todas las otras propiedades relacionadas con la cuadrícula (p. ej., el ajuste de la posición de la reproducción o el rango del bucleo) se ajustan empleando la cuadrícula del arreglo.
- La función rápida se aplica de manera global a todas las pautas.
- Cuando la función rápida está apagada (OFF), se emplean los ajustes de la cuadrícula de arreglos.

Para habilitar la función rápida de la cuadrícula en el controlador:

1. Presione GRID para pasar a la página de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar ARRANGE.
3. Gire la Perilla 4 para habilitar QUICK.

→ La función rápida quedará habilitada y se aplicará globalmente a todas las pautas.

17 Sampleo y mapeo de samples

MASCHINE permite grabar señales de audio interno o externo y sin necesidad de parar el secuenciador. Esta característica resulta útil si quiere grabar samples propios o reacomodar los bucleos creados en MASCHINE.

El audio grabado puede procesarse con distintos tipos de procesamiento destructivo y aplicarse sobre cualquier sample que se quiera emplear en un sonido.

La función de cortamiento permite cortar los bucles para que se puedan ejecutar con cualquier tempo sin tener que cambiar su tono o tiempo. Esta característica resulta también útil para extraer rápidamente samples individuales de bucles (p. ej., un sonido de redoble de un bucle de percusión) o para reordenar bucles alterando o silenciando sus cortes, cambiando el orden de los mismos, aplicando una cuantificación diferente o añadiendo un poco de swing.

Por último, los samples pueden mapearse sobre distintas zonas para crear sonidos compuestos con rangos de velocidad y de nota, volumen y balance propios. Esto resulta útil para emular el comportamiento de instrumentos clásicos y sintetizadores, pero también permite acumular una gran cantidad de samples sobre un solo sonido.

Todo esto puede llevarse a cabo desde el editor de samples.

No deje de consultar los vídeos explicativos concernientes al sampleo en la página de Internet de Native Instruments (http://www.native-instruments.com).



Antes de grabar una fuente externa, consulte por favor la documentación provista por la interfaz de audio para averiguar la manera de conectar dispositivos de audio e instrumentos.

17.1 Abrir el editor de samples

Para abrir el editor de samples en el programa, haga lo siguiente:

1. Seleccione con un clic el sonido deseado en la lista de sonidos para ponerlo en foco. Para más detalles sobre cómo poner en foco un sonido, véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido.

2. Haga clic en el botón del editor de samples, sobre el margen izquierdo del editor de pautas, para pasar al editor de samples.



El editor de samples se abrirá y mostrará los samples contenidos en el sonido en foco.

3. Haga clic en las fichas para abrir el contenido correspondiente:

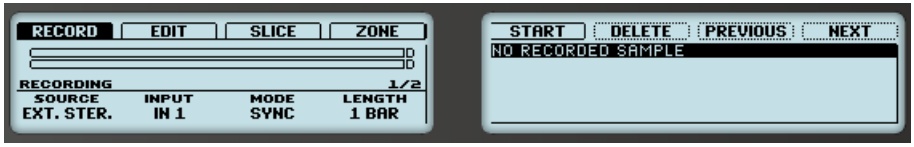
- La ficha de Record contiene las herramientas necesarias para la grabación de audio: ↑17.2, Grabación de audio
- La ficha de Edit permite modificar (destructivamente) los samples de diversas maneras: ↑17.3, Edición de samples
- La ficha de Slice permite crear cortes de los samples existentes: ↑17.4, Cortar samples
- La ficha de Zone permite asignar los samples a rangos de notas y de velocidad determinados ("zonas") y ajustar la reproducción de cada zona de manera individual: ↑17.5, Mapeo de samples sobre zonas

El modo de sampleo en el controlador

El **modo del sampleo** del controlador es el equivalente del editor de samples del programa. Para ingresar al modo del sampleo, haga lo siguiente:

1. Con el controlador en el modo de control, presione el pad de sonido deseado para ponerlo en foco. Para más detalles sobre cómo poner en foco un sonido, véase ↑3.3.4, Poner el foco sobre un grupo o sonido.

2. Presione SAMPLING para ingresar al modo del sampleo y acceder al contenido del sonido en foco:



3. Presione los Botones 1–4 para seleccionar la ficha deseada.

- La ficha de Record contiene las herramientas necesarias para la grabación de audio: ↑17.2, Grabación de audio
- La ficha de Edit permite modificar (destructivamente) los samples de diversas maneras: ↑17.3, Edición de samples
- La ficha de Slice permite crear cortes de los samples existentes: ↑17.4, Cortar samples
- La ficha de Zone permite asignar los samples a rangos de notas y de velocidad determinados ("zonas") y ajustar la reproducción de cada zona de manera individual: ↑17.5, Mapeo de samples sobre zonas



El editor de samples del programa refleja el modo del sampleo del controlador: al ingresar o salir del modo de sampleo en el controlador, se abrirá u ocultará el editor de samples en el programa, y viceversa. Las secciones respectivas del editor de samples y del modo de sampleo también aparecen al mismo tiempo.

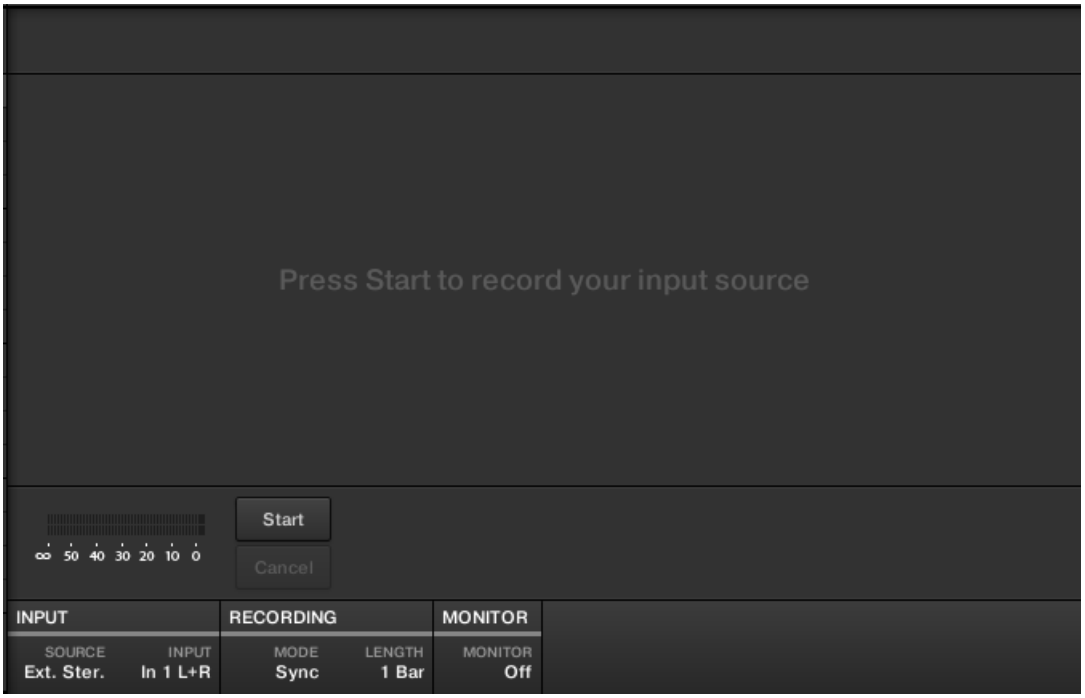
17.2 Grabación de audio

MASCHINE brinda todo lo necesario para la grabación de audio.

17.2.1 Abrir la ficha de la grabación

En el programa, la grabación se lleva a cabo en el editor de samples. Por defecto, el editor de samples muestra la página de la grabación, Record, abierta y vacía. Tras efectuar una grabación de audio, la página de Record se llena de contenido y opciones adicionales.

La ficha de Record presenta el aspecto siguiente:

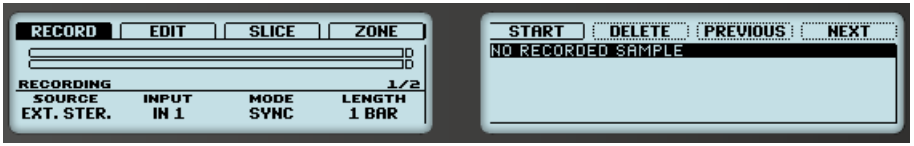


La página de grabaciones Record en el programa.

Abrir la grabación en el controlador

► En el modo del sampleo, presione el Botón 1 para acceder a la ficha de RECORD.

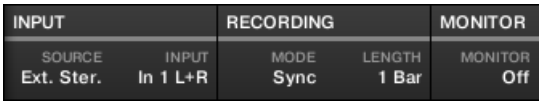
La ficha de RECORD presenta el aspecto siguiente:



La página de grabaciones en el controlador.

17.2.2 Seleccionar la fuente y el modo de grabación

Al final de la página de grabaciones, las secciones deINPUT y RECORDING permiten seleccionar la fuente de la grabación y la forma en que debe llevarse a cabo.



Ajustando la fuente y el modo de la grabación en el programa.

Seleccionar la fuente de la grabación

► Haga clic en el selector de SOURCE para seleccionar la fuente de la grabación:

- Para grabar las señales de la interfaz de audio conectada, seleccione *Ext. Ster.* (para señales estéreo) o *Ext. Mono* (para señales mono).
- Para grabar señales de MASCHINE, seleccione *Internal*.

► Haga clic en el selector de INPUT para seleccionar la entrada:

- Si SOURCE está puesto en Ext. Ster., podrá seleccionar cualquiera de las cuatro entradas estéreo de MASCHINE (*In 1–4*).
- Si SOURCE está puesto en Ext. Mono., puede seleccionar cualquiera de las ocho entradas mono de MASCHINE; es decir, el canal izquierdo (*L*) o derecho (*R*) de cada par de entrada *In 1–4*.
- Si SOURCE está puesto en Internal., podrá seleccionar la salida de cualquier grupo o la salida del máster.

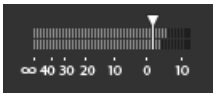
Fácilmente, puede grabar la salida de cualquier sonido poniendo el selector de SOURCE en la opción de Internal, aislando este sonido y seleccionando el grupo correspondiente en el selector de INPUT.

También puede poner SOURCE en Internal, seleccionar en INPUT un grupo con un kit de percusión, tocar algunas improvisaciones con los pads y grabar el resultado. ¡Podrá entonces grabar sus improvisaciones como samples y luego editarlos a su gusto en MASCHINE!

Seleccionar un modo de grabación

► Haga clic en el selector de modos (MODE) para seleccionar uno de los tres modos de grabación posibles:

- **Detect**: seleccione Detect para que la grabación se inicie al superarse el umbral de volumen establecido. Esta modalidad es útil, por ejemplo, para que el audio se grabe sin el silencio que se produce antes de la ejecución del sonido. Si en el nicho del sonido en foco no hay un plugin de audio presente ni tampoco un plugin de sámpler, el audio que se graba a continuación se carga automáticamente en el sámpler. El sámpler tiene que ser accionado con eventos MIDI, como los que aparecen en una pauta, para que pueda reproducir el audio.
  - Si Detect está seleccionado, establezca en THRESHOLD el umbral del volumen. Tras cliquear Start, cuando el volumen de la señal exceda este umbral, se iniciará la grabación. La grabación puede ser detenida manualmente cliqueando en Stop. También, puede ajustar el umbral arrastrando el deslizante que aparece sobre el medidor de volumen horizontal, arriba de la sección de RECORDING.

    Cualquier señal que sobrepase la posición del deslizante iniciará la grabación. Un doble clic sobre el deslizante restablece el valor predeterminado (-12 dB).
- **Sync**: seleccione Sync para iniciar la grabación en sincronía con la cuadrícula de la pauta. Si en el nicho del sonido en foco no hay audio presente ni tampoco un sámpler, el sample grabado a continuación se carga automáticamente en un plugin de sámpler. El sámpler tiene que ser accionado con eventos MIDI, como los que aparecen en una pauta, para que pueda reproducir el audio.
  - Cuando Sync se encuentra seleccionado, la grabación se sincroniza con el secuenciador. Al cliquear Start, la grabación arrancará con el inicio del siguiente compás. El control de la duración (LENGTH) permite seleccionar entre una cantidad determinada de compases (1, 2, 4, 8 o 16) o una duración sin límite (*Free*). Pulse Stop para finalizar la grabación en el próximo compás.

- **Loop**: seleccione Loop para grabar el audio que desea reproducir a través del plugin de audio. Funciona de manera similar a Sync; sin embargo, Loop presenta un parámetro suplementario, Target. En el modo bucleado, la grabación, se carga en un plugin de audio para que el resultado pueda escucharse de inmediato. El parámetro de Target determina el destino donde se carga esta grabación:
  - Take: seleccione esta opción para grabar cada toma dentro del nicho del sonido en foco. Tras su grabación, la toma aparece seleccionada automáticamente para su reproducción. Las grabaciones realizadas quedan disponibles en el lote de grabaciones y cualquiera de ellas puede seleccionarse para ser ejecutada por el plugin de audio.
  - Sound: seleccione este destino para llevar a cabo sobregrabaciones similares a las logradas con un pedal de repetición de guitarra. Al usar este modo, cada grabación se carga en un nicho de sonido del grupo y pauta vigentes, y comienza su ejecución. En consecuencia, las grabaciones suenan una encima de la otra. Esto permite armar rápidamente una pauta entera de sobregrabaciones. Tras completar todos los sonidos del grupo, cada nueva grabación se cargará en el último sonido del grupo que contenga un plugin de audio (la tomas previas quedan reemplazadas pero se conservan igualmente, siendo posible su recarga en ese nicho).
  - Pattern: esta opción es similar a la anterior, solo que esta vez, cada grabación es asignada a una pauta propia. Es un modo que resulta útil para grabar variantes diferentes de una misma parte y luego ejecutar cada una de esas variantes en su propia pauta para examinarlas con facilidad. Por ejemplo, la primera grabación se coloca en un plugin de audio en el primer nicho de sonido del grupo, y se crea una pauta nueva para reproducir exclusivamente este único sonido. La grabación siguiente se carga en el siguiente nicho sin usar y también con una pauta exclusiva para reproducir dicho sonido. Solo es posible escuchar el sonido de la pauta seleccionada, si pasa a la pauta anterior, la más reciente queda deshabilitada.

Supervisar la señal de entrada



Control visual de la señal de entrada

Los medidores de volumen de la sección de RECORDING muestran el volumen del audio seleccionado. Puede usarlos, por ejemplo, para ajustar el umbral en el modo de detección. A tal fin, el modo de detección ofrece un control deslizante para ajustar el umbral correspondiente. Este deslizante es el reflejo del control de THRESHOLD arriba descrito. De este modo, se puede ver fácilmente cuando la señal de entrada excede el umbral (accionando el inicio de la grabación) y hacer los ajustes convenientes.



Supervisar la señal de entrada.

Por otra parte, si en SOURCE seleccionó como fuente una señal externa (Ext. Ster. o Ext. Mono), una sección de monitorización (MONITOR) aparecerá a la derecha. En esta sección, active el botón de MONITOR para enviar la señal al canal de la monitorización de MASCHINE y escuchar lo que está por grabar a través de un canal separado (p. ej., los auriculares).

Para más información sobre el empleo de la monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

Seleccionar la fuente y el modo de grabación en el controlador

En la parte inferior del visualizador izquierdo, los parámetros de la sección de RECORDING permiten establecer la fuente de la grabación y el inicio y fin de la misma.

Seleccionar la fuente de la grabación

Primero, seleccione la fuente que desea grabar con los parámetros de SOURCE e INPUT.

Parameter	Descripción
SOURCE (Perilla 1)	Seleccione aquí el tipo de fuente que desea grabar. Para grabar las señales externas de la interfaz de audio conectada, seleccione EXT. STER. (para señales estéreo) o EXT. MONO (para señales mono). Para grabar señales de MASCHINE, seleccione INTERNAL.
INPUT (Perilla 2)	Seleccione aquí las salidas disponibles. Las salidas disponibles dependerán de la opción configurada en SOURCE (véase arriba). Si SOURCE está puesto en EXT. STER., podrá seleccionar entre las cuatro entradas estéreo IN 1–4 de MASCHINE. Si SOURCE está puesto en EXT. MONO, puede seleccionar cualquiera de las ocho entradas mono de MASCHINE; es decir, el canal izquierdo (L) o derecho (R) de cada par de entrada In 1–4. Si SOURCE está puesto en INTERNAL, podrá seleccionar la salida de cualquier grupo o la salida del máster.



Fácilmente, puede grabar la salida de cualquier sonido poniendo el selector de SOURCE en la opción de INTERNAL, aislando este sonido y seleccionando el grupo correspondiente en el selector de INPUT.



También puede poner SOURCE en INTERNAL, seleccionar en INPUT un grupo con un kit de percusión, tocar algunas improvisaciones con los pads y grabar el resultado. ¡Podrá entonces grabar sus improvisaciones como samples y luego editarlos a su gusto en MASCHINE!

Seleccionar un modo de grabación

Después de seleccionar la fuente deseada, seleccione el modo de grabación:

Parameter	Descripción
MODE (Perilla 3)	Selecciona los modos de grabación Detect, Sync y Loop. Véase ↑17.2.2, Seleccionar la fuente y el modo de grabación para mayores detalles.

Supervisar la señal de entrada

Los medidores de volumen de la sección de RECORDING muestran el volumen del audio seleccionado. Puede usarlos, por ejemplo, para ajustar el umbral en el modo de detección. A tal fin, en el modo de detección, los medidores presentan una saetilla que indica el umbral del volumen.

Por otra parte, si seleccionó una señal externa (EXT. STER. o EXT. MONO en SOURCE), una sección de monitorización (MONITOR) aparecerá al apretar el botón de flecha derecho. En esta sección, utilice la Perilla 1 para encender (ON) la monitorización (MONITOR) y enviar la señal al canal de monitorización de MASCHINE para poder escuchar lo que está por grabar a través de un canal separado (p. ej., los auriculares).



Para más información sobre el empleo de la monitorización, véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

17.2.3 Preparar, iniciar y detener la grabación



Los botones Start y Cancel.

► Haga clic en Start para preparar la grabación.

El comportamiento posterior dependerá del modo de grabación seleccionado en MODE (véase ↑17.2.2, Seleccionar la fuente y el modo de grabación):

- Cuando la grabación está en el modo de detección (**Detect**):
  - La grabación se iniciará tan pronto como registre una señal de entrada que exceda el umbral (THRESHOLD). Hasta entonces, el botón de Start mostrará la leyenda Waiting (en espera) y el mensaje Waiting for the next bar… aparecerá arriba, en la barra de información. Durante la fase de espera, puede iniciar la grabación manualmente cliqueando el botón de Waiting o cancelarla, haciendo clic en Cancel.

  - Una vez iniciada la grabación, haga clic en Stop para detener inmediatamente la grabación o haga clic en Cancel para cancelar la grabación (el audio grabado no será guardado).

- Cuando la grabación está en el modo sincronizado (**Sync**):
  - La grabación arranca en el próximo compás. Hasta entonces, el botón de Start mostrará la palabra Waiting y el mensaje Waiting for the next bar… aparecerá, arriba, en la barra de información.
  - Iniciada la grabación, el audio será grabado durante el tiempo indicado en LENGTH (véase ↑17.2.2, Seleccionar la fuente y el modo de grabación). Si desea detener la grabación anticipadamente, haga clic en Stop para detener la grabación en el próximo compás o haga clic en Cancel para cancelar la grabación (el audio grabado no será guardado).
- Al grabar en el modo del bucleo (**Loop**):
  - La grabación se inicia al llegar el comienzo de la pauta. Hasta entonces, el botón de Start muestra la palabra Waiting y el mensaje Waiting for end of Pattern… aparece arriba de la onda.
  - Iniciada la grabación, el audio será grabado durante el tiempo indicado en LENGTH (véase ↑17.2.2, Seleccionar la fuente y el modo de grabación). Si desea detener la grabación anticipadamente, haga clic en Stop para detener la grabación en el próximo compás o haga clic en Cancel para cancelar la grabación (el audio grabado no será guardado).



Si desea iniciar y detener la grabación manualmente, puede poner MODE en la opción de Detect y THRESHOLD en OFF; luego, haga clic en Start para iniciar la grabación. Para detener la grabación, haga clic en Stop.

En cualquiera de los casos, la grabación de audio se guarda en el sonido que estaba en foco al iniciarse la grabación.

Al finalizar la grabación

Finalizada la grabación, sucederá lo siguiente:

- Cada toma recibe un nombre y queda guardada como un archivo del disco duro (véase ↑17.2.6, Ubicación y nombre de los samples grabados).

- La onda de sonido aparecerá en el visor de ondas y el nombre, en la barra de información situada arriba.
- La grabación se incluye en el lote de grabaciones y queda seleccionada (véase ↑17.2.5, Revisar las grabaciones).
- El sámpler se cargará en el primer nicho de plugin del sonido, listo para ejecutar la nueva grabación. Todos los plugines previamente cargados en ese sonido quedan eliminados. Sin embargo, si se graba con la opción de bucleo, en lugar del sámpler se carga el plugin de audio. Si, previamente, el nicho ya tenía cargado un sámpler, este no quedará reemplazado por el plugin de Audio. Si prefiere usar un plugin de audio en vez del sámpler, tendrá que efectuar el cambio manualmente. En este caso, todas las tomas grabadas quedan a resguardo.
- El sonido asumirá el nombre de la grabación.
- Si el plugin del sámpler se usó con el modo Detect o Sync, la grabación se mapea sobre una zona nueva que cubre todo el rango de velocidades y de teclado de la ficha de Zone; de esta manera, este nuevo sample puede ejecutarse con el pad del nicho de sonido correspondiente o con todos los pads si estos se encuentran en el modo del teclado. Cualquier zona ya existente, quedará reemplazada. El sample tiene que accionarse empleando eventos MIDI en el editor de pautas. Para más información sobre las zonas, véase ↑17.5, Mapeo de samples sobre zonas.
- Si al grabar con la opción de Loop se utilizó el plugin de audio, la última toma grabada se ejecutará de manera automática con la pauta.



Tenga en cuenta que los eventos MIDI de ese sonido presentes en la pauta no sufrirán cambios. En consecuencia, la grabación podría arrancar directamente con el tono definido por los eventos MIDI ya existentes.

17.2.4 Preparar, iniciar y detener la grabación en el controlador

► Pulse el Botón 5 (START) para preparar la grabación.



Si desea empezar y terminar sus grabaciones manualmente, seleccione la opción de DETECT en el campo de MODE, gire THRESHOLD hasta llegar a OFF y comience a grabar presionando START (Botón 5). Para detener la grabación, pulse STOP (Botón 5).

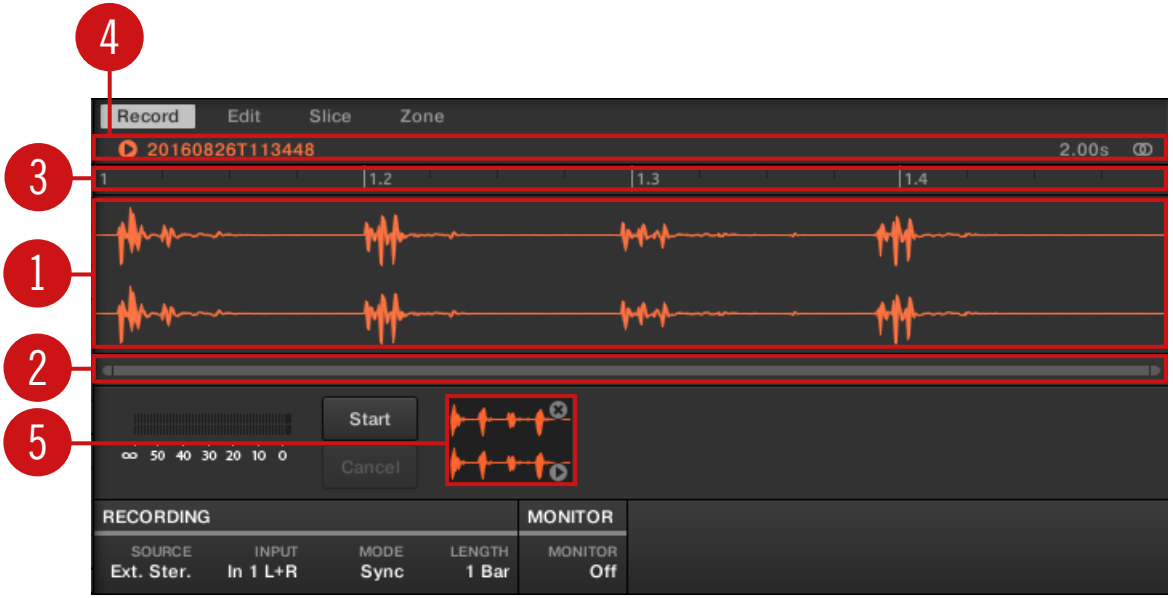
En cualquiera de los casos, la grabación de audio se guarda en el sonido que estaba en foco al iniciarse la grabación.

Sehen Sie dazu auch

- Seleccionar la fuente y el modo de grabación [→ 852]
- Ubicación y nombre de los samples grabados [→ 864]
- Revisar las grabaciones [→ 860]
- Mapeo de samples sobre zonas [→ 899]

17.2.5 Revisar las grabaciones

Puede visualizar las últimas grabaciones realizadas en el sonido vigente:



El visor de ondas y la barra de información mostrando una grabación.

(1) Visualizador de ondas

Muestra la onda de la grabación seleccionada en el depósito de grabaciones (**5**). Por defecto, la última grabación realizada.

- Use la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen. Con la misma finalidad, puede usar también la barra de desplazamiento (**2**).
- Cuando el sample se ejecuta (p. ej., al presionar el pad o al cliquear en el pequeño botón de reproducción de la barra de información (**4**), una línea blanca vertical, el **marcador de la reproducción**, muestra la posición de la reproducción dentro de la onda.
- Pulse clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) en cualquier lugar de la onda para abrir un **menú contextual** con las siguientes opciones:

Comando	Descripción
Open containing folder	Abre la carpeta del disco duro con el archivo original del sample.
Save Sample As…	Abre un cuadro que permite guardar el sample grabado con otro nombre u otra ubicación.

(2) Barra de desplazamiento y zum

Haga clic en el cuerpo de la barra y arrastre el ratón horizontalmente para desplazarse a lo largo de la onda o arrastre verticalmente para agrandar o achicar cualquier punto de la misma. También puede cliquear el extremo izquierdo o derecho de la barra y arrastrar horizontalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación completa de la onda. También, puede emplear la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen cuando el cursor se halla sobre el visualizador (**1**).

(3) Línea de tiempo

Muestra la escala temporal en compases (modo Sync) o en segundos (modo Detect).

(4) Barra de información

Muestra el nombre del archivo y la duración del sample grabado. Haga clic sobre el botón de reproducción y mantenga cliqueado para escuchar el sample a través del canal de monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información). En el extremo derecho, haga clic sobre el anillo (o el par de anillos entrelazados) para que el visor de ondas (**1**) muestre la representación de un canal o la de dos canales.

(5) Lote de grabaciones

Todas las grabaciones realizadas se guardan en el lote de grabaciones y se muestran en tamaño reducido bajo la representación de la onda. Las acciones disponibles son las siguientes:

- Pulse un clic sobre cualquier grabación para editar sus propiedades con las distintas herramientas que ofrece el editor de samples. Al seleccionar una grabación, ésta se mapea automáticamente, en la página de Zone, sobre una zona nueva que cubre el rango completo del teclado y de la velocidad. Cualquier zona ya existente, quedará reemplazada.
- Mantener cliqueado el pequeño botón de reproducción, en la esquina inferior derecha, para escuchar el sample a través de la monitorización, sin necesidad de cargarlo ni en el visor ni en la página de Zone.
- Cliquear la cruz de la esquina superior derecha de la onda para eliminar la grabación respectiva.
- Arrastrar la onda hasta otro nicho de sonidos para cargarla en ese sonido.

Además, cliquear con el botón secundario (macOS: [Ctrl]-clic) sobre una de las miniondas, abre un **menú contextual** con las opciones siguientes:

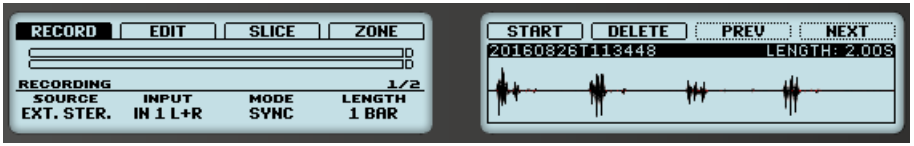
Comando	Descripción
Delete	La grabación se elimina y deja de almacenarse en el depósito. Esto es lo mismo que cliquear la pequeña cruz de la esquina superior derecha de la minionda.
Remove unused recordings	Elimina del depósito todas las tomas que no aparecen mapeadas sobre zonas en la sección de Zone.
Map recordings to zones	Mapea automáticamente todas las grabaciones presentes en el lote de grabaciones sobre las zonas de la ficha Zone. Las zonas creadas se disponen sobre teclas adyacentes y cubren el rango completo de velocidades. Cualquier zona ya existente, quedará reemplazada.



Todas las grabaciones (tomas) presentes en el lote de grabaciones se guardan con el proyecto. Al cerrar el proyecto, las tomas se guardan como archivos de audio y quedan disponibles para su uso posterior.

Revisar las grabaciones en el controlador

Las últimas grabaciones realizadas en el sonido vigente pueden ser revisadas con el visualizador derecho del controlador:



El sample grabado aparece mostrado en el visualizador derecho

El nombre y la duración del sample aparecen indicados encima de la onda. Cuando el sample se ejecuta (p. ej., al presionar una pad completamente encendido), una línea vertical (el indicador de la reproducción) mostrará la posición de la ejecución dentro de la onda.

► Gire la Perilla 5 para agrandar la onda del sample y use la Perilla 6 para recorrerla.

Emplear el lote de grabaciones

Todas las grabaciones se guardan en el lote de grabaciones. Las acciones disponibles son las siguientes:

- Para recorrer las distintas grabaciones, presione el Botón 7 (PREV) y el Botón 8 (NEXT).
- La grabación seleccionada se carga en el sámpler y queda lista para ser ejecutada.
  - Si emplea el plugin del sámpler, la grabación puede editarse empleando las herramientas del modo del sampleo. Al seleccionar una grabación, la misma se mapea automáticamente, en la página de ZONE, sobre una zona nueva que cubre el rango completo del teclado y de la velocidad. Cualquier zona ya existente, quedará reemplazada.
  - Si emplea el plugin de audio, ajuste los parámetros del plugin en el panel de control.
- Si se emplea el plugin del sámpler, puede presionar el pad que aparece completamente encendido (el nicho del sonido en foco) para escuchar la grabación a través del canal de la monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información).
- Presione el Botón 6 (DELETE) para borrar la grabación seleccionada.



Todas las grabaciones (tomas) presentes en el lote de grabaciones se guardan con el proyecto. Al cerrar el proyecto, las tomas se guardan como archivos de audio y quedan disponibles para su uso posterior.

17.2.6 Ubicación y nombre de los samples grabados

Por defecto, los samples grabados (tomas) se guardan en la subcarpeta de grabaciones del directorio; carpeta definida en el panel del usuario (User) de la página de bibliotecas (Library) de las preferencias (Preferences), (véase ↑3.6.4, Preferencias - Default). Si activa la opción de Prefer Project Folder de la página General del panel de preferencias (véase ↑3.6.1, Preferencias – General), los samples grabados se guardan en la subcarpeta de grabaciones del la carpeta donde el proyecto está guardado.

Los samples grabados se nombran según el siguiente esquema:

[AAMMDD]T[HHMMSS].wav

En el esquema de arriba, [AAMMDD] es la fecha vigente (año, mes, día) y [HHMMSS] es la hora (hora, minutos, segundos).

17.3 Edición de samples

La ficha de Edit del editor de samples del programa es equivalente a la sección EDIT del modo del sampleo del controlador y permite ajustar el inicio y el fin del sample, cortarlo en pedazos y aplicar distintas funciones de procesamiento de audio.



La edición de samples solo puede llevarse a cabo con el plugin del sámpler. Si desea editar un sample que tiene un plugin de audio, es necesario pasar al sámpler, llevar a cabo los cambios necesarios y, luego, poner nuevamente el plugin de audio.

¿Qué sample aparece en la ficha de ediciones?

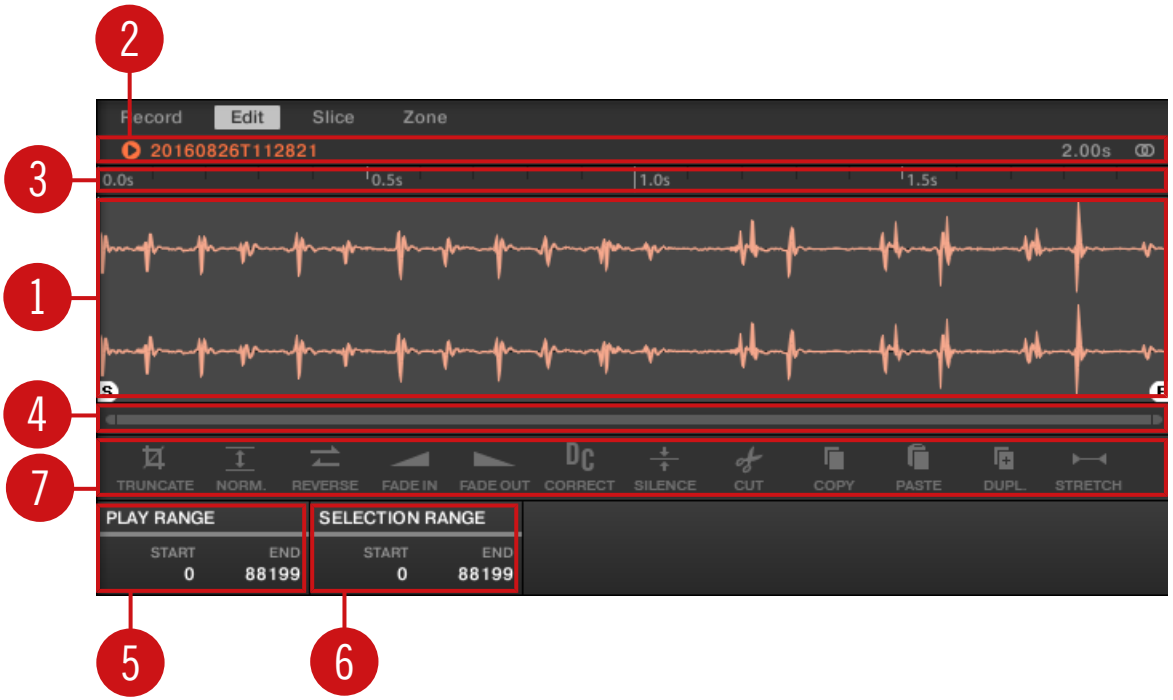
La ficha de ediciones (Edit en el programa o EDIT en el controlador) muestra siempre el sample de la zona seleccionada (véase ↑17.5.3, Seleccionar y manejar las zonas de la lista de zonas para más detalles sobre la selección de zonas) y todas las acciones de edición que se realicen se aplicarán a ese sample. Por ejemplo:

- Si acaba de grabar un sample, aparece directamente en este lugar. Si grabó más de un sample, el sample seleccionado en el depósito de audio (por defecto, el último grabado) aparecerá aquí. Véase ↑17.2.5, Revisar las grabaciones para más detalles al respecto.
- Si el sample en ese sonido ya fue repartido en cortes, cada corte tendrá su propia zona y el corte de la zona en foco aparecerá en este lugar. Véase ↑17.4, Cortar samples para más información sobre el corte de samples.

17.3.1 Empleo de la ficha de ediciones

► En el editor de samples, haga clic en Edit, para abrir la ficha de ediciones.

La ficha de ediciones presenta el aspecto siguiente:



La página de ediciones (Edit) del el programa.

(1) Visualizador de ondas

Muestra la onda del sample de la zona en foco. El visualizador de ondas ofrece las herramientas siguientes:

- Arrastrar cualquier sample hasta la onda para reemplazar el sample de la zona en foco. Si no hay un sample cargado, el sample arrastrado cargará automáticamente el plugin de sampler en el sonido y creará una zona abarcando todo el teclado y el rango de velocidades.
- Use la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen. Con la misma finalidad, puede usar también la barra de desplazamiento (**4**).
- **Rango de ejecución**: los marcadores S y E indican el inicio y el fin de la ejecución. Arrastre estos marcadores para modificar la porción del sample que puede ser ejecutada. Esto se lleva a cabo también con los controles de la sección de PLAY RANGE (**5**).
- **Rango de bucleo**: si en el sample se definió una zona de bucleo, quedará indicada sobre la onda. Arrastre los bordes del bucle para ajustar su extensión y muévalo de lugar arrastrando la barra del título. Los bucles pueden crearse y ajustarse en la página de Zone (véase ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo). Tenga en cuenta que el bucle permanece siempre dentro del rango de ejecución. Por lo tanto, si acerca los puntos de inicio y fin del sample, tenga en cuenta que también estará reduciendo la extensión del bucleo.
- **Marcador de la reproducción**: cuando el sample es ejecutado (p. ej., al presionar el pad o al cliquear en el pequeño botón de reproducción de la barra de información (**2**)), una línea blanca vertical, el marcador de la reproducción, mostrará la posición de la reproducción dentro de la onda.
- **Rango de selección**: haga clic arrastre el ratón para crear un rango de selección. El rango de selección define la porción donde se aplicarán las funciones de procesamiento de la barra de herramientas de audio (**7**). Ajuste el rango de selección arrastrando sus bordes, o directamente muévalo arrastrando la parte superior. Un doble clic sobre cualquier lugar de la onda equipara el rango de selección con el rango de la ejecución (es decir, selecciona todo lo que hay entre los marcadores S y E). También puede seleccionar determinadas partes con el menú contextual (véase abajo) y con los controles de la sección de SELECTION RANGE (**6**).
- **Menú contextual**: pulse clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) en cualquier lugar de la onda para abrir un menú contextual con las siguientes opciones:

Comando	Descripción
Deselect	Cancela el rango seleccionado.
Seleccionar todo	Selecciona todo el sample.
Select Play Range	Selecciona el rango de la ejecución, es decir, la zona comprendida entre los marcadores S y E. Esto es equivalente a pulsar un doble clic sobre la onda.
Select Loop	Selecciona el rango del bucleo.
Open containing folder	Abre la carpeta del disco duro con el archivo original del sample.
Save Sample As...	Abre un cuadro que permite guardar el sample con otro nombre u otra ubicación.

(2) Barra de información

Muestra el nombre del archivo y la duración del sample grabado. Mantenga cliqueado el pequeño botón de reproducción de la izquierda para reproducir todo el sample a través del canal de monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información). En el extremo derecho, haga clic sobre el anillo (o el par de anillos entrelazados) para que el visor de ondas (**1**) muestre la representación de un canal o la de dos canales.

(3) Línea de tiempo

Muestra la escala temporal en segundos.

(4) Barra de desplazamiento y zum

Haga clic en el cuerpo de la barra y arrastre el ratón horizontalmente para desplazarse a lo largo de la onda o arrastre verticalmente para agrandar o achicar cualquier punto de la misma. También puede cliquear el extremo izquierdo o derecho de la barra y arrastrar horizontalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación completa de la onda. También, puede emplear la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen cuando el cursor se halla sobre el visualizador (**1**).

(5) Sección PLAY RANGE

Ajusta la parte del sample que se ejecutará al accionar la nota. Ajuste el inicio y el fin del sample con los parámetros de Start y End. También, puede arrastrar los marcadores S y E en el visualizador de la onda (**1**).

(6) Sección SELECTION RANGE

Ajusta la porción sobre la cual se aplicará el procesamiento de audio. Esto también puede establecerse con arrastre sobre el visualizador de ondas (**1**), de la manera arriba descrita.

(7) Barra de herramientas de audio

Brinda una serie de funciones de procesamiento (destructivo) de audio. Estas funciones se aplicarán sobre el rango de selección vigente. Las funciones disponibles se describen en ↑17.3.2, Funciones de edición de audio.

La ficha de zonas (Zone) permite el ajuste de los rangos de selección y ejecución de los bucles. Véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona para más detalles.

Empleo de la ficha de ediciones (EDIT) en el controlador

► En el modo del sampleo, presione el Botón 2 para abrir la sección de edición (EDIT).



La página de ediciones (EDIT) del controlador.

El visualizador derecho pasará a mostrar la **onda** del sample seleccionado.

- Gire la Perilla 5 para agrandar la onda del sample y use la Perilla 6 para recorrerla.
- Sobre la onda, la barra de información indica el nombre y la duración del sample.
- El sample puede ser ejecutado presionando el correspondiente pad del controlador. Cuando el sample se ejecuta, el marcador de la reproducción (la línea vertical) muestra la posición de la reproducción sobre la onda, en el visualizador derecho.

Los parámetros disponibles al final del visualizador izquierdo se reparten en dos páginas.

► Use los botones de desplazamiento, a la izquierda de los visualizadores, para seleccionar la página deseada.

Página 1 – PLAY RANGE

Los parámetros de PLAY RANGE permiten ajustar el rango a reproducir cuando se active la nota.



La página de edición (EDIT) del controlador; página 1 de 2: ajuste del rango de ejecución del sample.

Parameter	Descripción
START (Perilla 1)	Ajusta el inicio del rango de ejecución del sample.
END (Perilla 2)	Ajusta el final del rango de ejecución del sample.

Mantenga presionado SHIFT al girar las perillas para ajustar los parámetros de manera detallada.

En el visualizador derecho, las partes excluidas de la reproducción aparecen más claras.

Si en el sample se definió un bucleo, quedará indicado sobre la onda. Los bucles pueden crearse y ajustarse en la página de ZONE (véase ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo). Tenga en cuenta que el bucle permanece siempre dentro del rango de ejecución. Por lo tanto, si acerca los puntos de inicio y fin del sample, tenga en cuenta que también estará reduciendo la extensión del bucleo.

Página 2 – parámetros de SELECTION RANGE

Los parámetros de SELECTION RANGE permiten ajustar el rango sobre el cual se aplicarán las funciones de procesamiento de audio.



La página de edición (EDIT) del controlador; página 2 de 2: ajuste del rango de selección del sample.

Parameter	Descripción
START (Perilla 1)	Ajusta el inicio del rango de selección del sample.
END (Perilla 2)	Ajusta el final del rango de selección del sample.

Mantenga presionado SHIFT al girar las perillas para ajustar los parámetros de manera detallada.

En el visualizador derecho, el rango de selección aparece resaltado.

Al cambiar el rango de ejecución, el rango de selección pasará a marcar automáticamente el nuevo rango de ejecución establecido.

Edición del audio

La ficha de EDIT brinda diversas funciones de edición de audio. Estas funciones se operan con los Botones 5–8, sobre el visualizador derecho, y se describen en detalle en ↑17.3.2, Funciones de edición de audio.

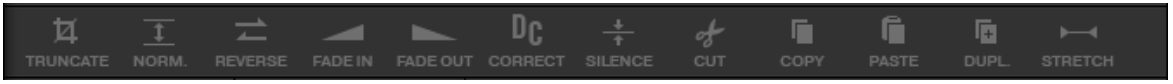
17.3.2 Funciones de edición de audio

En la página de ediciones (Edit), la barra de herramientas de audio presenta distintas funciones de procesamiento. Estas funciones se aplican sobre la parte del sample delimita por los parámetros de inicio (Start) y fin (End) de la sección de SELECTION RANGE (véase ↑17.3.1, Empleo de la ficha de ediciones).

- ► En la barra de herramientas de audio, pulse con un clic el símbolo de la función que desea aplicar sobre la región seleccionada del sample.

Estas funciones de edición de audio son destructivas; es decir, modifican el material de audio del sample. Sin embargo, el sample original no será modificado: por cada función de audio llevada a cabo, será guarda una nueva e independiente copia del sample.

Las características de la ejecución del sample (p. ej., tono, envolvente de amplitud, etc.) se ajustan en la página de zonas (Zone). Véase ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo para más detalles.



La barra de herramientas de audio

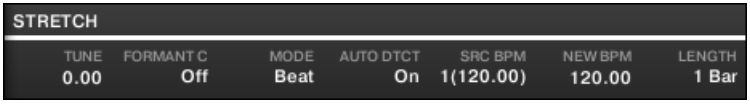
La barra de herramientas de audio cuenta con la siguientes funciones de procesamiento:

Comando	Descripción
TRUNCATE	Borra la parte del sample fuera de la región seleccionada.
NORM. (Normalizar)	Ajusta hasta el máximo posible (sin llegar a distorsión), el volumen de la región seleccionada.
REVERSE	Invierte la región seleccionada del sample.
FADE IN	Aplica una evanescencia de entrada sobre la región seleccionada del sample.
FADE OUT	Aplica una evanescencia de salida sobre la región seleccionada del sample.
DC CORRECT	Elimina la polarización de corriente continua. La polarización de corriente continua es un fenómeno indeseable, generado por algunas unidades de procesamiento de audio, que provoca un cambio constante en el nivel de la señal. Esta descompensación puede resultar en un desperdicio del margen de seguridad del volumen.
SILENCE	Silencia la parte seleccionada de la región del sample.
CUT	Elimina la región seleccionada del sample y la guarda en la memoria transitoria para su posterior uso.
COPY	Copia la región seleccionada del sample y la gurda en la memoria transitoria para su posterior uso.
PASTE	Pega la región copiada o cortada reemplazando la previamente existente.

Comando	Descripción
DUPL. (Duplicar)	Duplica la región seleccionada del sample. La copia se colocará después de la región original.
STRETCH	Permite aplicar cambio de velocidad o cambio de tono a la región seleccionada del sample. Véase abajo para una descripción detallada.

Variación de la velocidad de la reproducción / cambio de tono

Al seleccionar STRETCH, la ficha de Edit cambia, en su parte inferior, a los controles siguientes:



Los controles de estiramiento al final de la página de ediciones.

Estos controles permiten ajustar los parámetros relacionados con la velocidad de la reproducción / cambio del tono antes de aplicarlos a la región seleccionada. El cambio de tono y la variación de la velocidad pueden aplicarse de manera independiente.

Los parámetros disponibles son los siguientes:

Parameter	Descripción
Sección STRETCH	
TUNE	Ajusta el cambio de tono (en semitonos y cents). Deje este valor en 0.00 para no afectar el tono original.
FORMANT C (Corrección de formantes)	Habilita/deshabilita la corrección de los formantes. Esta función permite que el audio con tono modificado pueda retener, en la medida de lo posible el timbre (o color) original. Resulta especialmente útil en instrumentos melódicos.

Parameter	Descripción
MODE	Selecciona los modos Beat y Free: En el modo Beat, el nuevo tempo quedará definido en relación al compás del audio original. Resulta de utilidad al samplear bucles con un ritmo claramente definido (p. ej., un bucle de percusión). Bajo el modo Free, el ritmo se define independientemente del compás de la fuente. Es una función más adecuada para samples no rítmicos. En este modo, el único parámetro disponible es el de velocidad (SPEED).
AUTO DTCT (detección automática, modo Beat solamente)	Cuando está habilitado, MASCHINE detecta automáticamente el tempo del audio original.
SRC BPM (BPM de la fuente, modo Beat solamente)	Permite definir el tempo del audio original (en BPM). El tempo podrá definirse de diferentes maneras según el valor de AUTO DTCT: Si AUTO DTCT está habilitado, permite definir la duración (en compases) del audio original. Las opciones son de 1/2, 1 y 2 compases. El número entre paréntesis indica el tempo resultante (en BPM) derivado de la cantidad de compases establecida y del valor de tempo computado. Si AUTO DTCT está deshabilitado, permite definir directamente el tempo del audio original (en BPM).
NEW BPM (Modo Beat solamente)	Define el tempo del audio alterado (en BPM).

Parameter	Descripción
LENGTH (solo en modo Beat con detección automática)	Si AUTO DTCT está habilitada, permite definir la duración del audio (en compases). Por favor, tenga en cuenta que cualquier modificación del valor de SRC BPM (ver arriba), quedará automáticamente reflejada en el valor de LENGTH. Cuando haya establecido el número de compases en el audio original, establezca aquí otro número de compases ya sea para dividir o multiplicar el tempo del audio de destino. Las opciones son 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4 y 8 compases, y los tresillos correspondientes.
SPEED (Solo en modo Free)	Ajusta el nuevo tempo en relación con el tempo original (en tanto por ciento). El valor mínimo es de 10 %.

En el modo Beat, si se establece un tempo menor del diez por ciento del tempo original, el botón de aplicación (Apply) quedará deshabilitado. Establezca un tempo mayor para habilitar nuevamente el botón de Apply.

- Cuando haya configurado los parámetros con los valores deseados, haga clic en Apply para aplicar, sobre la región seleccionada del sample, el cambio de tono/velocidad configurado. Seleccione Cancel, si decide no realizar modificaciones.

Funciones de edición de audio en el controlador

La ficha de EDIT brinda diversas funciones adicionales para la edición del audio.



Las funciones de edición del audio en el visualizador derecho del controlador.

1. Use los Botones 5 y 6 para seleccionar la función deseada.
2. Presione el Botón 8 para llevar a cabo la función seleccionada.

→ La función de audio se llevará a cabo sobre la región seleccionada del samples (definida por los parámetros de START y END de la sección SELECTION RANGE, en la página 2 (véase ↑17.3.1, Empleo de la ficha de ediciones).

Estas funciones de procesamiento de audio son destructivas; es decir, modifican el material de audio del sample. Sin embargo, el sample original no será modificado: por cada función de audio llevada a cabo, será guarda una nueva e independiente copia del sample.

Las características de la ejecución del sample (p. ej., tono, envolvente de amplitud, etc.) se ajustan en ZONE. Véase ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo para más detalles.

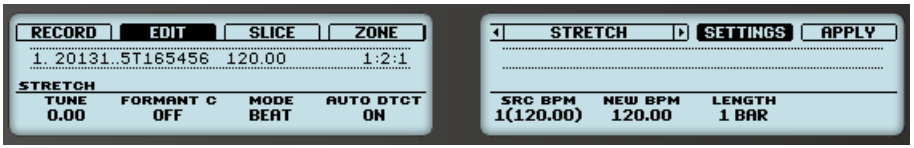
Las funciones disponibles son:

Parameter	Descripción
TRUNCATE	Borra la parte del sample fuera de la región seleccionada.
NORMALIZE	Ajusta hasta el máximo posible (sin llegar a distorsión), el volumen de la región seleccionada.
REVERSE	Invierte la región seleccionada del sample.
FADE IN	Aplica una evanescencia de entrada sobre la región seleccionada del sample.
FADE OUT	Aplica una evanescencia de salida sobre la región seleccionada del sample.
FIX DC	Elimina la polarización de corriente continua. La polarización de corriente continua es un fenómeno indeseable, generado por algunas unidades de procesamiento de audio, que provoca un cambio constante en el nivel de la señal. Esta descompensación puede resultar en un desperdicio del margen de seguridad del volumen.
SILENCE	Silencia la parte seleccionada de la región del sample.
CUT	Elimina la región seleccionada del sample y la guarda en la memoria transitoria para su posterior uso.

Parameter	Descripción
COPY	Copia la región seleccionada del sample y la gurda en la memoria transitoria para su posterior uso.
PASTE	Pega la región copiada o cortada reemplazando la previamente existente.
DUPLICATE	Duplica la región seleccionada del sample. La copia se colocará después de la región original.
STRETCH	Permite aplicar cambio de velocidad o cambio de tono a la región seleccionada del sample. Véase abajo para una descripción detallada.

Variación de la velocidad de la reproducción / cambio de tono

Cuando STRETCH está seleccionado, el Botón 7 (SETTINGS) permite ajustar los parámetros de las funciones de cambio de velocidad / cambio de tono antes de aplicarlas a la región seleccionada. Use las Perillas 1–8 to para ajustar los parámetros. El cambio de tono y la variación de la velocidad pueden aplicarse de manera independiente.



Los parámetros de la función Stretch.

Los parámetros disponibles a través de las Perilla 1–8 son los siguientes:

Parameter	Descripción
Sección STRETCH	
TUNE	Ajusta el cambio de tono (en semitonos y cents). Deje este valor en 0.00 para no afectar el tono original.

Parameter	Descripción
FORMANT C (Corrección de los formantes)	Habilita/deshabilita la corrección de los formantes. Esta función permite que el audio con tono modificado pueda retener, en la medida de lo posible el timbre (o color) original. Resulta especialmente útil en instrumentos melódicos.
MODE	Selecciona dos modos de variación del tiempo. **BEAT**: en este modo, el nuevo tempo quedará definido por el compás del audio original. Resulta de utilidad al samplear bucles con un ritmo claramente definido (p. ej., un bucle de percusión). **FREE**: en el modo libre, el nuevo tempo se define independientemente del compás de la fuente. Es una función más adecuada para samples no rítmicos. En este modo, el único parámetro disponible es el de velocidad (SPEED).
AUTO DTCT (Detección automática, modo Beat solamente)	Si AUTO DTCT (detección automática) está habilitado, MASCHINE detectará automáticamente el tempo de audio original.
SRC BPM (BPM de la fuente, modo Beat solamente)	SRC BPM: permite definir el tempo del audio original (en pulsos por minuto (BPM)). El tempo podrá definirse de diferentes maneras según el valor de AUTO DTCT: Si AUTO DTCT está habilitado, permite definir la duración (en compases) del audio original. Las opciones son de 1/2, 1 y 2 compases. El número entre paréntesis indica el tempo resultante (en BPM) derivado de la cantidad de compases establecida y del valor de tempo computado. Si AUTO DTCT está deshabilitado, permite definir directamente el tempo del audio original (en BPM).
NEW BPM (Modo Beat solamente)	Define el tempo del audio alterado (en BPM).

Parameter	Descripción
LENGTH (modo Beat con detección automática habilitada)	Si AUTO DTCT está habilitada, permite definir la duración del audio (en compases). Por favor, tenga en cuenta que cualquier modificación del valor de SRC BPM (ver arriba), quedará automáticamente reflejada en el valor de LENGTH. Cuando haya establecido el número de compases en el audio original, establezca aquí otro número de compases ya sea para dividir o multiplicar el tempo del audio de destino. Las opciones son 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4 y 8 compases, y los tresillos correspondientes.
SPEED (Solo en modo Free)	Ajusta el nuevo tempo en relación con el tempo original (en tanto por ciento). El valor mínimo es de 10 %.



En el modo Beat, si se establece un tempo (en NEW BPM) menor del diez por ciento del tempo original (SRC BPM), el botón 8 (APPLY) quedará deshabilitado. Establezca un tempo mayor para habilitar nuevamente el botón.

- Cuando haya configurado los parámetros con los valores deseados, presione el Botón 8 (APPLY) para aplicar, sobre la región seleccionada, el cambio de tono / velocidad configurado. Si no desea emplear la función de estiramiento, presione nuevamente el Botón 7 (SETTINGS) para retornar a la selección de las funciones de audio.

17.4 Cortar samples

Efectuar cortes en un sample permite extraer sonidos individuales del mismo (por ejemplo, el sonido de tambor de un bucle de percusión), pero también resulta útil para preparar un bucleo para que se toque con otro tempo sin necesidad de cambiar el tono o la velocidad original. Los **cortes** pueden, luego, "exportarse" a diferentes notas del mismo sonido o a diferentes sonidos de un mismo grupo.

La ficha de Slice del editor de samples del programa y su equivalente (SLICE) en el modo del sampleo del controlador permiten cortar los samples de varias maneras.

Para cortar un sample, proceda de la siguiente manera:

1. Abra la ficha de Slice (SLICE en el controlador): ↑17.4.1, Abrir la ficha de la cortes

2. Seleccione un método de corte y efectúe los ajustes correspondientes: ↑17.4.2, Ajustar la configuración de los cortes
3. Si lo considera conveniente, ajuste los cortes manualmente: ↑17.4.4, Ajustar los cortes manualmente
4. Finalmente, aplique al sample los cortes configurados y expórtelos (in situ o hacia otro sonido/grupo): ↑17.4.5, Aplicar los cortes

¿Qué sample aparece en la ficha de cortes?

La ficha de cortes (Slice en el programa o SLICE en el controlador) muestra siempre el sample de la zona seleccionada (véase ↑17.5.3, Seleccionar y manejar las zonas de la lista de zonas para más detalles sobre la selección de zonas) y todas las operaciones que se realicen se aplicarán a ese sample. Por ejemplo:

- Si acaba de grabar un sample, aparece directamente en este lugar. Si ha grabado más de un sample, el sample seleccionado en el historial de grabaciones (por defecto, el último sample grabado) aparecerá aquí. Véase ↑17.2, Grabación de audio para más detalles sobre el historial de grabaciones.
- También puede arrastrar un sample hasta el nicho de sonido en foco o arrastrarlo directamente hasta la página de cortes (Slice), tanto desde el buscador como desde el sistema operativo. El sample arrastrado reemplazará cualquier sample previo ubicado en ese sonido.

Sehen Sie dazu auch

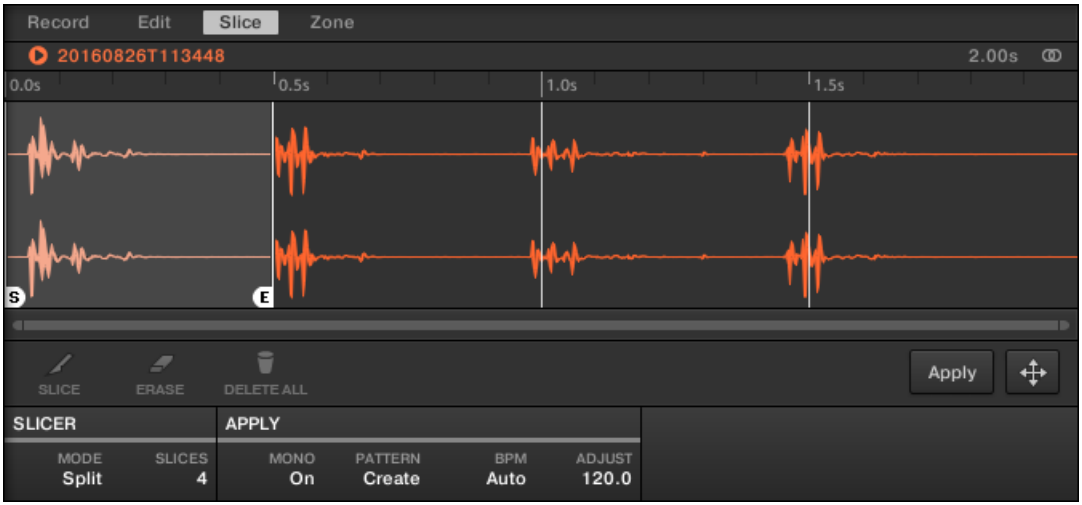
- Seleccionar y manejar las zonas de la lista de zonas [→ 902]
- Grabación de audio [→ 850]

17.4.1 Abrir la ficha de la cortes

En el programa, el corte de samples se lleva a cabo en la ficha de Slice del editor de samples.

► En el editor de samples, haga clic en Slice, para abrir las funciones de cortado.

La ficha de Slice presenta el aspecto siguiente:



La página de cortes (Slice) del programa.

Abrir la ficha de cortes en el controlador

► En el modo del sampleo, presione el Botón 3 para acceder a la sección de SLICE.

La sección de SLICE presenta el aspecto siguiente:



La página 1 de SLICE en el controlador.

17.4.2 Ajustar la configuración de los cortes

En la parte inferior de la pantalla, aparecen los ajustes que permiten definir la índole de los cortes a ser creados en el sample.



Ajuste los cortes con los controles que aparecen en la parte inferior de Slice.

Cualquier cambio en estos controles afectará directamente el número y la posición de los divisores que aparecen sobre la onda.

Para monitorizar los cortes (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más detalles), haga clic directamente sobre la onda o presione los pads que aparecen plenamente encendidos en el controlador.

Los parámetros disponibles son los siguientes:

Parameter	Descripción
Sección SLICER	
MODE	Aquí puede seleccionar entre las opciones *Split*, *Grid*, *Detect* o *Manual*: **Modo Detect**: en este modo, el sample será cortado según sus transientes. **Modo Split**: en este modo, el sample será cortado en partes iguales. **Modo Grid**: en el modo de cuadrícula, el sample será cortado según valores de nota. **Modo Manual**: permite ingresar manualmente los puntos de corte empleando los pads del controlador, o ajustar el punto inicial y final de un corte.
SLICES (modos Split y Grid solamente)	Si MODE está puesto en Split (ver arriba), la opción de SLICES permite seleccionar el número de cortes: 4, 8, 16 o 32. Si MODE está puesto en Grid (ver arriba), la opción de SLICES permite seleccionar la duración de los cortes en valores de notas: 4º, 8º,16º o 32º de nota.

Parameter	Descripción
AUTO-SNAP (modo manual solamente)	La función manual de adhesión automática alinea los cortes con el transiente más cercano al accionar los cortes con los pads. Esta función puede apagarse para que los cortes se ubiquen exactamente en el lugar en que se accionan. Para poder emplear la función de adhesión automática, es necesario completar el análisis del sample que se desea cortar. El proceso de análisis es muy rápido pero puede durar un poco más en archivos de audio grandes
SENSITIVITY (modo Detect solamente)	Cuando se trabaja con el modo de detección (MODE puesto en Detect, ver arriba), el control de sensibilidad (SENSITIVITY) permite ajustar la sensibilidad con la que los transientes son detectados. Valores altos de este parámetro dan por resultado una mayor cantidad de cortes porque mayor es la cantidad de transientes reconocidos, valores bajos producen una cantidad de cortes menor. Este parámetro debería ajustarse hasta que todos los cortes musicalmente relevantes aparezcan en la forma de la onda.
Sección APPLY	
MONO	La opción mono del cortador de samples configura con 1 las voces y los grupos de apagamiento de todos los cortes de samples al efectuar cortes sobre un grupo. Esta opción resulta de utilidad para evitar que una gran cantidad de samples se accione o repita a un mismo tiempo; por ejemplo, al cortar un bucle de tambor y accionar los golpes individuales para formar una pauta nueva. Al aplicar cortes sobre un grupo, la polifonía del sampler se ajusta en 1 para que solo pueda sonar una voz por vez. Asimismo, el grupo de apagamiento también se pone automáticamente en 1 para que al golpear los pads, el último anule el sonido del anterior. Este comportamiento se suele encontrar en las cajas de ritmos clásicas (empleado típicamente para apagar el sonido de los platillos abiertos con el de los cerrados), pero también en los sintetizadores monofónicos, capaces solamente de reproducir una nota por vez.

Parameter	Descripción
BPM (Modo BPM)	Selecciona cómo definir el tempo: con la opción *Auto*, MASCHINE calcula el tempo automáticamente. La opción *Manual* permite ingresar manualmente el valor de BPM.
ADJUST	Si BPM está puesto en Auto, puede seleccionar el tempo detectado por MASCHINE o la mitad o el doble de dicho tempo. Si BPM está puesto en Manual, el tempo puede ajustarse manualmente.
Sección ENGINE	**(Modo Detect solamente)**
ZERO-X (Cruce cero, modo Detect solamente)	Cuando MODE está puesto en Detect, active la opción de ZERO-X para que los cortes detectados sean creados en los puntos más próximos donde la señal de audio original cruza el valor de cero. Esto puede resultar de utilidad para evitar que se produzcan clics al tocar los cortes en otra secuencia.

Ajustar los cortes en el controlador

En la parte inferior del visualizador izquierdo, aparecen los ajustes que permiten definir la índole de los cortes a ser creados en el sample.



Ajustando los cortes con las Perillas 1–4.

Cualquier cambio en estos ajustes afectará directamente el número y la posición de los divisores que aparecen sobre la onda.

Seleccionar y monitorizar los cortes con los pads

Los cortes propuestos pueden manejarse con los pads: un pad completamente encendido indica el corte seleccionado y los pads semiencendidos indican los otros cortes.

► Presione un pad encendido o semiencendido para reproducir dicho corte a través del canal de monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información).

Para más información sobre el canal de monitorización, consulte el apartado .Para más información sobre el canal de monitorización, consulte el apartado ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

Si hubiera más de 16 cortes, seleccione con los pads el juego de 16 cortes correspondiente:

► Si hay más de 16 cortes, presione SHIFT + Botón 7 u 8 para pasar al juego de 16 cortes anterior o siguiente.

Tenga en cuenta que todavía no se ha aplicado corte alguno: por ahora, los pads solo permiten preescuchar como *sonaría* el sonido después de aplicar el corte. Véase ↑17.4.5, Aplicar los cortes para ver la manera en que los cortes se efectivizan.

Parámetros de cortamiento

Los parámetros disponibles son los siguientes:

Parameter	Descripción
Sección TIME	
MODE	Aquí puede seleccionar entre las opciones DETECT, SPLIT, GRID o MANUAL: **Modo Detect**: en este modo, el sample será cortado según sus transientes. **Modo Split**: en este modo, el sample será cortado en partes iguales. **Modo Grid**: en el modo de cuadrícula, el sample será cortado según valores de nota. **Modo Manual**: permite ingresar manualmente los puntos de corte empleando los pads del controlador y editar el punto inicial y final de un corte.
SLICES (modos Split y Grid solamente)	Si MODE está puesto en SPLIT (ver arriba), la opción de SLICES permite seleccionar el número de cortes: 4, 8, 16 o 32. Si MODE está puesto en GRID (ver arriba), la opción de SLICES permite seleccionar la duración de los cortes en valores de notas: 4º, 8º,16º o 32º de nota.

Parameter	Descripción
AUTO-SNAP (modo manual solamente)	La función manual de adhesión automática alinea los cortes con el transiente más cercano al accionar los cortes con los pads. Esta función puede apagarse para que los cortes se ubiquen exactamente en el lugar en que se accionan. Para poder emplear la función de adhesión automática, es necesario completar el análisis del sample que se desea cortar. El proceso de análisis es muy rápido pero puede durar un poco más en archivos de audio grandes
SENSITIVITY (modo Detect solamente)	Cuando se trabaja con el modo de detección (MODE puesto en DETECT, ver arriba), el control de sensibilidad (SENSITIVITY) permite ajustar la sensibilidad con la que los transientes son detectados. Valores altos de este parámetro dan por resultado una mayor cantidad de cortes porque mayor es la cantidad de transientes reconocidos, valores bajos producen una cantidad de cortes menor. Este parámetro debería ajustarse hasta que todos los cortes musicalmente relevantes aparezcan en la forma de la onda.
BPM (Modo BPM)	Selecciona como definir el tempo: con la opción AUTO, MASCHINE calculará el tempo automáticamente. La opción MANUAL permite ingresar manualmente el valor de BPM.
ADJUST	Si BPM está puesto en AUTO, puede seleccionar el tempo detectado por MASCHINE o la mitad o el doble de dicho tempo. Si BPM está puesto en MANUAL, el tempo puede ajustarse manualmente.

Cuando MODE está puesto en DETECT, un segundo juego de parámetros aparece en el visualizador izquierdo: la sección ENGINE.

► Cuando MODE está puesto en DETECT, presione el botón derecho de desplazamiento para pasar a la sección de ENGINE.



La sección de ENGINE.

La sección de ENGINE contiene solamente un parámetro: ZERO-X.

Parameter	Descripción
Sección ENGINE	**(Modo Detect solamente)**
ZERO-X (Cruce cero, modo Detect solamente)	Cuando MODE está puesto en DETECT, active la opción de ZERO-X para que los cortes detectados sean creados en los puntos más próximos donde la señal de audio original cruza el valor de cero. Esto puede resultar de utilidad para evitar que se produzcan clics al tocar los cortes en otra secuencia.

17.4.3 Corte dinámico

La función de corte dinámico representa una manera rápida e intuitiva de añadir cortes a un sample empleando los pads del controlador. El primer pad sirve para accionar el sample y los pads subsiguientes se emplean para añadir los cortes requeridos. De ser necesario, el inicio y el final de los cortes puede ajustarse de manera detallada empleando el modo de edición.



El corte dinámico solo puede llevarse a cabo desde el controlador MASCHINE.

17.4.3.1 Cortar samples empleando el controlador

Para agregar cortes manualmente empleando los pads del controlador:

1. Presione el botón de SAMPLING para ingresar a la página del sampleo.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar SLICE e ingresar al modo del cortamiento.
3. Gire la Perilla 1 para seleccionar el modo Manual.
4. Presione el Pad 1 para poner el primer corte en el sample.
5. Presione el Pad 2 para agregar un segundo corte.
6. Presione, de esta manera, los pads subsiguientes para ir agregando otros cortes.

→ Cuando la ejecución del sample se detenga, puede ajustar el inicio y fin de los cortes ingresando al modo de edición (EDIT).

Presione SHIFT + MUTE si desea detener la ejecución de un sample muy largo.

Presione SHIFT + Botón 7 y 8 para acceder a los bancos de cortes.

17.4.3.2 Borrar todos los cortes

La opción DELETE ALL del modo de edición (EDIT) del sampleo (SAMPLING) permite eliminar simultáneamente todos los cortes de un sample.

La opción de DEL ALL borra todos los cortes de un sample de manera simultánea.

Para borrar todos los cortes de un sample:

1. Presione el botón de SAMPLING para ingresar al sampleo.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar SLICE e ingresar al modo del cortamiento.
3. Gire la Perilla 1 para seleccionar el modo Manual.
4. Presione el Botón 8 para seleccionar DEL ALL y borrar todos los cortes.

→ Los cortes del sample quedarán eliminados.

Borrar todos los cortes tras su aplicación en el editor de pautas

Si los cortes fueron instrumentados con la opción de APPLY, es necesario volver al modo de edición y emplear la opción de DELETE ALL para poder borrar los cortes aplicados sobre la zona y la pauta.

Para borrar todos los cortes aplicados:

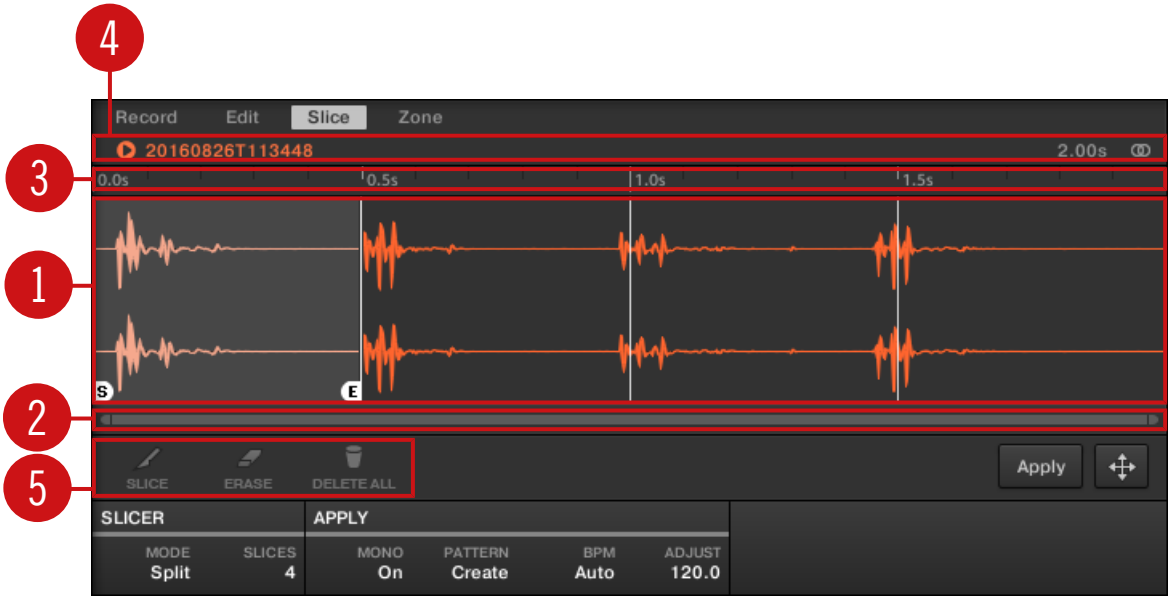
1. Presione el botón de SAMPLING para ingresar al sampleo.
2. Presione el Botón 4 EDIT para volver al modo de edición.
3. Presione el Botón 8 para seleccionar DELETE ALL y borrar todos los cortes.
4. Presione el Botón 4 EDIT para salir del modo de edición.
5. Presione APPLY para eliminar los cortes del sonido o grupo.

→ Todos los cortes y zonas extras se eliminarán, quedando en su sitio solo la primera zona de teclas.

17.4.4 Ajustar los cortes manualmente

Además de los modos que crean cortes automáticamente (véase ↑17.4.2, Ajustar la configuración de los cortes), los cortes pueden establecerse de manera manual, directamente sobre la onda.

Los cortes pueden ajustarse manualmente con la opción *Manual* del selector de modos (MODE). También, puede ajustar manualmente los cortes propuestos por MASCHINE (véase ↑17.4.2, Ajustar la configuración de los cortes), en cuyo caso, el selector de MODE pasará automáticamente a seleccionar la opción Manual.



Ajuste manual de los cortes.

(1) Visualizador de ondas

Muestra la onda del sample seleccionado atravesada por líneas verticales que señalan donde se aplicarán los cortes.

- Pase el cursor sobre un corte para seleccionarlo (el corte aparece resaltado). Los divisores "S" y "E" aparecen al final de las líneas para indicar el inicio y el fin del corte.
- Use la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen. Con la misma finalidad, puede usar también la barra de desplazamiento (**2**).
- Cuando se ejecuta un sample o uno de sus cortes, una línea vertical blanca (el **marcador de la reproducción**) mostrará la posición de la reproducción sobre la onda.
- **Menú contextual**: pulse clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) en un corte para abrir un menú contextual con las siguientes opciones:

Comando	Descripción
Open containing folder	Abre la carpeta del disco duro con el archivo original del sample.
Save Sample As...	Abre un cuadro que permite guardar el corte como un archivo independiente dentro del ordenador.

Por defecto, los cortes pueden ajustarse con el ratón de la siguiente manera:

- Haga clic sobre un corte (es decir, en cualquier lugar entre las líneas divisorias) para ejecutarlo en el canal de la monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más detalles).
- Arrastre los bordes del corte para ajustar su tamaño. Hay dos posibilidades:
  - Si el final del corte anterior es el punto de partida del corte siguiente, arrastre la *línea vertical* para mover tanto el punto final del corte anterior como el punto inicial del corte siguiente, de manera que ambos cortes sigan pegados el uno al otro.
  - Arrastre los *marcadores* "S" (o "E"), al final de la línea vertical respectiva para mover el inicio (o el final) del corte independientemente del final (o inicio) del corte anterior (o siguiente). Si desea que el borde continúe pegado al corte anterior (o siguiente), arrastre la *línea vertical* (en lugar de los marcadores S o E) hasta que se vuelva a juntar con el corte anterior (o siguiente).



Al mover el inicio o el fin de un corte de manera individual, puede crear cortes superpuestos o crear huecos entre los cortes.

Estas operaciones de arrastre son posibles solamente cuando los botones de SLICE y REMOVE aparecen deshabilitados en la barra de herramientas (**5**). Si habilita cualquiera de estas dos funciones, el ratón se comportará de manera diferente (véase más abajo).

(2) Barra de desplazamiento y zum

Haga clic en el cuerpo de la barra y arrastre el ratón horizontalmente para desplazarse a lo largo de la onda o arrastre verticalmente para agrandar o achicar cualquier punto de la misma. También puede cliquear el extremo izquierdo o derecho de la barra y arrastrar horizontalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación completa de la onda. También, puede emplear la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen cuando el cursor se halla sobre el visualizador (**1**).

(3) Línea de tiempo

Muestra la escala temporal en segundos.

(4) Barra de información

Muestra el nombre del archivo y la duración del sample seleccionado. Mantenga cliqueado el pequeño botón de reproducción de la izquierda para reproducir todo el sample a través del canal de monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información). En el extremo derecho, haga clic sobre el anillo (o el par de anillos entrelazados) para que el visor de ondas (**1**) muestre la representación de un canal o la de dos canales.

(5) Herramientas de edición

Los tres botones de esta barra permiten crear o eliminar cortes:

- SLICE: cuando el botón de SLICE está habilitado, el funcionamiento predeterminado del ratón es reemplazado para permitir lo siguiente:
  - Cliquear dentro de un corte para dividirlo en dos en ese punto.
  - Ajustar los bordes de los cortes de la manera ya descrita más arriba en el visualizador de ondas (**1**).
- REMOVE: cuando el botón de REMOVE está habilitado, el puntero se transforma en una goma de borrar y el funcionamiento predeterminado del ratón será reemplazado para permitir lo siguiente:
  - Cliquear el borde de un corte para borrarlo y unir ese corte con el corte anterior.

- Cliquear el interior de un corte (es decir, entre sus bordes) para eliminarlo por completo. La parte correspondiente del sample quedará desactivada y no podrá ser exportada.

- DELETE ALL: el botón de DELETE ALL borra todos los cortes presentes en el sample y permite empezar a cortar de cero.



Los botones de SLICE y REMOVE son mutuamente excluyentes.



Cuando SLICE o REMOVE aparece habilitado, los cortes pueden todavía monitorizarse presionando el correspondiente pad en el controlador.

Ajustar manualmente los cortes en el controlador

El controlador cuenta con un modo de edición de cortes que permite seleccionar y ajustar en detalle cualquier corte.

► En la página SLICE del modo de sampleo, presione el Botón 5 (EDIT) para ingresar al modo de edición de cortes.

→ Cuando el modo de edición de cortes está activado, el botón 5 aparece plenamente encendido y; debajo, el recuadro de EDIT aparece resaltado.



El modo de edición de la página de cortes (SLICE).

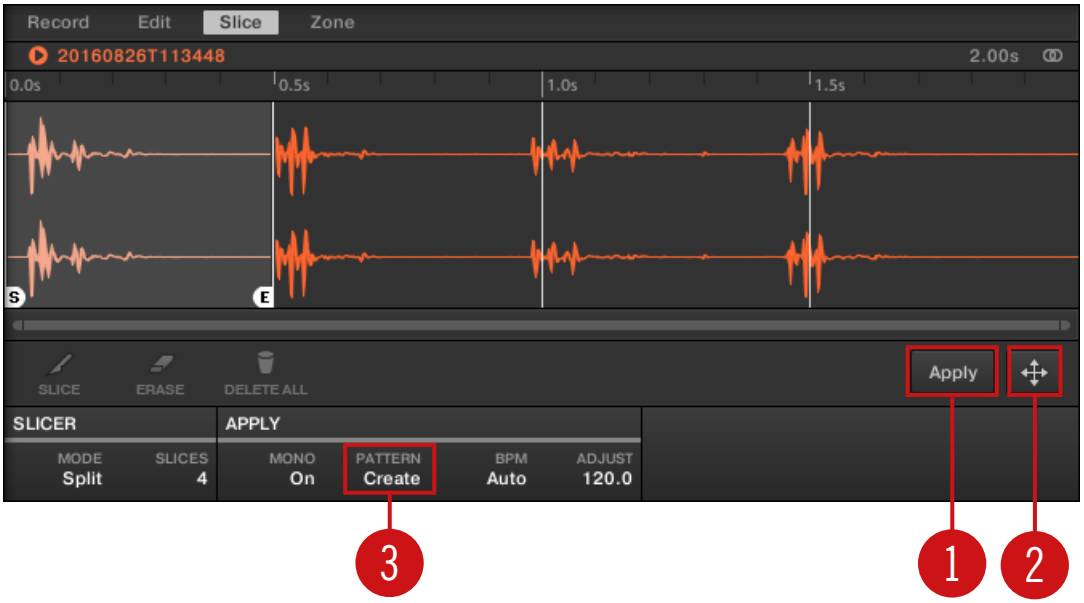
El modo de edición de cortes presenta los siguientes parámetros y comandos:

Parameter	Descripción
Sección SELECTION	
SLICE (Perilla 1)	Selecciona el corte a editar. El visualizador mostrará el corte seleccionado. También puede usar los pads para seleccionar los cortes (comenzando por el pad 1).
START (Perilla 3)	Ajusta el inicio del corte seleccionado. Mantenga presionado SHIFT al girar la perilla para ajustar el parámetro de manera detallada. Si el inicio del corte vigente y el final del corte anterior están pegados, al mover el inicio del corte moverá simultáneamente el fin del corte previo, de manera que ambos cortes no pierdan contacto.
END (Perilla 4)	Ajusta el fin del corte seleccionado. Mantenga presionado SHIFT al girar la perilla para ajustar el parámetro de manera detallada. Tenga en cuenta que al mover el punto final del un corte *no* moverá simultáneamente el inicio del corte siguiente (inversamente a lo que ocurre al ajustar START).
Botones 6, 7 y 8	
SPLIT/SLICE	Divide el sample en mitades o añade un corte durante la reproducción del sample.
REMOVE	Elimina el borde inicial del corte seleccionado, juntando este corte con el anterior.
SHIFT + DEL ALL	Elimina todos los cortes.

Tras llevar a cabo las distintas operaciones de edición, confirme lo realizado presionando nuevamente el Botón 5 (EDIT) para abandonar el modo de edición de cortes.

17.4.5 Aplicar los cortes

Finalizado el trabajo de creación y ajuste de los cortes (véase ↑17.4.2, Ajustar la configuración de los cortes), puede aplicarlos sobre el sample para que se hagan efectivos. Esto se lleva a cabo con los tres elementos situados en la parte inferior derecha de la página de cortes (Slice):



Los cortes pueden aplicarse de varias maneras.

(1) Botón Apply

Exporta los cortes al mismo sonido. Si pulsar en Apply, los cortes se mapean sobre notas individuales del sonido respectivo, el editor de samples es reemplazado por la vista del teclado del editor de pautas y los pads del controlador pasarán al modo del teclado de manera de poder ejecutar los cortes creados. Además, dependiendo de la configuración del creador de pautas (**3**), algunas notas pueden crearse automáticamente por cada uno de los cortes existentes (véase abajo).

(2) Arrastrador de cortes

Utilice el arrastrador para exportar los cortes hacia otro sonido o grupo:

- Si arrastra hacia un sonido (en la lista de sonidos, a la izquierda del editor de samples):
  - Los cortes se mapearán sobre notas individuales de ese sonido, empezando por el do (C-2 en la convención de MASCHINE). La tonalidad del sonido tomará como base esta nota do (véase Ajustar la tonalidad para más información sobre la tonalidad fundamental de un sonido). Cualquier contenido previo del sonido quedará reemplazado.

- El editor de samples será reemplazado por la vista del teclado del editor de pautas.
- Los pads del controlador pasarán al modo del teclado para poder ejecutar los cortes correspondientes.
- Dependiendo de la configuración seleccionada en el creador de pautas (**3**), automáticamente se creará una nota en cada uno de los cortes (véase abajo).



¡En otras palabras, el botón de Apply (**1**) funciona como un atajo de arrastrar los cortes hasta el sonido propiamente dicho!

- Si arrastra hasta un grupo (en la lista de grupos, a la izquierda del arreglador):
  - Los cortes se mapearán sobre sus nichos de sonido, remplazando cualquier contenido existente. Solo se exportarán los 16 primeros cortes.
  - El editor de samples será reemplazado por la vista la vista de grupos del editor de pautas.
  - Los pads del controlador pasarán al modo grupal para poder ejecutar los cortes correspondientes.
  - Dependiendo de la configuración seleccionada en el creador de pautas (**3**), automáticamente se creará una nota en cada uno de los cortes (véase abajo).

(3) Creador de pautas

Selecciona la creación automática de notas tras la exportación. El modo seleccionado aquí será el empleado tanto al cliquear el botón de Apply (**1**) como al utilizar el arrastrador de cortes (**2**). Las opciones posibles son:

- *Create Pattern* (predeterminado): tras la exportación de los cortes, una pauta nueva será creada con una nota por tono (si los cortes son exportados a un sonido) o con una nota por sonido (si los cortes son exportados a un grupo), de manera que la pauta puede reproducir todo el sample original.
- *Replace Pattern*: tras la exportación de los cortes, una secuencia de notas será creada en la pauta vigente de manera que la pauta pueda reproducir todo el sample original. Si la secuencia es más corta que la pauta vigente, se repetirá hasta llenar la pauta. Si la secuencia es más larga que la pauta, la pauta se alargará según la medida de la cuadrícula y el contenido de los otros sonidos será repetido.

- Si los cortes se exportan a un sonido, la secuencia de notas contendrá una nota por tono. Todas las notas de ese sonido quedarán reemplazadas. Las notas de los otros sonidos de la pauta no serán afectados.
- Si los cortes se exportan a un grupo, la secuencia de notas estará compuesta por una nota por sonido. Las notas previas de estos sonidos serán reemplazadas. Las notas de los otros sonidos de la pauta no serán afectados.

- *No Pattern*: no se crea ninguna pauta y la pauta vigente no queda afectada.

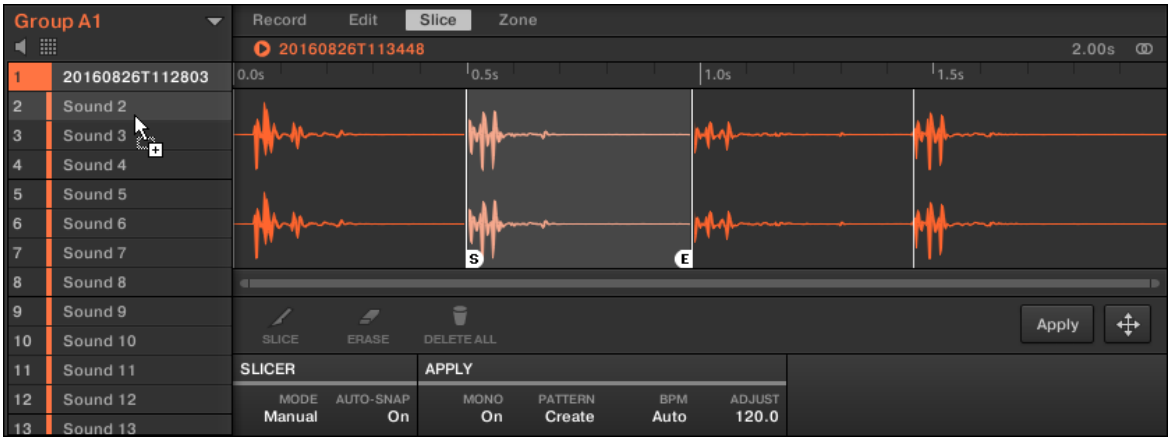


Ensaye y pruebe distintas alternativas: remueva algunas de estas notas, cuntifíquelas o cambie completamente el orden.

Las notas en la ilustración de arriba representan los cortes y los accionan de manera tal de poder ejecutar el sample con el tiempo y el tono correctos. Si cambia el tempo del proyecto, notará que el bucleo se ajusta automáticamente al nuevo ritmo.

Exportar cortes individualmente

También, puede arrastrar un corte particular y soltarlo en otro sonido:



Arrastrando un corte hacia otro sonido.

Aplicar un sample cortado a un sonido

Si arrastra un corte hasta un grupo de la lista de grupos (a la izquierda del arreglador), será exportado al primer nicho de sonido del grupo. El sonido cargado previamente en ese nicho será reemplazado.

Al aplicar un sample cortado sobre el sonido de un grupo vacío, la nota fundamental estará constituida por C-2 y cubrirá las zonas de teclas ocupadas por los cortes.

La nota fundamental (Root Key) es un parámetro que comparten todos los sonidos de un grupo. Sin embargo, al aplicar cortes sobre un sonido, estos cortes empezarán siempre a partir de la nota más baja posible para posibilitar el mayor número de cortes. Si un grupo cuenta ya con sonidos, la nota fundamental no sufrirá cambios, después de aplicar los cortes, para no modificar así los sonidos existentes. Esto, sin embargo, provocará un desajuste en la manera de acceder a los cortes con los pads y la forma en que son repartidos sobre el sonido. Típicamente, la nota C3 será ejecutada por el pad 1, mientras que el corte más bajo empezará con la nota C2. Para evitar este desajuste y para acceder a los cortes de un sonido en el orden con que fueron creados, es preferible aplicar cortes sobre el sonido de un grupo cuyos sonidos no tengan nada cargado. Esto funciona también al cargar un sample en el sonido de un grupo vacío.

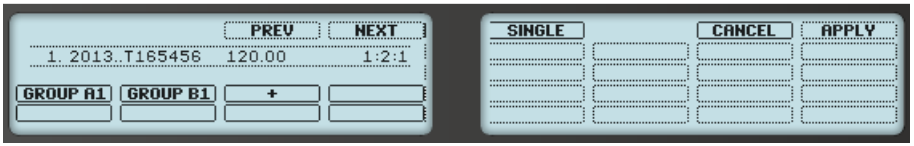
Exportar cortes en el controlador

Finalizado el trabajo de creación y ajuste de los cortes (véase ↑17.4.2, Ajustar la configuración de los cortes), puede aplicarlos sobre el sample para que se hagan efectivos. Esto se lleva a cabo con los dos comandos ubicados en la parte superior del visualizador derecho: APPLY… (Botón 8).

Seleccionar el destino de los cortes

► Presione el Botón 8 (APPLY…) para exportar los cortes a cualquier sonido o grupo del proyecto.

→ Los visualizadores pasarán a un modo de selección para permitir elegir el destino de los cortes exportados.



Seleccionando un destino para los cortes exportados.

Este modo de selección permite exportar los cortes a un sonido o a un grupo.

Exportar los cortes a un sonido:

1. Seleccione el grupo del sonido de destino con los botones A–H. Si el proyecto tiene más de ocho grupos, puede usar los Botones 3 y 4 para seleccionar el banco del grupo deseado.
   El botón de grupo seleccionado comenzará a parpadear y el grupo correspondiente quedará resaltado en el visualizador izquierdo. Los pads pasarán a representar los nichos de sonido del grupo.
2. Seleccione el nicho de sonido de destino presionando el pad correspondiente.
   El botón del grupo dejará de parpadear y el pad seleccionado comenzará a destellar para indicar que es ahora el destino.
3. Presione el Botón 8 (OK) para exportar los cortes.

→ Los cortes serán mapeados a notas individuales del sonido seleccionado , empezando por el do (C-2 en la convención de MASCHINE)). La tonalidad del sonido tomará como base esta nota do (véase Ajustar la tonalidad para más información sobre la tonalidad fundamental de un sonido). Cualquier contenido previo del sonido quedará reemplazado. El controlador abandonará el modo de sampleo y retornará al modo de control. Los pads pasarán al modo del teclado para poder ejecutar los cortes correspondientes. Adicionalmente, dependiendo de la configuración seleccionada en el creador de pautas de la página de cortes (Slice) del programa, automáticamente se creará una nota por cada uno de los cortes existentes (véase arriba para más información).

Exportar los cortes a un grupo:

1. Seleccione el grupo deseado presionando el botón de grupo A–H correspondiente. Si el proyecto tiene más de ocho grupos, puede usar los Botones 3 y 4 para seleccionar el banco del grupo deseado.
   El botón de grupo seleccionado comenzará a parpadear y el grupo correspondiente quedará resaltado en el visualizador izquierdo.

2. Presione el Botón 8 (OK) para exportar los cortes.

→ Los cortes se mapearán sobre sus nichos de sonido, remplazando cualquier contenido existente. Solo se exportarán los 16 primeros cortes. El controlador abandonará el modo de sampleo y retornará al modo de control. Los pads pasarán al modo grupal para poder ejecutar los cortes correspondientes. Adicionalmente, dependiendo de la configuración seleccionada en el creador de pautas de la página de cortes (Slice) del programa, automáticamente se creará una nota por cada uno de los cortes existentes (véase abajo).



En cualquier momento puede presionar el Botón 7 (CANCEL) para cancelar la exportación y volver a SLICE.

Exportar un corte individual

En lugar de exportar todos los cortes, puede también exportar solamente el corte seleccionado:

1. Presione el Botón 7 (APPLY TO).
   El controlador pasará al modo de selección descrito arriba.
2. Presione el Botón 5 (SINGLE) para exportar solamente el corte seleccionado.
3. Selecciona el sonido o grupo de destino de la manera arriba descrita.
4. Presione el Botón 8 (APPLY) para exportar el corte seleccionado.

APPLY: exportar los cortes a el mismo sonido

► En SLICE, presione el Botón 8 (APPLY) para exportar todos los cortes al mismo sonido en foco.

→ El sample cargado en ese sonido será reemplazado por sus propios cortes, cada uno de ellos mapeado sobre una nota particular.

Esto es equivalente a presionar el Botón 7 (APPLY TO) y seleccionar el sonido en el cual ya se están preparando los cortes.

17.5 Mapeo de samples sobre zonas

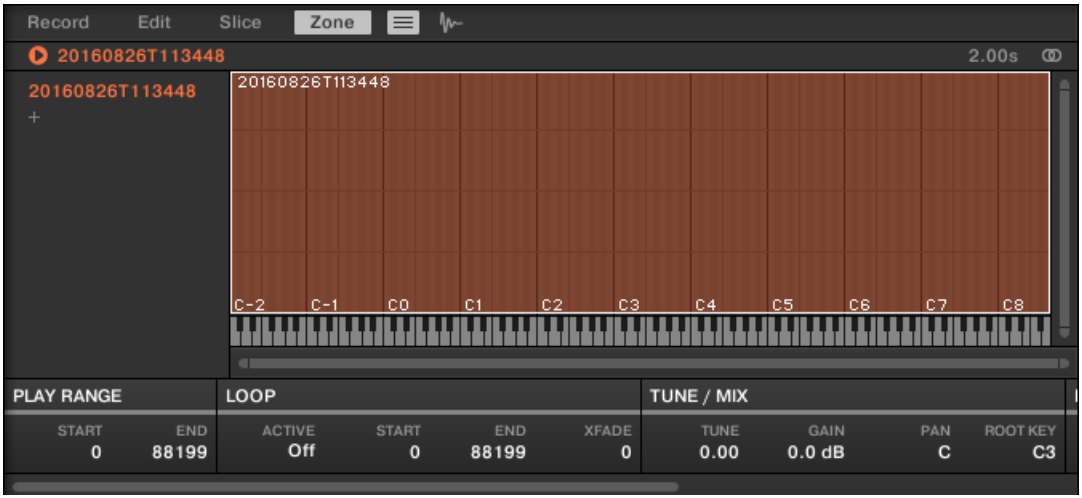
El mapeo de samples es la manera de crear sonidos con más de un sample a lo largo del teclado MIDI y con velocidades diferentes. Permite crear y ajustar las **zonas** que definen el rango de notas (o tonal) y de velocidad de los samples incluidos en el sonido. En otros términos, el sample será accionado solamente si la nota está comprendida dentro del rango de notas y de velocidad de la zona.

Las zonas pueden superponerse, lo cual permite accionar samples diferentes al mismo tiempo o accionar samples según la fuerza con la que se toquen los pads. Cada una de las zonas puede ajustar su ejecución de manera individual. El conjunto de todas las zonas define el **mapeo del sample** del sonido (abreviadamente el "**mapeo**").

17.5.1 Abrir la ficha de zonas

El mapeo se lleva a cabo en la ficha de zonas (Zone) del editor de samples.

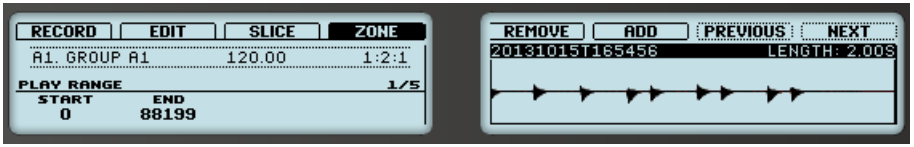
- ► Seleccione un nicho de sonido vacío, abra el editor de samples (con el botón de la onda de sonido, a la izquierda del editor de pautas) y haga clic en Zone para abrir la página de las zonas:



La página de zonas (Zone), (aquí, con un sonido vacío).

Abrir la ficha de zonas en el controlador

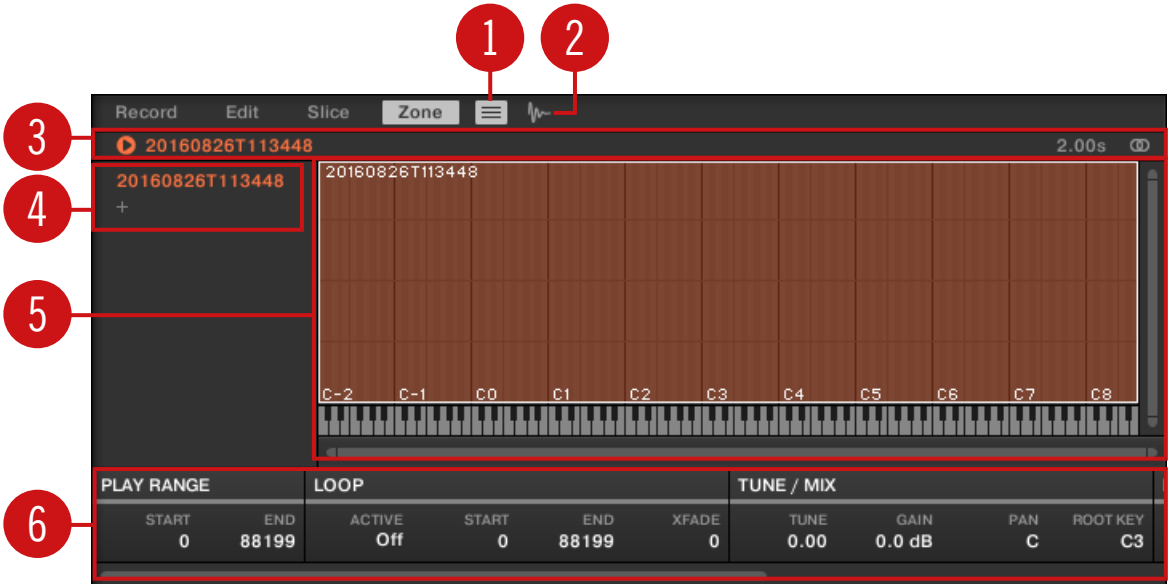
► En el modo del sampleo, presione el Botón 4 para acceder a la ficha de ZONE.



La página de zonas (ZONE) del controlador.

17.5.2 Ficha de zonas: panorama

La página de las zonas presenta los siguientes elementos:



Ficha Zone: panorama.

(**1**) **Botón de la lista de zonas**: muestra/oculta la lista de zonas (**4**).

(**2**) **Botón de la vista del sample**: alterna entre la vista del mapeo y la vista del sample (**5**).

(**3**) **Barra de información**: muestra el nombre del archivo y la duración del sample de la zona en foco. Mantenga cliqueado el pequeño botón de reproducción de la izquierda para reproducir todo el sample a través del canal de monitorización (véase ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización para más información). En el extremo derecho, haga clic sobre el anillo (o el par de anillos entrelazados) para que el visor de ondas (**1**) muestre la representación de un canal o la de dos canales.

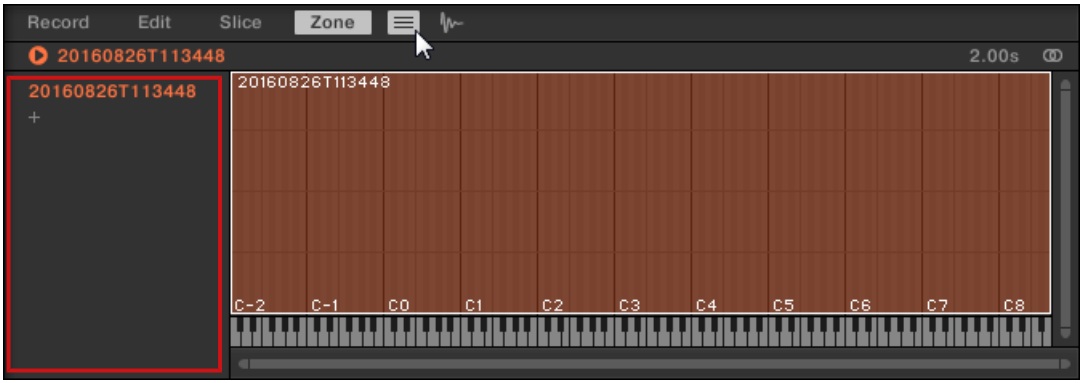
(**4**) **Lista de zonas**: muestra la lista de todas las zonas. La lista de zonas puede mostrarse u ocultarse con el botón de la lista de zonas (**1**). Haga clic en una entrada de la lista para poner el foco en esa zona. También, puede seleccionar varias zonas, arrastrarlas de lugar y poner o sacar zonas de la lista. Véase ↑17.5.3, Seleccionar y manejar las zonas de la lista de zonas para una descripción completa de la lista de zonas.

(**5**) **Vista del mapeo / vista del sample**: la vista del mapeo es la vista predeterminada (ver ilustración de arriba). Muestra y permite editar todas las zonas del sonido. La vista del sample muestra la onda del sample en la zona en foco y permite llevar a cabo algunos ajustes. Haga clic en el botón de la vista del sample (**2**) para alternar entre la vista del mapeo y la vista del sample (la vista del sample aparece visible cuando el botón está habilitado). Estas dos vistas se explican en detalle los apartados ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo y ↑17.5.5, Edición de zonas en la vista del sample, respectivamente.

(**6**) **Ajustes de zona**: muestra los parámetros de la zona en foco. Véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona para una descripción detallada de los parámetros disponibles.

17.5.3 Seleccionar y manejar las zonas de la lista de zonas

La lista de zonas muestra todas las zonas del sonido en foco.



La lista de zonas de la página Zone.

- Pulse con un clic el botón de la lista de zonas (junto al rótulo de Slice) para mostrar u ocultar la lista de zonas.

La lista de zonas permite poner, sacar, reemplazar, seleccionar y reordenar las zonas de la lista.

Arrastre el borde derecho para redimensionar el ancho de la lista.

Poner una nueva zona en la lista

Hay dos maneras de poner zonas nuevas en la lista:

► Arrastrando un sample desde el panel de LIBRARY o desde el panel de FILES del buscador, o desde el sistema operativo, y llevarlo hasta un lugar vacío de la lista.



o

1. Pulsando el "+" al final de la lista.

   Un cuadro de carga se abre.

2. Vaya hasta el archivo de audio deseado y presione [Intro] para confirmar.

→ Una nueva zona conteniendo el sample arrastrado o seleccionado se creará final de la lista.

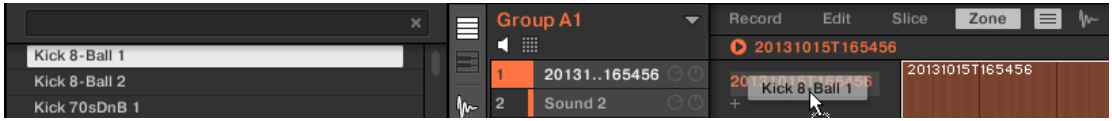
Puede arrastrar varios samples de una vez para crear varias zonas simultáneamente.

También puede agregar zonas al sonido arrastrando los samples directamente sobre el área de mapeo. Véase ↑17.5.7, Añadir samples al mapeo para más detalles al respecto.

Reemplazar el sample de una zona existente

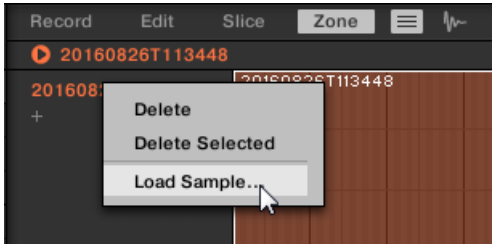
Puede poner un sample nuevo en una zona y reemplazar así el sample existente hasta ese momento. Como en el caso anterior, hay dos formas de llevar esto a cabo:

► Arrastrando un sample desde el panel de LIBRARY o desde el panel de FILES del buscador, o desde el sistema operativo, y llevarlo hasta la zona deseada de la lista.



o

1. Cliqueando con el botón secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre la entrada deseada de la lista y seleccionar la opción de *Load Sample...*.



   Un cuadro de carga se abre.

2. Vaya hasta el archivo de audio deseado y presione [Intro] para confirmar.

→ El sample arrastrado o seleccionado reemplazará el sample presente hasta ese momento.

Seleccionar una zona de la lista

► Pulse un clic en una entrada de la lita para poner esa zona en foco.

→ La zona en foco quedará resaltada tanto en la lista como sobre el mapeo. Además:

- La zona en foco aparecerá mostrada en la vista del sample y su configuración aparecerá detallada en los ajustes de configuración de la parte inferior de la página. Véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona para más información sobre estas configuraciones.
- La zona en foco también aparece en las páginas de edición (Edit) y cortes (Slice), lo cual permite una manipulación aún mayor del sonido. Para más información sobre las fichasEdit y Slice, consulte los apartados ↑17.3, Edición de samples y ↑17.4, Cortar samples, respectivamente.

Seleccionar varias zonas de la lista

Puede seleccionar simultáneamente varias zonas de la lista con los métodos usuales de su sistema operativo. La regla básica de la selección múltiple es la siguiente:

- La zona en foco queda automáticamente seleccionada. Aparece resaltada con el color del sonido y su onda, y sus parámetros aparecen mostrados en en la vista del sample y en los ajustes de la zona de (ficha Zone), y también están disponibles en las fichas de Edit y Slice.
- Las otras zonas seleccionadas aparecen resaltadas de color blanco. Las configuraciones respectivas no aparecen mostradas en ninguna parte, sin embargo, quedarán afectadas por lo que haga en la lista de zonas y en la vista del mapeo (véase ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo para más detalles al respecto).

Acción del ratón/teclado	Comando
Selección múltiple	
Presionar la tecla de [Ctrl] ([Cmd] en macOS) y, al mismo tiempo, cliquear las entradas de la lista.	Selecciona todas las zonas cliqueadas. Cliquear una zona seleccionada para deseleccionarla (es decir, eliminarla de la selección).
Presionar [Mayús] y, al mismo tiempo, cliquear dos entradas.	Selecciona estas zonas y todas las otras zonas intermedias.
Presione Press [Ctrl]+[A] ([Cmd]+[A] en macOS)	Selecciona/deselecciona todas las zonas de la lista. Al deseleccionar, solo la zona en foco seguirá seleccionada.

Eliminar una zona de la lista

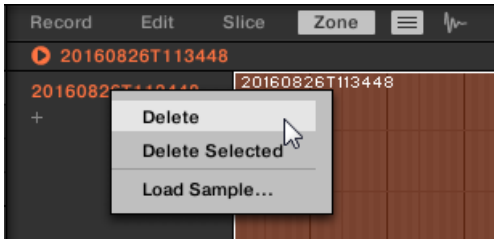
Para eliminar una o más zonas de la lista:

1. Seleccione la zona o zonas que desea eliminar.
2. Presione la tecla de [Supr] o la tecla de [Retroceso] del teclado del ordenador.

→ Las zonas seleccionadas serán eliminadas de la lista y del mapeo. Los samples respectivos ya no podrán ser empleados.

Tras seleccionar las zonas que desea eliminar, puede usar también el menú contextual:

1. Seleccione la zona o zonas que desea eliminar.
2. Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) en cualquiera de ellas.
   El menú contextual se abrirá.

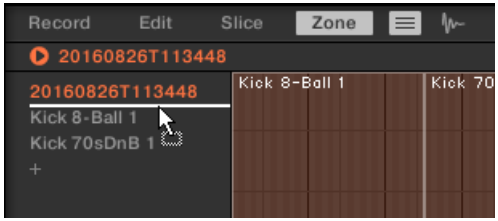


3. En el menú seleccione la opción de *Delete*, para eliminar la zona en foco, o la opción de *Delete Selected*, para eliminar la selección de zonas.

Mover las zonas a través de la lista

Las zonas puede arrastrarse a través de la lista para cambiar su posición:

1. Seleccione la zona o zonas que desea mover.
2. Haga clic y arrastre verticalmente.
   A medida que el cursor se va moviendo, una línea de inserción irá señalando los distintos lugares de la lista.



3. Cuando la línea de inserción señale la ubicación deseada, suelte el botón del ratón para que la zona asuma su nueva posición.



Mover las zonas permite reordenar las zonas de la lista. Esto puede llegar a ser útil antes de ejecutar el comando de *Map as Drum Kit* del menú contextual del mapeo del sample, de manera que todos los samples aparezcan pulcramente ordenados en el nuevo mapeo. Véase ↑17.5.4, Selección y edición de zonas en la vista del mapeo para más información sobre el mapeo del sample.

Seleccionar y manejar zonas con el controlador

Las zonas pueden ser seleccionadas o removidas desde el controlador.

Seleccionar una zona

► En la ficha de ZONE del modo de sample, presione el Botón 7 (PREVIOUS) o el Botón 8 (NEXT) para poner el foco en la zona anterior o siguiente de la lista.

→ La onda del sample de la zona en foco aparecerá representada en el visualizador derecho y la configuración correspondiente aparecerá representada en la parte inferior del visualizador izquierdo.

La selección múltiple de zonas no se puede llevar a cabo en el controlador. Por lo tanto, al cambiar el foco a la zona anterior o siguiente, deseleccionará automáticamente cualquier otra zona; siendo la zona en foco la única seleccionada.

El sample puede ser monitorizado presionando el correspondiente pad del controlador. Cuando el sample se ejecuta, el marcador de la reproducción (la línea vertical) muestra la posición de la reproducción sobre la onda, en el visualizador derecho.

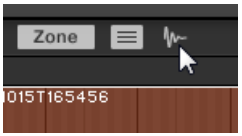
Para más información sobre el canal de monitorización, consulte el apartado .Para más información sobre el canal de monitorización, consulte el apartado ↑13.2.6, Empleo del canal de monitorización.

Eliminar una zona

► En la ficha de ZONE del modo de sample, presione el Botón 5 (REMOVE) para eliminar del sonido la zona en foco.

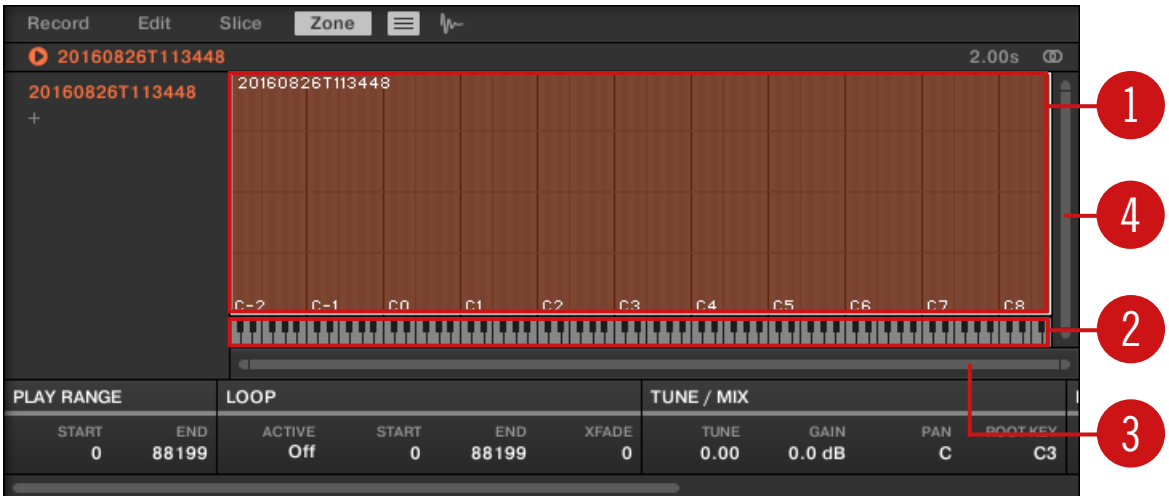
17.5.4 Selección y edición de zonas en la vista del mapeo

La vista del mapeo aparece visible cuando el botón de la vista del sample (el botón simbolizado con una onda de sonido, a la derecha de Zone) está apagado.



Deshabilite el botón de la vista del sample para poder ver la vista del mapeo.

La vista del mapeo presenta los siguientes elementos:



La vista del mapeo de la página de zonas (Zone).

(1) Mapeo de los samples

El mapeo de los samples muestra todas las zonas contenidas en el sonido.

- El eje horizontal representa las teclas (o tonos), desde C-2 hasta G8, y el eje vertical representa las velocidades, de 0 a 127.
- Cada zona aparece como un rectángulo que ocupa un rango de notas o teclas (la base del rectángulo) y un rango de velocidades específico (la altura del rectángulo). Toda nota tocada dentro de estos rangos de teclado y velocidad accionará el sample de esa zona.
- Utilice la barras de desplazamiento horizontal (**3**) y vertical (**4**) para agrandar o achicar la imagen.
- La cabecera de cada zona muestra el nombre del sample correspondiente.

- En el mapeo, haga clic sobre una zona para ponerla en foco. La zona en foco quedará resaltada y las información pertinente aparecerá detallada en los ajustes de configuración representados en la parte inferior de la ficha de zonas.
- Pueden seleccionarse varias zonas a la vez: todas las acciones realizadas sobre el mapeo (mover, cambiar de tamaño, etc.) afectarán todas las zonas seleccionadas. (Véase el apartado siguiente para más detalles sobre los comandos de selección y edición del mapeo).



Puede también añadir un sample arrastrándolo directamente hasta el mapeo. Véase ↑17.5.7, Añadir samples al mapeo para más detalles.

(2) Teclado virtual

Bajo la vista del mapeo, el teclado virtual representa la completa escala tonal. La nota de base o fundamental de la zona seleccionada aparece señalada por la tecla de color. Arrastre esta tecla si desea modificar la nota de base.

(3) Barra de desplazamiento y zum horizontal

Haga clic en el cuerpo de la barra y arrastre horizontalmente para desplazarse a lo largo de la escala tonal del mapeo. Arrastre verticalmente para agrandar o achicar la imagen. También puede cliquear el extremo izquierdo o derecho de la barra y arrastrar horizontalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación tonal completa del mapeo.

(4) Barra de desplazamiento y zum vertical

Haga clic en el cuerpo de la barra y arrastre verticalmente para desplazarse a lo largo de las velocidades del mapeo. Arrastre horizontalmente para agrandar o achicar la imagen. También puede cliquear el extremo superior o inferior de la barra y arrastrar verticalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación completa del rango de velocidades.

Acciones disponibles sobre el mapeo

En el mapeo, puede seleccionar y editar zonas tanto con el ratón como con el teclado. Las acciones disponibles son las siguientes:

Acción del ratón/teclado	Comando
Comandos de selección	
Cliquear una zona	Pone la zona en foco. La zona en foco aparece resaltada. La zona en foco y los ajustes de la reproducción del sample pueden configurarse con los parámetros situados en la parte inferior de la ficha de zonas . Por su parte, el material de audio y el corte correspondientes pueden trabajarse, respectivamente, con los parámetros de las fichas de edición (Edit) y de cortes (Slice).
Presionar la tecla de [Ctrl] ([Cmd] en macOS) y, al mismo tiempo, cliquear sobre varias zonas.	Selecciona todas las zonas cliqueadas. Cliquear una zona seleccionada para deseleccionarla (es decir, eliminarla de la selección).
Mantener pulsada la tecla [Mayús] y cliquear dos zonas.	Selecciona estas zonas y todas las otras zonas intermedias.
Cliquear y arrastrar un marco de selección sobre el mapeo	Selecciona todas las zonas que caen bajo el marco o se superponen con él.
Presione Press [Ctrl]+[A] ([Cmd]+[A] en macOS)	Selecciona/deselecciona todas las zonas. Al deseleccionar, solo la zona en foco seguirá seleccionada.
Comandos de edición	
Arrastrar el borde izquierdo/derecho de una zona	Ajusta el rango tonal de las zonas seleccionadas.
Arrastrar el borde inferior/superior de una zona	Ajusta el rango de velocidades de las zonas seleccionadas.
Arrastrar la esquina de una zona	Ajusta simultáneamente la nota más baja/más alta, y la velocidad más baja/más alta de la zona seleccionada (según la esquina arrastrada).

Acción del ratón/teclado	Comando
Cliquear dentro de una zona y arrastrar.	Mueve la zona o zonas seleccionadas a través del mapeo. Tenga en cuenta que la nota de base de cada zona se modificará de manera consecuente.
Doble clic en una zona	Extiende los rangos de teclas y velocidades de la zona hasta alcanzar el límite de las zonas vecinas. Resulta de utilidad para llenar rápidamente el espacio vacío entre zonas.
Clic-secundario ([Cmd]-clic en macOS) sobre una zona	Abre el menú del mapeo (ver abajo).
Presionar [Supr] o [Retroceso]	Elimina del mapeo la zona seleccionada.



También puede ajustar los rangos de teclas y velocidad con los ajustes presentes en la parte inferior de la ficha de zonas . Véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona para una descripción detallada.



Para más información sobre las fichasEdit y Slice, consulte los apartados ↑17.3, Edición de samples y ↑17.4, Cortar samples, respectivamente.

Menú del mapeo

El menú del mapeo ofrece una par de funciones de edición suplementarias.

► Pulse un clic-secundario ([Ctrl]-clic en macOS) sobre una zona para abrir el menú del mapeo.

Los comandos de este menú afectarán todas las zonas seleccionadas. El menú brinda los comandos siguientes:

Comando	Descripción
Delete	Elimina del mapeo la zona seleccionada.
Map as Drum Kit	Reduce la zona seleccionada a una sola nota extendida sobre el rango completo de velocidades y pone las zonas una junto a otra a partir del do central (C3). La nota asignada a cada zona dependerá de la posición de la zona en la lista de zonas: la zona más alta de la lista será mapeada sobre el do central (C3), la zona de debajo, sobre el do sostenido (C#3) y así sucesivamente.

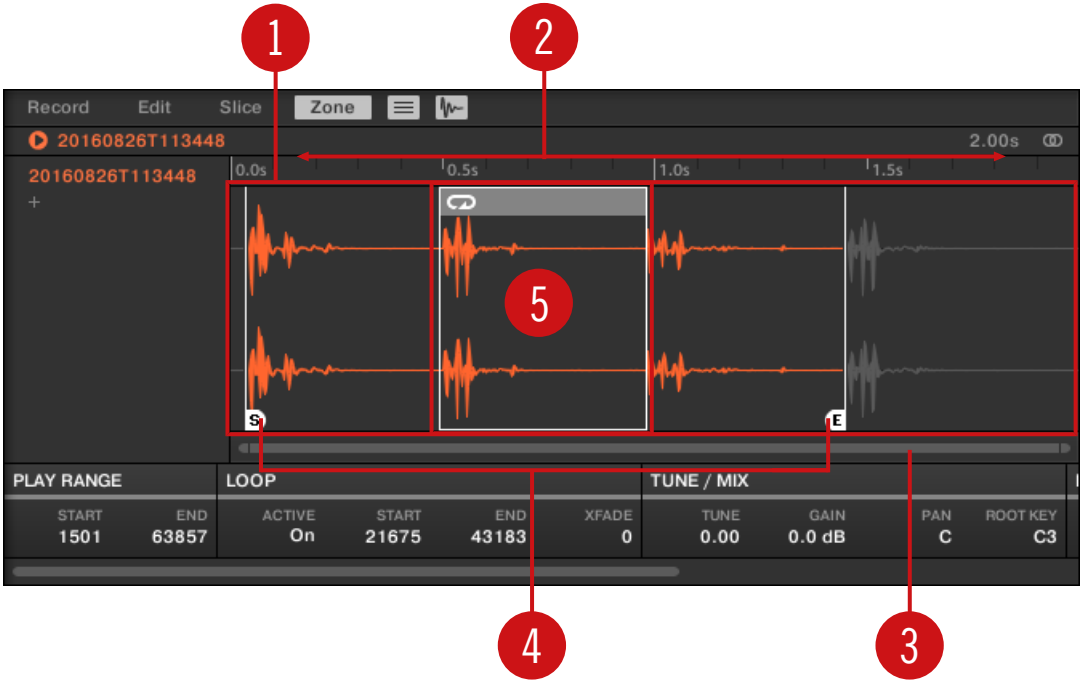
17.5.5 Edición de zonas en la vista del sample

La vista del sample aparece visible cuando el botón de la onda de sonido, a la derecha de Zone) aparece encendido.



Habilite el botón para acceder a la vista del sample.

La vista del sample presenta los siguientes elementos:



La vista del sample de la página de zonas (Zone).

(1) Visualizador de ondas

Muestra la onda del sample de la zona en foco. El visualizador de ondas ofrece las herramientas siguientes:

- Use la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen. Con la misma finalidad, puede usar también la barra de desplazamiento (**3**).
- **Rango de la ejecución (4) y del bucleo (5)**: véase abajo.
- **Marcador de la reproducción**: cuando el sample es ejecutado (p. ej., al presionar el pad o al cliquear en el pequeño botón de reproducción de la barra de información), una línea blanca vertical mostrará la posición de la reproducción dentro de la onda.
- **Menú contextual**: pulse clic-secundario (macOS: [Ctrl]-clic) en cualquier lugar de la onda para abrir un menú contextual con las siguientes opciones:

Comando	Descripción
Open containing folder	Abre la carpeta del disco duro con el archivo original del sample.
Save Sample As...	Abre un cuadro que permite guardar el sample de la zona en foco con otro nombre u otra ubicación.

(2) Línea de tiempo

Muestra la escala temporal en segundos.

(3) Barra de desplazamiento y zum

Haga clic en el cuerpo de la barra y arrastre el ratón horizontalmente para desplazarse a lo largo de la onda o arrastre verticalmente para agrandar o achicar cualquier punto de la misma. También puede cliquear el extremo izquierdo o derecho de la barra y arrastrar horizontalmente para agrandar o achicar el área, manteniendo fija la posición del borde opuesto. Haga doble clic en la barra para restablecer la representación completa de la onda. También, puede emplear la rueda del ratón para acercar o alejar la imagen cuando el cursor se halla sobre el visualizador (**1**).

(4) Rango de la ejecución

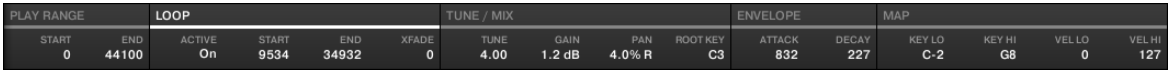
Los marcadores S y E indican el inicio y el fin de la ejecución. Arrastre estos marcadores para modificar la porción del sample que puede ser ejecutada. Esto puede llevarse a cabo también en la sección de PLAY RANGE situado bajo el visualizador de la onda (véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona).

(5) Marcadores del bucleo

Si en el sample se definió un bucleo, quedará indicado sobre la onda. Arrastre los bordes del bucle para ajustar su extensión y muévalo de lugar arrastrando la barra del título. Los bucles pueden crearse y ajustarse en la sección de bucleo (LOOP) de la zona (véase ↑17.5.6, Ajustar la configuración de la zona). Tenga en cuenta que el bucle permanece siempre dentro del rango de ejecución. Por lo tanto, si acerca los puntos de inicio y fin del sample, recuerde también que estará reduciendo la extensión del bucleo.

17.5.6 Ajustar la configuración de la zona

Al final de la ficha de zonas (Zone), la sección de ajustes permite ajustar el modo de ejecución de cada una de las zonas.



Los ajustes de zona del programa.

Las distintas secciones muestran siempre los valores respectivos de la zona en foco.



Si la ventana de MASCHINE no es lo suficientemente grande como para mostrar todos los ajustes, una barra de desplazamiento aparece debajo.

Los parámetros disponibles son los siguientes:

(**1**) **Sección PLAY RANGE**

Los parámetros de la sección PLAY RANGE permiten ajustar la porción del sample que será ejecutada cuando la zona sea accionada.

Parameter	Descripción
START	Ajusta el punto de inicio de la ejecución del sample de la zona en foco.
END	Ajusta el punto del fin de la ejecución del sample de la zona en foco.

(**2**) Sección **LOOP**

Los parámetros de LOOP permiten definir y ajustar la porción que se ejecutará en bucle cuando la nota sea pulsada.

Parameter	Descripción
ACTIVE	Habilite este parámetro para poder definir un bucleo. Cuando la posición de la reproducción alcance el bucle, la ejecución se bucleará mientras se mantenga presionada la nota. Esto puede resultar útil para buclear tanto el sample entero como parte de él; por ejemplo, para simular un tono más largo. Nota: esta técnica requiere que en el sámpler, el selector de tipos (Type) de la página de Pitch / Env esté puesto en las opciones *AHD* o *ADSR* (véase ↑7.2.2, Página 2: Pitch / Envelope).
START	Ajusta el punto inicial del bucleo.
END	Ajusta el término del bucleo.
XFADE (entrecruzamiento)	Permite mezclar los extremos del bucle para que las transiciones no resulten tan abruptas. Resulta particularmente útil si el bucle produce algún tipo de clic.

Alternativamente, también puede modificar el inicio y fin de un bucle arrastrando los extremos del mismo, o mover el bucle en su totalidad arrastrando la barra del título.



Al acercar los puntos de inicio y de fin del bucle, podrá encoger el bucle de manera pronunciada para crear interesantes efectos durante situaciones en vivo.



El bucleo siempre permanecerá dentro del rango de ejecución del sample. ¡Por lo tanto, si acerca los puntos de inicio y fin del sample, tenga en cuenta que también estará reduciendo la extensión del bucleo!

(3) Sección TUNE / MIX

La sección de TUNE / MIX contiene los parámetros que permiten controlar el tono y el volumen del sample.

Parameter	Descripción
TUNE	Establece la afinación de la zona en foco.
GAIN	Establece la ganancia de la zona en foco.

Parameter	Descripción
PAN	Establece la posición estéreo de la zona en foco.
ROOT KEY	Ajusta la **nota de base** de la zona en foco, es decir, la nota con la cual el sample se ejecuta con su tono original. La nota de base también está indicada por la tecla de color del teclado virtual. Arrastre la tecla para cambiarla por otra nota del teclado.

(4) Sección ENVELOPE

La envolvente de amplitud puede usarse para deshacerse de los clics que quedan tras el proceso de cortamiento. La envolvente puede aplicarse a la zona de todo el sample a las zonas individuales de los cortes seleccionados.

Parameter	Descripción
ATTACK	Ajusta la rapidez con la que el sample/corte alcanza su máximo volumen tras ser accionado.
DECAY	Ajusta el tiempo que tarde el sample/corte en extinguirse.

(5) Sección MAP

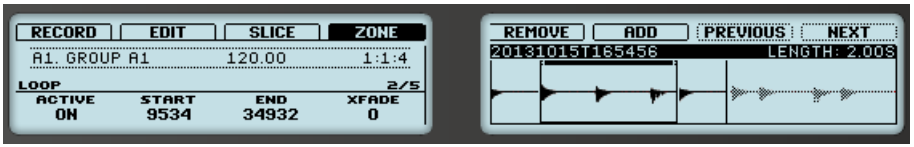
La sección de MAP contiene los parámetros que definen los rangos de teclado y de velocidad.

Parameter	Descripción
KEY LO (tecla más baja)	Establece la nota (tecla) más baja de la zona en foco. También, puede definir esta tecla arrastrando sobre el mapeo el borde izquierdo de la zona.
KEY HI (tecla más alta)	Establece la nota (tecla) más alta de la zona en foco. También, puede definir esta tecla arrastrando sobre el mapeo el borde derecho de la zona.

Parameter	Descripción
VEL LO (velocidad más baja)	Define la velocidad más baja de la zona en foco. También, puede definir esta velocidad arrastrando sobre el mapeo el borde inferior de la zona.
VEL HI (velocidad más alta)	Define la velocidad más alta de la zona en foco. También, puede definir esta velocidad arrastrando sobre el mapeo el borde superior de la zona.

Editar las zonas en el controlador

En la parte inferior del visualizador izquierdo, la sección de ajustes permite ajustar el modo de ejecución de cada una de las zonas.



Los ajustes de zona en el controlador.

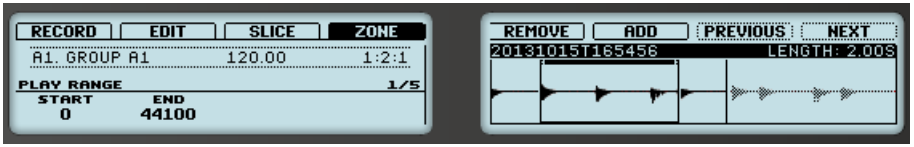
Las distintas secciones muestran siempre los valores respectivos **de la zona en foco**.

Los parámetros disponibles ocupan cinco páginas.

► Use los botones de desplazamiento, a la izquierda de los visualizadores, para seleccionar la página deseada.

Página 1 – PLAY RANGE

Los parámetros de PLAY RANGE permiten ajustar la porción del sample que será ejecutada cuando la zona sea accionada.



La página de zonas (ZONE) del controlador – pagina 1 de 5: parámetros de PLAY RANGE (rango de la ejecución).

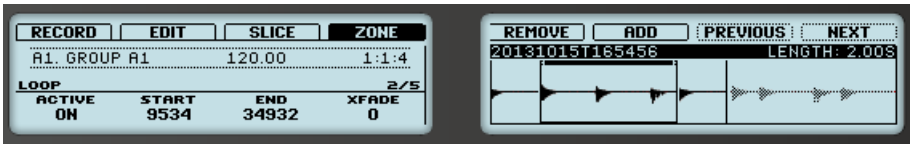
Parameter	Descripción
START (Perilla 1)	Ajusta el punto de inicio de la ejecución del sample de la zona en foco.
END (Perilla 2)	Ajusta el punto del fin de la ejecución del sample de la zona en foco.

► Mantenga presionado SHIFT al girar las perillas para ajustar los parámetros de manera detallada.

En el visualizador derecho, las partes excluidas de la reproducción aparecen más claras.

Página 2 – Parámetros LOOP

Los parámetros de LOOP permiten definir y ajustar la porción que se ejecuta de manera bucleada cuando la nota se mantiene pulsada.



La página de zonas (ZONE) del controlador -- página 2 de 5: parámetros de LOOP (bucleo)..

Parameter	Descripción
ACTIVE (Perilla 1)	Habilite este parámetro para poder definir un bucleo. Cuando la posición de la reproducción alcance el bucle, la ejecución se bucleará mientras se mantenga presionada la nota. Esto puede resultar útil para buclear tanto el sample entero como parte de él; por ejemplo, para simular un tono más largo. Nota: esta técnica requiere que en SAMPLER, el selector de tipos (TYPE) de la página de PITCH/GATE (página de parámetros 2) esté puesto en las opciones AHD o ADSR (véase ↑7.2.2, Página 2: Pitch / Envelope).
START (Perilla 2)	Ajusta el inicio del bucleo.

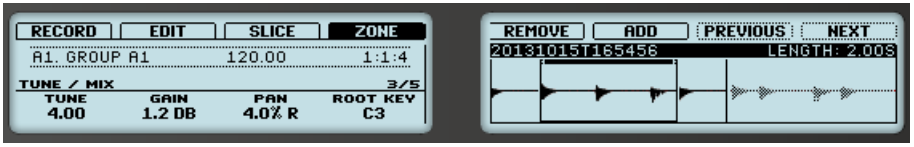
Parameter	Descripción
END (Perilla 3)	Ajusta el fin del bucleo.
XFADE (Perilla 4)	Permite mezclar los extremos del bucle para que las transiciones no resulten tan abruptas. Resulta particularmente útil si el bucle produce algún tipo de clic.

Mantenga presionado SHIFT al girar las perillas para ajustar los parámetros de manera detallada.

Al acercar los puntos de inicio y de fin del bucle, podrá encoger el bucle de manera pronunciada para crear interesantes efectos durante situaciones en vivo.

Página 3 – TUNE / MIX

Los parámetros de TUNE / MIX permiten controlar el tono y el volumen del sample.



La página de zonas (ZONE) del controlador – pagina 3 de 5: parámetros de TUNE / MIX (afinación / mezcla).

Parameter	Descripción
TUNE (Perilla 1)	Establece la afinación de la zona en foco.
GAIN (Perilla 2)	Establece la ganancia de la zona en foco.
PAN (Perilla 3)	Establece la posición estéreo de la zona en foco.
ROOT KEY (Perilla 4)	Ajusta la **nota de base** de la zona en foco, es decir, la nota con la cual el sample se ejecuta con su tono original.

Página 4 – ENVELOPE

La envolvente de amplitud puede usarse para deshacerse de los clics que quedan tras el proceso de cortamiento. La envolvente puede aplicarse a la zona de todo el sample a las zonas individuales de los cortes seleccionados.



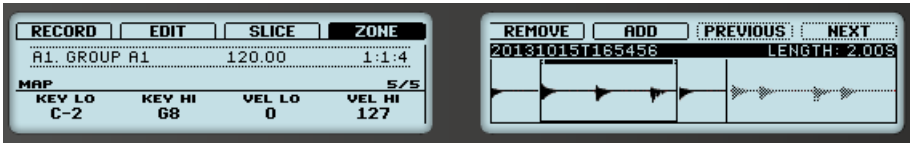
La página de zonas (ZONE) del controlador – pagina 4 de 5: parámetros de ENVELOPE (envolvente).

Parameter	Descripción
ATTACK (Perilla 1)	Ajusta la rapidez con la que el sample/corte alcanza su máximo volumen tras ser accionado.
DECAY (Perilla 2)	Ajusta el tiempo que tarde el sample/corte en extinguirse.

Mantenga presionado SHIFT al girar las perillas para ajustar los parámetros de manera detallada.

Página 5 – MAP

Los parámetros de MAP permiten definir los rangos de teclado y de velocidad de la zona.



La página de zonas (ZONE) del controlador -- página 5 de 5: parámetros de MAP (mapeo).

Parameter	Descripción
KEY LO (tecla más baja, Perilla 1)	Establece la nota (tecla) más baja de la zona en foco.
KEY HI (tecla más alta, Perilla 2)	Establece la nota (tecla) más alta de la zona en foco.

Parameter	Descripción
VEL LO (velocidad más baja, Perilla 3)	Define la velocidad más baja de la zona en foco.
VEL HI (velocidad más alta, Perilla 4)	Define la velocidad más alta de la zona en foco.

17.5.7 Añadir samples al mapeo

Los samples pueden agregarse directamente sobre la vista del mapeo de la página de zonas (Zone).



Para ver la vista del mapeo, asegúrese de que el botón de la vista del sample, a la derecha del rótulo de Zone, aparezca deshabilitado. De no ser así, haga clic sobre el botón para desactivarlo.

► Para añadir un nuevo sample, seleccione uno en el buscador o en el directorio del sistema operativo y arrástrelo hasta el área principal de la vista del mapeo. Cuando el cursor este sobre el área de mapeo y *antes* de soltar el botón del ratón:

- Arrastre horizontalmente para seleccionar la nota raíz de la nueva zona.
- Arrastre verticalmente para ajustar el rango de teclas. Si el cursor permanece en la mitad inferior del área, el mapeo de sample solo ocupará la tecla de base. Si arrastra el ratón hacia la parte superior, el mapeo se extenderá una octava por encima de la nota de base. Cuando el curso llega hasta el extremo superior del mapeo, la zona cubrirá todo el teclado.
- Al soltar el botón del ratón, se creará una zona.

Con este método puede ir poniendo otros samples al sonido.

El rango de teclado de varias zonas puede superponerse, lo mismo que el rango de velocidades.

Poner varios samples de una vez

También, puede arrastrar varios samples simultáneamente hasta el área de mapeo:

1. Mantenga presionada la tecla [Ctrl] ([Cmd] en macOS) o [Mayús] del teclado del ordenador y haga clic sobre los samples deseados en el buscador o en el directorio del sistema operativo.

2. Arrastre los samples seleccionados hasta el mapeo.

→ Esto creará varias zonas adyacentes. El ancho de cada zona (es decir, la extensión del teclado ocupada) dependerá de como fueron descargadas sobre el teclado: cuanto más arriba las descargue mayor será el rango de teclas abarcado. Si arrastra hasta la parte superior, hará que todas las zonas se superpongan a lo largo de todo el teclado.

La ubicación de las zonas dependerá de la posición original de las samples en la lista de selección: el primer sample seleccionado ocupará la zona con el rango de teclas más bajo, el segundo sample seleccionado ocupará la zona justo por encima y así sucesivamente.

Añadir un sample al mapeo con el controlador

Para añadir un nuevo sample al mapeo de samples del sonido vigente:

1. Presione SAMPLING para ingresar al modo de sampleo y presione el Botón 4 (ZONE) para abrir la ficha de zonas.
2. Presione el Botón 6 (ADD).
   El controlador pasará automáticamente al buscador y SAMPLE aparecerá ya preseleccionado. Los Botones 1 y 2 están inactivos para que solo se pueda realizar la selección y carga de samples.
3. En el buscador, seleccione el sample que desea añadir al mapeo del sonido (véase ↑4.2, Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca para más información sobre los usos del buscador en el controlador).
4. Presione el Botón 8 (LOAD) para cargar el sample.

→ Se creará una zona nueva conteniendo el sample agregado. El controlador volverá automáticamente al modo de samples y la nueva zona quedará seleccionada en el visualizador derecho.



Si decide cancelar la búsqueda y volver al modo de sample sin cargar nada, presione el Botón 6 (CANCEL).

18 Apéndice: Consejos para tocar en directo

MASCHINE es una herramienta muy práctica tanto para la producción musical como para la ejecución en directo. A continuación, proporcionaremos algunos consejos que lo ayudarán durante sus recitales en vivo. Si ya está acostumbrado a tocar en directo, seguramente no necesitará estos consejos, pero también es posible que los mismos puedan proporcionarle algunas ideas aplicables a su producción.

18.1 Preparativos

18.1.1 El aparato

Al tocar en vivo, no resulta muy práctico tener que distribuir la atención entre la pantalla del ordenador y el controlador MASCHINE; por lo tanto concéntrese en el aparato.

18.1.2 Personalizar los pads del aparato

Tómese su tiempo para adaptar la sensibilidad de los pads y la fuerza de la pulsación a su modo personal de ejecución (véase ↑3.6.6, Preferencias – Plug-ins); comprobará que tocar con MASCHINE resultará tanto más divertido.

18.1.3 Antes de tocar verifique la capacidad de procesamiento de la UCP

Podría resultar muy embarazoso si en medio de un espectáculo, el ordenador empezara a fallar porque no puede tolerar la masa de efectos que está manejando. Si bien el programa MASCHINE es muy eficiente, esto podría llegar a pasar si el ordenador ya tiene unos años. Por lo tanto, antes de subirse a un escenario, haga un ensayo previo en casa para comprobar que todo esté bien. Eche un vistazo al medidor de CPU, presente en la cabecera del programa, para asegurarse de que nunca se ponga rojo. De ser necesario, incremente el valor de latencia (véase ↑3.6.1, Preferencias – General).

18.1.4 Poner nombre y color a grupos, pautas, sonidos y escenas

Poner nombres y colores a los grupos, pautas, sonidos y escenas le dará un mejor panorama de los elementos con los que está trabajando. Poner nombres puede resultar una tarea no muy apasionante pero le será de gran ayuda, sobre todo, cuando se encuentre actuando en directo.

18.1.5 Emplear un limitador en el máster

Suena un tanto conservador, pero si desea evitar cualquier distorsión digital, esto es una necesaria medida de precaución. Sin embargo, si sobrecarga el limitador, alimentándolo con señales muy fuertes, podría experimentar un sonido un tanto opaco y achatado. Vaya probando hasta dar con la solución que mejor se adapte a su situación. Véase ↑15.1.4, Limiter para más información.

18.1.6 Conecte el resto de su equipo y sincronice con reloj MIDI

Todo otro equipo accesorio que tenga, como cajas de ritmos, sintetizadores o secuenciadores, y que pueda enviar señales de reloj MIDI , conéctelo en el enchufe MIDI IN del controlador y active la opción de *Sync to External MIDI Clock* del menú de archivos (File) para poder tocarlos en sincronía. MASCHINE también puede recibir reloj MIDI a través de su puerto MIDI interno y ser sincronizado con otro programa. También puede dejar que MASCHINE se haga cargo del envío de reloj MIDI con la opción de *Send MIDI Clock* de las preferencias. Consulte el apartado ↑3.7, Integración de MASCHINE en un montaje MIDI para más información. Asegúrese de configurar correctamente la opción de Sync Offset Slave (véase ↑3.6.1, Preferencias – General) para que MASCHINE y todos sus dispositivos estén perfectamente sincronizados.

18.1.7 ¡Improvise!

Es muy bueno cuando en una actuación en vivo las cosas marchan según lo planeado pero, a veces, esto puede resultar un tanto aburrido, tanto para usted como para la audiencia. Algo inesperado, incluso errores patentes o el simple jugueteo con sonidos y samples, puede ser la fuente de inspiración de otras pistas y actuaciones.

18.2 Técnicas básicas

18.2.1 Uso de las funciones Mute y Solo

Mute y Solo son funciones que constituyen una buena manera de armar un montaje en vivo con el controlador MASCHINE, dado que permiten silenciar y aislar grupos y sonidos al mismo tiempo.

Dado que el aislamiento de un sonido silencia también al resto, el botón MUTE puede emplearse para "liberar" todos los sonidos que fueron silenciados de esta manera. Use esta técnica para crear rupturas: por ejemplo, deje solo una percusión de bombo y, luego, con el botón de MUTE, vaya reconstituyendo la pista poniendo nuevamente los sonidos silenciados, de a uno por vez. Véase ↑18.2.3, Use la función de repetición de nota para más detalles al respecto.

18.2.2 Crear variaciones de las pautas de percusión en el secuenciador de pasos

Puede crear interesantes percusiones al poner y sacar pasos en el secuenciador de pasos. Redobles y percusiones de charles a doble tiempo podrán crearse, así, de manera espontánea. Véase ↑11.3, Grabar pautas con el secuenciador de pasos para más información sobre el secuenciador de pasos.

18.2.3 Use la función de repetición de nota

La repetición de nota es una herramienta muy útil cuando se toca en vivo: úsela para poner un poco más de percusión, poner más efectos o para tocar una melodía o línea de bajos. La repetición de nota resulta también interesante para emplearla en sonidos tonales. En el modo del teclado, esta herramienta permite crear, incluso, arpegios de sintetizador. Véase Repetición de nota para más información.

18.2.4 Armar un grupo de multiefectos y aplicar automatización

Puede armar un grupo con todos los efectos que desea emplear durante un recital. En el panel de LIBRARY del buscador, hallará numerosos grupos multiefecto con los que podrá hacerse una idea de su funcionamiento. Para poder cambiar y modular rápidamente los montajes de efectos, puede modularlos para que funcionen como pautas dentro del programa MASCHINE. El empleo de pautas en un grupo de multiefectos le permitiría, por ejemplo, accionar un filtro de barrido o una audaz modulación de Beat Delay. Véase ↑14.4, Crear efectos múltiples para más detalles.

18.3 Trucos especiales

18.3.1 Cambiar la duración de la pauta para probar variantes

Haga la prueba con una definición de cuadrícula corta (de negra o corchea) y cambie la duración de la pauta (véase ↑11.1.6, Ajustar la cuadrícula del arreglo y la extensión de la pauta) para crear variaciones de esa pauta. Si selecciona valores más pequeños de, por ejemplo una semifusa (1/64), podrá crear interrupciones repetitivas y redobles.

18.3.2 Cargar archivos de audio grandes y jugar con el punto de inicio

Como ya sabe, es posible ajustar el inicio de un sample en las páginas de parámetros del sampler (véase ↑7.2.1, Página 1: Voice Settings / Engine). Si carga un archivo de audio largo, puede crear variaciones interesantes manipulando (... o modulando) el punto de inicio.

19 Solución de problemas

Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, puede obtener ayuda adicional de distintas maneras.

Antes de solicitar ayuda, asegúrese de haber descargado la versión más reciente del programa MASCHINE desde Native Access.

19.1 Banco de información

El banco de información guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas. La dirección del banco de información es: www.native-instruments.com/knowledge.

19.2 Asistencia técnica

Si en el banco de información no encuentra ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su dispositivo y programa. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. La asistencia en línea puede solicitarse en: www.native-instruments.com/suppform.

Al comunicarse con el equipo de asistencia de Native Instruments, recuerde que cuantos más detalles pueda proporcionar acerca de su dispositivo, el sistema operativo, la versión del programa y el problema que está experimentando, mejor será la ayuda que nuestro equipo pueda brindarle.

En su descripción debería mencionar:

- La manera de replicar el problema.
- Lo que intentó hacer para solucionar el problema.

- Una descripción del montaje empleado, incluyendo todo el hardware y la versión del software.
- La marca y características de su ordenador.



Al instalar un programa nuevo o una actualización de programa, también cargará un archivo Readme (Léame) en el cual se incluye toda nueva información que no pudo ser incorporada a la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

19.3 Asistencia del registro

Si ocurre algún problema durante el proceso de activación, póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia del registro: www.native-instruments.com/regsuppfrm.

19.4 Foro de usuarios

En el foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir las características del producto con otros usuarios y con los expertos que moderan el foro. Por favor, tenga en cuenta que el equipo de asistencia técnica no participa de este foro. Si tiene un problema que no puede ser resuelto por otros usuarios, póngase en contacto con el equipo de asistencia de Native Instruments a través del servicio de asistencia en línea (véase arriba). El forum se encuentra en: http://www.native-instruments.com/forum.

20 Glosario

En este glosario hallará las definiciones de los numerosos términos empleados en MASCHINE. Cuando tenga dudas acerca del significado de alguna palabra, consulte este glosario.

Arreglador

El arreglador es el área localizada en la parte superior de la ventana de MASCHINE, justo bajo la cabecera. Presenta dos vistas de trabajo: la vista de ideas y la vista de la canción.

Song View (Vista de la canción)

La vista de la canción permite combinar y ordenar las secciones (contenedores de las escenas) bajo una línea métrica para componer una pieza musical.

Autoload (Carga automática)

Cuando la carga automática está habilitada, cualquiera de los archivos seleccionados en el buscador se cargará de manera automática. De esta manera, podrá escuchar rápidamente lo cargado en el contexto de la canción.

Buscador

El buscador es el instrumento de acceso a los componentes de MASCHINE: proyectos, grupos, sonidos, pautas, presetes de plugines de instrumento y de efecto, y samples. Cada uno de estos archivos puede guardarse y categorizarse mediante etiquetas clasificadoras. La biblioteca de fábrica de MASCHINE ya viene completamente categorizada mediante estas etiquetas pero el buscador le permitirá, también, categorizar todos los archivos que quiera importar a la misma.

Bussing point (Punto de transferencia)

Un punto de transferencia es un punto en el recorrido de la señal que puede aceptar señales provenientes de distintas ubicaciones del sistema de direccionamiento del audio. En MASCHINE, por ejemplo, el primer nicho de plugin de un sonido contiene normalmente una fuente de sonido (la cual se puede escuchar presionando el pad correspondiente en el controlador). Sin embargo, si se carga un plugin de efecto en el primer nicho, el sonido no generará audio por sí

mismo sino que quedará a disposición de otros sonidos y grupos para procesar su audio. Entonces, solo habrá que establecer los sonidos o grupos del proyecto que enviarán parte de su audio hacia este punto de transferencia. ¡Esta es, básicamente, la manera de establecer efectos de envío en MASCHINE!

Channel Properties (Propiedades del canal)

Las propiedades del canal son juegos de parámetros disponibles en cada nivel del proyecto (sonidos, grupos y máster), independientes de los plugines cargados en el nivel respectivo. Las propiedades del canal se muestran en el área de control (igual que los parámetros de plugin). Por ejemplo, los controles de volumen, posición estéreo y swing son propiedades del respectivo canal de sonido/grupo/máster.

Área de control

El área de control está localizada en la parte central de la ventana de MASCHINE, entre el arreglador y el editor de pautas. Esta área permite el ajuste de todos los parámetros de plugin y propiedades de canal del sonido, grupo o máster: direccionamiento, efectos, plugin, mezcla, macro controles, etc.

Control Lane (Banda de control)

Ubicada al final del editor de pautas, la banda de control muestra y permite la edición de las automatizaciones registradas de los parámetros. Arrastre los puntos para realizar alguna modificación. Estos puntos pueden agregarse, eliminarse o desplazarse y, además, también es posible agregar nuevos parámetros para su automatización.

Control Mode (Modo de control)

El modo de control es el modo predeterminado del controlador. Bajo este modo, podrá tocar y grabar sus acciones en tiempo real. El modo de control permite también ajustar fácilmente cualquier parámetro del grupo o sonido a través de la sección de control del controlador

Efecto (FX)

Un efecto modifica el material de audio que recibe. MASCHINE cuenta con una gran cantidad de efectos diferentes. También es posible utilizar plugines de efectos VST/AU. Los efectos pueden cargarse como plugines en cualquiera de los nichos de plugin del sonido, grupo o máster. El direccionamiento flexible de MASCHINE permite aplicar no solo efectos de inserción sino, también, efectos de envío y efectos múltiples.

Evento

Los eventos son las notas individuales que componen una pauta. En el editor de pautas, los eventos aparecen como rectángulos en la cuadrícula de pasos. Según la vista empleada por el editor de pautas, se muestran los eventos de todos los sonidos empleados (vista del grupo) o, solamente, los eventos del sonido seleccionado (vista del teclado).

Groove (Propiedades rítmicas)

Las propiedades rítmicas controlan la relación rítmica entre los eventos del grupo/sonido seleccionado o del máster. Al desplazar ligeramente la posición de algunos eventos, por ejemplo, es posible dotar a las pautas de un fraseo ternario. El parámetro principal es el control del swing.

Group (Grupo)

Un grupo está compuesto por dieciséis nichos de sonido. Además de los efectos aplicados a sonidos individuales, un grupo puede tener efectos de inserción propios, cargados en sus nichos de plugin. Estos efectos afectarán a todos los sonidos del grupo. Un grupo puede alojar una cantidad indefinida de pautas organizadas en bancos.

Group View (Vista del grupo)

Lavista del grupo es la vista del editor de pautas en la cual se muestran los eventos de los dieciséis nichos de sonido del grupo seleccionado. En esta vista, cada fila de la cuadrícula de pasos representa un nicho de sonido diferente. Este modo va bien para trabajar con instrumentos rítmicos (p. ej., un kit de percusión).

Ideas View (Vista de ideas)

La vista de ideaspermite experimentar con distintas ideas musicales sin las constricciones de una línea métrica o de un arreglo en particular. Pueden crearse distintas pautas para cada grupo y combinarse para formar una escena. Las escenas se añaden luego a las distintas secciones de la vista de la canción para crear así una composición musical más compleja.

Insert effect (Efecto de inserción)

Un efecto de inserción es un efecto que se inserta directamente en el recorrido de la señal procesada.

Header (Cabecera)

La es la fila de controles ubica en la parte superior del programa MASCHINE. Contiene controles de tipo general como el control del volumen maestro, los controles de la ejecución, controles globales de swing, tempo y compás, etc.

Keyboard View (Vista del teclado)

La vista del teclado es la vista del editor de pautas en la que solo se pueden ver y editar los eventos del sonido seleccionado. La vista del teclado ofrece un teclado vertical que indica el tono de cada evento (una fila por semitono). Este modo va bien para trabajar con instrumentos melódicos (p. ej., un sintetizador). La vista del teclado del editor de pautas y el modo del teclado del controlador funcionan de manera conjunta: si habilita uno también activará el otro.

Macro Control

Cada canal de sonido/grupo/máster brinda ocho macrocontroles asignables a casi cualquier parámetro de ese nivel o niveles inferiores. Así, es posible definir, por ejemplo, para cada grupo o sonido, un juego de ocho parámetros rápidamente accesibles. Además, los macrocontroles pueden ser asignados a CC MIDI para ser controlados a través de un controlador o aplicación MIDI. También, si emplea MASCHINE como plugin de un anfitrión, los macrocontroles podrán ser modulados desde el anfitrión.

Master (Máster)

El máster es el lugar donde todas las señales de audio provenientes de todos los grupos y sonidos se juntan y se mezclan. El canal del máster puede tener también efectos de inserción cargados en sus nichos de plugin. Estos efectos se aplican a todos los grupos y sonidos.

Modulation (Modulación)

La modulación permite automatizar los cambios efectuados sobre un parámetro. Los parámetros modulados aparecen mostrados en la banda de control (al final del editor de pautas) y, en el área de control, como movimiento del parámetro propiamente dicho.

Mute - Solo (Silenciar y Aislar)

La función de silenciamiento consiste en puentear el audio del sonido o grupo, mientras que el aislamiento consiste en lo contrario: silenciar el resto de los sonidos o grupos para que solo se escuche el sonido o grupo aislado. La combinación de ambas resulta útil tanto para tocar en vivo como para probar y comparar distintas secuencias.

Pad Mode (Modo de los pads)

El controlador permite operar la botonera de varias maneras. Dependiendo del modo seleccionado, es posible asignar un sonido a los 16 botones numerados (modo del teclado y modo de 16 velocidades) o que cada botón accione un sonido diferente (modo predeterminado y modo de velocidad fija). La vista del teclado del editor de pautas y el modo del teclado del controlador funcionan de manera conjunta: si habilita uno también activará el otro.

Parameter Pages (Páginas de parámetros)

Las páginas de parámetros ocupan la mayor parte del área de control del programa MASCHINE. Presentan los parámetros del plugin y propiedades del canal seleccionado (sonido, grupo o máster).

Pattern (Pauta rítmica)

Una pauta es una secuencia rítmica que ejecuta los sonidos de un grupo. Las pautas son los bloques con los que se arman las escenas. Una escena puede recibir solamente una pauta por grupo. La pauta de un grupo puede emplearse en distintas escenas. Al modificar una pauta en el editor de pautas, todas sus remisiones quedan actualizadas de manera correspondiente en el arreglador

Pattern Editor (Editor de pautas)

Ubicado al final de la ventana de MASCHINE, el editor de pautas permite seleccionar los nichos de sonido (a la izquierda), mostrar y editar las pautas musicales, modificar la cuadrícula de pasos y crear o editar automatizaciones.

Plug-in

Un plugin es un instrumento o una unidad de efecto interno o externo (de Native Instruments o de otros fabricantes), que puede cargarse en un nicho de plugin para producir o alterar el sonido. Cuando se carga un plugin en un nicho, el plugin aparece en la lista de plugines del área de control.

Prehear (Escucha previa)

La función de escucha previa permite escuchar los samples directamente desde el buscador sin necesidad de cargarlos en los nichos de sonido. De esta manera, es posible escoger los samples con tranquilidad sin modificar nada del proyecto.

Project (Proyecto)

Un proyecto contiene todos los datos constitutivos de la pieza musical; es decir, todos los grupos, pautas, sonidos, samples, escenas y ajustes correspondientes. Es como la foto del estado de MASCHINE en un momento dado.

Quantization (Cuantificación)

Cuantificar una pauta significa encajar sus eventos sobre una serie de posiciones o pasos uniformemente distribuidos. Esto asegura que los eventos conserven siempre el ritmo. También puede dejar que MASCHINE cuantifique automáticamente los eventos grabados o tocados en vivo. La cuantificación facilita estar siempre en ritmo pero un uso excesivo de esta función puede producir pautas un tanto rígidas y sin vida.

Sample

Un sample es cualquier pieza de audio que puede ser usada para, por ejemplo, armar un kit de percusión, un instrumento melódico o un bucleo de la canción. En cada nicho de sonido, puede cargarse uno o más samples.

Sample Editor (Editor de samples)

Eleditor de samples alterna su lugar con el editor de pautas. El editor de samples es un editor completamente equipado. Entre otras cosas, permite grabar samples, modificarlos, cortarlos y mapearlos sobre las notas del teclado.

Scene (Escena)

Una escena es una combinación de pautas de distintos grupos. Las escenas se emplean para combinar distintas secuencias rítmicas y así crear nuevas ideas musicales. Las escenas se componen en la vista de ideas y se ponen, luego, en las secciones presentes en la vista de la canción para formar un arreglo musical.

Section (Sección)

Una sección es técnicamente la remisión a una escena específica en la línea métrica de la canción, y permite ordenar las escenas en estructuras musicales de mayor complejidad. Los cambios efectuados sobre una escena se replican en todas las secciones donde dicha escena aparece, lo cual facilita grandemente el proceso de composición de una canción.

Send Effect (Efecto de envío)

Un efecto de envío es un efecto de audio localizado en otros sonidos o grupos. Estas señales de audio se direccionan hacia el efecto para ser procesadas por él. Los efectos de envío permiten reutilizar el mismo efecto en sonidos o grupos diferentes limitando, de este modo, el consumo del CPU.

Sequencer (Secuenciador)

Generalmente hablando, un secuenciador es un aparato o programa que arregla música de manera secuencial; por ejemplo, pautas de percusión o progresiones de acordes. Los aparatos secuenciadores funcionan estableciendo una serie de pasos, donde cada paso puede ser llenado con contenido musical. Los pasos, luego, se ejecutan secuencialmente. MASCHINE cuenta con funciones de secuenciación propias: puede grabar y tocar pautas individuales, lo mismo que arreglar pautas en escenas y escenas en canciones completas.

S (aislamiento)

Véase Mute y Solo.

Sound (Sonido)

Los sonidos son los bloques fundamentales del contenido musical de MASCHINE. Los sonidos se organizan en grupos, los cuales pueden contener hasta 16 sonidos cada uno. Los sonidos pueden tocarse directamente con los botones del controlador. Un sonido puede cargarse con plugines de varios tipos (plugines de efectos, internos, externos, etc.).

Step (Paso)

Los pasos son unidades de tiempo musical. Se emplean, entre otras cosas, para aplicar la cuantificación o para componer las pautas con el controlador en el modo de secuenciación. El conjunto de todos los pasos constituye la cuadrícula de pasos. En el editor de pasos del programa, los pasos se visualizan como pequeños rectángulos. El tamaño de los pasos se ajusta para poder aplicar una cuantificación diferente sobre eventos diferentes o para dividir la cuadrícula en divisiones mas pequeña para trabajar con un mayor grado de precisión.

Step Grid (Cuadrícula de pasos)

La cuadrícula de pasos es el entramado de líneas verticales y horizontales que conforma la cuadrícula. La medida de la cuadrícula (es decir, el tamaño de los pasos) puede cambiarse para ajustar el valor de nota con el cual la pauta se cuantifica y la cantidad de pasos disponible.

Step Mode (Modo de secuenciación)

El modo de secuenciación permite emplear el controlador como un secuenciador de pasos tradicional, en donde cada uno de los 16 pads representa un paso de la cuadrícula. Al igual que las clásicas cajas de ritmos, una luz, representando la secuencia, recorre la secuencia desde el pad 1 hasta el pad 16. Seleccione un sonido y ponga eventos en los pasos de la secuencia, presionando los botones correspondientes. Repitiendo el procedimiento, sonido por sonido, armará toda una pauta completa.

Swing

Elswing permite desplazar algunos eventos de la pauta para poder crear fraseos rítmicos.

Índice temático

'Symbole

de jazz

Escalas [288]

de las escalas

Modos [287]

internacionales

Escalas [289]

A

Ableton Link

conexión a una red [141]

integrar una sesión de Link [142]

Accionar escena vía MIDI [604]

Accionar escenas [791]

Accionar secciones [791]

Administrador de pautas [538]

Aislamiento

definición [934]

Aislar

Sonido o Grupo [270]

Ajustes del controladores [132]

Aleatorio

Variaciones de una pauta [522]

Anular

nichos de plugin [319]

Apagar todas las notas [274]

Aplicación independiente [100]

Archivos de programas de percusión

importación [253]

Archivos REX

importar a sonidos [253]

Área de control [59]
definición [931]
Área de parámetros [66]
Área de visualización [60]
Arreglador
definición [69] [930]
Pasar de una vista a otra [63] [784]
Asignación de macrocontroles
Mensajes MIDI CC [621]
Panel de páginas [621]
Asignar macrocontroles
de parámetros [621]
Asignar pautas [797]
Audio
convertir de pautas [557]
Audio externo [572] [680]
AUTO WRITE (botón) [529]
Automatización del anfitrión [605]
Ayuda [928]

B

Banco de escenas
crear (controlador) [803]
eliminar (controlador) [803]
seleccionar (controlador) [801]
seleccionar (programa) [800]
Banco de pautas
borrar (controlador) [548]
borrar (programa [547]
crear (controlador) [547]
crear (programa) [546]
seleccionar (controlador) [542]
Banco de secciones
borrar (controlador) [833]
crear (controlador [833]
crear (programa) [833]
seleccionar (controlador) [820] [821]
seleccionar (programa) [817]
Banda de control [530]
definición [931]
Beat Delay [745]
Biblioteca [143]
Importar archivos propios [197]
Biblioteca de MASCHINE [143]
Borrar

Escena (programa) [804] [826]
eventos/notas (controlador) [512]
eventos/notas (programa) [512]
Borrar contenido
Sección (programa) [832]
Botón del arreglador [63] [784]
Botón del ingenio de audio [60]
BP2 (Filtro) [335]
Brillo de los visualizadores [132]
BROWSE (botón) [50]
Buscador [58]
+ PATTERNS (botón) [176]
+PATTERNS (botón) [62]
+ROUTING (botón) [62]
botón [59]
cargar con las pautas [176]
definición [69] [930]
detalle [143]
ocultar y mostrar [75]
Selector del tipo de archivo [159]
Búsqueda rápida [201]
Búsqueda textual [62]
empleo en el buscador [166]

C

cabecera [58]
Área de visualización [60]
Botón del buscador [59]
Controles de la reproducción [60]
definición [933]
Ingenio de audio [60]
Logotipo de NI [60]
MASCHINE [59]
Medidor de la CPU [60]
Volumen general [60]
Campo de búsqueda [62] [147]
Canal
Macropropiedades [619]
Propiedades de entrada (página de audio) [572] [680]
Propiedades de salida (Página Aux) [582]
Propiedades de salida (Página de audio) [577]
propiedades rítmicas (Groove) [275]
Canal de propiedades
Salida [577]
Canción [812]
Captura
abrir una captura [302]
accionar vía MIDI [304]

actualizar [301]

borrar [303]

cambiar vía MIDI [304]

transformar entre capturas [302]

Capturas [300]

Carga

Plugin [311]

Carga automática [173]

definición [930]

Cargar

Grupos y pautas [176]

Categorías de efectos

dinámica [697]

distorsiones [753]

espacio y reverberación [731]

filtrado [715]

modulación [723]

retardos [745]

Chorus [723]

Clasificación por carácter (CHARACTER) [147]

Clasificación por tipo (TYPES) [147]

Color

Escena [810]

Grupo [233]

pautas [551]

Sonido [218]

Colorear una pauta

Vista de la canción [835]

Compressor [697]

Conteo [487] [489]

duración [107]

CONTROL (botón) [49]

Controlador

panorama general [47]

Sección de control [49]

Sección de GROUPS [52]

Sección de PADS [54]

Sección de TRANSPORT [52]

Sección del MASTER [51]

seleccionar el modo de funcionamiento de los pads [259]

seleccionar un controlador de audio [109]

Controlador ASIO [110]

Controlador de audio (seleccionar) [109]

Controlar dispositivos MIDI externos mediante macrocontroles [621]

Controles de reproducción [60]

Copia/pegar

pauta (controlador) [554]

Copiar y pegar [223]

Sonido [223]

Copiar/pegar

contenido de una pauta (programa) [553]

Grupo [237]

Cortar/copiar/pegar

eventos/notas (controlador) [517]

eventos/notas (programa) [514]

Corte [878]

exportar (controlador) [896]

exportar (programa) [893]

Crear una pauta

Vista de la canción [834]

Cuadrícula de la ejecución [791]

Cuadrícula de los pasos [477]

Cuadrícula de pasos [68]

definición [938]

Cuadrícula del arreglo [473]

Cuantificación

definición [936]

grabar con cuantificación (controlador) [489]

Cuantificar

cuantificar tras la grabación [517]

D

definición [935]

Definición en bits

exportación de audio [251]

reducir (efecto) [756]

Desplazar eventos/notas (controlador) [510] [511]

Desplazar notas/eventos (programa) [509]

Direccionamiento [665]

Distorsión

Analog [755]

evitar [925]

Mullholland [754]

Distorsión digital [756]

Distortion [753]

Duplicar

Grupo [237]

Pauta (programa) [552]

Singularizar secciones [828]

Sonido [223]

Duplicar una pauta

Vista de la canción [836]

DUPLICATE (botón) [57]

Duración de una pauta [474]

E

Ecualizador [715]

EDIT (controlador) [868]

Editar

- eventos/notas (controlador) [509]

Editor de atributos [183]

Editor de pautas [59] [463]

- definición [935]

Editor de samples [848]

- definición [936]

Efecto

- definición de efecto de envío [937]
- Phaser [729]

efecto de envío [685]

- definición [937]

Efecto de inserción [933]

Efectos [665] [696]

- aplicar [665]
- aplicar sobre audio externo [680]
- Beat Delay [745]
- cargar [665]
- Chorus [723]
- Compressor [697]
- crear un efecto de envío [685]
- definición [70] [932]
- Distortion: Mullholland [754]
- Distortion:Analog [755]
- efecto de inserción [933]
- enviar a un efecto [685]
- EQ [715]
- Filter [717]
- Flanger [725]
- FM [726]
- Freq Shifter [728]
- Gate [701]
- Grain Delay [747]
- Grain Stretch [750]
- Ice [731]
- Limiter [707]
- Lofi [756]
- manejar [674]
- Maximizer [711]
- Metaverb [732]
- multiefectos [693]
- Plate Reverb [743]
- Reflex [734]
- Resochord [751]
- Reverb [735]
- Saturator [758]
- Transient Master [705]

Efectos de filtrado [715]
Efectos de modulación [723]
Efectos de retardo [745]
Efectos de reverberación [731]
Efectos dinámicos [697]
Eliminar
grupo [241]
Entrada de audio [572] [680]
Envío de reloj MIDI [113] [140]
Envolvente de amplitud (Sampler) [331]
Envolvente de modulación (Sampler) [336]
EQ [715]
EQ (Filtro) [335]
ERASE (botón) [54]
Escala de velocidades [132]
Escala tonal [261]
Escena
Accionar [791]
anexar (controlador) [809]
anexar (programa) [808]
borrar (programa) [826]
borrar contenido (programa) [804]
color [810]
definición [72] [936]
duplicar (controlador) [804] [805]
eliminar (controlador) [802]
eliminar (programa) [802]
modo [55]
nombrar [809]
pasar a otra [791]
reordenar (programa) [806]
seleccionar (controlador) [801]
seleccionar (programa) [800]
singularizar (controlador [808]
singularizar (programa) [807]
transiciones [791]
Escena (banco)
crear (programa) [803]
Escenas
crear (programa) [796]
Escucha previa [174] [175]
definición [935]
Escucha previa de samples [174] [175]
Etiquetas
asignar tipos y subtipos [187]
crear [187]
Etiquetas clasificadoras
empleo [160]
Evento
definición [932]

Eventos

borrar (controlador) [512]

borrar (programa) [512]

cortar/copiar/pegar (controlador) [517]

cortar/copiar/pegar (programa) [514]

cuantificación [517]

definición [70]

desplazamiento (controlador) [511]

desplazar (controlador) [510]

desplazar (programa) [509]

editar (controlador) [509]

editar con el ratón [496]

mover (controlador) [510] [511]

mover (programa) [506]

pegar (controlador) [517]

pegar (programa) [514]

redimensionar (controlador) [510]

redimensionar (programa) [506]

selección rápida (controlador) [501]

seleccionar (controlador) [501] [502] [505] [506]

transportar (controlador) [511]

transportar (programa [507]

Eventos vs. notas [496]

Exportación de audio

de pautas [557]

Exportar

MIDI de pautas Pattern [559]

F

F2 (botón) [529]

Favoritos [178]

- Añadir [178]
- Eliminar [178]
- Mostrar [178]

Ficha de edición (programa) [864]

Ficha de Files [61]

Ficha de Library [61]

Ficha de zonas

- controlador [900]
- programa [899]

Ficha Record (programa) [850]

Ficha Slice (programa) [878] [879]

Fijar el modo [37]

Fijar el modo del controlador [37]

Fijar modo (controlador) [76]

Files (panel) [189]

Filter [717]

Filtro de etiquetas [62]

Filtros (Sampler) [335]

Flanger [725]

FM [726]

Formato de audio

- exportación de audio [251]

Frecuencia de muestreo

- exportación de audio [251]
- reducir (efecto) [756]
- seleccionar [110]

Freq Shifter [728]

Función de protección

- emplear [300]

G

Gate [701]

Grabación

- Conteo [487]
- Ingresar cuantificación [489]
- Modo de reemplazo [483]
- Modo de sobregrabación [482]
- Preparación de la grabación (controlador) [485]

Grain Delay [747]

Grain Stretch [750]

GRID (botón) [53]

Groove [275]

GROUP [66]

Grupo

- accionar sonidos vía notas MIDI [596]
- aislar [270]
- aplicar efectos [665]
- Color [233]
- configurar un efecto de envío [685]
- copiar y pegar [237]
- crear [229]
- definición [70] [932]
- duplicar [237]
- eliminar [241]
- guardar [234]
- introducción [205]
- Lista de grupos [205]
- Macro propiedades [619]
- mover [240]
- multiefectos [693] [927]
- nombrar [232]
- pegar [237]
- Propiedades de entrada (página MIDI) [596]
- Propiedades de salida (Página Aux) [582]
- Propiedades de salida (Página de audio) [577]
- propiedades rítmicas [275]
- silenciar y aislar [270]

Grupos [65] [786]

- cargar con las pautas [176]
- guardar con samples [242]

Grupos de apagamiento [263]

Grupos de enlace [266]

Guardar

- Grupo [234]
- Grupo con samples [242]
- preset de plugin [324]
- proyecto con samples [244]
- Sonido [220]

Guía de consulta rápida [37]

H

HP2 (Filtro) [335]

I

Ice [731]

IMPORT (botón) [198]

Importar

- MIDI a pautas [561]

Importar archivos a la biblioteca [197]

Índice alfanumérico del grupo [271]

Ingresar cuantificación [489]

Interfaz de audio [925]

- ajustes [108]
- direccionamiento de la entrada y la salida [108]
- seleccionar entradas y salidas [108]

L

Latencia [110] [924]

LFO [717] [725] [729]

Limitador

- empleo [925]

Limiter [707]

Lista de grupos [205]

Lista de resultados

- panel de archivos [191] [194]
- panel de bibliotecas [166]
- panel de bibliotecas (Library) [147]

Lista de sonidos [205]

Lofi [756]

Logotipo de NI [60]

LP2 (Filtro) [335]

M

Macrocontrol

definición [933]

Macrocontroles [619]

Master [66]

aplicar efectos [665]

Propiedades de salida [586]

Máster

definición [71] [934]

Introducción [206]

Macro propiedades [619]

propiedades rítmicas [275]

Maximizer [711]

mayores

Escalas [292]

Medidor de la CPU [60]

menores

Escalas [293]

Menú de MASCHINE [59]

Metaverb [732]

Metrónomo [486]

tiempo [106]

volumen [106]

MIDI [24]

accionar capturas [304]

accionar sonidos vía notas MIDI [596]

automatización [605]

cambiar de captura [304]

conectar equipos MIDI externos [138]

control de parámetros [605]

deshabilitar el cambio MIDI de capturas [304]

deshabilitar el cambio MIDI de escenas [604]

enviar MIDI desde sonidos [614]

exportar de una pauta [559]

habilitar el cambio MIDI de capturas [304]

habilitar el cambio MIDI de escenas [604]

importar a una pautan [561]

sincronización [113] [139] [140]

sincronizar [925]

Modernas

Escalas [291]

Modo bucleado [361]

Modo de control

definición [931]

Modo de escenas (controlador) [795]

Modo de esclusas (Gate) [362]

Modo de la botonera

definición [934]

Modo de las secciones (controlador) [814]

Modo de los pads (controlador)

seleccionar eventos [506]

Modo de pautas [540]

Modo de reemplazo (controlador) [483]

modo de secuenciación

definición [938]

modo de secuenciación (controlador) [490]

Modo de selección (controlador)

editar eventos/notas [509]

seleccionar eventos/notas [502]

Modo de sobregrabación (controlador) [482]

Modo del arreglo de secciones (controlador) [815]

Modo del sampleo (controlador [849]

Modo del teclado (controlador) [261]

borrado rápido de notas [512]

selección rápida de eventos [501]

seleccionar notas [504] [506]

Modo grupal (controlador)

borrado rápido de eventos [512]

selección rápida de eventos [501]

seleccionar eventos [502]

Modo natural

Variaciones de una pauta [522]

Modos de los pads (controlador) [259]

Modos del controlador [37]

transitorio vs. fijo [76]

Modulación [525]

definición [934]

dibujar con el ratón [532]

parámetros modulables [526]

registrar en el modo de control (controlador) [529]

registrar en el modo de secuenciación (controlador) [495]

Monitorización

ajustar la salida [586]

Mover

Escena (programa) [806]

evento/notas (programa) [506]

grupos [240]

pautas [555]

Plugin [322]

Sección (controlador) [823]

Sección (programa) [822]

sonidos [225]

Mover eventos/notas (controlador) [510] [511]

Multiefecto [693]

Multiefectos [927]

Mute [926]

MUTE (botón) [57]

MUTE (controlador) [273]

N

Native Kontrol Standard [98]

Navegación [95]

NAVIGATE (botón) [57]

Nicho de plugin

- anulación [319]
- silenciar [319]

Nicho de sonido

- nombrar [217]
- número [271]
- restablecer [227]

NKS [98]

Nombre

- Escena [809]
- Grupo [232]
- Nicho de sonido [217]
- pauta [548]

Normalizar

- exportación de audio [250]

Nota fundamental

- ajustar [917] [920]

Notas

- borrar (controlador) [512]
- borrar (programa) [512]
- cortar/copiar/pegar (controlador) [517]

cortar/copiar/pegar (programa) [514]
cuantificación [517]
desplazamiento (controlador) [510] [511]
desplazar (programa) [509]
editar (controlador) [509]
Editar con el ratón [496]
mover (controlador) [510] [511]
mover (programa) [506]
pegar (controlador) [517]
pegar (programa) [514]
redimensionar (controlador) [510]
redimensionar (programa) [506]
selección rápida (controlador) [501]
seleccionar (controlador) [501] [504] [505] [506]
transportar (controlador) [511]
transportar (programa [507]

NOTE REPEAT [51]

O

Octavas

transportar eventos/notas [511]

Optimización del bucleo

exportación de audio [250]

P

PAD MODE (botón) [56]

Pads [57]

grabación [482]
Grupos de apagamiento [263]
Grupos de enlace [266]

Páginas de parámetros

control de parámetros vía automatización del anfitrión [605]
control de parámetros vía MIDI [605]
definición [934]
recorrer [89]

Panel de bibliotecas (Library) [145]

Panorama

aparato controlador [47]

Panorama general

estructura de un proyecto [42]

Parámetro

crear capturas empleando la función de protección [300]

Paso

definición [937]

Pattern

crear (programa) [542]

PATTERN (botón) [56]

Pauta [462]

ajustar duración (programa) [474]

ajustar la duración (controlador) [475]

borrar (controlador) [545]

borrar (programa) [544]

borrar eventos/notas (controlador) [512]

borrar eventos/notas (programa) [512]

Cargar con el grupo [176]

color [551]

convertir el audio [557]

copiar y pegar (controlador) [554]

cortar/copiar/pegar (controlador) [517]

cortar/copiar/pegar (programa) [514]

cortar/copiar/pegar contenido (programa) [553]

cortar/copiar/pegar eventos/notas (controlador) [517]

cortar/copiar/pegar eventos/notas (programa) [514]

crear (controlador) [543]

cuantificar eventos/notas [517]

definición [71] [935]

desplazar eventos/notas (controlador) [510] [511]

desplazar eventos/notas (programa) [509]

duplicar (controlador) [520]

duplicar (programa) [552]

edición (programa) [463]

editar eventos/notas (controlador) [509]

exportación de MIDI [559]

grabar en el modo de control (controlador) [482]

grabar en el modo de secuenciación (controlador) [490]

importar MIDI [561]

insertar (controlador) [544]

mover [555]

mover eventos/notas (programa) [506]

mover eventos/notas en el (controlador) [510]

pegar (controlador) [554]

pegar contenido (programa) [553]

poner nombre [548]

redimensionar eventos/notas (programa) [506]

redimensionar eventos/notas en el (controlador) [510]

secuenciador de pasos (controlador) [490]

seleccionar (controlador [542]

seleccionar (programa) [540]

seleccionar eventos/notas (controlador) [501] [505]

transportar eventos/notas (controlador) [511]

transportar eventos/notas (programa) [507]

Pautas
mover eventos/notas (controlador) [511]
poner variación [521]
remover [797]
pentatónicas
Escalas [290]
Phaser [729]
Plantilla
plugin [116]
standalone [116]
Plate Reverb [743]
PLAY (botón) [54]
Plugin [100]
ajustar parámetros [319]
anular [319]
Cambiar instancia [102]
carga [311]
definición [71]
guardar presetes [324]
mover [322]
silenciar [319]
Plugin de audio [354]
Afinación [356]
cargar [354]
editor [360]
extensión [358]
Formant [357]
Modo [355]
Modo bucleado [354]
Modo de esclusa [354]
Modo de esclusas (Gate) [362]
Modo del bucleo [361]
Parámetros [355]
Re-pitch [356]
Stretch [357]
Tempo [358]
Tono [356]
Transición [355]
Plugin del sámpler [327]
Amplitude Envelope [331]
Plugines
Externos [341]
Native Instruments [341]
Plugines AU [341]
Plugines de Native Instruments [341]
Plugines externos [341]
Plugines VST [341]
Preferencias
Audio [108]
Colores [135]

Default (opciones predeterminadas) [114]
General [104]
Hardware [132]
Library (bibliotecas) [118]
MIDI [111]
Plug-ins [126]
Routings [108]

Preferencias del programa [103]

Preparación de la grabación (controlador) [485]

Preset

empleo de presetes VST/AU [350]
guardar presetes de plugin [324]
Plugines de Native Instruments [350]
Plugines externos [350]

Principales

Escalas [286]

Programa MASCHINE

independiente vs. plugin [100]

Propiedades de canal

Entrada [572]

Propiedades de entrada

Página de audio [572] [680]

Propiedades de salida

Página Aux [582]
Página de audio [577] [586]

Propiedades del canal [570]

definición [931]
Entrada [680]
Groove [275]
Macro [619]
Salida [582] [586]

Propiedades rítmicas (Groove) [275]

definición [932]

Protección

abrir una captura en la vista de la protección [302]
actualizar captura [301]

Proteger captura

crear [300]
nociones básicas [300]

Proteger el modo [37]

Proteger el modo del controlador [37]

Proteger modo (controlador) [76]

Proyecto

definición [71] [935]
guardar con samples [244]
panorama general y estructura [42]

Punto de transferencia [930]

R

REC (botón) [54]

RECORD (controller) [851]

Recorrer

- Editor de pautas [96]
- Vista de la canción [96]

Redimensionar

- eventos/notas (controlador) [510]
- eventos/notas (programa) [506]
- Pauta (controlador) [475]
- Pauta (programa) [474]

Reflex [734]

reloj MIDI [113] [139] [140] [925]

Remover una pauta

- Vista de la canción [835]

Rendimiento de la UCP [924]

Renombrar una pauta

- Vista de la canción [835]

Repetición de nota [926]

Resochord [751]

Restablecer

- nicho de sonido [227]

RESTART (botón) [53]

Restaurar acción [80]

Resultados de la búsqueda [166]

Reverb [735]

Reversión/Restauración extendida [81]

Reversión/Restauración simple [80] [81]

Revertir acción [80]

S

Sample

escucha previa [174] [175]

exportar con el grupo [242]

exportar con el proyecto [244]

faltante [199]

importar a la biblioteca [197]

Sampleo

cortar (programa) [878]

editar (controlador) [868]

editar (programa) [864]

grabación (programa) [850]

mapeo (controlador) [900]

mapeo (program) [899]

mapeo (programa) [899]

Samples

definición [936]

Samples faltantes [199]

SAMPLING (botón) [50]

Saturación clásica [758]

Saturación de cinta [759]

Saturación de válvula de vacío [760]

Saturator [758]

Scene

crear (controlador) [797]

SCENE (botón) [55] [795] [814]

Sección [812]

ajustar extensión (controlador) [826]

ajustar extensión (programa) [823] [824]

asignar (controlador) [817]

asignar (programa) [816]

borrar contenido (programa) [832]

crear (controlador) [816]

crear (programa) [815]

definición [72] [936]

duplicar (controlador) [828]

duplicar (programa) [827]

modo [56]

mover (controlador) [823]

mover (programa) [822]

pasar a otra [791]

remover (controlador) [830]

remover (programa [829]

seleccionar (controlador) [820] [821]

seleccionar (programa) [817]

Sección de control [49]

Sección de GROUPS [52]

Sección de PADS [54]

Sección de TRANSPORT [49] [52]

Sección del MASTER [51]

Secuenciador
definición [937]
Secuenciador de pasos (controlador) [490]
Seleccionar
eventos/notas (controlador) [501] [505]
Modo de los pads (controlador) [259]
Seleccionar una pauta
Vista de la canción [834]
SELECT (botón) [57]
Selector de contenidos [62]
Selector de productos [62]
Selector de propiedades del canal [66]
Selector del tipo de archivo [62] [146]
Semitonos
transportar eventos/notas [511]
Sensibilidad de los pads [132]
SHIFT (botón) [53]
Silenciamiento
definición [934]
Silenciar
nicho de plugin [319]
Sonido o Grupo [270]
Símbolo del canal [66]
Símbolo del plugin [66]
Sincronizar con reloj MIDI externo [113] [139]
Singularizar secciones [828]
SLICE (controller) [880]
Solo [926]
SOLO (botón) [57]
SOLO (controlador) [273]
Solución de problemas [928]
Sonido
accionar vía notas MIDI [596]
aislar [270]
aplicar efectos [665]
Color [218]
configurar un efecto de envío [685]
duplicación [223]
envío de MIDI [614]
guardar [220]
introducción [205]
Lista de sonidos [205]
Macro propiedades [619]
mover [225]
nombrar [217]
pegar [223]
Propiedades de entrada (Página de audio) [680]
Propiedades de entrada (página MIDI) [596]
Propiedades de salida (Página Aux) [582]

Propiedades de salida (Página de audio) [577]

Propiedades de salida (página MIDI) [614]

propiedades rítmicas [275]

restablecer nicho [227]

silenciar y aislar [270]

Sonidos

definición [72] [937]

Propiedades de entrada (Página de audio) [572]

SOUND [66]

STEP (botón) [50]

STEP atrás/adelante (botones) [53]

Swing

definición [938]

SWING (perilla) [51]

T

Tarjeta de sonido [925]

ajustes [108]

direccionamiento de la entrada y la salida [108]

seleccionar entradas y salidas [108]

TEMPO (perilla) [51]

Tipo de archivo

seleccionar en el buscador [159]

Tono [262]

Tono fundamental [262]

Trabajar con pautas

Vista de la canción [834]

Transformación

parámetros [303]

Transformar

entre capturas [302]

Transient Master [705]

Transportación

eventos/notas (programa) [507]

Transportar

eventos/notas (controlador) [511]

U

Umbral [701] [707]

V

Vaciar el contenido de una pauta

Vista de la canción [834]

Variación

acceder [521]

aplicar los ajustes al sonido seleccionado [522]

Parámetros del modo aleatorio [523]

parámetros del modo natural [522]

poner en una pauta [521]

Variación de la pauta

acceder [521]

ajustar el rango de velocidad del modo aleatorio [523]

Variación de una pauta

ajustar el desplazamiento temporal en el modo aleatorio [524]

ajustar el desplazamiento temporal en el modo natural [522]

ajustar el rango de notas del modo aleatorio [523]

ajustar el rango de velocidad del modo natural [522]

ajustar la cantidad de notas del acorde en el modo aleatorio [523]

ajustar la distribución de notas del modo aleatorio [524]

ajustar la longitud de nota en el modo aleatorio [523]

aplicar los ajustes al sonido seleccionado [522]

modo aleatorio [521]

modo natural [521]

Parámetros del modo aleatorio [523]

Variaciones de una pauta

Modo aleatorio [522]

Modo natural [522]

Vista

abrir [73]

Vista de grupos [67]

Vista de ideas

Área de pautas [64] [785]

definición [70] [933]

Escenas [64] [785]

Grupos [64] [786]

Vista de la canción [812]

Área de pautas [65] [787]

Cambiar el color de una pauta [835]

Cambiar el nombre de una pauta [835]

Crear una pauta [834]

definición [72] [930]

Duplicar una pauta [836]

Grupos [65] [786]

Línea métrica [65] [786]
Remover una pauta [835]
Secciones [65] [786]
Seleccionar una pauta [834]
Trabajar con pautas [834]
Vaciar una pauta [834]
Vista de la protección
ingresar [301]
Vista del grupo
definición [932]
Vista del teclado [67]
definición [933]
VOLUME (perilla) [51]
Volumen [60]
Volumen general [60]
VST/AU
definición [935]