

○ KORE 2

MANUAL DEL USUARIO



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 software 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 ni por ningún medio y para ningún propósito sin el permiso escrito previo de NATIVE INSTRUMENTS GmbH, de aquí en más mencionado como NATIVE INSTRUMENTS. Todos los productos y nombres de compañías son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Por lo demás, el hecho de que estés leyendo este texto significa que eres el propietario de una versión legal y no de una copia ilegal. NATIVE INSTRUMENTS GmbH puede seguir creando y desarrollando software de audio innovador sólo gracias a gente honesta y legal como tú. Muchas gracias en nombre de toda la empresa.

Esta guía del usuario fue escrita por: Thomas Loop

Un agradecimiento especial par el Beta Test Team, cuya valiosa colaboración no solo estuvo en rastrear errores, sino en hacer de éste un mejor producto.

Germany

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com

MASSIVE was designed and developed entirely by
NATIVE INSTRUMENTS GmbH. Solely the name
Massive is a registered trademark of Massive Audio
Inc, USA.



© Native Instruments GmbH, 2007. Todos los derechos reservados.

1. Introducción

Esta parte del manual del usuario le brindará un breve panorama de las cualidades de KORE 2 y le explicará la manera más provechosa de emplear este manual. Además, encontrará notas para un uso seguro del Controlador KORE 2 en información general relacionada con el producto.

1.1 Bienvenido a KORE 2

Le estamos muy agradecidos por su compra de KORE 2. En nombre de todo el equipo de NATIVE INSTRUMENTS, esperamos que se sienta sinceramente inspirado por este producto.

KORE 2 ha sido diseñado para que pueda proporcionarle de manera rápida los sonidos que tiene en mente. El Navegador de KORE 2 está lleno de atributos musicales, especifique una combinación de sonidos y los mismos aparecerán inmediatamente listados.

El repertorio del Navegador de KORE 2 contiene más de 500 sonidos y cada uno brinda, además, variantes que pueden transformarse indefinidamente. Estos sonidos fueron creados para su empleo inmediato: las 3.000 variaciones pueden cargarse y tocarse instantáneamente si necesidad de apelar a otros programas adicionales, dado que KORE 2 ya viene equipado con seis ingenios de audio integrados. La potencia y variedad de sonido de cada uno de ellos convierten a KORE 2 en un verdadero Super Instrumento.

Se ha dedicado un especial esfuerzo en lograr que todos los sonidos de KORE 2 puedan accederse de manera simple y uniforme. Y si bien las diferencias técnicas que generan el sonido pueden diferir grandemente de un ingenio a otro, el control del sonido permanece constante: los parámetros más importantes de cada sonido individual han sido asignados al hardware, por lo cual usted podrá manipularlos directa y efectivamente. Con el Controlador KORE 2 también podrá controlar a distancia la transformación de las variaciones de sonidos.

Además de estas posibilidades, KORE 2 puede actuar como un anfitrión para que pueda integrar el plugin que desee. Importe sus presets de plugin favoritos en KORE 2 e intégrelos a la base de datos o realice procesamiento de sonido más personales empleando algo más que solamente componentes internos de audio y MIDI.

Este manual le enseñara a sacar el mayor provecho de KORE 2.

1.2 Cómo emplear este manual

Este manual está dividido en tres partes principales: la primera explica como instalar el hardware de KORE 2 . La instalación del y activación del software se explican por separado en la guía Setup Guide.

La segunda parte cubre sistemáticamente los distintos aspectos de KORE 2 y presenta la información de las distintas partes en el orden con que se presentan en la interfaz de KORE 2 . Cada parte de la interfaz de usuario está concentrada en una función específica y el manual le servirá de guía para encontrar rápidamente la información que necesita.



En los márgenes se presenta información adicional que amplía el tema específico de la sección y útiles consejos de aplicación práctica.

Observe que el capítulo de consulta (titulado “Referencia”) tiene dos secciones generales. En las mismas se explican algunos conceptos básicos de KORE 2 y se muestra la manera en que la interfaz del usuario está estructurada. Se recomienda encarecidamente la lectura de estas secciones para así poder entender todas las características ofrecidas por KORE 2 . Finalmente, la última parte del manual está constituida por los apéndices, los cuales contienen información específica sobre el uso de KORE 2 en conjunción con otros productos de NATIVE INSTRUMENTS. También contiene un índice de los términos importantes y un panorama de los atajos de teclado.

1.3 Cuestiones de seguridad

Por favor, utilice siempre el Controlador KORE 2 atendiendo las siguientes medidas de seguridad:



Y quienes no gustan de leer manuales verán, también, lo fácil que es el manejo de KORE 2 luego de dominar algunos principios básicos. El Panel de Información de KORE 2 brinda, a tal fin, un invaluable apoyo: cada vez que se posa el ratón sobre algún elemento de KORE 2, el Panel de Información explica el uso y finalidad de dicho elemento. Observe también que puede establecer el idioma del Panel de Información desde el diálogo de Opciones de la aplicación (esto se explica en la sección 3.3.5)

Advertencia

- ▶ Antes de usar el hardware de KORE 2, lea detenidamente las instrucciones abajo y el Manual del Propietario.
- ▶ El dispositivo tiene componentes que no pueden ser reparados por el usuario. No abra el dispositivo ni intente desarmarlo o modificar su interior. Si no funcionara correctamente, suspenda inmediatamente su uso y hágalo revisar por personal calificado.
- ▶ No exponga el aparato a la lluvia y no lo utilice cerca del agua o en condiciones de humedad. Procure mantenerlo alejado de vasos, botellas y otros recipientes que pudieran contener líquidos derramables. Evite la penetración de cualquier objeto o líquido en la unidad.
- ▶ El controlador KORE 2 se conecta a un puerto USB potenciado. Su operación sólo puede garantizarse como dispositivo único con un controlador USB 2 o con un hub USB 2 autopotenciado.

Precauciones

- ▶ No coloque el Controlador KORE 2 en una posición inestable en la que, accidentalmente, pueda caer al suelo
- ▶ Antes de mover el Controlador KORE 2, remueva todos los cables conectados
- ▶ Nunca use o guarde la unidad en lugares sujetos a temperaturas extremas (p. ej., bajo la luz directa del sol en un automóvil cerrado, o cerca de calefactores u otros equipos de calefacción), o a altos niveles de vibración.
- ▶ No emplee excesiva fuerza al usar los botones, perillas, interruptores o conectores.

- Para la limpieza del Controlador KORE 2, use un paño suave y seco. No emplee solventes, líquidos limpiadores o paños con químicos limpiadores.

1.4 Notas

- Descargo de responsabilidad: Native Instruments GmbH no puede responsabilizarse por daño o pérdida de datos causados por uso indebido o por modificaciones al Controlador KORE 2 o al software KORE 2.
- Especificaciones sujetas a cambio: la información contenida en este manual es, de buena fe, la correcta al momento de su impresión. Sin embargo, Native Instruments se reserva el derecho de realizar modificaciones en las especificaciones del software y del hardware, en cualquier momento y sin previo aviso ni obligación de actualizar las unidades existentes.
- Ubicación de la chapa identificadora: la chapa identificadora está ubicada en la parte inferior del producto. En ella figura el modelo del producto e información técnica. El número de serie también se encuentra en la parte inferior de la unidad.
- Deposición del producto: si por alguna causa el producto se estropea sin posibilidad de arreglo o si llegara al término de su vida útil, cumpla con las regulaciones de su país relativas a la deposición de residuos electrónicos
- Copyright: © Native Instruments GmbH 2007. Esta publicación no puede ser reproducida ni en todo ni en parte ni resumida; tampoco

puede ser transmitida, copiada o almacenada por un sistema de recuperación de información o traducida a otra lengua, en ninguna forma ni por ningún medio sin el previo consentimiento por escrito de Native Instruments GmbH.

- Todos los productos y nombres de compañías son marcas o marcas registradas de los respectivos propietarios.

1.5 Instalación del Software

Para los detalles acerca de la instalación del controlador del Controlador KORE 2, consulte la sección 2.2. Para más información acerca de la instalación del software de KORE 2, consulte la guía de instalación Native Instruments Setup Guide, incluida en este paquete.

2. Instalación del hardware

Gracias a la perfecta fusión entre el software y el hardware de KORE 2, el programa se convierte en un instrumento tangible, muy intuitivo y muy uniforme en su forma de operar.

- El Controlador KORE 2 es la interfaz táctil al mundo del KoreSound. Gracias a su concepto de Página de Control (explicado en la sección 3.1.4), puede unificar las interfaces de distintos plugines de instrumentos y efectos dentro de KORE 2 .
- El Controlador KORE 2 puede acceder también a todos los tipos de Variaciones de Sonido y puede actuar como una potente interfaz de hardware para la Base de Datos de Sonidos de KORE 2.

Si ya es dueño de un Controlador KORE 1, tenga en cuenta que es completamente compatible con KORE 2. Para más información lea el capítulo 3.9.



Al instalar KORE 2 por primera vez, no se olvide de seleccionar también la instalación del controlador del Controlador KORE 2. Esta opción tiene que marcarse explícitamente durante el último paso del proceso de instalación. Si va a emplear el Controlador KORE 2 2, necesitará instalar el controlador correspondiente. Los dos controladores son técnicamente diferentes.

2.1 Los elementos de hardware del Controlador KORE 2

2.1.1 Panel posterior



(1, 2) Puertos para interruptores de pie

Estos dos puertos pueden usarse para conectar cualquier tipo de controlador de pie. Las entradas sólo funcionan con señales de encendido y apagado. Los interruptores de pie pueden asignarse a los botones de las Páginas de Usuario. Lea los detalles sobre el empleo de controladores de pie en el capítulo 2.3.3.

(3, 4) Entradas de pedal

Aquí pueden conectarse distintos pedales (expresión, sostenimiento, volumen, etc.). La entrada del pedal recibe señales continuas. Puede asignarse a las perillas de la Pagina de Usuario. Lea los detalles sobre el empleo de pedales en el capítulo 2.3.3.

(

5) Puerto USB 2

Tenga en cuenta que para que el Controlador KORE 2 funcione deberá, al menos, establecer la conexión a un puerto USB 2; todas las otras conexiones que aquí se describen son opcionales. La conexión le da a la unidad su funcionalidad como controlador y le suministra energía eléctrica al hardware.

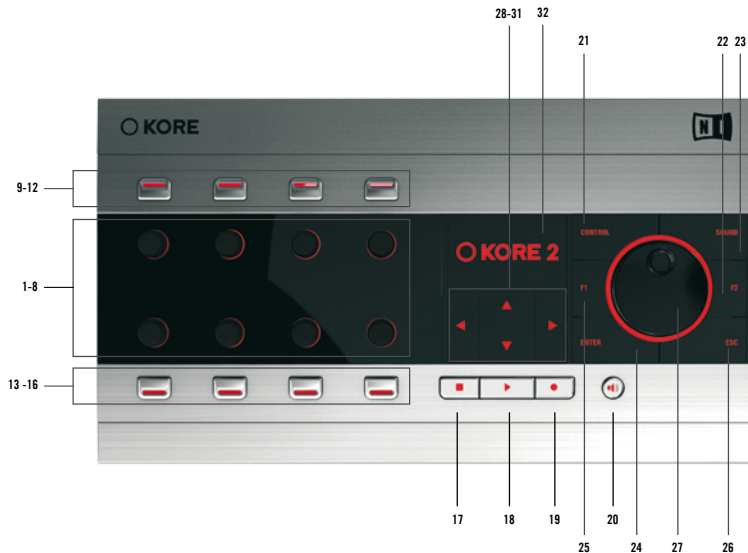
(6, 7) Salida/Entrada MIDI

El Controlador KORE 2 es también una interfaz MIDI. Use el puerto IN para conectar un teclado maestro y el OUT para manejar un dispositivo externo como una máquina de ritmos o un sampler. Las funciones del controlador, las perillas, botones y la transportación no transmiten información vía MIDI.

(8) Candado Kensington

Use esta cerradura para asegurarla con un candado Kensington y evitar el robo de KORE 2. Este tipo de candados puede encontrarse en los negocios de accesorios para ordenadores portátiles.

2.1.2 Panel superior



1-8: Perillas de Control

Son codificadores digitales sin fin con una resolución mucho más alta que la posible con el estándar MIDI. Controlan de manera incremental los parámetros de destino, lo que posibilita que el software tenga un control

muy suave de los valores respectivos. Puede emplear también las Perillas de Control para hacer transformaciones entre sonidos.

Las Perillas de Control son sensibles al tacto, es decir que si se toca una perilla (sin cambiar su valor), el Controlador KORE 2 reacciona y muestra el nombre del controlador y su estado actual en el visualizador del hardware (32). Esto es muy útil para la asignación de parámetros. Cada Perilla de Control está rodeada por un Anillo de Selección distinguible por una tenue luz roja cuando hay una asignación presente (es decir, cuando está en función). La luz parpadea cuando el controlador está siendo asignado y se torna rojo brillante cuando se toca la perilla en el hardware o se la cliquea en el software.

9-16: Botones del Controlador 1-8

Los botones tienen una luz que indica si están encendidos o apagados. En el software (ver la sección sobre las Páginas de Control) los botones pueden emplearse en modo puente o conmutador. También pueden emplearse para abrir la configuración de una Variación de Sonido.

17: Detener

Equivalente al botón Detener del Área de Transportación.

18: Iniciar

Equivalente al botón Iniciar del Área de Transportación.

19: Grabar

Botón carente de función en esta versión del programa KORE 2 .

20: Pre-Escucha

Activa el modo de Pre-Escucha para una comprobación rápida del KoreSound.

21: Control

Este botón abre la Páginas de Control del componente que está en foco.

22: F2

Este botón abre el Navegador y las opciones del hardware.

23: Sonido

Abre el Modo de Sonidos para navegar por la Matriz de Sonidos. El Modo de Sonidos permite realizar también transformaciones entre las Variaciones de Sonidos.

24: Intro

Este botón confirma una selección e introduce el nivel seleccionado de la Matriz de Sonidos.

25: F1

Este botón es sensible al contexto y cambia su función según la situación. Lea por favor el capítulo 3.9 para más detalles.

26: Escape

Use este botón para volver al nivel inmediato anterior de la estructura del menú.

27: Rueda de desplazamiento

Esta rueda tiene las mismas funciones que los botones Arriba/Abajo.

28-31: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Para navegar a través de los canales, páginas, menús y listas.

32: Visualizador

El Visualizador Principal muestra el estado del controlador, las páginas, los nombres de parámetros y sus valores, menús, listas y estructuras de carpetas.

2.2 Instalación del controlador

KORE 2 es un sistema integrado de software y hardware. Antes de usar el Controlador KORE 2 hay que tener ya instalado el correspondiente controlador del hardware.

En caso de no estar seguro de que el controlador esté efectivamente instalado: el instalador del controlador está ubicado en la carpeta del programa KORE 2, en el ordenador. En PC: Archivos de Programa / Native Instruments / KORE 2 /. Mac: Aplicaciones / KORE 2 / Driver /.

Instalación del controlador en Windows XP

- Inserte el CD de instalación de KORE 2 en la unidad de CD-ROM o localice el instalador del controlador (Driver) en la carpeta de programa KORE 2 en: Archivos de Programa \ Native Instruments \ KORE 2 \.



Inicie la instalación del controlador antes de conectar el Controlador KORE 2 en el ordenador. El instalador le pedirá conectar el hardware.



Para los usuarios de PC es necesario tener instalado el Service Pack 2 de Windows XP para el correcto funcionamiento del Controlador KORE 2. Esta actualización de Windows brinda el soporte de las funciones de USB 2.0.

- ▶ Use el Windows Explorer para ver el contenido de la carpeta.
- ▶ Inicie la instalación con un doble clic en Setup_koreusb_X.exe. Donde la X es el número de versión del controlador.
- ▶ El programa de instalación sugiere la ruta C:\Archivos de Programa\Native Instruments\KORE 2\, para la carpeta de destino. Puede también elegir otra carpeta si así lo desea.
- ▶ Durante la instalación se le pedirá conectar el Controlador KORE 2 . Conecte el Controlador KORE 2 en un puerto USB 2 del ordenador y siga las instrucciones hasta completar la instalación.

Instalación del controlador en OS X

- ▶ Inserte el CD de instalación de KORE 2 en la unidad de CD-ROM o ubique el instalador del controlador (Driver) en la carpeta de aplicación KORE 2, en Aplicaciones \ KORE 2 \ Driver.
- ▶ Inicie el paquete de instalación del controlador “NIUSBAudio-10.x-Installer.pkg” con un doble clic. La x de 10.x corresponde a la sub versión de Mac OS X.
- ▶ Tras clicar en “Continúe” puede seleccionar la ubicación de la instalación. El disco de inicio se selecciona por defecto

2.3 Conexión del hardware

2.3.1 Conexión del hardware en el ordenador

Antes de usar el Controlador KORE 2; ya tiene que estar instalado el controlador correspondiente. Si la instalación no se ha concretado, repase la instrucciones dadas más arriba, referentes a la instalación del controlador.

Después de encender el ordenador, conecte el Controlador KORE 2 con el cable USB que viene adjunto e inicie la aplicación KORE 2.

Siempre que el Controlador KORE 2 pasa de apagado a encendido (al conectarlo a un ordenador ya encendido o al encender el ordenador Teniendo el Controlador conectado), inicia una rutina de calibración de sus controles. Durante este proceso, el anillo rojo de selección alrededor de las perillas permanece encendido. No toque los controles ni apoye objeto alguno sobre los mismos que pueda afectar la posición de las perillas, pues esto produciría una calibración defectuosa. Si llegara a mover accidentalmente algún control, desenchufe el Controlador KORE 2 y vuelva a conectarlo para reiniciar la calibración.

2.3.2 Conexión en un dispositivo MIDI externo

Hardware: para recibir datos desde un controlador MIDI, como un teclado o un pedal MIDI, conecte el enchufe MIDI OUT de su controlador en el enchufe MIDI In del Controlador KORE 2 con un cable MIDI. Para enviar datos MIDI desde KORE 2, conecte el respectivo enchufe MIDI Out en el MIDI In del dispositivo que desea controlar. Asegúrese de que ambos



Puede suceder que el visualizador muestra tira u otros objetos. Diríjase al menú de opciones del controlador y mueva el brillo y el contraste para corregir esto.

dispositivos conectados vía MIDI estén puestos en el mismo canal MIDI y de haber seleccionado los puertos correctos en KORE 2.

Software: en el Menú de Archivos seleccione Audio and MIDI Settings. En la ficha MIDI, active el dispositivo MIDI NI KORE 2 cliqueando en OFF. Cuando el dispositivo se habilita aparece como ON.

2.3.3 Conectar un pedal o un interruptor de pie

Pedales adicionales(de expresión, de volumen, etc.) pueden emplearse también con el Controlador KORE 2, si se los conecta a Entradas de Pedal, a la derecha de los enchufes MIDI. Los pedales se calibran automáticamente durante el inicio del Controlador KORE 2 . Si el pedal o interruptor de pie se conecta después del inicio de KORE 2, hay que recalibrar KORE 2 según lo descrito en el capítulo 3.3.5.

Los interruptores de pie pueden conectarse en la entradas situadas a la izquierda del panel posterior. Se pueden usar interruptores de pie de tipo normalmente abierto o normalmente cerrado, pero compruebe que estén enchufados y encendidos para que KORE 2 pueda detectar la clase de dispositivo que está usando.

Lea, por favor, el capítulo 3.5.3 para saber el procedimiento de asignación de pedales e interruptores de pie a las Páginas de Controlador de KORE 2.

3. Referencia

Los capítulos de referencia constituyen el grueso de este manual. Aquí podrá encontrar la descripción detallada de todas las funciones, comandos y elementos de la interfaz de KORE 2.

Asegúrese de leer, al menos, las secciones 3.1 y 3.2 para obtener un panorama mínimo del producto.

3.1 Conceptos importantes para entender KORE 2

Los siguientes párrafos dan cuenta general de KORE 2. También informan sobre los plugines y anfitriones, los INGENIOS INTEGRADOS y otros productos de NATIVE INSTRUMENTS que trabajan con KORE 2. También brindan una presentación sobre el modo en que KORE 2 integra software y hardware para generar una unidad fácil de usar, y explican el importante concepto de sonidos anidados.

Si ya está familiarizado con esta terminología, siéntase en libertad de saltar los párrafos correspondientes. Sin embargo, la lectura de estos pasajes lo ayudará a tener una mejor comprensión de KORE 2 y sus conceptos.

3.1.1 El instrumento KORE 2: standalone, plugin y anfitrión

KORE 2 es un instrumento que puede crear una gran variedad de sonidos en su ordenador sin necesidad de apelar a hardware adicional. Del mismo

modo que podría encender un sintetizador de hardware, usted puede iniciar KORE 2 en el ordenador y éste se conectará directamente con el hardware del ordenador. Este hardware estaría compuesto entonces por la interfaz de audio del programa y cualquier teclado MIDI o controlador que tuviera disponible. Este modo de operación independiente se denomina standalone en este manual.

Sin embargo, un sintetizador de hardware se usaría, además, en combinación con una mesa de mezclas, un rack de efectos y el cableado necesario. Pero, obviamente, no se pueden conectar cables a un software, para ello está el así llamado programa anfitrión: el cual carga otros programas como plugines durante la operación. Mientras que los plugines representan a los sintetizadores, sampleadores y/o unidades de efectos, el programa anfitrión actúa como si fuera el medio de mezclas. Dentro del anfitrión usted puede definir la manera en que el plugin está conectado y desde allí manejar también el hardware de su sistema.

Algunas veces una aplicación puede usarse como standalone y como plugin, y algunas aplicaciones pueden usarse como un plugin dentro de un anfitrión. A menudo, las aplicaciones standalone son anfitriones que emplean plugines (en ambos sentidos), un ejemplo muy común son los secuenciadores de software. La mayoría de estos secuenciadores no funcionan como plugines. Y contrariamente, algunos sintetizadores, y con más frecuencia, los efectos sólo están disponibles como versiones plugines para un anfitrión y no pueden usarse de manera standalone. KORE 2, sin embargo, puede usarse de todas las maneras descritas.

KORE 2 brinda una versión standalone y una versión plugin. Puede usar KORE 2 sin ningún otro software, de la manera descrita arriba, o también

usarlo como plugin dentro de un anfitrión. Esto le garantiza poder usarlo con cualquier otro generador de sonido que quiera emplear.

Pero KORE 2 también es por sí mismo un anfitrión y puede albergar otros plugines. Esta funcionalidad es posible tanto cuando KORE 2 está como standalone y como cuando funciona como plugin; en este último caso decimos que KORE 2 se convierte en sub-anfitrión.

Ampliaremos el concepto de sub-anfitrión en el capítulo siguiente (cuando presentemos la idea de anidamiento), y en el párrafo 3.1.3 volveremos al concepto de plugin.

KORE 2 como standalone

Como programa standalone (independiente) KORE 2 es su solución completa para su trabajo en el estudio y sobre el escenario.

La versión standalone de KORE 2 cuenta con cuatro menús en el nivel de aplicación:

- ▶ El MENÚ DE ARCHIVOS (FILE) tiene las funciones para crear, cargar y guardar las Performance y los KoreSounds, y brinda acceso a las preferencias de KORE 2.
- ▶ El MENÚ DE EDICIÓN (EDIT) contiene las funciones necesarias para trabajar con los mezcladores de KORE 2, tales como crear, copiar y pegar canales. También cuenta con un sistema para revertir los comandos.
- ▶ En el MENÚ VER (View) puede controlar los contenidos de la ventana del programa.
- ▶ El MENU DE AYUDA (Help) abre el Centro de Servicio de NATIVE INSTRUMENTS, con el cual podrá gestionar sus licencias y acceder al soporte técnico del sitio de Internet de NATIVE INSTRUMENTS.

KORE 2 como plugin

- La versión plugin de KORE 2 es igual a la versión standalone, salvo por el hecho de carecer de los menús arriba mencionados y de que en un medio anfitrión, el secuenciador se ocupa de todo lo referente al audio y al MIDI. Los comandos de los menús standalone que también son importantes para el plugin, se encuentran en el MENÚ GLOBAL DEL PLUGIN. En modo plugin, KORE 2 puede trabajar en cualquier programa anfitrión (p. ej., Cubase, Logic Audio, Pro Tools, Ableton Live, Sonar, Digital Performer, Tracktion, etc.). KORE 2 se inserta en el mezclador del programa bajo la forma de un instrumento o efecto virtual (hay varias versiones de KORE 2 que cumplen esta tarea). Pero note también que el plugin KORE 2 es por sí mismo un anfitrión VST/AU. Esto, a su vez, le permite a KORE 2, organizar, mezclar y controlar múltiples plugines dentro del anfitrión.

Si tiene varias instancias del plugin KORE 2 dentro de su programa anfitrión, puede navegar a través de ellas con su Controlador KORE 2 (ver capítulo 3.9)

Hay tres versiones de KORE 2 que funcionan como plugin:

- KORE 2 es el instrumento VSTi normal.
- KORE 2 FX es la versión de efectos que provee la señal de entrada.
- KORE 2 2x16 provee 16 salida estéreo para usar los KoreSounds con varias salidas. Tenga en cuenta también que múltiples salidas conllevan un mayor consumo de CPU.

3.1.2 Sonidos Simples, Multi Sonidos, Performances y Anidamiento



El Área de Edición de una Performance contiene sonidos anidados.

Buscar el sonido exacto que corresponda al tipo de música el que está trabajando puede resultar una tarea muy larga. Para seguir con el ejemplo descrito arriba, usted necesitaría cargar diferentes plugines en el anfitrión y luego debería ir probando uno por uno para encontrar el sonido adecuado; requiriendo en cada caso una manipulación del sonido específica a cada plugin. KORE 2 le permite abstraerse de las particularidades de cada plugin. Y a cambio, le permite concentrarse solamente en el sonido. KORE 2 brinda una concisa interfaz para manejar los diferentes plugines de manera estandarizada (esta es la función del Controlador KORE 2), y su base de datos contiene los sonidos de todos los plugines instalados en el sistema, etiquetados según sus ATRIBUTOS musicales para un rápido acceso.

Cada entrada de la base de datos constituye un KoreSound. El mismo contiene los Atributos del sonido e información adicional, como por ejemplo el autor del sonido, la ubicación en el disco duro o los comentarios que usted creyera pertinentes. Técnicamente, un KoreSound le indica a



Si ya está familiarizado con las técnicas de sampleado, represéntese un KoreSound de manera similar a un sample. La única diferencia es que el sample es la grabación de un sonido, mientras que un KoreSound es la “grabación” de la estructura que genera un sonido. Esto permite la reproducción de los sonidos en cualquier momento y posibilita también realizar amplias modificaciones sobre el sonido, algo imposible de hacer con los samples.

KORE 2 los plugines que fueron empleados para generar el sonido y la configuración correspondiente requerida para reproducir exactamente el sonido. Mientras el KoreSound se hace cargo de los aspectos técnico, usted puede concentrarse exclusivamente en la música.



Un Sonido Simple en el Área de Edición de KORE 2 .

Un KoreSound que remite a un solo plugin se llama un Sonido Simple (SingleSound). Un Multi Sonido (MultiSound), por el contrario, puede contener cualquier cantidad de plugines conectados arbitrariamente entre sí. Sin embargo, al igual que con los Sonidos Simples, usted no necesitará ocuparse del manejo de los plugines. La estructura técnica de un Multi Sonido está encapsulada (pero, por supuesto, puede editar todos los detalles se así lo desea).



Multi Sonido con su Matriz de Sonidos expandida.

El concepto de KoreSound también permite explicar por qué KORE 2 es un sub-anfitrión. Por una parte se usa como un instrumento: puede cargarlo como un plugin con una gran variedad de sonidos a mano: la base de datos de los KoreSounds, donde cada entrada representa un sonido posible del instrumento KORE 2. Por otra parte, KORE 2 pueden brindar tanta variedad porque a su vez alberga los plugins definidos por cada KoreSound.

La idea de ‘sub-anfitrión’ se lleva aún más lejos por el hecho de que un Multi Sonido puede albergar a cualquier otro KoreSound en vez de a un



Volviendo a la comparación entre KoreSounds y samples, un Sonido Simple (SingleSound) puede considerarse como la grabaciones de un único instrumento mientras que un Multi Sonidos (MultiSound) es la grabación de una orquesta completa, incluyendo los arreglos y a el conductor (técnicamente representado por un secuenciador de pasos o un arpegiador).

plugin. El concepto de un KoreSound dentro de otro KoreSound es lo que en este manual denominaremos anidamiento.

El anidamiento permite dos cosas: en un nivel básico, proporciona la posibilidad de combinar fácilmente no sólo Sonidos Simples, sino Multi Sonidos dentro de un nuevo Multi Sonido. Esto salva la distancia entre ambos tipos por lo que no hace falta saber si se está empleando uno u otro (a menos que quiera modificar el funcionamiento interno de un KoreSound. En un nivel más avanzado, puede crear cualquier recorrido de señal imaginable: incluso es posible realimentar bucles

Con este concepto de anidamiento en mente, es también obvio que el nivel más alto de KORE 2 : la Performance, constituido por KoreSounds que uno selecciona vía el NAVEGADOR (Browser), no es muy distinta de un Multi Sonido. Puede, por ejemplo, guardar toda la Performance como un Multi Sonido (empleando el MENÚ DE ARCHIVOS) y cargarlo como parte de otra Performance. La sola diferencia entre una Performance y un Multi Sonido radica en la información no estructural: una Performance guarda, por ejemplo, el valor de BPM del reloj global; mientras que un Multi Sonido adapta su velocidad al valor global.

Resumiendo, los partes constitutivas que construyen jerárquicamente el ingenio de sonido de KORE 2 son (yendo de abajo hasta arriba):

- ▶ El Sonido Simple (SingleSound)
- ▶ El Multi Sonido (MultiSound)
- ▶ La Performance

A excepción de la Performance, todos los sonidos son intercambiables y pueden recombinarse arrastrando unos sobre otros, o guardar partes parciales de su estructura como un KoreSound independiente.

Otra idea importante a la hora de trabajar con una MATRIZ DE SONIDOS es el foco. Siempre hay un componente de la matriz en foco. Puede tratarse de una INSERCIÓN DE CANAL, un canal (cliquee la CABECERA DE CANAL), la FICHA DE AUDIO, la FICHA DE MIDI, etc. Los componentes pueden focalizarse con un clic del ratón o navegando la MATRIZ DE SONIDOS mediante el Controlador KORE 2 (ver sección 3.9).

3.1.3 Ingenios integrados y plugines VST/AU

De manera similar a las mesas de mezcla, en la mayoría de los casos los programas anfitriones no pueden generar sonidos por sí mismos. Esa es la tarea de los plugines. El anfitrión sólo proporciona el medio en el cual los plugines realizan el direccionamiento, el control y el contacto con el hardware.

KORE 2, es sin embargo un instrumento y, por lo tanto cuenta con seis INGENIOS INTEGRADOS de generación de sonido:

- ▶ ABSYNTH
- ▶ FM8
- ▶ GUITAR RIG
- ▶ KONTAKT
- ▶ MASSIVE
- ▶ REAKTOR

Estos ingenios son derivaciones de los seis respectivos productos de NATIVE INSTRUMENTS y aportan todo el conjunto de sus funciones, con la sola excepción de que estos INGENIOS INTEGRADOS no tienen una interfaz gráfica propia. El próximo capítulo explica la manera de interactuar con todos ellos.

Al instalar KORE 2, automáticamente se instala también su contenido de fábrica. El contenido puede abrirse con el NAVEGADOR. Estos sonidos se emplean con los INGENIOS INTEGRADOS, por lo que no necesitará ningún otro plugin para hacer música con KORE 2. Si ya es dueño de la licencia de uno de estos INGENIOS INTEGRADOS y ya tiene instalado el producto, KORE 2 automáticamente substituye el INGENIO INTEGRADO por la correspondiente versión completa y pone el contenido de fábrica adicional en la base de datos.

Además de los INGENIOS INTEGRADOS, puede cargar también cualquier tipo de plugin VST y AU en KORE 2. Sin embargo, KORE 2 no puede pasarle directamente los KoreSounds. Para ello hay un proceso por lotes que convierte automáticamente todos los parches de los plugines en KoreSounds. Cada KoreSound producto de este proceso represente uno de los sonidos del plugin, y se integra a la base de datos de KORE 2.

Por favor, tenga en cuenta que un KoreSound sólo tiene la referencia que remite al plugin, pero no lo contiene. Puede copiar cualquier KoreSound de un ordenador a otro, incluso entre Mac OS X y Windows, pero el KoreSound no funcionará a menos que también el mismo plugin esté instalado en la otra máquina.



La conversión del parche de un plugin en un KoreSound ya ha sido realizada para los productos de NATIVE INSTRUMENTS, y puede instalar manualmente KoreSounds refinadamente elaborados para aquellos productos que ya posee. Revise la carpeta dedicada a tal efecto en el DVD de instalación de KORE 2 y consulte el Administrador de Actualizaciones del Centro de Servicio para comprobar las adiciones recientes.

KORE 2 y los parámetros del plugin

Es importante resaltar que la interacción entre KORE 2 y los plugins se manifiesta diferentemente, dependiendo de la forma en que los plugins manejan la automatización de parámetros. KORE 2 solamente puede usar y controlar aquellos parámetros que aparecen expuestos a través de una interfaz VST o AU. Dependiendo del diseño particular del plugin, esto puede ocasionar alguna confusión.

Con algunos instrumentos virtuales modulares, como KONTAKT y REAKTOR, es imposible diseñar un juego inamovible de parámetros para que los use el programa anfitrión. La configuración de un Ensemble de REAKTOR o un Multi de KONTAKT puede llegar a ser bastante complejos ya que los creadores de esos parches tiene que decidir y programar manualmente el juego de parámetros. Tenga en cuenta esto a la hora de crear sus propios Ensembles con REAKTOR o Instrumentos personalizados con KONTAKT; y consulte siempre la documentación del plugin respectivo para saber la manera de manejar esta cuestión.

Para las series de instrumentos virtuales KOMplete 4 de Native Instruments, la biblioteca completa de parches has sido preparada para su uso en KORE 2. Consulte, por favor, el Apéndice A para saber el comportamiento de algunos de los plugins KOMplete 4.

El Apéndice A le resultará útil también para saber como integrar sus propios Ensembles REAKTOR en KORE 2. Encontrará toda un sección dedicada a REAKTOR en KORE 2.

KORE 2 y las bibliotecas de samples

KORE 2 actúa como un anfitrión para plugines VST/AU. Esto significa que maneja directamente los parámetros expuestos por los diferentes plugines.

Pero los plugines no consisten solamente en parámetros, también contienen samples. KORE 2 solamente carga el plugin, dejando que el contenido del sample sea manejado a nivel del plugin mismo, sin que haya ningún tipo de control por parte de KORE 2. Esto, a veces, provoca algunos inconvenientes al manejar las bibliotecas de samples.

La regla básica es que el plugin respectivo tiene que saber dónde encontrar su contenido para que lo pueda cargar correctamente en KORE 2. Si el plugin no sabe hallar sus contenidos, tampoco lo podrá hacer en KORE 2.

Si alguna vez se encuentra con el problema de que un sample no se puede cargar en KORE 2, verifique primero la configuración adentro del plugin antes de buscar la causa en KORE 2.

Algunas reglas prácticas

- ▶ Si desea usar el contenido de fábrica de un plugin, verifique que la estructura de las bibliotecas de fábrica permanezcan sin alteraciones.
- ▶ Si dentro de su sistema operativo traslada de lugar una biblioteca de fábrica, deberá rectificar la nueva ubicación dentro del plugin respectivo y no dentro de KORE 2
- ▶ Podrá agregar carpetas a una biblioteca de fábrica siempre y cuando el contenido original permanezca intacto.
- ▶ Advierta el hecho de que la modificación del contenido de fábrica de ingenios no integrados modificará el comportamiento de los KoreSounds

en en la biblioteca de fábrica de KORE 2, por eso guarde siempre los parches modificados en su propia estructura de archivos y no sobrescriba el archivo original.

3.1.4 Hardware y software: el sistema de páginas de control y las variaciones de sonido

Un KoreSound viene munido de su propia PÁGINA DE CONTROL. Una Página de control es un juego de controles (ocho perillas y ocho botones), que sirve para controlar a distancia el juego de parámetros del KoreSound establecido por el usuario. Esto unifica en gran medida el manejo de los KoreSounds y los plugines subyacentes

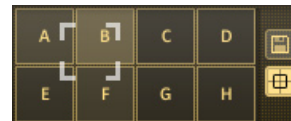
Todo KoreSound que viene con KORE 2, ya viene con páginas dedicadas que aprovechan todas las capacidades del sistema. Una perilla o botón de una PÁGINA DE CONTROL a menudo controla remotamente varios parámetros al mismo tiempo, cada uno de ellos con su propio rango de acción, con algunos también invertidos; las posibilidades son infinitas. Puede crear páginas similares para su uso personal gracias a que las PÁGINAS DE CONTROL cuentan con un mecanismo de aprendizaje: habilite el MODO LEARN, haga clic en una Perilla de Controlador de una página para activarla, y altere el parámetro del KoreSound al cual la página pertenece: por ejemplo, el control de recorte (cutoff) del plugin subyacente. Después de deshabilitar el modo Learn, podrá controlar el recorte cómodamente y a distancia directamente desde la interfaz de KORE 2 y no tendrá necesidad de abrir separadamente el editor del plugin.

El hardware de KORE 2 lleva el acceso fácil de los parámetros un paso más adelante, porque pone literalmente en sus manos una representación

física de las PÁGINAS DE CONTROL. Seleccione un KoreSound dentro de KORE 2 y verá automáticamente las páginas correspondientes mapeadas en el Controlador KORE 2 . Dado que las páginas están disponibles para todos los KoreSounds, usted puede ahora “tocar” el plugin que está usando en KORE 2 y puede modificar incluso Multi Sonidos avanzados con la punta de sus dedos. KORE 2 conforma un paquete íntimamente integrado de software y hardware para el diseño del sonido, el trabajo en el estudio y las presentaciones en vivo.

Además de todo esto, las PÁGINAS DE CONTROLADOR constituyen la base para las VARIACIONES DE SONIDO, otra de las propiedades inherentes a todo KoreSound. Una VARIACIÓN DE SONIDO es una foto de las configuraciones de la Página de Control del KoreSound. Esto significa que puede manipular un KoreSound a través de sus páginas (y del hardware) hasta adaptarlo a sus necesidades y luego puede guardar esta configuración bajo la forma de una Variación de Sonido. Puede seguir realizando modificaciones y guardar el resultado como otra Variación de Sonido. Cada KoreSound puede contener hasta ocho variaciones. Por supuesto, siempre podrá abrirlas de manera instantánea.

KORE 2 permite incluso realizar TRANSFORMACIONES entre VARIACIONES DE Sonido. Una VARIACIÓN DE SONIDO establece al cargarse valores específicos para los parámetros de las PÁGINAS DE CONTROL del KoreSound; y el proceso de transformación cambia gradualmente estos valores por unos nuevos. Dependiendo de los parámetros controlados por las páginas, este proceso puede generar sonidos completamente nuevos, nunca antes escuchados.



Cada KoreSound del contenido de fábrica de KORE 2 ya viene muniendo de ocho Variaciones de Sonido .

3.2 Panora de la interfaz de usuario

A continuación presentaremos la interfaz de KORE 2 y explicaremos de manera general los elementos que la componen. En esta sección también aprenderá los nombres de los controles más importantes.



La interfaz de KORE 2 con al Cabecera Global (Global Header) arriba, debajo el Panel Superior (Upper Pane), luego el Panel inferior (Lower Pane) mostrando el Navegador (Browser) y por último, abajo de todo, el Panel de Información (Info Pane).

KORE 2 presenta en su interfaz cuatro áreas principales. Este capítulo describirá las funciones de cada una de ellas. La Interfaz de KORE 2 es

muy flexible y sus elementos pueden ocultarse, según convenga, con los controles presentes en la Cabecera Global.

Las cuatro áreas son:

- ▶ LA CABECERA GLOBAL (GLOBAL HEADER)
- ▶ EL PANEL SUPERIOR (UPPER PANE)
- ▶ EL PANEL INFERIOR (LOWER PANE)
- ▶ EL PANEL DE INFORMACIÓN (INFO)

La CABECERA GLOBAL está siempre visible y contiene los botones correspondientes a las principales partes de la interfaz (CONTROLADOR GLOBAL, ÁREA DE EDICIÓN/ADMINISTRADOR DE SONIDOS, NAVEGADOR y PANEL DE INFO), presentando además el ÁREA DE TRANSPORTE y el ÁREA DE ACTIVIDAD.

El PANEL SUPERIOR es el área inmediatamente debajo de la CABECERA GLOBAL. Dependiendo de lo establecido con los botones de visualización, La misma muestra el CONTROLADOR GLOBAL y el ÁREA DE EDICIÓN (con la Matriz de Sonidos) o el CONTROLADOR GLOBAL y el ADMINISTRADOR DE SONIDOS (para la Automatización y el Mapeo de teclado).

El PANEL INFERIOR contiene el NAVEGADOR. El PANEL DE INFORMACIÓN puede ocultarse pulsando el correspondiente botón de la CABECERA GLOBAL. Este panel muestra leyendas explicativas al posar el ratón sobre los distintos elementos de la interfaz de KORE 2.

3.2.1 La cabecera global



La fila de botones ubicada a lo largo de la parte superior de la interfaz constituye la Cabecera Global. Es el control central de la interfaz de KORE



Las versiones standalone y plugin de KORE no difieren al respecto. El plugin solo carece de la barra de menú de la versión standalone. Los comandos aplicables al plugin se encuentran en un menú extra presente en su Cabecera Global.

2 y siempre está visible. Su función principal es brindar control directo de los parámetros globales y acomodar la interfaz de KORE 2 según las distintas situaciones de operación requeridas.

Los Botones de visualización permiten activar las diferentes vistas de KORE 2. Dependiendo de la tarea (y del estado de la pantalla), podrá encontrar rápidamente la vista adecuada. Con los respectivos botones puede activar el **ÁREA DE EDICIÓN (Edit)** y la correspondiente **MATRIZ DE SONIDOS (Sound Matrix)**, y abrir el **ADMINISTRADOR DE SONIDOS (Sound Manager)**. Si el **NAVEGADOR (Browser)** está activo, puede ocultar la **MATRIZ DE SONIDOS** o el **ADMINISTRADOR DE SONIDOS**, para maximizar el espacio.



Dos vistas diferentes de KORE 2. Arriba se puede apreciar un KORE 2 minimizado, presentando sólo el nivel principal de la Matriz de Sonidos. Debajo aparece una vista completa con el Controlador Global, la Matriz de Sonidos y el Navegador.



La flexibilidad de esta interfaz le permite ocultar el Área de Edición cuando solamente desea cargar un sonido; o tener sólo a la vista el Controlador Global y la Matriz de Sonidos (para concentrarse rápidamente en los sonidos) cuando está tocando música.

El **ÁREA DE TRANSPORTE** (Transport) se ocupa de las funciones relacionadas con el tiempo. KORE 2 posee un reloj interno que puede usarse para sincronizar los parámetros temporales de un instrumento o efecto. También puede controlar el tempo de secuenciadores, reproductores MIDI y arpeggiadores. Use estos controles para iniciar o detener el reloj, establecer un tempo nuevo con el Editor de Tempo, o sincronizar el tempo propio con el de otros músicos mediante la función Tap. Desde aquí podrá modificar también el Tiempo del Compás del reloj de KORE 2. Finalmente, el Visualizador de Compases le permite ver su posición actual dentro del compás.

La última sección de la **CABECERA GLOBAL** muestra el **ÁREA DE ACTIVIDADES** (Activity), que muestra la información sobre las distintas actividades que lleva a cabo KORE 2, como ser los valores de los parámetros que están siendo editados, el LED que señala la actividad MIDI, o el visualizador del uso de CPU. También cuenta con un práctico botón de emergencia: el botón de “Pánico MIDI”, y con un botón para guardar la Performance. Consulte el capítulo 3.3 para una descripción detallada de los controles globales.



Al usar KORE 2 como un plugin, el reloj global está provisto por el anfitrión y no puede modificarse desde KORE 2. Estará sincronizado automáticamente.

3.2.2 Controlador Global



El CONTROLADOR GLOBAL (Global Controller) es una vista de contexto que aparece en el sistema de Páginas de Control de KORE 2 . Encontrará todos los detalles referentes al sistema de páginas en la sección 3.5. Allí podrá ver que cada sonido y cada canal en KORE 2 cuenta con su propio juego de PÁGINAS DE CONTROL. También hay un juego de páginas predefinidas que pueden personalizarse según las necesidades del usuario. El CONTROLADOR GLOBAL ayuda en la tarea de organizar las numerosas páginas de los canales (y sus sonidos) residentes en la MATRIZ DE SONIDOS.

Normalmente el CONTROLADOR GLOBAL muestra las Páginas de Control del sonido o canal que está en el foco de la interfaz de KORE 2 o del Controlador de hardware de KORE 2 . En la interfaz del programa, usted puede enfocar un canal cliqueando en la respectiva CABECERA DEL CANAL y puede enfocar un sonido al cliquear en la Inserción de Canal en la que reside. Sin embargo, puede bloquear o proteger el Controlador Global para que el componente que en ese momento esté en foco así permanezca; sin tener en cuenta el estado del Controlador KORE 2 . Esto se hace con el botón Lock.

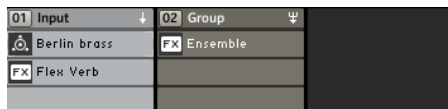


Una buena configuración de una Performance podría, por ejemplo, tener asegurados sus parámetros más importantes en una Página de Usuario protegida; logrando así una vía de control rápido a través del hardware. Use la interfaz para controlar las cuestiones de detalle cuando sea necesario.



Puede cambiar la vista del CONTROLADOR GLOBAL cliqueando el botón respectivo (GLOBAL CONTROLLER) presente en la CABECERA GLOBAL.

3.2.3 Área de edición y matriz de sonidos



Las áreas de KORE 2 donde realmente se produce y procesa el sonido se encuentran en los canales de la Matriz de Sonidos (Sound Matrix). Un canal está compuesto por varias Inserciones de Canal puestas en orden jerárquico. Las inserciones (las ranuras de la matriz) pueden contener cada una un KoreSound, de Sonido Simple o Multi Sonido, y posibilitan un flujo flexible de trabajo.

Hay tres tipos de canales diferentes:

- ▶ **CANAL FUENTE (SOURCE CHANNEL):** es un canal que contiene sonidos sin señales de entrada.
- ▶ **CANAL DE ENTRADA (INPUT CHANNELS):** es el canal que se usa para la entrada de audio desde un hardware externo o desde niveles superiores de la Matriz de Sonidos.
- ▶ **CANAL DE GRUPO (GROUP CHANNEL):** es un canal que suma y procesa la salida de los canales residentes en el mismo nivel de la Matriz de Sonidos.

Los canales cambian de forma según la entrada seleccionada en el menú de FUENTES DE ENTRADA (Input Source).

Las señales, sean éstas de audio o MIDI, son enviadas a través de la Matriz, desde arriba hasta abajo: desde el nivel mezclador madre al nivel subordinado y desde el CANAL DE INSERCIÓN superior al canal inferior.

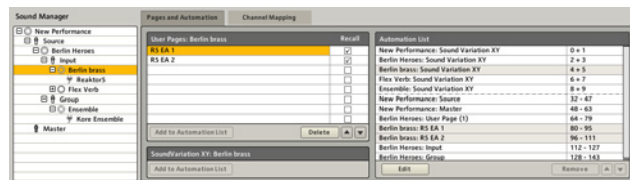
Los parámetros de entrada y salida se controlan mediante fichas de Audio y de MIDI, situadas justo debajo de los respectivos niveles en la MATRIZ DE SONIDOS. Estas dos Fichas se muestran alternadamente, haga clic en “Audio” o en “MIDI”, para ver sus parámetros respectivos.

A través de los envíos Aux(liares), las señales de audio pueden fluir horizontalmente dentro del mismo nivel de mezclado. Los datos MIDI pueden también distribuirse dentro un mismo nivel de la Matriz de Sonidos a través de un sistema de envíos de la Ficha MIDI.

El Área de Edición y el Administrador de Sonidos son mutuamente excluyentes dado que comparte el mismo espacio, por eso se muestra una, la otra está oculta. También, puede ocultar las dos vistas a la vez y así ganar mucho más espacio cuando tenga que recorrer listas grandes de sonidos en el Navegador.

Los detalles acerca de la Matriz de Sonido los encontrará en la sección 3.4.

3.2.4 El administrador de sonidos



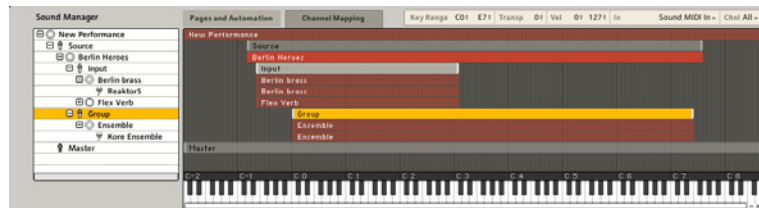
En el ADMINISTRADOR de SONIDOS (Sound Manager) usted podrá trabajar sobre los rangos de teclado de los KoreSounds, manejar las PÁGINAS DE CONTROL y la lista de los parámetros automatizables por el anfitrión cuando KORE



Haga clic en el botón SOUND MANAGER para reemplazar el ÁREA DE EDICIÓN por el ADMINISTRADOR DE SONIDOS en la pantalla del ordenador.

2 está operando como un plugin. Los parámetros pueden entonces ser controlados por el programa anfitrión (p. ej., al “dibujar” curvas en las pistas de automatización del secuenciador).

Con la función **RECALL** de la Lista de Páginas (Page List) puede decidir si los Controladores de la página respectiva pueden formar parte de Variaciones de Sonido (Sound Variations).

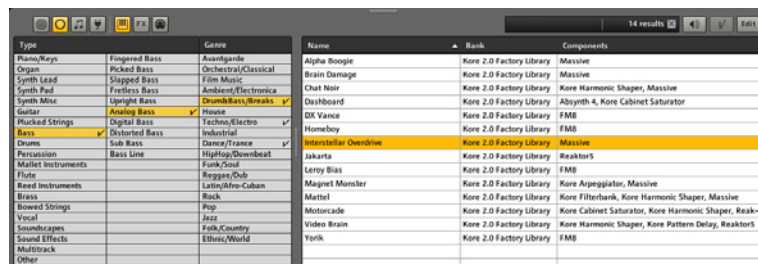


LA FICHA DEL MAPEO DE CANALES (Channel Mapping) brinda un editor de fácil empleo que permite establecer rangos de teclas para todos los canales de una Performance. Los rangos se disponen en una ventana gráfica muy precisa que puede manejarse directamente con el ratón. Hallará más aspectos referidos al Administrador de Sonidos en la sección 3.6.



Esto puede usarse para formar capas de sonidos y lograr rápidamente sonidos creativos y muy exclusivos.

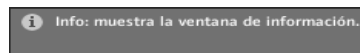
3.2.5 El Navegador



Type	Genre	Name	Rank	Components
Piano/Keys	Fingered Bass	Alpha Boogie	Kore 2.0 Factory Library	Massive
Organ	Picked Bass	Brain Damage	Kore 2.0 Factory Library	Massive
Synth Lead	Slapped Bass	Chat Noir	Kore 2.0 Factory Library	Kore Harmonic Shaper, Massive
Synth Pad	Fretless Bass	Dashboard	Kore 2.0 Factory Library	Absynth 4, Kore Cabinet Saturator
Synth Mids	Upright Bass	DR Vance	Kore 2.0 Factory Library	FMB
Guitar	Analog Bass	Homeboy	Kore 2.0 Factory Library	FMB
Pucked Strings	Digital Bass	Interstellar Overdrive	Kore 2.0 Factory Library	Massive
Bass	Distorted Bass	Jakarta	Kore 2.0 Factory Library	Reaktor's
Drums	Sub Bass	Lenny Bias	Kore 2.0 Factory Library	FMB
Percussion	Bass Line	Magnet Monster	Kore 2.0 Factory Library	Kore Arpeggiator, Massive
Market Instruments		Mattel	Kore 2.0 Factory Library	Kore Filterbank, Kore Harmonic Shaper, Massive
Flute		Monorail	Kore 2.0 Factory Library	Kore Cabinet Saturator, Kore Harmonic Shaper, Reaktor's
Reed Instruments		Video Brain	Kore 2.0 Factory Library	Kore Harmonic Shaper, Kore Pattern Delay, Reaktor's
Bass		Yonk	Kore 2.0 Factory Library	FMB
Bowed Strings				
Vocal				
Soundscapes				
Sound Effects				
Multitrack				
Other				

El NAVEGADOR (Browser) es la herramienta de búsqueda, carga, etiquetado y guarda de los KoreSounds. Puede mostrar diferentes vistas de la base de datos de los KoreSounds según el área de interés; así, por ejemplo, sólo puede mostrar los sonidos de instrumentos o solamente los efectos o simplemente navegar por la lista de los plugines. Puede también ocultar o mostrar sus columnas y ordenar las búsquedas de manera diferente.

3.2.6 Panel de información



El PANEL DE INFORMACIÓN aparece abajo de todo y suministra la información de los distintos elementos de la interfaz de KORE 2. Coloque el ratón sobre algún elemento de su interés y el Panel de Información le mostrará una leyenda explicativa. Puede cambiar el idioma del Panel de Información (y también el del menú de la aplicación) en el diálogo de Opciones.



Active el NAVEGADOR haciendo clic en el botón BROWSER situado en la CABECERA GLOBAL de KORE 2. Aparecerá siempre al final de la interfaz y su tamaño es redimensionable. Si oculta la vista del PANEL SUPERIOR (la MATRIZ DE SONIDO o el ADMINISTRADOR DE SONIDOS), podrá ganar más espacio para el NAVEGADOR. Todo lo correspondiente al NAVEGADOR lo encontrará en la sección 3.7.



Puede cambiar el idioma del Panel de Información en el diálogo de Opciones, junto con el idioma del menú de la aplicación.



El PANEL de INFORMACIÓN se activa con el correspondiente botón de la CABECERA GLOBAL de KORE 2.

3.3 Controles Globales

Algunas partes de la interfaz de KORE 2 son de naturaleza general e independiente del KoreSound puesto en la Matriz de Sonidos. Algunas de estas áreas globales son el Menú Global del Plugin, la Cabecera Global con sus botones de visualización, el Área de la Transportación, etc.

Las siguientes secciones tratarán detalladamente sobre este tipo de controles globales.

3.3.1 El menú standalone

En modo standalone, cuando KORE 2 no está operando como plugin dentro de un anfitrión, hay algunos menús adicionales que no están en el modo plugin.

En este manual mostraremos como ejemplo la versiones de PC. En Macintosh, los menús tienen un aspecto ligeramente diferente pero contienen el mismo juego de comandos

El Menú de Archivos

El MENÚ DE ARCHIVOS (File) tiene las funciones para crear, cargar y guardar las Performances y los KoreSounds:

- ▶ *New Performance*; crea una Performance vacía.
- ▶ *Open Performance*; abre un diálogo que le permite seleccionar y cargar un archivo de Performance (.kpe)."
- ▶ *Save Performance*; graba la Performance en el disco. Si es una versión que ya guardada, la nueva versión reemplaza a la anterior. Si la



Los ítems de este menú correspondiente al modo plugin de KORE pueden encontrarse en el Menú Global del Plugin del plugin.

Performance es nueva en KORE 2, aparece un diálogo para seleccionar el lugar y nombre de la Performance que se va a guardar.

- ▶ *Save Performance As...*; para guardar la Performance bajo otro nombre y en el lugar del disco de su preferencia.
- ▶ *Save Performance As Sound...* “convierte” la Performance actual en un Multi Sonido de KORE 2 . Al guardarlo, el Navegador le dará la oportunidad de ingresar Meta Información, poner etiquetas de Atributos y guardarlo en la base de datos. La sección 3.7 ofrece todos los detalles referidos al Navegador y a la manera de guardar los KoreSounds.
- ▶ *Load Sound...*; abre un diálogo que permite cargar un KoreSound. Éste puede ser, por supuesto, tanto un Multi Sonido como un Sonido Simple.
- ▶ *Recent Performances*; abre una lista de los últimos archivos abiertos, para poder volver fácilmente a los proyectos más recientes.
- ▶ *Options...*; abre las páginas de mantenimiento de KORE 2 . Las Opciones consisten en cuatro fichas que se ocupan de la base de datos de plugines y de la configuración del Controlador KORE 2; las mismas se explican en la sección 3.3.5.
- ▶ Eche un vistazo a la guía NATIVE INSTRUMENTS Setup Guide que viene por separado, para saber cuál es la configuración adecuada de Audio y MIDI *para sus sistema*.
- ▶ Si la opción *External MIDI Sync* está activada, KORE 2 está atento a los puerto MIDI en espera de una señal de reloj MIDI. Si hay una, el reloj central de KORE 2 se sincroniza con la señal de reloj entrante, funcionando como un reloj esclavo. Use esta opción para sincronizar

KORE 2 con otra aplicación que esté funcionando en su ordenador o con un hardware externo que esté produciendo señales de rejoy MIDI.

- *Exit* cierra la versión standalone de KORE 2.

El menú de edición

El MENÚ DE EDICIÓN (EDIT) brinda un comando que revierte las acciones. Observe también los atajos de teclado (explicitados en el menú) para los diferentes comandos.

- *Undo*; retrotrae el trabajo al paso anterior. Si borró accidentalmente un canal o simplemente decidió comenzar con algo diferente, Undo lo lleva a la operación previa anterior. Puede retroceder todos los pasos que quiera. El atajo de teclado correspondiente es ctrl-z.
- *Redo*; para rehacer los deshecho con Undo. El atajo de teclado es ctrl-y.
- *Find*; abre el Navegador en el campo de búsqueda rápida QuickSearch. El atajo correspondiente es ctrl-f.
- *Pre-Listen*; activa el modo de Pre-escucha (consulte la sección 3.7). Su atajo de teclado es ctrl-p.

El menú de vistas

El MENÚ DE VISTAS (VIEW) de la versión standalone refleja simplemente los botones de VISUALIZACIÓN de la CABECERA GLOBAL. Para más detalles, consulte la sección 3.3.3. Trate de memorizar los atajos de teclado de las diferentes funciones. Con ellos podrá navegar mucho más rápidamente a través de KORE 2.

El Menú de Ayuda

Acuda a las opciones del menú de Ayuda (Help) cuando la asistencia provista por el Panel de Información de KORE 2 no sea suficiente. También contiene información referente a la autorización y a la versión del programa.

- ▶ **Launch ServiceCenter...**; inicia el Centro de Servicio de NATIVE INSTRUMENTS. Allí podrá autorizar los productos de NATIVE INSTRUMENTS y supervisar el estado de sus licencias. Consulte la documentación que viene por separado para más detalles.
- ▶ **Open Manual** abre la versión PDF de este manual almacenada en el disco duro.
- ▶ **Visit KORE 2 on the web**; abre el navegador de Internet en las páginas de KORE 2 del sitio de NATIVE INSTRUMENTS; allí encontrará información adicional y otros contenidos destinados a mejorar su contacto con KORE 2. El foro de usuarios de KORE 2 del sitio de NATIVE INSTRUMENTS lo mantendrá informado de las últimas novedades sobre KORE 2. Allí podrá también discutir con una activa comunidad de usuarios todos los aspectos de KORE 2. En el sitio de Internet de KORE 2 también encontrará tutoriales gratuitos, eventos especiales sobre KORE 2 que podrían resultarle de interés e información sobre conocidos artistas que emplean KORE 2.
- ▶ **About...**; abre la pantalla Acerca de..., la cual muestra el número de versión y el tipo de instalación de KORE 2. También podrá leer los nombres de las personas involucradas en la creación de KORE 2.

3.3.2 Menú global del plugin

Dado que KORE 2 como plugin no es un programa independiente, carece de los menús de la versión standalone. Sin embargo, hay comandos de esos menús que también se aplican en el plugin. Es por eso que la CABECERA GLOBAL también incluye un MENÚ GLOBAL DE PLUGIN cuando KORE 2 se emplea como un plugin en un medio anfitrión.

El MENÚ GLOBAL DEL PLUGIN combina algunos de los comandos de los menús de ARCHIVOS (File) y VISTAS (View) de la versión standalone:

- ▶ *New Performance*; crea una Performance vacía.
- ▶ *Open Performance*; abre un diálogo que le permite seleccionar y cargar un archivo de Performance (.kpe).
- ▶ *Save Performance*; graba la Performance en el disco. Si es una versión ya guardada, la nueva versión reemplaza a la anterior. Si la Performance es nueva en KORE 2, aparece un diálogo para seleccionar el lugar y nombre de la Performance que se va a guardar.
- ▶ *Save Performance As...*; para guardar la Ejecución con otro nombre y en el lugar de su preferencia.
- ▶ *Save Performance As Sound...* “convierte” la Performance actual en un Multi Sonido de KORE 2 . Al guardarlo, el Navegador le dará la oportunidad de ingresar Meta Información, poner etiquetas de Atributos y guardarlo en la base de datos. La sección 3.7 ofrece todos los detalles referidos al Navegador y a la manera de guardar los KoreSounds. La sección ofrece todos los detalles referidos al Navegador y a la manera de guardar los KoreSounds.
- ▶ Cuando la opción Auto Compact Window está activada, KORE 2 redimensiona automáticamente la ventana del plugin, atendiendo a los

elementos contenidos por ella. Por ejemplo, si abre la ventana con el Navegador con el botón correspondiente (Browser) de la Cabecera Global, aumentará el tamaño de la ventana en vez de reducirlo. Puede especificar el tamaño máximo de la ventana en el diálogo de Opciones.

- Con el comando Options, abra la ventana de preferencias de KORE 2 . Consulte la sección 3.3.5 para más detalles sobre las Opciones.

Al usar KORE 2 como un plugin, puede activar simultáneamente múltiples instancias de KORE 2: una por cada canal de la aplicación anfitriona, por ejemplo. Cada instancia de KORE 2 lleva un número particular que se muestra en la Cabecera Global (1 en ilustración de arriba).

3.3.3 La cabecera Global



La fila de botones ubicada a lo largo de la parte superior de la interfaz constituye la CABECERA GLOBAL. Se usa para abrir las distintas interfaces de KORE 2 correspondientes a la acción que se desea realizar y para acceder a funciones generales del programa e independientes de los KoreSounds de la Performance.

Contiene los controles siguientes:

- El Logo KORE 2 (y el logo de NATIVE INSTRUMENTS a la derecha), abre la pantalla Acerca de . Esta pantalla muestra el número de versión y el tipo de instalación de KORE 2 . También podrá leer los nombres de las personas involucradas en la creación de KORE 2 .



Puede asignar el Controlador KORE 2 a cualquiera de las instancias del programa, haciendo clic en el área junto al nombre. Consulte la sección 3.9.1 para más información sobre la manera de cambiar el foco del hardware desde el mismo Controlador KORE 2 .

- ▶ El botón del CONTROLADOR GLOBAL (Global Controller) muestra u oculta el Controlador Global de KORE 2 en el Panel Superior. El atajo de teclado correspondiente a este comando es F1.
- ▶ El botón del ÁREA DE EDICIÓN (EDIT) abre la Matriz de Sonidos en el Panel Superior. Sólo puede mostrarse cuando se oculta el Administrador de Sonidos y viceversa. El atajo de teclado correspondiente es F2.
- ▶ El botón SOUND MANAGER abre el Administrador de Sonidos en el Panel Superior, y esta función sirve para realizar el mapeado sobre el teclado de las Performances y sonidos, y para la automatización de las Páginas de Control. Sólo puede verse cuando la Matriz de Sonidos está oculta. El atajo de teclado correspondiente es F3.
- ▶ El botón BROWSER abre el Navegador en el Panel Inferior de la interfaz de KORE 2 . El Navegador permite recorrer la Biblioteca de KORE 2 en busca de sonidos, efectos, Performances, archivos MIDI y plugines. El atajo de teclado correspondiente es F3.
- ▶ El botón INFO abre el Panel de Información en parte inferior de la ventana de la aplicación. Al posar el ratón sobre algún elemento de KORE 2, este panel mostrará la información correspondiente. El atajo de teclado del Panel de Información es F8.

Pronto apreciará el valor de estos botones de VISUALIZACIÓN. Al trabajar con KORE 2 en un medio anfiteatro limitaciones de espacio se hacen sentir y por eso resulta tan útil poder activar con facilidad los elementos que uno necesita y ocultar todo el material que no hace falta para la configuración que se está realizando.

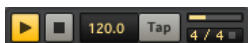
Recuerde también que el PANEL SUPERIOR es sensible al contexto. Esto significa que mientras el NAVEGADOR está cerrado, puede tener a la vista el



Puede ocultar la vista del Administrador de Sonidos o de la Matriz de Sonidos para maximizar la vista del Navegador.

ÁREA DE EDICIÓN o el ADMINISTRADOR DE SONIDOS. Pero cuando el NAVEGADOR está abierto, puede ocultar las áreas mencionadas (clickeando en el respectivo BOTÓN DE VISUALIZACIÓN). De esta manera tendrá un NAVEGADOR con más espacio para poder trabajar cómodamente con la base de datos.

El área de transportación



El grupo siguiente de CONTROLES GLOBALES corresponde al ÁREA DE TRANSPORTACIÓN. Cuando el programa no está sincronizado con un reloj MIDI externo (ver MENÚ DE ARCHIVOS del modo standalone) u operando como plugin en un medio anfitrión; KORE 2 produce su propia información de tiempo que luego será empleada para la sincronización de los KoreSounds y el control de secuenciadores, arpegiadores y cualquier otro parámetro que dependa del tiempo).

El reloj no sólo controla el tiempo, también define la medida musical y registra la posición efectiva dentro del compás. Esto resulta práctico cuando se trabaja con secuenciadores, dado que la posición en el compás es un dato importante cuando se trata de resetear secuencias con longitudes diferentes.

Al operar como un plugin, todos los aspectos temporales están controlados por el reloj anfitrión del secuenciador. Es por esta razón que el plugin carece de un ÁREA DE TRANSPORTACIÓN.

El ÁREA DE TRANSPORTACIÓN tiene los siguiente elementos:

- **DETENER (el botón cuadrado)**; detiene el reloj central y lo resetea a una de una de las barras de compás. El Botón de Detener controlador KORE 2 cumple la misma función. El atajo de teclado es ctrl-espacio (en Mac: command-espacio).

- ▶ **REPRODUCIR** (el botón con la flecha) da inicio al reloj central de KORE 2 . También es el reloj maestro para iniciar cualquier plugin MIDI residente en las Inserciones de Canal. Con el primer clic sobre el botón se inicia el reloj, con otro clic se lo detiene. Si se cliquee otra vez, continúa hasta la última barra del compás. El botón de Reproducir en el Controlador KORE 2 cumple la misma función. La barra de espacio funciona como su atajo de teclado.
- ▶ **TEMPO; MUESTRA EL TEMPO EN COMPASES POR MINUTO (BPM)**. Puede modificar el tempo cliqueando sobre el valor y arrastrando el ratón o efectuando un doble clic y escribiendo encima el nuevo valor.
- ▶ **TAP**; suministra otra manera para definir el tempo; cliquee este botón en cuartos de pulso. KORE 2 sacará el promedio de la frecuencia de sus clics y derivará el tempo correspondiente. Observe que puede asignar el botón Tap a una Página de Usuario, al igual que cualquier otro botón de KORE 2.
- ▶ El campo de **MEDIDAS** muestra la medida musical del reloj de KORE 2, expresada en compases y en pulsos. Puede cambiar la medida cliqueando sobre el valor y arrastrando arriba o abajo. El campo de Medidas consta de una barra visualizadora, que muestra la posición actual en el compás con una definición de un pulso. Directamente a la derecha, ha un **INDICADOR DE PULSOS** que parpadea con cada pulso.

Al emplear un **REPRODUCTOR MIDI** (*ver sección 3.8.34*), el reloj central tiene que estar en funciones para que el reproductor pueda tocar el archivo MIDI. Este no es el caso de **SECUENCIADORES DE PASOS** o de *Arpeggiadores*, dado que pueden también ser accionados por eventos de nota.

El área de actividades



El ÁREA DE ACTIVIDADES es un área de información y tiene dos botones:

- ▶ El VISUALIZADOR DE VALORES siempre muestra el nombre del parámetro que está siendo modificado, su valor y la unidad en la que está expresado, ya sea que esté trabajándolo con el ratón o desde el Controlador KORE 2.
- ▶ Observe el VISUALIZADOR DE CONSUMO de CPU y siempre estará informado sobre la exigencia que imponen las Performances de KORE 2 sobre la capacidad de procesamiento
- ▶ El LED DE ACTIVIDAD MIDI muestra la densidad de datos de todos los mensaje de Canal MIDI entrantes. (Los mensajes de canal son todos los mensajes MIDI que pueden dirigirse a un solo canal MIDI; esto excluye, por ejemplo, a los mensajes de sistema y a los mensajes de reloj)
- ▶ El botón de PÁNICO MIDI (el signo de exclamación) envía un mensaje de “nota off” a todos los plugines, lo cual elimina cualquier nota que se haya “empacado” y otro tipo de problemas que aparecen con el MIDI. Además resetea el ingenio de audio de KORE 2 . Use este botón si está experimentando un funcionamiento anormal o si ha “sobrecargado” un KoreSound con demasiados datos MIDI. El atajo de teclado de este comando es el 0 del bloque numérico del teclado.

3.3.4 Global Controller



El CONTROLADOR GLOBAL (Global Controller) es la interfaz destinada al manejo del sistema de PÁGINAS DE CONTROLADOR (Controller Page) de KORE 2. La sección que trata sobre el control de los KoreSounds es la 3.5). El CONTROLADOR GLOBAL también refleja el estado del Controlador KORE 2 con respecto a las páginas desplegadas y a los valores de los parámetros.

Puede ocultar o mostrar el CONTROLADOR GLOBAL mediante el botón correspondiente situado en la CABECERA GLOBAL (ver sección 3.2.1). Siempre aparece en la parte de arriba del PANEL SUPERIOR.

Si el botón de protección (Lock) no está activado, el Controlador Global es sensible al contexto, es decir que muestra los elementos relacionados con el componente de KORE 2 que en ese momento está en foco. Puede establecer el foco cliqueando en la Inserción de Canal que contiene el sonido o plugin.

- ▶ Si el botón de la PÁGINA DE USUARIO (User Page) está activado, las páginas mostradas pueden ser las Páginas de Usuario de la Performance o de cualquier Sonido Simple o Multi Sonido que en ese momento está en la Matriz de Sonidos.
- ▶ Si ya ha seleccionado un Multi Sonido en la Matriz de Sonidos, puede ver sus respectivas Páginas de Canal activando el botón Channel Page en el CONTROLADOR GLOBAL.



También puede establecer el foco de los componentes de KORE a través del Controlador KORE.

- Lo mismo vale para un elemento enfocado en un canal (haga clic en la **CABECERA DEL CANAL** para seleccionarlo).
- Si en la **MATRIZ DE SONIDO** se encuentra seleccionado un Sonido Simple, el botón Channel Page es reemplazado por el botón Plugin Page, el cual abre las Páginas de Plugin del Sonido Simple.

Dicho brevemente: cuando el botón **LOCK** está inactivo, el Controlador Global brinda el acceso a las **PÁGINAS DE CONTROL** de la Performance o del Multi Sonido o del Sonido Simple seleccionado en ese momento (y que puede ser un Instrumento, un efecto de audio o incluso un efecto MIDI)

En cualquier momento puede pulsar el botón de **PROTECCIÓN (Lock)** para proteger (y mantener en foco) el elemento presente en el Controlador. Esto se representa con un ícono de un candado en el componente focalizado en la **MATRIZ DE SONIDOS**. Con una **PROTECCIÓN** activada, puede seguir navegando por la otras Páginas mediante el Controlador **KORE 2**.

Si desea saber más sobre las **PÁGINAS DE CONTROL** y sobre cómo crearlas y manejarla, consulte la sección 3.5. En dicha sección también describiremos las funciones de las fichas **DISPLAY**, **ASSIGN** y **EDIT** y sobre las **VARIACIONES DE SONIDOS**.

3.3.5 Opciones

Opciones Generales

En la ficha de **OPCIONES GENERALES (General Options)** encontrará la opción **RELOAD LAST PERFORMANCE AT STARTUP**. La misma determina lo que **KORE 2** hará cuando se inicia. Si la opción está marcada, se cargará automáticamente la última Performance en la que se trabajó. Si la opción está apagada, **KORE 2** empieza con una Performance vacía.

KORE 2 tiene el PANEL DE INFORMACIÓN disponible en varios idiomas. Puede elegir el idioma en el menú de idiomas(Language). La opción Automatic selecciona el idioma según la configuración de su sistema operativo. Tenga en cuenta que es necesario reiniciar KORE 2 para que el cambio surta efecto.

Al usar KORE 2 como un plugin, hay otra opción más que se muestra: Maximum Plug-in Height especifica hasta qué punto la opción Auto Compact Mode puede redimensionar la ventana del plugin tomando en consideración los elementos en ella mostrados. Este valor evita que la ventana de KORE 2 se ponga más grande que la pantalla misma. Consulte la sección 3.3.2 para más información sobre el Auto Compact Mode.

Haga clic en OK para confirmar los cambios y cerrar la ventana de opciones.

Opciones de la base de datos

Los comandos de la base de datos sirven para manejar los contenidos de la base de datos de KoreSounds y para integrar material adicional en KORE 2.

Todo lo que usted produzca con KORE 2 será guardado en subcarpetas dentro de la carpeta NATIVE INSTRUMENTS Shared Content. Está ubicada en una carpeta del sistema de archivos llamada Standard User Path. Normalmente no tendrá necesidad de cambiar la ubicación de la misma. Sin embargo, si la configuración de su sistema operativo exige ponerla en otro lugar, puede mudarla empleando el botón Set. Surgirá un cuadro de diálogo con el que podrá desplazarse hasta otra carpeta de su sistema de archivos. Por favor, tenga en cuenta que esto no cambiará los archivos

que usted puso dentro de la vieja ubicación, sólo cambia el lugar en el que KORE 2 va a ir a buscarlos.

KORE 2 separa automáticamente los distintos tipos de contenidos en carpetas correspondientes: Performances, Sonidos, Archivos MIDI. Estas carpetas son subcarpetas de la carpeta estándar del usuario (Standard User Path).

Las fichas Content Type se emplean para seleccionar el tipo de contenido de los archivos en Paths List. Puede seleccionar entre Performances, Sounds y MIDI files. El campo User Sounds Folder es para su referencia. Haga clic en la tres fichas para ver donde se encuentran las ubicaciones predeterminadas para el contenido de KORE 2 .

Sin embargo, puede definir carpetas adicionales en su sistema de archivos para que KORE 2 las tenga en cuenta. Cualquier contenido dentro de las mismas será automáticamente añadido a la base de datos cuando se efectúe una operación de revisión (ver abajo). Estas carpetas están listadas como Additional Folders.

Si cliquea en Add, abrirá un cuadro de diálogo que le permitirá navegar hasta la carpeta de su sistema de archivos que desea agregar a la lista de carpetas a ser revisadas.

Delete elimina la carpeta seleccionada de la lista.

Los dos botones bajo Standard User Path sirven para realizar el mantenimiento de la base de datos.

- **SCAN USER FOLDERS** revisa si hay nuevos KoreSounds para integrarlos a la base de datos. Use esta opción si ha trasladado KoreSounds a sus carpetas de sonidos del usuario Users Sounds Folders).



La revisión de una única Carpeta de sonidos del usuario puede accionarse al navegar hasta la misma con en la vista de la ruta de archivo el Navegador. Consulte la sección 3.7 para más detalles.

- ▶ **FULL SCAN** efectúa una revisión completa de todos los KoreSounds presentes en el sistema y reconstruye la base de datos de manera consecuente. Esto también revisa el contenido de fábrica completo y sólo es necesario cuando se ha instalado un nuevo producto de **NATIVE INSTRUMENTS** .
- ▶ Al activar la opción **HIDE UNAVAILABLE SOUNDS**, los sonidos que provengan de plugines faltantes no se mostrarán. Si esta opción no está marcada, los sonidos no disponibles aparecerán griseados y no podrán abrirse. Para más información, consulte en el capítulo de “Conceptos Importantes, “la sección 3.1.2, en donde se discute la relación entre KoreSounds y plugines.

Haga clic en OK para confirmar los cambios y cerrar la ventana de opciones.

Opciones del plugin

La sección de Plugines ofrece varias opciones referentes al manejo de plugines VST y/o AU. Las vistas de estas opciones no son las mismas para PC y para Mac; principalmente porque MAC soporta plugins Audio Unit y los ubica diferentemente en el sistema de archivos. En PC es lo siguiente:

- ▶ Si la opción **ENABLE PLUG-IN scan at startup** está activada, KORE 2 revisará, cada vez que se inicia, el contenido de la carpeta del plugin para ver si hay que realizar nuevas adiciones.
- ▶ **UPDATE PLUG-INS** es lo mismo pero KORE 2 tiene que iniciarse manualmente. Use esta opción si acaba de instalar un producto nuevo y desea que KORE 2 lo reconozca.

- ▶ RESCAN PLUG-INS revisa completamente la carpeta del plugin. Use esta opción cuando haya realizado grandes cambios en el contenido de su plugin.
- ▶ en el campo PATH encontrará la ruta de archivo de la carpeta del sistema con los plugines VST. Haga clic en el botón Set para abrir un cuadro de diálogo. En este diálogo podrá navegar hasta una carpeta diferente y establecerla como su nueva carpeta de plugin. Por supuesto, también puede escribir la ruta directamente. Por ejemplo, C:/Steinberg/VSTPlugs es una ruta posible para PC.

En una Mac, las opciones de Plugin son un poco diferentes. Las opciones aquí son:

- ▶ Si la opción ENABLE PLUG-IN SCAN at startup está activada, KORE 2 revisará, cada vez que se inicia, el contenido de la carpeta del plugin para ver si hay que realizar nuevas adiciones.
- ▶ VALIDATE PLUG-INS DURING SCAN efectuará una supervisión técnica de los plugines revisados para asegurar que los mismos funcionan correctamente.
- ▶ Si el comando IGNORE BUILT-IN AUDIOUNITS está marcado, se descartarán los plugines que vienen integrados en la instalación de Apple Mac OS X.
- ▶ El comando IGNORE SYSTEM VSTs debería emplearse cuando solamente se quiera trabajar con Audio Unit. Tenga en cuenta que los KoreSounds que utilizan AU no funcionarán dentro de una PC.
- ▶ IGNORE SYSTEM Aus funciona al revés: se ignorarán todos los plugines Audio Unit. Esto asegura la compatibilidad entre plataforma.

Los botones Rescan y Update funcionan igual que las funciones descritas para PC.

Opciones del hardware

Las Opciones de Hardware reflejan los parámetros del Menú de Opciones del Controlador KORE 2.

- ▶ **TOUCH SENSITIVITY** permite ajustar la sensibilidad al tacto de las perillas. Si está puesto en cero, el sensor permanecerá inactivo.
- ▶ **SMOOTHING INTEGRA** (matemáticamente) los datos creados por los movimientos de la perilla para un toque más sensible.
- ▶ **CONTRAST** fija el contraste del visualizador para adaptarlo a las distintas condiciones de luz ambiente
- ▶ **BACKLIGHT** ajusta el brillo del visualizador.
- ▶ **REFRESH RATE** determina la periodicidad con que se renuevan los LED y el contenido del visualizador.
- ▶ **INVERT DISPLAY** invierte los colores del visualizador, rojo sobre negro a negro sobre rojo.
- ▶ **LED BRIGHTNESS LOW** regula el brillo del LED alrededor de las perillas que se emplea para indicar el estado de apagado/sin tocar. En los controles no asignados o desactivados, el LED está completamente apagado.
- ▶ **LED BRIGHTNESS HIGH**, se trata del mismo control para el estado encendido/tocado de las perillas.
- ▶ La opción **Pedal Recalibrate** sirve para calibrar cualquier pedal conectado (ver abajo).

Calibración de los pedales

Si tiene la sensación de que los pedales no están bien, use el comando Recalibrate de las opciones del hardware.

Pulse el botón Recalibrate y mueva los pedales completamente una o dos veces. KORE 2 se adapta automáticamente al movimiento del pedal y todo debería volver a la normalidad.

3.4 Área de edición: direccionamiento de la señal



Un KoreSound con tres niveles de mezcla.

El ÁREA DE EDICIÓN de KORE 2 es el lugar donde el sonido se ensambla, mezcla y direcciona. Imagine que es un mezclador de varios niveles anidados uno dentro de otro para procesar señales de audio y de MIDI.

Está compuesto por una serie de INSERCIONES de CANAL (las ranuras) que sirven para contener las piezas con las que se arma una Performance de KORE 2 . El conjunto de estos CANALES DE INSERCIÓN (Channel Inserts) forman la MATRIZ DE SONIDOS.

Por favor, tenga en cuenta que el concepto de 'Performance' es un concepto bastante artificial, dado que puede convertir en cualquier momento una Performance en un KoreSound (con la opción *Save Performance as Sound...* del MENÚ DE ARCHIVOS). Cualquier Inserción de CANAL PUEDE CONTENER un Multi Sonido completo (el cual a su vez está compuesto por un mezclador de señales de varios niveles).

La única diferencia entre una Performance y un Multi Sonido es que la Performance contiene también información adicional; por ejemplo, la conexión a las entradas y salidas físicas, o el tempo del reloj global de KORE 2.

3.4.1 Vistas y componentes del área de edición

Canales e inserciones de canal

Cada nivel del ÁREA DE EDICIÓN está compuesto por una fila de canales.

Por defecto, la fila superior tiene siempre un CANAL MAESTRO (Master) que aparece en el extremo derecho de la Matriz de Sonidos. El Canal Maestro es simplemente un Canal de Grupo con una función maestra que suma todas las señales del mezclador. Si no necesita tenerlo allí, puede cambiar el Canal Maestro por otro tipo de canal, perdiendo así su función maestra. Consulte la sección siguiente para más detalles sobre los tipos de canal y el recorrido de la señal.



Un canal que va creciendo.

Al crear un sonido nuevo, la MATRIZ DE SONIDOS sólo mostrará una fila de INSERCIONES DE CANAL. Tan pronto como ésta sea completada, aparecerá otra hilera de Inserciones. Puede poner tantos componentes dentro de un canal como capacidad de procesamiento tenga el ordenador.

El tipo de canal aparece escrito en la CABECERA DEL CANAL y las INSERCIONES DE CANAL muestran el nombre del componente que llevan en su interior. El tipo de componente se representa por medio de varios símbolos.

Si observa el siguiente símbolo en la MATRIZ DE SONIDOS significa que KORE 2 está experimentando dificultades para encontrar o cargar el plugin.

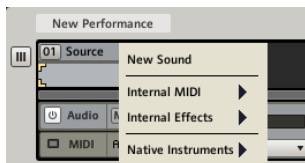
Compruebe si el plugin ha sido mudado de lugar en el sistema de archivos o, si todo falla, intente reinstalar el plugin.



01 Source	02 Group	03 Group	04 Input
Aluminium	FX Modulation Delay	FX Space Reverb	Mousing Metal B.
FX Graphic EQ	FX Freq Shifter	Two Hard Ways	FX Filterbank

Cuatro canales en la Matriz de Sonidos.

Cada uno de estos canales contiene una pila de CANALES DE INSERCIONES y cada uno puede llenarse con un Sonido Simple, un Multi Sonido, un plugin VST/AU (AU sólo en Mac) o un plugin MIDI.



Este es el menú contextual de una Inserción de Canal vacía.

Una INSERCIÓN DE CANAL puede llenarse arrastrando el sonido o plugin desde el NAVEGADOR (consultar la sección 3.7 referida al NAVEGADOR) o puede también clicar con el botón secundario para abrir un menú de contexto que permite seleccionar algún elemento del sistema de archivos. El menú contextual de una INSERCIÓN DE CANAL tiene tres secciones:

- ▶ **New Sound** crea un KoreSound vacío con su propia MATRIZ DE SONIDOS.
- ▶ La segunda sección contiene los MÓDULOS INTERNOS de KORE 2: los módulos de MIDI interno y los efectos internos de audio.
- ▶ La última sección del menú corresponde a los vendedores de los plugins VST/AU instalados en el ordenador. Haga clic aquí para ver los plugins instalados.



El menú de una Inserción de Canal ocupada ofrece más opciones.

Si la INSERCIÓN DE CANAL ya se encuentra ocupada, el menú de contexto ofrece estas opciones:

- ▶ **Replace** permite reemplazar el módulo o plugin residente en la Inserción de Canal por otro componente diferente.
- ▶ La opción **Edit** para un Sonido Simple abre la Cabecera del Sonido del sonido respectivo bajo la MATRIZ DE SONIDOS.
- ▶ La opción **Edit** para un Multi Sonido abre el nivel que ocupa dentro de la MATRIZ DE SONIDOS para mostrar los canales de ese Multi Sonido.
- ▶ **Save** esta opción permite ingresar los atributos del sonido antes de guardarlo en la ruta de sonidos del usuario.
- ▶ **Delete** elimina el módulo del Canal de Inserción.
- ▶ **Bypass** elimina el componente en el recorrido de la señal. Esto se llama Puenteo del Sonido, en contraste con el Puenteo del Canal que se describe abajo.

- La opción *Open Plug-in Window* abre la interfaz del componente respectivo. Es igual que cliquear dos veces. Esta no es una opción disponible para los Multi Sonidos dado que los mismos pueden contener varios plugines, uno dentro de otro.
- *Import Plug-in Presets* abre un cuadro de diálogo para navegar hasta la carpeta de presets en la que KORE 2 guarda los KoreSounds importados. KORE 2 carga luego todos los presets del plugin seleccionado y los guarda. Después de este proceso, todos los nuevos KoreSounds son seleccionados y se abre el Modo de Edición, para poder asignar atributos a los sonidos. Haga clic en DONE cuando esté listo. Por defecto, KORE 2 le permite crear la carpeta con las importaciones en la ruta de SONIDOS DEL USUARIO (user sounds path). Puede cambiar de carpeta si así fuera necesario.
- Add Extra Output es una opción que sólo está disponible para los plugines que ofrecen varias salidas estéreo: consulte el manual del plugin para más información sobre como direccionar estas salidas dentro del plugin. Por cada salida estéreo adicional, puede crear en un canal adyacente, una Inserción de Canal asociada, como se muestra en la ilustración de abajo. Todas las inserciones están asociadas al mismo plugin; sin embargo, ahora usted puede procesar individualmente cada salida estéreo. Use el menú contextual de la Inserción de Canal si desea eliminar las salidas adicionales.



Tenga en cuenta que no todos los plugines VST/AU soportan la importación de KORE 2.

Si un plugin no ofrece la posibilidad de cargar un preset desde una aplicación anfitriona, significa que sus presets no pueden ser cargados automáticamente empleando esta función. Por lo tanto, si un plugin guarda sus presets en bancos diferentes, usted necesitará accionar el proceso de importación para cada banco separadamente, dado que no hay un comando que permita pasar de un banco a otro.

01 Source	02 Source	03 Source
⊗ Baghira	⊗ Baghira	⊗ Baghira

El contenido de las INSERCIÓNES DE CANAL puede desplazarse por la MATRIZ DE SONIDOS. Use el ratón para arrastrar un componente hasta otra INSERCIÓN DE CANAL en cualquier punto de la MATRIZ DE SONIDOS. Usted puede:

- ▶ Suelte el componente directamente sobre una INSERCIÓN DE CANAL y reemplazará al ya existente. La inserción de destino estará señalada con un barra amarilla.
- ▶ Inserte el componente movido entre o encima de una INSERCIÓN DE CANAL ya ocupada, soltándolo sobre la línea que divide las Inserciones. El lugar de destino aparece identificado con dos líneas amarillas.

El mismo procedimiento se aplica para cambiar la posición de los canales, pero aquí no es posible reemplazar canales ya existentes. Tome un canal por su Cabecera de CANAL Y MUÉVALO a otro lugar de la MATRIZ DE SONIDOS. El lugar de destino se representa con líneas amarillas.

CAMBIE EL NOMBRE de un canal haciendo doble clic en la CABECERA DEL MISMO y escriba un nombre nuevo. El NÚMERO DE CANAL que aparece en la Cabecera del Canal también refleja la función del interruptor CHANNEL ON/OFF de la Ficha de AUDIO TAB (ver abajo). Haga clic en él para puentear el canal completo. Un canal puentado se representa con una cruz amarilla en su cabecera

Las vistas del canal

Los niveles de una MATRIZ DE SONIDOS pueden tener dos vistas diferentes (la vista del canal y la vista del mezclador). Las mismas se accionan con el botón de MIXER VIEW ubicado en el extremo izquierdo del nivel de las Inserciones de Canal.



La VISTA DEL MEZCLADOR muestra las INSERCIONES DE CANAL, la perilla de PAN, el botón de Solo, el botón de silencio (Mute), el medidor del nivel de salida, una entrada opcional y un sección de salida Auxiliar.



Haga clic en el botón de ENTRADAS (In), debajo del botón MIXER VIEW, para ver la sección de ENTRADAS de la VISTA DEL MEZCLADOR. Los mismo es aplicable para el botón de las SALIDAS AUXILIARES, que muestra la sección de salidas.



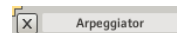
La VISTA DEL CANAL muestra las Inserciones de Canal y las ficha de Audio y de MIDI.

Viendo el contenido de una Inserción de Canal

Al cliquear una o dos veces sobre una INSERCIÓN DE CANAL ocupada, obtendremos diferentes resultados dependiendo del KoreSound que contenga:

- ▶ Si se trata de un Sonido Simple, un clic abre la interfaz del sonido. Dos clics abren (según el tipo de KoreSound) o la interfaz flotante del plugin VST/AU, o la interfaz de un módulo interno de KORE 2, el cual aparece en el ÁREA DE EDICIÓN.
- ▶ Si se trata de un Multi Sonido, un clic convoca el último estado del Multi Sonido: abierto o cerrado. Un Multi Sonido se abre con un doble clic.

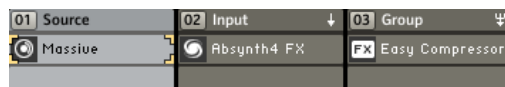
Puede siempre cerrar el componente que acaba de abrir, empleando el botón CERRAR ubicado en la BARRA LATERAL:



3.4.2 Tipos de canal y direccionamiento de la señal

Las señales, sean éstas de audio o de MIDI, recorren los elementos de la Matriz desde arriba hasta abajo, del nivel superior de la MATRIZ DE SONIDOS hasta el nivel inferior, y desde la inserción de canal que está más arriba hasta la que está más abajo. Mediante los envíos AUXILIARES, las señales de audio también pueden fluir horizontalmente dentro de un mismo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS.

Tipos de canal



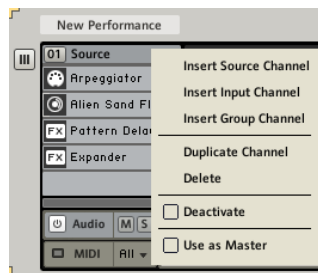
Los canales de KORE 2 son muy flexibles. Si bien hay distintos tipos de canales, puede cambiar el tipo determinado de un canal, al definir una

Fuente de Entrada diferente para ese canal. Esto se hace con el menú de Fuentes de Entrada de la Ficha de Audio (ver sección siguiente).

Hay tres tipos diferentes de canal:

- ▶ **CANALES FUENTE** (Source Channel); contiene sonidos sin entradas de señal (None en el menú de Fuentes).
- ▶ **CANAL DE ENTRADA** (Input Channel); contiene sonidos provenientes de un hardware externo o de los niveles superiores de la Matriz de Sonidos (Input 1 – x o Sound Input en el Menú de Fuentes).
- ▶ **CANAL DE GRUPO** (Group Channel); se emplean para sumar procesar la salida de los canales del mismo nivel en la MATRIZ DE SONIDOS (GROUP BUS en el MENÚ DE FUENTES).

LOS CANALES DE ENTRADA y los CANALES DE GRUPO aparecen con un símbolo especial en su Cabecera de Canal (ver la ilustración de arriba).



Puede crear canales nuevos de cualquier tipo empleando los comandos Insert Channel del menú contextual. También puede duplicar un canal

con todo su contenido y configuración y, por supuesto, puede también eliminarlos de la Matriz de Sonidos.

La entrada Deactivate hace lo mismo que al clicar el Número del Canal: puentea el canal y lo saca del ciclo de procesamiento, ahorrando consumo de CPU. El puenteo de canales puede automatizarse y mapearse con el Controlador KORE 2 . Esta función permite administrar cómodamente el consumo de CPU de KORE 2 .

Use as Master se explica a continuación:

El CANAL MAESTRO (MASTER) es un tanto especial. Si bien no es más que un Canal de Grupo, su función es algo diferente.

Sólo puede haber un Canal Maestro por nivel dentro de la Matriz de Sonidos. Por defecto, el nivel de más arriba tiene un Canal Maestro cuando se crea un sonido nuevo. Esto puede modificarse empleando el menú de contexto. Haga clic en la Cabecera del Canal y seleccione USE AS MASTER si desea que un canal ya existente se transforme en el canal maestro. El Canal Maestro es el destino de direccionamiento por defecto de los Canales creados en el respectivo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS, y siempre está visible; incluso si la MATRIZ DE SONIDOS está completamente ocupada y hay desplazarse para ver los otros canales fuera de la vista.

Empleando las dos fichas respectivas puede acceder a los parámetros relacionados con el direccionamiento de audio y de MIDI. Las fichas siempre estarán referidas al canal que está en ese momento en foco. Si la Ficha MIDI está visible, haga clic en “Audio” para pasar a los controles de la Ficha de Audio.



La función de silencio (Mute) que se describe

más tarde, sólo enmudece el canal pero no lo saca de la línea de procesamiento.



La ficha de audio



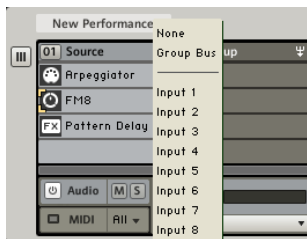
Las fichas de Audio y de MIDI de la Matriz de Sonidos.

El primer elemento de la Ficha de Audio es el interruptor de encendido y apagado del canal (CHANNEL ON/OFF). Use este control para desactivar el procesamiento de audio del canal. Esto también aligera el consumo de CPU.

El botón SOLO pone al canal en modo solista. Esto es, silencia los otros canales para que solo se escuche este canal.

El botón MUTE silencia el canal. Tenga en cuenta que el procesamiento de la señal continúa y que por lo tanto el consumo de CPU es el mismo.

Al la derecha, se encuentra la sección de Entradas con su perilla de ganancia de entrada (INPUT GAIN) para nivelar la señales entrantes. Su rango va de -40 dB a 40 dB y es muy útil para evitar la distorsión dentro de la estructura de un sonido. El nivel de la señal entrante aparece mostrado en el Medidor de NIVEL DE ENTRADA (Input Level) y puede seleccionar la FUENTE DE ENTRADA con un menú situado abajo.



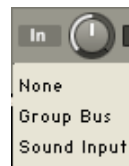
El menú de Fuentes de Entrada de un Canal Fuente en el nivel superior

Cuando el canal está en el nivel más altos de la Matriz de Sonidos, puede seleccionar None para no tener entradas, o puede seleccionar Group Bus para recibir las entradas de Canales de Grupo, o puede usar las entradas de su hardware de audio que figuran bajo las entradas numeradas.

Si el canal está en uno de los niveles inferiores de la Matriz de Sonidos, el Menú de Entradas es ligeramente diferente. Las dos primeras entradas son las mismas que en el menú anterior. Sin embargo, no se puede acceder a las entradas del hardware. En lugar de esto está la opción SOUND INPUT, que es la señal proveniente de un nivel superior de la Matriz de SONIDOS. Tenga en cuenta que si no selecciona Sound Input en el Menú de Entradas, el canal no podrá recibir el audio proveniente del nivel superior de la Matriz de Sonidos.

A continuación de la sección de entrada, encontramos la sección de SALIDAS (Out) de la Ficha de Audio.

El menú de DESTINOS DE SALIDA define a dónde será enviada la señal de los canales respectivos. En el nivel superior de la Matriz de Sonidos puede elegir entre:



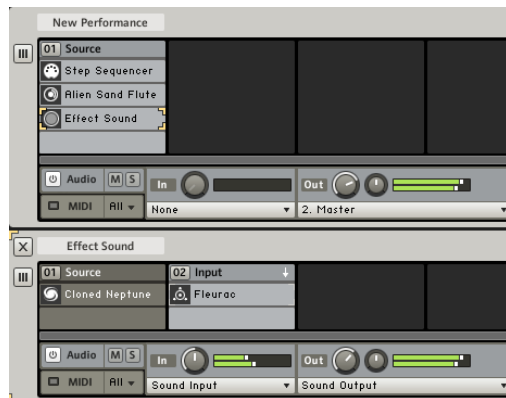
Este es el Menú de Entradas de un canal residente en un nivel inferior de la Matriz de Sonidos.



Esta es la sección de Salida de un Mezclador en el nivel superior.

- **None**, no hay salida.
- **Master**, direcciona la señal hacia el Canal Maestro del nivel respectivo en la Matriz de Sonidos. El número a lado de la entrada se refiere al número de canales que hay en ese nivel de la Matriz de Sonidos.
- Las *salidas numeradas* del hardware de audio.

Para los canales que están en los niveles inferiores de la MATRIZ DE SONIDO, el MENÚ DE SALIDAS no permite seleccionar el hardware de audio como destino de salida. A cambio está la opción SOUND OUTPUT, con la que se puede direccionar la salida a la suma del respectivo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS.



El nivel superior recibe una entrada externa que es direccionada hacia dos canales situados en el nivel siguiente.

Si desea direccionar una entrada externa hacia los canales situados en los niveles inferiores de la jerarquía, tendrá que usar primero el nivel superior para obtener la señal de audio del hardware y luego conducirla hacia el nivel inferior del mezclador.

El recorrido normal de una señal es el siguiente:

- ▶ Las señales fluyen a través de la **MATRIZ DE SONIDOS** desde arriba hacia abajo. Cada nivel situado abajo recibe su entrada del nivel situado más arriba en la jerarquía de niveles de mezcla, si tiene canales con entradas activas.
- ▶ La salida de cada nivel de mezcla se suma y es direccionada nuevamente hacia el nivel de mezcla situado arriba. Observe, además que cada nivel de mezcla cuenta con su propio **CANAL MAESTRO** para controlar “horizontalmente” la suma de sus canales.
- ▶ Empleando los envíos Auxiliares de un nivel de mezcla, las señales puede también distribuirse horizontalmente dentro de ese nivel de mezcla.
- ▶ Las entradas de audio externas solamente puede ser recibidas por el nivel más alto de la estructura de niveles de mezcla. Y sólo pueden descender por la misma si las **INSERCIONES DE CANAL** que atraviesan suministran los medios para ello (es decir que si hay un sonido puesto sin una entrada definida en una **INSERCIÓN DE CANAL**, este sonido bloqueará el paso de la señal de audio externo).
- ▶ Al igual que las señales de audio, la señales de MIDI fluyen de arriba abajo a través de las **INSERCIONES DE CANAL**.

El sistema de envíos auxiliares

KORE 2 ofrece un sistema flexible de envíos auxiliares para el direccionamiento de las señales de audio entre los canales que comparten el mismo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS. Los envíos auxiliares (Aux) se encuentran a la derecha de la sección de SALIDA. Por defecto, hay seis envíos auxiliares por canal con los que se puede direccionar la señal hacia los otros canales del mismo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS. Pero hay todavía más. Si configura todos los direccionamientos disponibles, KORE 2 creará un envío auxiliar suplementario, para que pueda disponer de un direccionamiento más.

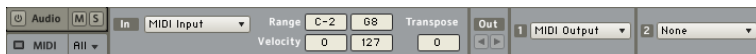
Los botones AUX DE AVANCE Y RETROCESO permiten recorrer los envíos auxiliares cuando hay más de seis en uso.

El direccionamiento de la señal sigue el siguiente principio:

- ▶ Cada canal cuenta con su propio juego de envíos.
- ▶ Cada canal puede ponerse para recibir señales de audio a través de los envíos AUX, si se selecciona GROUP BUS *como su Fuente de Entrada*.
- ▶ Use el menú de DESTINO DE AUXILIARES para seleccionar un grupo de destino. En frente de la entrada de cada bus de Grupo, podrá ver los números de los Canales de Grupos disponibles.
- ▶ Si no hay otro canal en el respectivo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS o no hay ninguno que tenga el bus como su entrada, la única opción de direccionamiento es la SALIDA hacia el nivel superior siguiente de la MATRIZ DE SONIDOS.
- ▶ Si hay otro canal en ese mismo nivel con el Bus de Grupo definido como su entrada, puede entonces seleccionarlo en el menú y el nuevo direccionamiento quedará establecido.

- Seleccione *Remove* para eliminar la asignación de salida. Todos los otros Envíos situados a la derecha se desplazan un paso a la izquierda.

La ficha MIDI



La Ficha MIDI de un nivel de la Matriz de Sonidos

La FICHA MIDI se encarga de recibir y direccionar las señales de MIDI a través de la MATRIZ DE SONIDOS de KORE 2 . Cada canal cuenta con su propia FICHA MIDI y siempre se muestra la Ficha del canal que está en foco. Las FICHAS DE AUDIO y MIDI se muestran de manera alternada. Haga clic en “MIDI” para ver que aparezcan los controles de la Ficha MIDI.

En el extremo izquierdo encontrará el LED de actividad MIDI, que señala el ingreso de datos MIDI. A continuación le sigue el Selector de Canales MIDI para seleccionar el canal MIDI a través del cual la Matriz de Sonidos recibirá los datos MIDI. Puede especificar un canal MIDI de 1 a 16 o puede seleccionar All, para que todos los canales reciban MIDI (modo omni).

Cada canal tiene su propio filtro MIDI que puede ser usado para restringir los rangos de nota y velocidad del canal. Cliquee y arrastre arriba o abajo para cambiar los valores de NOTA MÁXIMA Y MÍNIMA (Range) y para cambiar el FILTRO DE VELOCIDAD (Velocity). Todo lo que caiga dentro de las dos notas o de los valores de velocidad, será pasado al canal, todo lo que caiga afuera de dichos valores será descartado. Estas configuraciones son iguales a la de la FICHA DE MAPEO DE CANALES del Administrador de Sonidos(ver sección 3.6.4) y aparecen también en esa ficha.

Puede emplear el control de TRANSPORTACIÓN DE TONO (Transpose) para transportar en semitonos los mensajes de nota entrantes. El rango es de cuatro octavas arriba o abajo.

Direccionamiento MIDI

Además del hecho de que las señales MIDI corren verticalmente a través de la MATRIZ DE SONIDOS de KORE 2, puede direccionar los datos horizontalmente entre los distintos canales de un mismo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS. Esta tarea se realiza con el control de SALIDAS MIDI (Out), ubicado a continuación del Filtro MIDI. Por defecto hay seis SALIDAS MIDI por canal que direccionan los datos MIDI en otros canales posibles. Pero hay todavía más. Si configura todos los direccionamientos MIDI disponibles, KORE 2 creará una Salida suplementaria, para que pueda disponer de más direccionamientos.

Los botones AVANCE Y RETROCESO permiten recorrer las Salidas MIDI cuando hay más de seis en uso.

El direccionamiento de la señal sigue el siguiente principio:

- ▶ Cada canal cuenta con su propio juego de Salidas.
- ▶ Establezca todos los destinos MIDI disponibles a través del menú de Salidas (OUTPUT).
- ▶ Si no hay otro canal en el respectivo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS, la única opción posible de direccionamiento es la Salida del nivel inferior siguiente de la MATRIZ DE SONIDOS.
- ▶ Si hay otros canales que todavía no fueron asignados a una Salida, puede seleccionarlos con el menú y el nuevo direccionamiento quedará establecido.

- Seleccione *Remove* para eliminar la asignación de salida. Todas las otras Salidas MIDI situadas a la derecha se desplazan un paso a la izquierda.

3.4.3 Sonidos anidados

El concepto de anidamiento de sonidos es la base misma de la MATRIZ DE SONIDOS. Cada INSERCIÓN DE CANAL puede contener cualquier clase de KoreSound, sea éste un Sonido Simple o un Multi Sonido. Y cualquier INSERCIÓN DE CANAL puede, a su vez, contener en su interior otra MATRIZ DE SONIDOS; lo que lleva a una estructura anidada, una dentro de otra, de MATRICES DE SONIDO.

Usted puede tener un solo canal con varias INSERCCIONES DE CANAL, ocupadas por Multi Sonidos consistentes en un juego de KoreSounds, que a su vez consisten en múltiples componentes y así sucesivamente. El único límite está dado por la capacidad de procesamiento del ordenador.

La MATRIZ DE SONIDOS hace todo este procedimiento muy transparente y fácil de manejar. Haga clic en un Sonido dentro de una INSERCIÓN DE CANAL y la interfaz correspondiente se abrirá debajo de la MATRIZ DE SONIDOS. Si se trata de un Sonido Simple, verá una CABECERA DE SONIDO o la interfaz de un Módulo interno de KORE 2 (un efecto de audio o un plugin MIDI). Si se trata de un Multi Sonido, verá aparecer la MATRIZ DE SONIDOS correspondiente a ese Multi Sonido.

3.4.4 Ejemplos

Como en todo sistema flexible, hay más de una manera de hacer una tarea. Vamos a darle algunos ejemplos cotidianos y mostrarles las ventajas e inconvenientes de diferentes maneras de proceder.

Una fuente y múltiples destinos

Un caso estándar se presenta cuando uno necesita direccionar las señales de audio hacia varias canales de manera inmediata. Hay dos maneras de hacer esto:

Puede emplear el sistema de envíos auxiliares de KORE 2 para distribuir las señales dentro de un mismo nivel de la MATRIZ DE SONIDOS:



En la ilustración de arriba puede ver un CANAL DE ENTRADA recibiendo audio desde un hardware externo y dos CANALES DE GRUPO con efectos, que reciben su señal de audio de manera independiente desde el CANAL DE ENTRADA mediante sus envíos Aux. Observe los DESTINOS AUX del CANAL DE ENTRADA a la derecha. Están puestos respectivamente en “2 Group” y “3 Group”, refiriendo a los dos CANALES DE GRUPO.

Esta es una solución simple y perfectamente adecuada si esto es todo lo que está manejando KORE 2 . Si el arreglo fuera un poco más complejo que el de este ejemplo, podría ser mejor que el procesamiento de los efectos se lleve a cabo en los dos CANALES DE GRUPO en un Multi Sonido por separado.



En la ilustración de arriba, hemos puesto los dos efectos en un Multi Sonido separado, que está anidado dentro del canal del nivel de arriba de todo. Ambos canales del sonido nuevo son CANALES DE ENTRADA y reciben sus señales del nivel madre (superior) de la MATRIZ DE SONIDOS. Con esta maniobra podemos guardar fácilmente el sonido nuevo como una entidad separada que puede volverse a emplear posteriormente en otros contextos.

También, es posible expandir el nivel de arriba de todo de la MATRIZ DE SONIDOS, agregándole más componentes.



Esto es ideal para guardar cadenas de efectos como presets y así poder usarlos en otros sonidos.

Multi Sonidos como canciones



El concepto de Multi Sonido es muy conveniente cuando se trata de estructurar una presentación en vivo. Ponga simplemente todo el material que necesite en un Multi Sonido, y los elementos de la pista siguiente en el Multi Sonido siguiente.

Esto tiene la ventaja de poder sacar del procesamiento todo menos la canción en la que uno está ocupado, empleando la función CHANNEL BYPASS. Recuerde siempre que puede asignar el puenteo (BYPASS) a los botones del Controlador KORE 2.

Mediante esta técnica, puede contener diferentes Multi Sonidos dentro de una sola Performance sin recargar la CPU. De lo que aquí se trata básicamente es del límite de la memoria disponible.

Transformación de efectos



Las VARIACIONES DE SONIDOS proporcionan una manera fácil para producir pseudo transformaciones de efectos cuando son aplicadas al sistema de envíos Aux.

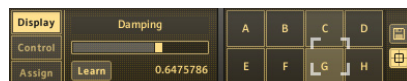
Ponga diferentes CANALES DE GRUPO con efectos KoreSounds y direccionen los CANALES FUENTE a través de ellos. Luego, tome una PÁGINA DE USUARIO de Performance y asigne la configuración del nivel de auxiliares (AUX LEVEL) a la perilla del Controlador. Si invierte una asignación (lea la sección 3.5.4), podrá fundir las dos señales de efectos con una perilla del Controlador. Esto no es una verdadera transformación de parámetros sino una pseudo transformación. Sin embargo, con esto se pueden generar transiciones muy orgánicas.

3.5 El controlador global: control de los sonidos



En la ilustración de arriba puede ver el CONTROLADOR GLOBAL mostrando la PÁGINA DE USUARIO de un Sonido Simple. El CONTROLADOR GLOBAL es la interfaz que le permite manejar el sistema de PÁGINAS DE CONTROLADOR de KORE 2. También refleja el estado de los valores y páginas del Controlador KORE 2 .

Al igual que en el Controlador KORE 2 de hardware, hay ocho BOTONES DE PÁGINAS DE CONTROL y ocho Perillas de Páginas de Control. Si un parámetro está asignado a uno de ellos, podrá ver el nombre corto del parámetro a la izquierda de la perilla o botón.

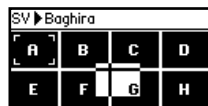


La FICHA DISPLAY del Controlador Global siempre muestra el Controlador que ha sido tocado por última vez y el nombre largo correspondiente, y el Valor del Parámetro. El valor también aparece con una barra blanca

El NOMBRE LARGO DEL PARÁMETRO puede editarse a voluntad. Haga clic con el ratón y escriba otro nombre. Esta es la versión larga, editable, del nombre del parámetro. Además de los elementos del Controlador (perillas o botones), se pueden también observar los nombres cortos, no editables, de los parámetros.

3.5.1 Páginas y variaciones de sonidos

Páginas de control



El hardware y el Controlador Global despliegan la misma Página de Control.

El sistema de PÁGINAS DE CONTROL es uno de los factores que hacen de KORE 2 un Super Instrumento. Una PÁGINA DE CONTROL no es más que un juego de parámetros de KORE 2 y/o de un plugin, asignado a los elementos del Controlador KORE 2 de hardware. Puede haber muchas páginas por sonido y, por supuesto, usted puede personalizarlas a su gusto. Ya se trate de una configuración de mezcla de KORE 2, o la intensidad de un retardo, o el recorte de un filtro de un sintetizador, sólo tiene que asignar este parámetro a una página y definir el valor correspondiente con el hardware.

La página pertenece al KoreSound que reside en la INSERCIÓN DE CANAL de la MATRIZ DE SONIDOS. Cada componente y cada canal cuenta con su propio juego de páginas.

Puede asignar a un perilla o botón tantos parámetros como desee, el Controlador KORE 2 permite además una calibración detallada de todos los rangos.

El estado del hardware se refleja en el programa. El CONTROLADOR GLOBAL muestra las mismas Páginas que el Controlador KORE 2, por lo que puede, sin esfuerzo alguno, operar con sus dedos o con el ratón. Vaya hasta una página del Controlador y el CONTROLADOR GLOBAL de la aplicación KORE 2 o del plugin KORE 2 mostrará la misma página (a menos que la haya protegido para que muestre un componente determinado que quiera ver todo el tiempo). Ponga un valor y el mismo aparecerá en ambos sistemas.

Los KoreSounds de fábrica vienen con un juego de PÁGINAS DE CONTROL listo para usar, y que contiene los parámetros más importantes del sonido armado en una o dos páginas.

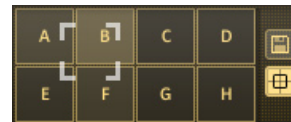
Por último, los parámetros de las PÁGINAS DE CONTROL también se usan para armar la LISTA DE AUTOMATIZACIONES; es decir, el juego de parámetros proporcionados al anfitrión cuando KORE 2 funciona como un plugin.

Lea, por favor, los párrafos siguientes y también la sección 3.9 que versa sobre el Controlador KORE 2, para un conocimiento más cabal del sistema de PÁGINAS DE CONTROL. En la sección dedicada al ADMINISTRADOR DE SONIDOS (3.6.3), podrá aprender todo lo referido a las LISTAS DE AUTOMATIZACIÓN.

Variaciones de sonidos

Las VARIACIONES DE SONIDOS de KORE 2 equivalen, a grandes rasgos, a los presets de las PÁGINAS DE USUARIO. La virtud principal de las VARIACIONES DE SONIDO es que no se trata de entidades discretas. Son elementos que pueden transformarse de uno en otro. Esto posibilita un campo continuo de sonido y una inagotable fuente de creación de formas sonoras nuevas.

El concepto es muy simple: especifique un sonido vía las PÁGINAS DE USUARIO (en pantalla o con el Controlador KORE 2), pulse SAVE, cliquee una ranura



y ya habrá completado su primera variación. Haga algunas más (puede guardar hasta ocho). Ahora puede mover el asa de TRANSFORMACIÓN (Morph) para realizar transformaciones entre los diferentes estados del Controlador. Con este procedimiento revitalizará completamente sus Performances. Continúe la lectura de esta sección para completar sus conocimientos acerca de las VARIACIONES DE SONIDO.

3.5.2 Páginas de plugin, páginas de canal y páginas de usuario



Una página de canal, una página de plugin y una página de plugin de un KoreSound.

LAS PÁGINAS DE CONTROL pueden asumir tres formas:

- ▶ **PÁGINA DE PLUGIN:** muestra los parámetros de un plugin VST/AU. El número de páginas dependerá de la complejidad. Las Páginas de Plugin son fijas y no pueden modificarse manualmente.
- ▶ **PÁGINA DE CANAL:** muestran los parámetros de mezcla del canal que está en foco. Haga clic en la Cabecera del Canal para ver la Página de Canal respectiva o vaya hasta ella con el Controlador KORE 2 (consultar secciones 3.9 y 3.7). Estas páginas se completan automáticamente a medida que uno va armando las estructuras de direccionamiento. No pueden cambiarse manualmente.
- ▶ **PÁGINA DEL USUARIO:** son las herramientas flexibles para el armado de su propia interfaz. Por defecto, cada KoreSound ofrece una o dos Páginas del Usuario predefinidas con los parámetros más importantes. Pueden ajustarse a voluntad. Puede crear otras Páginas del Usuario y llenarlas con los parámetros que desee para así tener más control; no importa si los parámetros son de KORE 2 o de un plugin.

La página desplegada siempre puede verse. En la Fila de la Cabecera DEL CONTROLADOR GLOBAL HAY DOS BOTONES:



El botón USER abre la PÁGINA DEL USUARIO del componente en foco y brinda acceso al menú SELECCIÓN DE PÁGINAS. En este menú puede seleccionar la página mostrada por el Controlador. También puede emplear el Controlador KORE 2 para el mismo fin.



Si ha puesto el foco en un canal (al clicar en su CABECERA DE CANAL o a través del Controlador KORE 2), KORE 2 automáticamente se pasa a la correspondiente PÁGINA DE CANAL. Las PÁGINAS DE CANAL contienen todos los controles de mezcla del canal respectivo. Si establece otros direccionamientos de señal mediante los envíos auxiliares, los correspondientes controles aparecerán automáticamente en la PÁGINA DE CANAL.

3.5.3 Creación de páginas y asignación de controles

El único tipo de página que puede armarse desde cero es la PÁGINA DEL USUARIO. También puede, por supuesto, cambiar cualquier PÁGINA DEL USUARIO existente.



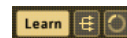
Para crear un PÁGINA DEL USUARIO nueva, tiene primero que decidir en qué nivel de la MATRIZ DE SONIDO desea crearla. Recuerde que puede tener PÁGINAS DEL USUARIO para cada componente, sea éste un Sonido Simple con un plugin VST/AU, un componente interno de efectos, un Multi Sonido o una Performance. Para crear una página nueva haga clic en el símbolo de página nueva (NEW PAGE) al lado del menú de SELECCIÓN DE PÁGINA.

Después de crear la Página del Usuario asigne parámetros a sus controles. El procedimiento es bastante directo:

- Haga clic en el CONTROLADOR al que desea asignar el parámetro (o tóquelo con el Controlador KORE 2). Empezará a parpadear de color rojo en el software y a brillar en el hardware).

- Haga clic en el botón **LEARN** de la *Ficha Assign* o en la *Ficha Display* del Controlador. El botón **LEARN** también empezará a centellear al igual que el Controlador seleccionado. El control respectivo del hardware también hará lo mismo.
- Mueva el parámetro que desea asigna. El mismo puede estar en **KORE 2**, puede ser una perilla de la interfaz de un plugin o un parámetro de mezcál: Todo vale
- Pulse el botón **LEARN** nuevamente y para salir del modo de aprendizaje o selecciono otro controlador en la **PÁGINA DEL USUARIO** y continúe asignando parámetros.
- El rango se establece con la **PERILLA DE CONTROLADOR** y puede definirse a través del ajuste del rango del parámetro hecho en el modo de aprendizaje. Si mueve el control sobre un rango pequeño y luego desactiva **LEARN**, la **PERILLA DE CONTROLADOR** en la **PÁGINA DE CONTROL** regulará ese pequeño rango con su movimiento completo.

Tenga en cuenta que no sólo puede asignar escalas continuas a perillas y conmutaciones a botones; también puede hacer lo contrario. Si asigna un interruptor (un parámetro con dos estados) a una **PERILLA DE LA PÁGINA DE CONTROL**, la perilla acciona el interruptor con sus valores extremos (es decir todo a la izquierda y todo a la derecha). Si asigna un parámetro continuo a un **BOTÓN DE LA PÁGINA DE CONTROL**, accionará el parámetro entre el **RANGO MÁXIMO** y **MÍNIMO de Destino** (ver la sección 3.5.4 sobre asignaciones avanzadas).

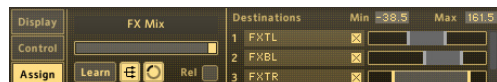


Manejo de las páginas del usuario

Si desea renombrar, eliminar o cambiar el orden de sus PÁGINAS DEL USUARIO, puede hacerlo con el ADMINISTRADOR DE SONIDOS (consulte la sección 3.63.6)

3.5.4 Asignaciones avanzadas

Asignaciones múltiples



KORE 2 también puede asignar múltiples parámetros a una solo CONTROLADOR de una PÁGINA DE CONTROL. El botón ASSIGN switch pone el modo Learn en modo de multi-asignación. Luego, la función Learn puede emplearse asignar varios parámetros. Cliquee la interfaz de los mismos para añadirlos en el visualizador de destinos (DESTINATION LABEL DISPLAY), a la derecha de la Ficha Control.

El tercer botón de la ficha de asignaciones es el botón de ASIGNACIÓN DE RANGOS (range assign). Cuando está activado, KORE 2 detecta los límites inferior y superior del parámetro de destino al moverlo durante la asignación. Esto establece automáticamente el rango de dicho parámetro. Este rango puede, de ser necesario, modificarse después de manera manual. Para eliminar una destinación (destination), haga clic en los botones para ELIMINAR DESTINACIÓN ubicados a la derecha de los nombres de las destinaciones.



Recuerde que la Ficha Assign sólo funciona para las Páginas del Usuario. Las Páginas de Canal y de Plugin no pueden ser modificadas.

El modo de ASIGNACIÓN RELATIVA (REL) sirve para mantener las posiciones relativas de los múltiples parámetros asignados. Esto se aplica solamente cuando uno de los parámetros está manipulado “directamente”; es decir, no mediante la Página de Control sino con el dial del parámetro en la interfaz de(l) KORE 2/plugin

Por ejemplo: en el plugin de MASSIVE tiene dos parámetros diferentes: el recorte (cutoff) y la resonancia, que están asignados a la misma Perilla de Controlador.

- ▶ Sin el modo RELATIVO, ambos parámetros siempre mostrarán la posición exacta de la Perilla de Controlador.
- ▶ Si el modo RELATIVO está activado y usted ajusta la resonancia en la interfaz del plugin MASSIVE, la PERILLA DE CONTROLADOR no moverá el valor de la resonancia a través de todo su rango, sino que mantendrá la diferencia que tiene con el parámetro de recorte.

Rango del controlador

Para cada destinación de la lista puede definir el mínimo y el máximo del rango de control. Esto se puede realizar de manera interactiva, empleando la función de aprendizaje Learn (ver arriba). Para cambiar el rango, arrastre una de las barras amarillas horizontalmente. Esto cambiará el RANGO MÍNIMO y MÁXIMO de la DESTINACIÓN. También puede clicar dentro del rango para mover ambos límites al mismo tiempo.

Hay dos maneras de hacer esto:

- ▶ Haga clic en los campos de valor y arrastre arriba o abajo.
- ▶ Haga clic sobre un valor y escriba uno nuevo sobre el mismo.

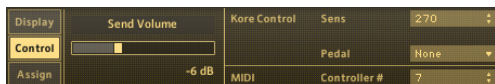


Por ejemplo: si el rango MÍNIMO de la DESTINACIÓN es 0 y el MÁXIMO es 100, aunque el parámetro tenga en realidad un rango completo entre -100 y +200, las posiciones extremas del Controlador marcará solamente 0 y 100.



Algunas veces tendrá la sensación de que un sintetizador o un efecto tiene un parámetro invertido o tal vez quiera controlar dos parámetros con una sola perilla como si fuera un crossfader. KORE 2 hace esto muy fácil, solamente tiene que poner el RANGO MIN de la DESTINACIÓN a un valor más alto que el valor MAX de la Destinación. Esta asignación invertida se muestra mediante un barra amarilla en el VISUALIZADOR DEL RANGO DE LA DESTINACIÓN.

Control externo

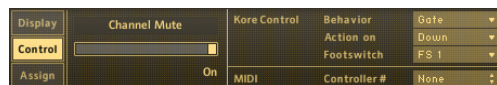


La FICHA CONTROL ofrece algunas utilidades referidas al Controlador KORE 2, más una opción para realizar asignación de MIDI externo. Consulte la sección 3.9: “El controlador KORE 2” para más detalles sobre el controlador de hardware de KORE 2.

La sección dedicada al CONTROLADOR KORE 2 presenta un aspecto diferente. En la ilustración de arriba puede ver las disposiciones de las Perillas. La SENSIBILIDAD (Sens) le permite definir la sensibilidad que el Controlador KORE 2 adopta para la perilla. El valor está expresado en grados angulares y especifica el giro que la perilla del hardware tiene que realizar para completar el rango de valores establecido. El valor más bajo es de 30° y el más alto de 3600°, lo que significa que habría que efectuar diez giros completos para completar todo el rango.

En PEDAL *hay un menú que ofrece:*

- *None:* no se recibe entrada de pedales
- *Pedal 1 o Pedal 2:* para controlar el Controlador respectivo empleando uno de los dos pedales que estén conectados al Controlador KORE 2.



Para los botones del Controlador KORE 2, la ficha de Control ofrece algunos parámetros más.

El menú de BEHAVIOR controla el modo que asume el botón:

- *Toggle* significa que el botón funciona como un interruptor, cambiando del estado cada vez que se pulsa el botón.
- *Trigger* sólo acciona un mensaje cuando se pulsa el botón. Dependiendo del parámetro ACTION ON, la acción puede ser hacia abajo “down” o hacia arriba “up”. Use esta opción para los botones que solamente pueden apagar o encender otros botones.
- *Gate* mantiene el estado de encendido mientras el botón se mantiene pulsado pasa a apagado cuando el botón es soltado..

Con la opción **ACTION ON** se decide si la acción del botón sucede cuando el botón está abajo “down” o arriba “up”. Esto sólo vale para Toggle y Trigger.

El menú **FOOTSWITCH** *ofrece*:

- **None**: cuando no hay entrada correspondiente a los interruptores de pie
- **FS 1 o FS 2**: para controlar el botón de Controlador respectivo mediante uno de los dos Interruptores de Pie que estén conectados al Controlador KORE 2.

Por supuesto, también puede usar MIDI externo para mover los Controladores de una PÁGINA, sea ésta una PÁGINA DEL USUARIO, de CANAL o de PLUGIN. Seleccione el Controlador de una Página y especifique el número de controlador MIDI (0 a 127) en el campo **MIDI CC ASSIGNMENT**. Se recibirán los datos MIDI en correspondencia con la configuración de la Ficha MIDI de lcanal. Consulte la sección del ÁREA DE EDICIÓN (3.4) para más información sobre los puertos y canales MIDI.

3.5.5 Variaciones de sonido y transformamientos

La última parte dedicada al CONTROLADOR GLOBAL de KORE 2 está dedicada a las VARIACIONES DE SONIDO. Cada KoreSound puede almacenar hasta ocho PÁGINAS DE CONTROL diferentes. Las mismas pueden abrirse directamente o pueden crearse fusiones entre los valores de sus perillas (no de los botones) para crear transiciones sin solución de continuidad.

Defina la configuración de alguno de los Controladores de una PÁGINA del USUARIO, de CANAL o DE PLUGIN, y luego haga clic en el botón SOUND VARIATION SAVE. Comenzará a parpadear, entonces seleccione una de las ocho Variaciones de la RETÍCULA DE VARIACIONES. Haga clic en un Variación y guárdela. La letra, que representa la variación, cambia el color de blanco a negro, para denotar que contiene un estado de la Página del Usuario.

El símbolo de retículo debajo del botón de Guardar es el botón TRANSFORMADOR DE VARIACIONES DE SONIDO (Morph). Al activarse, se pone de color amarillo y permite transformar un sonido en otro, al ir desplazándose, con el ratón o con el Controlador KORE 2, a través de las diferentes Variaciones de sonido.

Si el botón de transformación (MORPH) está inactivo, puede pasar de una Variación a otra no de forma continua sino a través de saltos en los valores del parámetro. Esto también funciona cuando el Controlador KORE 2 se usa para cambiar Variaciones.

Además, puede accionar directamente cada una de las VARIACIONES DE SONIDO con los ocho botones del Controlador KORE 2. Lea, por favor, la sección dedicada al Controlador KORE 2 para aprender más detalles sobre el uso del hardware de KORE 2.



Tenga en cuenta que puede evitar que las Páginas sean guardadas en una Variación de Sonido, mediante la columna Recall de la Lista de Páginas del Administrador de Sonidos (ver abajo).

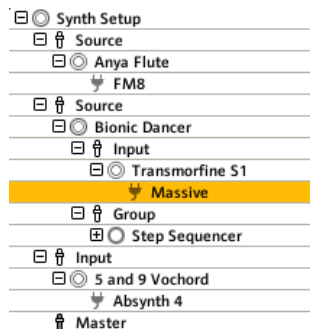


Observe que puede asignar los dos ejes del Área de Variación del Sonido a los Controladores del Controlador KORE para efectuar transformaciones del sonido “con las manos”.

3.6 El administrador de sonidos: arreglando las Performances

Con el ADMINISTRADOR DE SONIDOS puede definir el rango de teclado de los diversos elementos de una Performance y puede también manejar las PÁGINAS DE CONTROL dentro del anfitrión para la automatización de parámetros.

3.6.1 El directorio de sonidos



El Directorio de Sonidos mostrando una Performance de KORE 2.

A la izquierda del Administrador de Sonidos se encuentra el DIRECTORIO DE SONIDOS, con todos los sonidos y canales de la Performance y sus respectivos nombres.

La estructura del DIRECTORIO DE SONIDOS puede resumirse de la siguiente manera:

- ▶ El nodo más alto es siempre un Multi Sonido - la Performance.
- ▶ Los nodos subalternos de un Multi Sonido son los canales de ese Multi Sonido y están ordenados por el NÚMERO DE CANAL.
- ▶ Los nodos subalternos de un canal son KoreSounds, que pueden ser Sonidos Simples o Multi Sonidos, y están ordenados según el recorrido de la señal.
- ▶ Al final de la jerarquía se encuentran los plugines, que son los nodos subalternos de Sonidos Simples.
- ▶ El CANAL MAESTRO cuenta siempre con su propio nodo.

Hay cuatro tipos de nodos en el Directorio de Sonidos y cada uno de ellos está representado por un símbolo:



Los sonidos están representados por un círculo



Los canales están representados por un control deslizante.



El CANAL MAESTRO está representado por un control deslizante oscurecido.



Los plugines están representados por un enchufe.

Cualquier elemento del DIRECTORIO DE SONIDOS pueden compactarse o expandirse para ocultar o mostrar sus elementos. Esto se hace cliqueando en los símbolos de más/menos situado frente al nombre del sonido o canal.

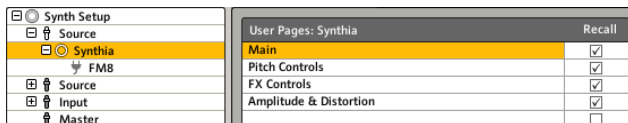
Para más información sobre las diferencias entre un Multi Sonido, un Sonido Simple, un canal o un plugin, consulte la sección 3.1.2 y 3.2.

A la derecha del DIRECTORIO DE SONIDOS encontrará dos fichas:

- El EDITOR DE MAPEOS y la
- Lista de Automatizaciones

Estas dos fichas se explicarán en los párrafos siguientes.

3.6.2 Manejo avanzado de las páginas



A la derecha del DIRECTORIO DE SONIDOS encontrará la LISTA DE PÁGINAS. Muestra las páginas del nodo seleccionado en el Directorio de Sonidos. Pueden ser tanto las páginas de plugin de un plugin VST, o las páginas del usuario de un Multi Sonido, o las páginas de canal de un canal, etc. La Cabecera de la Lista de Páginas muestra el nombre del componente cuyas páginas aparecen listadas. En la ilustración de arriba aparecen las páginas predefinidas del Sonido Simple “Synthia”.

La lista sirve tener una visión de conjunto y para tener a mano la lista de los parámetros que se van a ceder al anfitrión para su automatización. Lea, por favor, la siguiente sección referida a la automatización.

Haga clic en una PÁGINA DEL USUARIO para escribir encima otro nombre. Puede también arrastrar una página hasta otra posición dentro de la lista. Estas acciones no son posibles con los otros tipos de páginas, dado que los mismos no son editables.

Marque las casilla de RECALL para guardar la página respectiva en una Variación de Sonido. Así podrá definir las configuraciones de Controlador que no están influenciados por el transformamiento o por las Variaciones de Sonido. Tenga en cuenta que las configuraciones de las páginas se



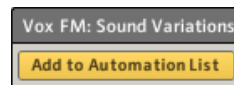
guardan siempre en las Variaciones de Sonido, pero no aparecerán si la función Recall no está marcada.

Debajo de la LISTA DE PÁGINAS hay algunos botones. El botón ADD TO AUTOMATION LIST añade los parámetros de la página seleccionada a la Lista de Automatizaciones. Esto sucede automáticamente cuando un sonido se carga o se crea. Lea la siguiente sección para más detalles sobre la automatización.

DELETE elimina la página seleccionada. Para crear una página nueva, haga clic en el símbolo de página nueva (New Page) en el Controlador Global o use el botón Learn.

Los botones de ARRIBA/ABAJO *recorren las páginas de la lista.*

Use el botón situado más abajo de LISTA DE PÁGINAS para agregar los parámetros que representen los ejes horizontal (x) y vertical (y) empleados para el transformamiento de VARIACIONES DE SONIDO, en la LISTA DE AUTOMATIZACIONES; así podrá automatizar la TRANSFORMACIÓN DE SONIDOS desde el anfitrión. Puede hacer esto para cada componente del DIRECTORIO DE SONIDOS. Estos son los parámetros que controlan los movimientos de transformación en la RETÍCULA DE VARIACIONES DE SONIDO.



3.6.3 Automatización de páginas y del anfitrión

Automation List	
button demo SoundVariation X+Y	0 + 1
Sainted Spirits SoundVariation X+Y	2 + 3
Vox FM SoundVariation X+Y	4 + 5
----	6 + 7
Flex Verb SoundVariation X+Y	8 + 9
Filterbank SoundVariation X+Y	10 + 11
Saint Candle SoundVariation X+Y	12 + 13
Expander SoundVariation X+Y	14 + 15
----	16 + 17
----	18 + 19
----	20 + 21
----	22 + 23
----	24 + 25
----	26 + 27
----	28 + 29
----	30 + 31
Source / Mixer	32 - 47
Master / Mixer	48 - 63
button demo / User Page (1)	64 - 79
Source / Mixer	80 - 95
Sainted Spirits / User Page (1)	96 - 111
Input / Mixer	112 - 127
Vox FM / Abs4 EA1	128 - 143
Vox FM / Abs4 EA2	144 - 159
Group / Mixer	160 - 175
Group / Mixer	176 - 191
Saint Candle / User Page (1)	192 - 207
Source / Mixer	208 - 223
Edit Remove ▲ ▼	

La lista de parámetros automatizables de KORE 2.

El estándar VST para plugines de audio proporciona un método: la automatización, para controlar de manera remota los parámetros de los plugines (esto vale también para AU, RTAS y otros protocolos de plugin). Casi todos los secuenciadores que pueden tener hospedado plugines VST soportan esta función. Por lo que si ha configurado un buen KoreSound mientras KORE 2 operaba como plugin dentro de su secuenciador favorito, puede



La automatización de parámetros funciona de manera similar en otros protocolos de plugin como AudioUnits o RTAS.

usar este potente sistema para generar sonidos muy elaborados. Consulte la documentación de su secuenciador para más detalles sobre la manera de establecer la automatización de plugines.

Los KoreSounds pueden anidarse usando varios instrumentos y efectos. Sin embargo, la lista de parámetros sujeta a automatización necesita estructurarse de manera lineal, debido al modo especial con que el anfitrión y el plugin se comunican. Por esta razón, la estructura jerárquica de una Performance de KORE 2 se transforma en una lista lineal.

KORE 2 crea la lista colocando las páginas de KoreSounds una después de otra. Cuando un sonido nuevo se crea o se carga, sus páginas se insertan en el primer renglón disponible de la lista (si hay páginas que fueron removidas antes de ese punto, puede haber espacios en blanco dentro de la lista). Este proceso solo acaba cuando los aproximadamente 1000 parámetros, 16 por página que corresponden a 60 páginas, son comunicados al anfitrión. Esto se debe a ciertas restricciones por el lado del anfitrión. KORE 2 organiza todo esto con la LISTA DE AUTOMATIZACIÓN. La misma se abre haciendo clic en la Ficha Pages and Automation Tab del Administrador de Sonidos. Con este editor puede agregar o eliminar Páginas de Control de la lista de parámetros automatizables.

La mayor parte del tiempo no tendrá necesidad de reordenar su LISTA DE AUTOMATIZACIONES. Sin embargo, algunos secuenciadores tienen un número limitado de direcciones automatizables (Automation ID). En tales casos, tendrá que organizar manualmente los ID de automatización para poder poner al alcance del anfitrión las Páginas con los parámetros deseados. En el caso de Ableton Live, las páginas que desea automatizar tienen que ponerse en las ranuras menores que 128.

Si piensa la automatización del plugin VST desde el anfitrión (seleccionando los parámetros en el anfitrión) la LISTA DE AUTOMATIZACIÓN de KORE 2 también puede resultarle de ayuda. Puede organizarla de la manera que le plazca; es decir, primero todas las PÁGINAS DE CANAL y luego todas las PÁGINAS DEL USUARIO de los FX y por último el material de síntesis.

Use el DIRECTORIO DE SONIDOS para navegar por la Matriz de Sonidos y seleccionar los diferentes componentes y acceder a sus páginas de control. Notará que algunas de las filas de la lista aparecen resaltadas. Estas entradas pertenecen al nodo que está seleccionado en ese momento en el Directorio de Sonidos (ver sección 3.6.1)

Use el botón ADD TO AUTOMATION LIST bajo la Lista de Páginas para añadir la página seleccionada a la Lista de Automatización. Esto significa que todos los parámetros que residen en su página respectiva podrán ser accedidos por el anfitrión. Cada una de las páginas añadidas aparece en la Lista de Automatización.

Los primero 32 renglones de la LISTAS DE AUTOMATIZACIÓN están reservados para los parámetro X+Y que controlan la TRANSFORMACIÓN DE SONIDOS de KoreSounds. No es posible mover ninguna página hasta este sector de la lista. Esto significa también que hay un máximo de 16 KoreSounds para los que es posible automatizar la TRANSFORMACIÓN DE SONIDO, lo cual debería ser suficiente.

La columna izquierda de la LISTA DE AUTOMATIZACIÓN muestra el nombre del parámetro y la columna derecha muestra el ID DE AUTOMATIZACIÓN. El orden de los ID de automatización es fijo, dado que está definidos por el estándar VST.

Add to Automation List

Editar la lista de automatización

La LISTA DE AUTOMATIZACIÓN opera en dos modo que puede accionar con el botón Edit. Si el botón está inactivo, la lista es de solo lectura y no puede modificarse. Para editar la lista, pulse el botón (se pondrá amarillo).

Para eliminar página de la lista haga clic en el botón REMOVE. Tenga en cuenta que la lista no se reordena cuando algunas páginas se eliminan. Esto es para mantener un ID de automatización consistente en el resto de las páginas, y si la Performance ya ha sido automatizada en el anfitrión, todo seguirá funcionando como antes.

If Si desea reordenar la LISTA DE AUTOMATIZACIÓN, puede arrastrar una entrada hasta una nueva posición en la lista, o puede emplear los botones al lado del botón REMOVE para mover arriba o abajo la entrada seleccionada.

Edit

Remove



Recuerde que las primeras 32 entradas están reservadas para los parámetros sujetos a Transformación de Sonido, por lo que no se confunda si no puede mover las otras páginas hacia este sector de la lista.

3.6.4 Mapeo MIDI avanzado de los sonidos



La Ficha de Mapeo del Administrador de Sonidos.

Y esté usando KORE 2 SOBRE EL ESCENARIO, CON una Performance que es controlada a través de un teclado; o como un plugin en un secuenciador,

es muy importante poder ser capaz de controlar el rango de entrada de las notas MIDI y la velocidad MIDI de sus componentes. El mapeado le permitirá crear divisiones de teclado para tocar diferentes sonidos en un mismo teclado o para entrecruzar sonidos diferentes mediante la velocidad de las notas MIDI entrantes.

Haga clic en la Ficha CHANNEL MAPPING del Administrado de Sonidos para abrir el Área de Mapeo , con la cual podrá establecer fácilmente rangos de teclado sobre una concisa interfaz. Los rangos se establecen para los canales, no para los plugines o los sonidos.

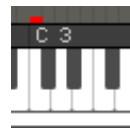
El editor siempre muestra todos los rangos de tecla de los canales del DIRECTORIO DE SONIDOS.

El espacio de la derecha es el ÁREA DE MAPEO, mostrando todos los rangos de tecla. Para cambiar el rango de teclas de un canal, arrastre con el ratón el límite inferior o superior del rango. Los límites también pueden ser modificados con los valores de nota Low/HIGH que aparecen en la parte superior derecha del Editor de Mapeos.

Debajo del Área de Mapeo el PIANO muestra las octavas MIDI a modo de orientación. Este teclado puede, además, tocarse con el ratón, lo cual resulta útil al usar KORE 2 y no se tiene un teclado MIDI conectado.

El teclado virtual es también sensible a la Velocidad, basándose en la posición del clic del ratón en la teclas. Cuanto más lento cliquee mayor será la Velocidad.

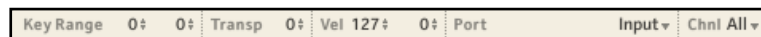
Si los límites del rango de teclas de un canal madre son más estrechos que los de un canal subalterno, el rango del canal madre enmascarará el rango del canal subalterno sin cambiar sus límites. Esto se debe al hecho de que los rangos de canal son un rasgo del KoreSound y no son modifi-



cadadas por los arreglos hechos en los niveles superiores. Esto significa que las notas MIDI que caen por afuera del rango de teclas del canal madre no alcanzarán al respectivo canal subalterno, aunque su rango pueda ser mayor. Los KoreSounds son entidades independientes de la Performance o Multi Sonido madre que los cobija y si se modificaran sus rangos de tecla en favor de los de la entidad madre, podría romperse su función dentro de otros Multi Sonidos.

El ÁREA DE MAPEO también muestra si un canal está siendo ejecutado por un evento de nota MIDI, gracias a un Indicador de Nota arriba de la correspondiente nota MIDI sobre el TECLADO DE PIANO

El área superior derecha del Editor de Mapeos muestra el Filtro MIDI del canal seleccionado.



La Sección MIDI del Editor de Mapeos.

Los elementos que se muestran aquí también se encuentran en la Ficha MIDI del canal. Consulte, por favor, la sección 3.4.1 para más detalles.

El rango de tecla puede establecerse con el ratón haciendo clic y arrastrando los valores de NOTA ALTA Y BAJA.

Use TRANSPOSE para transportar el canal en semitonos.

La VELOCIDAD ALTA/BAJA define los límites superior e inferior de la velocidad con la que las notas MIDI entrantes accionarán el respectivo canal. Por ejemplo, si el límite inferior está puesto en 100, sólo las notas con una velocidad mayor o igual a 100 accionarán el sonido de ese canal.

Además, puede seleccionar el puerto de ENTRADA MIDI y el CANAL MIDI (1-16 u Omni) para el canal KORE 2 seleccionado. En modo Omni, el canal recibe datos MIDI en todos los canales MIDI.

En la esquina inferior izquierda están los controles para agrandar o achicar el teclado de piano (PIANO ROLL) del Editor de Mapeos. Haga clic en los signo de más y menos para acercar o alejar la imagen del teclado. Si la imagen es muy grande, puede recorrerla empleando la BARRAS DE DESPLAZAMIENTO Debajo Del PIANO.

3.7 El navegador: acceso a los sonidos

Esta sección trata sobre un aspecto muy importante de KORE 2: el NAVEGADOR (Browser). Primero vamos a comentar la estructura básica y las funciones de los elementos principales. Luego, mostraremos la forma de buscar y cargar sonidos en KORE 2. La última parte de este capítulo tratará de como crear nuestros propios ATRIBUTOS.



Type	Name	Texture	Name	Components	Path
Piano Keys	Basic Pad	Aggregated	Alpine Flowers	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Organ	Airy Pad	Sequences/Jump	Acrobatic	Massive	Kore 2.0 Factory Library
South Lead	Chime Pad	Tempo Control	Aerospaces Reptiles	Albryth 4	Kore 2.0 Factory Library
Synth Pad	Chord Pad	Sample-based	Alpine Flora	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Synth Mix	Bright Pad	Synthesis	Beardy Queens	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Coffin	Drum Pad	FMB	Champagne	FMB, Kore Space Reverb	Kore 2.0 Factory Library
Musical Strings	Urbly Pad	Additive	Church of Cocos	Albryth 4, Kore Flex Verbs	Kore 2.0 Factory Library
Reas	Lapped Pad	Physical Model	Cyber George	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Drums	Exhaling Pad	Granular	Chilled Lovers	Kore Flex Verb, Kore Phase, Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Perception	Other Pad	Delay	Environ Gallery	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Mailler Instruments		Processed	Environ in Paradise	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Pulse		Monogenic	FMB Scales	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Reed Instruments		Chord	Frozen Chocolate	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Bells		SinglePitch Model	Hypnotized Pixels	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Bowed Strings		Slow Attack	Real Lucite	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Vocal		Long Release			
Soundscapes		Long Reverb			
Sound Effects		Perceptive			
MultiTrack		Surround			
Other					

El NAVEGADOR es la parte fundamental de la administración de sonidos en KORE 2 . Es una interfaz consistente y fácil de usar que le permite manejar Sonidos, Efectos, Performances, plugines y archivos MIDI.

Además de poder acceder a las CARPETAS DE SONIDOS DEL USUARIO definidas en las Opciones de KORE 2 (ver sección 3.3.5), el aspecto más importante del Navegador son los Atributos.

Como ya se indicó, la biblioteca de KoreSounds ha sido totalmente categorizada y los sonidos fueron indexados con una extensa serie de ATRIBUTOS. Gracias a esto es posible encontrar los sonidos que necesita con unos pocos clics en el NAVEGADOR. En KORE 2 puede expandir este sistema definiendo sus propios ATRIBUTOS para adaptar la base de datos de sonidos a sus propias necesidades. En la sección 3.7.4 se presenta el concepto de Juegos de sonidos del Usuario (USER SETS) en donde podrá aprender más detalles.

3.7.1 Empleo general

Hay formas diferentes de usar la biblioteca KORE 2:

El área izquierda está comprendida por el ÁREA DE ATRIBUTOS, que cambia de contenidos según la vista de Navegador en la que se esté. Puede filtrar la base de datos empleando el sistema de Atributos o puede navegar las carpetas de KORE 2 en el sistema de archivos.

En el área de la derecha, puede realizar búsquedas mediante el ingreso de palabras clave en el campo de búsqueda rápida QUICKSEARCH. La lista de resultados del Navegador muestra los sonidos encontrados en base a la selección hecha en el Área de Atributos o a la palabra clave ingresada.

El diseño del NAVEGADOR pueden modificarse si arrastra la pequeña manija situada en el marco entre ambas ventanas. También pueden redimensionarse verticalmente con la manija ubicado en la parte superior.



La lista de resultados de la búsqueda puede recorrerse con las teclas de desplazamiento del teclado del ordenador.



Cuando el Navegador está activo, puede ocultar la Estructura de Sonidos para tener solamente la interfaz del Navegador.

Una manija similar puede hallarse entre la LISTA DE ATRIBUTOS y la LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR.



Los BOTONES DE VISTAS son la herramienta principal para recorrer y buscar la base de datos de KORE 2 y para navegar por los contenidos de KORE 2 en el sistema de archivos. El primer grupo de botones se emplea para seleccionar el tipo básico de componente que se está buscando. De izquierda a derecha las opciones son:

- ▶ PERFORMANCES
- ▶ **SONIDOS (SOUNDS)**, incluyendo los Sonidos Simples y los Multi Sonidos, que pueden ser instrumentales, de efectos, o MIDI (p. ej., un preset de un Secuenciador de Pasos o de un Arpegiador).
- ▶ ARCHIVOS MIDI, son contenedores estandarizados de datos MIDI que puede emplear para tocarlos en el Reproductor de ARCHIVOS MIDI.
- ▶ PLUGINES (VST/AU y KORE 2 interno) que pueden ser instrumentales, de efectos o MIDI.

Los otros tres botones son sólo accesibles para la Vistas de SONIDOS y PLUGINES. Sirven para que el NAVEGADOR realice la búsqueda de las diferentes variedades de SONIDOS y PLUGINES.

- ▶ INSTRUMENTOS: es decir, el Sonido o Plugin que está produciendo el sonido.
- ▶ FX: los efectos empleados en el procesamiento del sonido.
- ▶ MIDI: componentes o Plugines como secuenciadores, Reproductores MIDI o Arpegiadores.

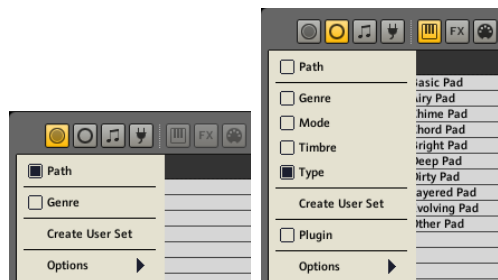
Personalizar el área de atributos

El **ÁREA DE ATRIBUTOS** combina una gran flexibilidad y un fácil manejo. Puede agregar o eliminar columnas de la lista y también puede añadir su propia lista de **ATRIBUTOS**. Esto se lleva a cabo con el menú contextual de la **CABECERA DEL ÁREA DE ATRIBUTOS**. La misma se abre cliqueando en la cabecera con el botón secundario (Mac: control-clic).

Por cada columna de la **LISTA ATRIBUTOS** puede establecer el **JUEGO DE ATRIBUTOS** que aparece, marcando la respectiva casilla en el menú. Dependiendo de lo que esté buscando, el menú aparecerá diferentemente. Y si usted ha creado sus propias categorías de usuario, también se verá diferente.

Este sistema le permite definir la combinación de **ATRIBUTOS** para cada vista del **NAVEGADOR**.

Las versiones mínimas de los menús contextuales empleados para navegar por los distintos componentes de la base de datos tienen el siguiente aspecto:





El menú contextual de la Cabecera de Atributos para las Performances, Sonidos, Archivos MIDI y Plugines. Note que las categorías de los atributos de fábrica son diferentes cuando se están navegando sonidos instrumentales, FX o MIDI.

La estructura básica es similar en los cuatro casos:

- **Path** muestra las Carpetas de SONIDOS DEL USUARIO definidas en las Opciones de KORE 2 (ver sección 3.3.5 para más detalles). Esta vista no está disponible para los plugines.
- A continuación se listan las CATEGORÍAS DE LOS ATRIBUTOS DE FÁBRICA, con las cuales se accede a los Atributos predefinidos de KORE 2.

- Use el comando *Create User Set* para armar su propia juego de ATRIBUTOS (ver sección 3.5).
- El submenú de *Opciones (Options)* (descrito en 3.3.5) proporciona algunas opciones adicionales para controlar el comportamiento del NAVEGADOR.
- El menú para los Sonidos, Archivos MIDI y plugines tiene una entrada especial llamada *Plug-in*, que se emplea para mostrar, en una columna del ÁREA DE ATRIBUTOS, la lista de los plugines instalados.

Personalizar la lista de resultados del navegador

Name	Components	Factory Library
Abendstern	Kore Arpeggiator, ~	Factory Library
Abyss Flowers	Massive	Factory Library
Aerodrone	Massive	Factory Library
Aerospace Reptiles	Absynth 4	Factory Library
Alpine Flora	FM8	Factory Library
Anya Flute	FM8	Factory Library
Arctic Circle	Massive	Factory Library
Atomizer	Massive	Factory Library
Baileys	FM8, Kore Cabinet~	Factory Library
Ballerina's Night	Massive	Factory Library
Basic Pencil	Reaktor5	Factory Library
Beauty Queen	Massive	Factory Library
Best Comfort	FM8	Factory Library
Bijou Child	Massive	Factory Library
Bizarre Rapture	Absynth 4	Factory Library

La LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR está organizada de manera flexible. Pulse la CABECERA DE LOS RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA con el botón secundario

(Mac: control-clic) y un menú contextual mostrará en cada columna la META INFORMACIÓN respectiva (vea los párrafos siguientes para una descripción más detallada) y otros aspectos más:

- ▶ *Name* muestra el nombre del KoreSound
- ▶ *Vendor* muestra la información ingresada en el campo VENDOR (Vendedor) de la Meta Información.
- ▶ *Author* muestra la información ingresada en el campo AUTHOR de la META INFORMACIÓN.
- ▶ *Bank* muestra la información ingresada en el campo BANK de la META INFORMACIÓN.
- ▶ *Path* muestra la ruta de archivo del KoreSound en relación a la ruta de fábrica o a la Ruta estándar del usuario.
- ▶ *Color* muestra el color del KoreSound definido en campo COLOR de la META INFORMACIÓN.
- ▶ *Modified* muestra la última fecha de modificación del KoreSound.
- ▶ *Rating* muestra la información ingresada en el campo RATING de la META INFORMACIÓN.
- ▶ *Comment* muestra los comentarios ingresados en el campo COMMENTS de la META INFORMACIÓN.
- ▶ *Flag* es una característica que sirve para filtrar la LISTA DE RESULTADOS. Por ejemplo: ha buscado una combinación de Atributos (ver abajo) y ha encontrado una lista muy grande de resultados. Lo que puede hacer ahora es recorrer la lista y poner marcas en la columna FLAG en los KoreSounds que desea. Cuando haya terminado, reordene la lista por la columna Flag y tendrá todos los Koresounds marcados prolijamente condensados.

- ▶ *Component* muestra todos los componentes (plugines y módulos internos de KORE 2) empleados por el KoreSound.
- ▶ *Attributized* muestra si el KoreSound tiene o no Atributos. Es muy práctico si tras haber realizado un buen diseño de sonido, desea establecer los atributos de su producción en un momento posterior.

La Lista de RESULTADOS DEL NAVEGADOR puede ordenarse de la siguiente manera:

- ▶ Haga clic entre las columnas (el puntero del ratón cambia a una doble flecha) y arrastre hacia los costados para redimensionar las columnas.
- ▶ Arrastre horizontalmente la cabecera de una columna para moverla a otro lugar. Una línea roja aparece para marcar la posición del costado izquierdo de la columna movida.
- ▶ Ordene la columna cliqueando en su cabecera. Una punta de flecha aparece en la cabecera de la columna. Haga clic para invertir el orden.

Name	Components	Bank
Krisco Blueprint	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Late Night Strings	Absynth 4, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Lost in Trees	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Low Frequency Quake	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Lucifer's Akoustique	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Magic Flute	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Magnet Monster	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Marimba Secrets	Kore Flex Verb, Kore Phaser, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Mirphak	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Mondlichter	FM8, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Mutated Bell	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Narcotic Haircut	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Neuromancer	Absynth 4	Kore 2.0 Factory Library
Noise Conduit	FM8, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Noise Recorder	Massive	Kore 2.0 Factory Library

Name	Components	Bank
Narcoleptic Dreams	FM8, Kore Flex Verb, Kore Phaser	Kore 2.0 Factory Library
Krisco Blueprint	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Late Night Strings	Absynth 4, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Lost in Trees	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Low Frequency Quake	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Lucifer's Akoustique	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Magic Flute	Reaktor5	Kore 2.0 Factory Library
Magnet Monster	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Marimba Secrets	Kore Flex Verb, Kore Phaser, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Mirphak	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Mondlichter	FM8, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Mutated Bell	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Narcotic Haircut	FM8	Kore 2.0 Factory Library
Neuromancer	Absynth 4	Kore 2.0 Factory Library
Noise Conduit	FM8, Kore Flex Verb	Kore 2.0 Factory Library
Noise Recorder	Massive	Kore 2.0 Factory Library

Puede seleccionar varios KoreSounds de la LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR para editar, seleccionar o abrirlos. Para seleccionar sonidos no contiguos, haga Control-clic (Mac: Cmd-clic) en cada uno de ellos. Si los sonidos están pegados uno abajo de otro, use la tecla Shift y cliquee el primer y último sonido del grupo de sonidos que desea seleccionar.

3.7.2 Contenido de fábrica e ingenios integrados

De la caja de KORE 2 sale un Super Instrumento con alrededor de 500 KoreSounds provenientes de las bibliotecas de los productos más importantes de NATIVE INSTRUMENTS, más 300 KoreSounds bajo la forma de presets para los componentes internos de efectos y de MIDI.

La razón por la cual KORE 2 puede usarse y tocarse ni bien lo saca de la caja es porque viene integrado con seis INGENIOS DE AUDIO. Los mismos son versiones especiales de los conocidos productos de NATIVE INSTRUMENTS; éstos son:

► REAKTOR

- ▶ MASSIVE
- ▶ ABSYNTH
- ▶ FM8
- ▶ KONTAKT
- ▶ GUITAR RIG

Además, también hay 5 GB de samples que pueden emplearse con los KoreSounds.

En términos de sonido y calidad, los INGENIOS INTEGRADOS son idénticos a las respectivas versiones completas de esos productos. La única diferencia es que usted no puede abrir sus interfaces y manipular los sonidos a nivel del plugin. Si ya está en posesión de la licencia de alguno de estos productos de NATIVE INSTRUMENTS, la misma reemplaza al correspondiente INGENIO INTEGRADO y puede además programarse.

Sin embargo, usted puede también emplear las PÁGINAS DEL USUARIO pre-definidas, con los parámetros más importantes de los KoreSounds, para producir y guardar nuevos contenidos. Como bonificación, cada KoreSound basado en los Ingenios Integrados cuentan con ocho Variaciones de Sonido que le abren una inmensa biblioteca para su producción musical (consulte la sección 3.5.5 para más detalles).

Si ya es dueño de una licencia de la versión completa de un producto, el INGENIO INTEGRADO será automáticamente reemplazado por el mismo y usted tendrá completo acceso a todas sus características.

3.7.3 Buscar, encontrar y cargar sonidos

Hay varias formas de usar la base de datos de KORE 2:

- Puede recorrer la base de datos a través de las ubicaciones de los Sonidos, empleando la función PATH de la LISTA DE ATRIBUTOS.
- Puede emplear LISTA DE ATRIBUTOS en la parte izquierda del Navegador para combinar distintos Atributos (sea los predefinidos por NATIVE INSTRUMENTS o los suyos propios) y realizar la busque en base a ellos.
- Además puede usar la función de búsqueda rápida QUICKSEARCH para buscar los sonidos en base a palabra clave.

Las últimas dos opciones pueden combinarse y para obtener Resultados de Búsqueda mucho más refinados.

Buscar sonidos empleando la lista de atributos

Type	Mode	Timbre	Name	Components	Bank
Piano/Keys	Fingered Bass	Aspeggiated	10	FMB	FMB Factory Content
Organ	Picked Bass	Sequence Loop	Razor's Delight	FMB	FMB Factory Content
Synth Lead	Slapped Bass	Tempo-synned	Tube Thumper	FMB	FMB Factory Content
Synth Pad	Fretless Bass	✓ Distorted	Bassstorian	Reaktor5	Kaleidon
Synth Mix	Upright Bass	Sample-based	Playmobile Bass	Reaktor5	Kaleidon
Guitar	Acoustic Bass	Synthetic	Avelon	FMB, Kore Aspeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Wucked Strings	Digital Bass	✓ FMB	Brain Damage	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Bass	Distorted Bass	Physical Model	Discostrum	FMB, Kore Aspeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Drums	Sub Bass	Graind	Floyd	FMB	Kore 2.0 Factory Library
Percussion	Bass line	Dry	No Mathfunction	Kore Aspeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Marble Instruments		Processed	Plasticised	Massive	Massive Factory 1.1
Flute		Monophonic	Rudebox	Massive	Massive Factory 1.1
Reed Instruments		Chord	Sore Teeth	Massive	Massive Factory Content
Brass		Guide Pitch Mod	The Slapper	Reaktor5	NanoWave
Bowed Strings		Slow Attack	PM Plug	Pro-51	Preset Bank
Vocal		Long Release	Elephant Tail (Phaser)	Absynth 4	Ready Useful Pitches
Soundscapes		Long/short			
Sound Effects		Percussive			
Multitrack		Surround			
Other		Metallic			

Después de configurar su LISTA DE ATRIBUTOS con los menús contextuales de la cabecera de cada columna (ver arriba), puede empezar a combinar los ATRIBUTOS para dar con el contenido que está buscando. Cuantos más

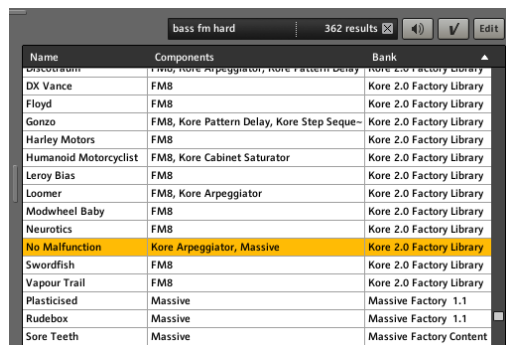
ATRIBUTOS ponga, menor será la cantidad de sonidos que satisfagan dichos criterios, dando por resultado una lista corta en La LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR.

Puede poner o sacar columnas mientras está realizando la búsqueda, para así especificar más sus opciones de búsqueda. Seleccione los ATRIBUTOS que correspondan con el Sonido que tiene en mente y trate de ser flexible a la hora de probar distintas combinaciones.

Por favor, observe que puede decidir en cada categoría si quiere tener múltiples selecciones (elija *Options* en el menú de contexto). Consulte la sección 3.3.5 para más detalles.

Luego de obtener una lista con los RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA, puede emplear las características de la LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA para ordenarla de manera conveniente. Algunas veces es mejor tener los sonidos ordenados por sus COMPONENTES, otras veces será preferible ver las últimas adiciones ordenando la lista con la opción MODIFIED, etc.

Buscar un sonido con QuickSearch



The screenshot shows a software window titled 'QuickSearch'. At the top, there is a search bar containing the text 'bass fm hard'. To the right of the search bar, it says '362 results'. Below the search bar is a table with three columns: 'Name', 'Components', and 'Bank'. The table lists various sound names and their associated components and banks. The row 'No Malfunction' is highlighted in yellow.

Name	Components	Bank
DX Vance	FMS, Kore Arpeggiator, Kore Pattern Delay	Kore 2.0 Factory Library
Floyd	FMS	Kore 2.0 Factory Library
Gonzo	FMS, Kore Pattern Delay, Kore Step Sequencer	Kore 2.0 Factory Library
Harley Motors	FMS	Kore 2.0 Factory Library
Humanoid Motorcyclist	FMS, Kore Cabinet Saturator	Kore 2.0 Factory Library
Leroy Bias	FMS	Kore 2.0 Factory Library
Loomer	FMS, Kore Arpeggiator	Kore 2.0 Factory Library
Modwheel Baby	FMS	Kore 2.0 Factory Library
Neurotics	FMS	Kore 2.0 Factory Library
No Malfunction	Kore Arpeggiator, Massive	Kore 2.0 Factory Library
Swordfish	FMS	Kore 2.0 Factory Library
Vapour Trail	FMS	Kore 2.0 Factory Library
Plasticised	Massive	Massive Factory 1.1
Rudebox	Massive	Massive Factory 1.1
Sore Teeth	Massive	Massive Factory Content

El campo de búsqueda rápida QUICKSEARCH permite emplear cualquier clase de palabras para buscar en la base de datos. La función de búsqueda investiga todos los aspectos del sonido en busca de esa palabra. Puede obtener sonidos según nombres, compositores, la META INFORMACIÓN, etc. Es muy efectivo, sobre todo si ya sabe lo que está buscando; por ejemplo, los KoreSounds de un autor específico.

El QUICKSEARCH puede combinarse también con la búsqueda realizada mediante la LISTA DE ATRIBUTOS. Cualquier palabra clave empleada en el campo de QUICKSEARCH restringirá aún mucho más los sonidos que aparezcan en la Lista de RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA.

dry kick 62 results

A la derecha del campo de QUICKSEARCH podrá ver el número de resultados de la búsqueda efectuada.

El botón al costado elimina los RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA y resetea el Navegador a su estado neutral al eliminar las marcas en la Lista de Atributos y en el campo Quicksearch.

Puede abrir el NAVEGADOR directamente en el campo QUICKSEARCH empleando el atajo ctrl-f.

Cargar los KoreSounds de la lista de resultados

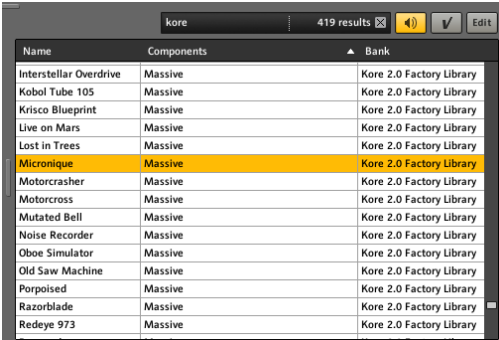
Floyd	FM8	Kore 2.0 Factory Library
No Malfunction	Kore Arpeggiator, Massive	ry Library
Plasticised	Massive	Edit ry 1.1
Rudebox	Massive	Open ry 1.1
Sore Teeth	Massive	Remove from Database ry Content
The Slapper	Reaktor5	

Hay varias maneras de abrir un KoreSound de la LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR:

- ▶ Un doble clic abre el KoreSound en la INSERCIÓN DE CANAL que se encuentra en foco en la MATRIZ DE SONIDOS.
- ▶ Puede arrastrar el KoreSound y soltarlo dentro de una INSERCIÓN DE CANAL. El contenido previo de esa inserción será reemplazado por el nuevo KoreSound.
- ▶ También es posible arrastrar un KoreSound y soltarlo en un área vacía de la MATRIZ DE SONIDOS. Esta acción creará un nuevo canal con el nuevo sonido contenido en la primera INSERCIÓN DE CANAL.
- ▶ Otra forma de abrir un KoreSound es empleando el menú contextual de la LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR (clic-botón secundario en PC, ctrl-clic en Mac). Seleccione *Open* en el menú y el KoreSound se abrirá en la Inserción de Canal en foco de la Matriz de Sonidos.

También, tenga en cuenta que es posible seleccionar varios Sonidos de la Lista de RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA. Si se abren varios KoreSounds, con arrastrar y soltar o con el menú contextual, en la MATRIZ DE SONIDOS; los mismos se abrirán en distintas INSERCIÓNES DE CANAL de un mismo canal.

La función de pre-escucha



Name	Components	Bank
Interstellar Overdrive	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Kobol Tube 105	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Krisco Blueprint	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Live on Mars	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Lost in Trees	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Micronique	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Motorcrasher	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Motorcross	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Mutated Bell	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Noise Recorder	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Oboe Simulator	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Old Saw Machine	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Porpoised	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Razorblade	Massive	Kore 2.0 Factory Library
Redeye 973	Massive	Kore 2.0 Factory Library

KORE 2 ofrece una función de PRE-ESCUCHA en la LISTA DE RESULTADOS DEL NAVEGADOR. Es una función muy útil cuando se quiere escuchar rápidamente los sonidos de una lista. Active el botón de Pre-escucha para habilitar esta función. El KoreSound seleccionado en la LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA se cargará en la INSERCIÓN DE CANAL seleccionada en la MATRIZ DE SONIDOS. Use su teclado MIDI o un pista del secuenciador para escuchar el sonido.

Si mantiene activada la función de PRE-ESCUCHA y selecciona un KoreSound diferente, el mismo se cargará inmediatamente en la misma INSERCIÓN DE

CANAL. Si apaga la función de PRE-ESCUCHA, la INSERCIÓN DE CANAL retornará a su estado previo. Esto significa que o bien contiene el KoreSound que ya contenía, o bien permanece vacío igual que antes.

El botón a la izquierda del botón de PRE-ESCUCHA es el comando para de APLICACIÓN DE LA PRE-ESCUCHA (Apply). Si cliquea este botón mientras realiza la PRE-ESCUCHA, el último sonido cargado durante la PRE-ESCUCHA se permanecerá en la INSERCIÓN DE CANAL, una vez que haya dejado el modo de PRE-ESCUCHA.

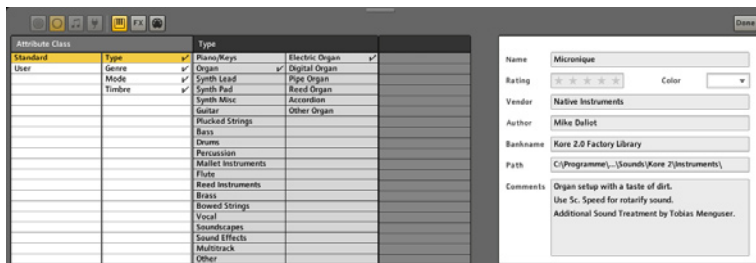
Puede apagar o encender la PRE-ESCUCHA con el atajo de teclado ctrl+p.

3.7.4 Establecer atributos, guardar sonidos y Performances

Para ampliar el sistema de ATRIBUTOS predefinidos de KORE 2's y para poner atributos en otros KoreSounds, el NAVEGADOR cuenta con un modo de EDICIÓN, que se activa con el botón EDIT ubicado en el extremo derecho de la ventana del NAVEGADOR.

Éste es el modo del NAVEGADOR donde podrá guardar un KoreSound del ÁREA DE EDICIÓN cuando guarde una Performance como un KoreSound (ver MENÚ DE ARCHIVOS/MENÚ GLOBAL del plugin), o al usar el comando IMPORTAR PRESET DEL PLUGIN del menú contextual de un KoreSound.





En este modo el ÁREA DE ATRIBUTOS está dividida en dos partes:

A la izquierda hay dos columnas que definen las clase de ATRIBUTOS. La primera columna permite seleccionar entre dos opciones:

- **STANDARD:** contiene los Atributos descriptivos definidos por NATIVE INSTRUMENTS.
- **USER:** son los Atributos establecidos por usted (ver abajo).

La LISTA DE ATRIBUTOS muestra los diferentes ATRIBUTOS pertenecientes a la CLASE DE ATRIBUTOS seleccionada.

Attribute Class		Mode
Standard	Type	Arpeggiated
User	Genre	Sequence/Loop ✓
	Mode	Tempo-synced ✓
	Timbre	Sample-based ✓
		Synthetic ✓
		FM
		Additive
		Physical Model
		Granular
		Dry
		Processed ✓
		Monophonic
		Chord
		Glide/Pitch Mod
		Slow Attack
		Long Release
		Long/Evolving ✓
		Percussive ✓
		Surround

Para poner ATRIBUTOS en un KoreSound, haga clic en un ATRIBUTO y verá aparecer a su lado una marca de verificación. Haga lo mismo con el resto de los ATRIBUTOS que quiera poner.

Si selecciona el ATRIBUTO de una clase específica de ATRIBUTOS, aparecerá con una marca de verificación a la derecha del nombre. De este modo podrá saber qué clases fueron empleadas.

Attribute Class		Type
Info	Type	Piano/Keys ✓
Standard	Genre	Organ ✓
User	Mode	Synth Lead ✓
	Timbre	Synth Pad ✓
		Synth Misc
		Guitar
		Plucked Strings
		Bass
		Drums
		Percussion
		Mallet Instruments
		Flute
		Reed Instruments
		Other Pad

Tenga en cuenta que puede abrir el modo de EDICIÓN para varios KoreSounds al mismo tiempo. Seleccione varios sonidos en la LISTA DE RESULTADOS DEL

NAVEGADOR y pulse el botón Edit. De esta manera podrá poner atributos a múltiples sonidos. En la ilustración de arriba, puede ver la LISTA DE ATRIBUTOS en modo de Edición. Las marcas de verificación presentan dos colores:

- Una marca GRIS significa que el ATRIBUTO está puesto en un único KoreSound del conjunto que se está editando.
- Una marca NEGRA significa que el ATRIBUTO está puesto para todos los KoreSounds del conjunto que se está editando.

Puede cambiar los ATRIBUTOS como lo haría con un Sonido Simple. Cualquier cambio que haga aquí se aplicará a todos los KoreSounds del juego que se está editando.

La meta información

The screenshot shows a form titled 'La meta información' (Meta Information) for editing a KoreSound. The form has the following fields:

- Name:** Micronique
- Rating:** Four stars (★★★★)
- Color:** A dropdown menu with a downward arrow.
- Vendor:** Native Instruments
- Author:** Mike Daliot
- Bankname:** Kore 2.0 Factory Library
- Path:** C:\Programme\...\Sounds\Kore 2\Instruments\
- Comments:** Organ setup with a taste of dirt.
Use Sc. Speed for rotarify sound.
Additional Sound Treatment by Tobias Menguser.

La META INFORMACIÓN es un campo que se emplea para almacenar la información relevante de los KoreSounds. Además ofrece también datos técnicos como la RUTA de archivo o el RATING.

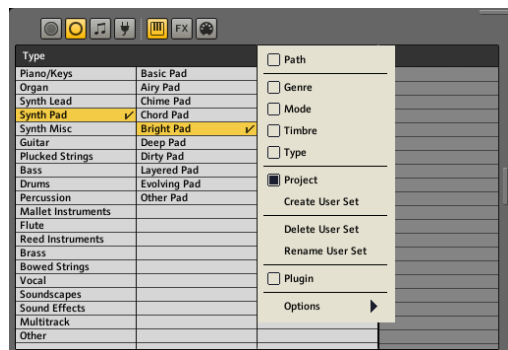
Recuerde que los meta-campos y su contenido también se incluyen en la base de datos y pueden buscarse con el NAVEGADOR. El campo de COMENTARIOS es especialmente práctico para poner descripciones adicionales y otros comentarios. Todos estos campos también pueden aparecer en los Resultados de la Búsqueda.

Los campos de la META INFORMACIÓN son:

- ▶ El campo de NAME muestra el nombre del KoreSound.
- ▶ El RATING muestra el puntaje del KoreSound, entre 1 y 5 estrellas.
- ▶ El campo de COLOR permite asociar un color al KoreSound. También es el color que aparece en la Inserción de Canal cuando el sonido se abre.
- ▶ El campo de VENDOR muestra al vendedor o distribuidor comercial de los KoreSounds, si es que hay uno.
- ▶ El campo de AUTHOR muestra al creador del KoreSound. Ponga aquí su nombre para los sonidos creados por usted.
- ▶ El campo de BANKNAME puede mostrar varias cosas. Si el KoreSound se deriva del banco o fábrica de presets de un plugin, allí verá el nombre de ese banco. Este campo también se usa para aludir a los Multi Sonidos de KORE 2 y suministra una función especial para los KoreSounds de REAKTOR 5. Consulte el Apéndice A para más información.
- ▶ El campo PATH muestra la ruta de la carpeta donde el KoreSound está guardado. Lea un poco más adelante los párrafos dedicados a la guarda de los KoreSonidos.
- ▶ El campo de COMMENTS es un campo con los comentarios que quiera hacer. Normalmente se usa para describir un KoreSound en términos de su empleo y también para anotar aspectos interactivos especiales.

Crear atributos propios

Además de los ATRIBUTOS ESTÁNDAR ya definidos por NATIVE INSTRUMENTS, usted puede crear sus propios ATRIBUTOS y organizarlos en los JUEGOS DEL USUARIO (User Sets).



Como lo muestra la ilustración de arriba, puede crear JUEGOS DEL USUARIO en la vista normal del NAVEGADOR mediante el menú de contexto de la LISTA DE ATRIBUTOS. Una vez creados, pasan a integrar las opciones del menú contextual. Sin embargo, permanecerá vacíos hasta tanto no sean catalogados con ATRIBUTOS. Esto sólo puede hacerse en el modo de EDICIÓN.

Attribute Class		Project
Standard	Type	That evening
User	Project	Her dark eyes ✓
	(Create new ...)	Can't you see
		Down
		Eleven
		Song #2
		(Create new ...)

Como ya se ha explicado, puede abrir el modo de EDICIÓN con el botón EDIT del Navegador o seleccionando SAVE en el menú de contexto de un KoreSound de una INSERCIÓN DE CANAL.

En la columna ATTRIBUTE CLASS USER encontrar los JUEGOS DEL USUARIO creados por usted. Puede crear otros Juegos del Usuario al clicar en (Create new...) y escribir el nombre del nuevo Juego del Usuario con el teclado del ordenador.

Al seleccionar el JUEGO DEL USUARIO en la segunda columna, hará aparecer en la columna siguiente los ATRIBUTOS correspondientes. Aquí puede crear ATRIBUTOS nuevos, escribiéndolos en el primer campo disponible de la entrada (CREATE NEW...).

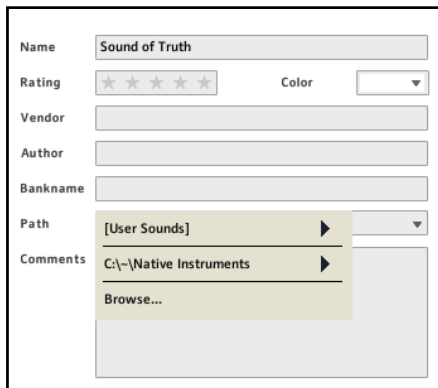
El sistema ofrece una manera muy flexible de organizar la base de datos del los KoreSounds y puede elegir la que mejor se adapte a su estilo de trabajo. Por lo tanto, si está por decir que NATIVE INSTRUMENTS no puso Atributos suficientes (¡ni siquiera se atreva a pensarlo!), lo animamos a crear los suyos propios.

Guardar los KoreSounds

Podemos guardar un KoreSound arrastrándolo hasta la LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA del Navegador, o abriendo el menú de contexto del sonido (clic-botón secundario/ctrl-clic en el sonido en la Inserción de Canal).

Estas acciones abren el modo de EDICIÓN que ya hemos descrito en los párrafos previos de esta sección.

Antes de abandonar el modo de EDICIÓN para así guardar el KoreSound, habría que especificar la ubicación del sonido que se **va a guardar**. Esto se hace con el campo Path de la Meta Información en la página de Edición.



The screenshot shows a form for editing a sound entry. The fields are as follows:

- Name:** Sound of Truth
- Rating:** Four stars (★★★★)
- Color:** A dropdown menu.
- Vendor:** An empty text field.
- Author:** An empty text field.
- Bankname:** An empty text field.
- Path:** A dropdown menu showing '[User Sounds]' with a right-pointing arrow.
- Comments:** A text area containing 'C:\-Native Instruments' with a right-pointing arrow, and a 'Browse...' button below it.

Haga clic en PATH para abrir un menú con distintas opciones de ubicación.

- ▶ La entrada USER SOUNDS abre un submenú con las carpetas de sonidos del usuario definidas por los productos instalados.
- ▶ La segunda sección del menú ofrece CARPETAS DE SONIDOS DEL USUARIO adicionales que pueden definirse en las Opciones de la base de datos de KORE 2 (ver 3.3.53.3.5).

- La entrada BROWSE... abre un cuadro de diálogo estándar que permite navegar hasta la ubicación de su preferencia..

Dependiendo del tipo de KoreSound y de lo que quiera hacer con él, las opciones de este menú serán diferentes. Un contenido de usuario "Standard" irá a parar a las carpetas de SONIDOS DEL USUARIO o a la estructura de carpetas definida en ADDITIONAL USER SOUNDS. Si desea exportar un KoreSound de KORE 2 para transferirlo a otro ordenador o para intercambiarlo con otros usuarios de KORE 2, puede guardarlo con la opción Browse... . Cualquier carpeta especificada con esta opción será añadida automáticamente a las carpetas de los sonidos adicionales del usuario (Additional User Sounds).



Cuando haya terminado de etiquetar los KoreSounds con ATRIBUTOS y completado la META INFORMACIÓN correspondiente, haga clic en DONE (en el extremo derecho del NAVEGADOR) y los KoreSounds se habrán guardado en la base de datos de KORE 2 .

Si desea guardar una Performance como un KoreSound para poder después anidarlo en otra Performance, seleccione SAVE PERFORMANCE AS SOUND... en el Menú de Archivos del modo standalone o en el Menú Global del plugin. Se abrirá el Navegador en modo de Edición y el resto del procedimiento es igual que para grabar un KoreSound.



Se recomienda guardar los sonidos propios en un número limitado de carpetas. Si bien puede emplear cualquier carpeta para guardar un KoreSound, esto fragmentaría la base de datos. También, revisar una larga lista de carpetas disminuye la velocidad de búsqueda de la base de datos.

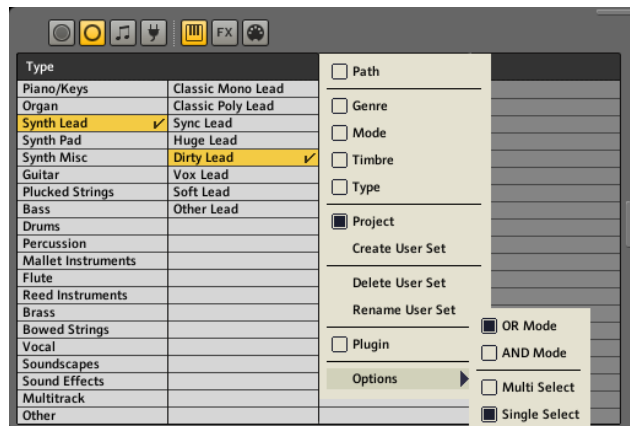


Para agrupar los KoreSounds, trate de emplear los atributos creados por usted en vez de usar muchas carpetas. Por ejemplo, si desea acceder rápidamente a todos los KoreSound de un proyecto en particular, puede crear una Clase de Atributo llame "Proyecto" y añadirle entradas para cada uno de los proyectos en los que está trabajando. Use estos atributos para etiquetar los KoreSounds empleados en un proyecto: podrá luego encontrarlos rápidamente con el Navegador.

3.7.5 Operaciones avanzadas de la base de datos

Hay algunas funciones avanzadas del Navegador que todavía no hemos tratado.

Modos de búsqueda



La opción OPTIONS del menú contextual de la LISTA DE ATRIBUTOS proporciona algunas funciones adicionales de búsqueda:

- ▶ OR MODE: significa que la selección de varios ATRIBUTOS producirá un resultado con al menos uno de ellos.
- ▶ AND MODE: significa que sólo aparecerán los resultados que coincidan con todos los Atributos seleccionados.

- **MULTI SELECT:** permite seleccionar múltiples Atributos dentro de un Juego de Atributos.
- **SINGLE SELECT:** sólo permite seleccionar un solo Atributo dentro de un Juego de Atributos.

Use estas opciones para refinar sus búsquedas. Algunas veces salen muchos resultados y otras veces, muy pocos; y por eso sería útil jugar con distintas OPCIONES DE BÚSQUEDA *para obtener un mejor resultado*

Eliminar KoreSounds

Name	Bank
Blues Harmonica	Kore 2.0 Factory Library
Cinematic Bassoon	Kore 2.0 Factory Library
Clarinet Prowler	Kore 2.0 Factory Library
Oboe Hypnosis	Kore 2.0 Factory Library
Oboe Simulator	Kore 2.0 Factory Library
Pied Bagpiper	Edit
Sax In The City	Open
Snake's Charming	Remove from Database
Swelling Winds	Kore 2.0 Factory Library
Woodwind Quintet	Kore 2.0 Factory Library

Si desea eliminar completamente un KoreSound de la base de datos, use el menú contextual de los KoreSounds de la LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA. Seleccione un sonido (también puede seleccionar múltiples entradas) con clic-botón secundario (Mac: ctrl-clic) y en el menú que se abre seleccione la opción REMOVE FROM DATABASE. Esta acción borrará el KoreSound de la base de datos.

3.8 Componentes de Audio y MIDI: realzar los sonidos

KORE 2 viene acompañado por una gran cantidad de **MÓDULOS INTERNOS** que usted puede aprovechar para producir, modificar y procesar el sonido. La mayoría de estos **MÓDULO INTERNOS** son efectos de audio pero también hay potentes juegos de plugines MIDI que puede emplear para producir o alterar datos MIDI.

3.8.1 Amplitude Mod



El módulo **AMPLITUDE MOD** trabaja como un trémolo. Mediante un Seguidor de Envolvente puede estar dependiente del volumen de la señal de entrada. Esto añade una gran flexibilidad al efecto, dado que puede controlar la velocidad de la modulación y el volumen del efecto mediante las dinámicas de la señal de entrada.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Static	Establece el balance entre la señal directa y el efecto	0..100	%
Env. Amt	Establece la intensidad de control que el Seguidor de Envolvente ejerce sobre el volumen de la señal del efecto.	-100..100	%
Sync	Sincroniza la modulación con el Reloj Central de KORE 2.	On/Off	%
Rate	Establece la frecuencia del LFO.	0.1...10k	Hz

Rate Env Amount	Establece la intensidad de control que el Seguidor de Envolvente ejerce sobre la frecuencia del LFO.	-	
PhaseL/R	Introduce una diferencia de fase entre las dos señales de modulación, para el canal izquierdo y derecho respectivamente.	-180...180	deg
Threshold (Umbral)	Establece el umbral del nivel de entrada del audio, a partir del cual se acciona la envolvente de modulación.	0..100	%
Attack	Establece el ataque, es decir el tiempo que tarda en alcanzarse el nivel máximo de la señal de modulación una vez que la envolvente se ha accionado.	0..200	ms
Release	Establece el tiempo que tarda en extinguirse la señal de modulación, después de que la señal de entrada cae por debajo del nivel establecido por el umbral.	0..800	ms

3.8.2 Auto Filter



El AUTO FILTER actúa como un WahWah controlado por el tacto. Este efecto fue muy popular en la música Funk de los '70, pero puede usarse para una amplia gama de aplicaciones, desde pistas de bajos funky sintéticos hasta bucles filtrados de percusión.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Ajusta el balance entre la señal seca, sin procesar y la “mojada” (filtrada).	0..100	%
Cutoff	Ajusta la frecuencia principal del filtro. Según sea [Type], todas la frecuencias abajo, alrededor o encima de esta frecuencia pasan a la salida, mientras que la otras son atenuadas	25..10000	Hz
Resonance Amount	Ajusta la agudeza del pico de respuesta del filtro. A valores mayores, la pendiente del filtro se hace más escalonada y la frecuencia de recorte se acentúa.	0..100	%
Saturation Level	Ajusta el nivel a partir del cual la saturación comenzará a reducir la ganancia. Con resonancias altas afecta sobretodo el rango alrededor de la frecuencia de recorte. A nivel bajo, la señal se satura más pronto, mientras que a valores más elevados son posibles los picos de señal más elevados.	-20..+20	dB
Filter Type	Entremezcla tres modos de operación. A valores bajos, el efecto funciona como un filtro pasabajo, filtrando todas las frecuencias por arriba de la frecuencia de recorte (Cutoff). A valores altos se vuelve un paso-alto con características inversas. Entre medio, el efecto actúa como un pasobanda, que deja pasar sólo las frecuencias alrededor de la frecuencia de recorte atenuando todas las demás.	0..100	%
Depth	Es la intensidad de modulación de la frecuencia de recorte (Cutoff) dada por el seguidor de envolvente..	-100..+100	%
Threshold	Establece el umbral del nivel de entrada del audio, a partir del cual se acciona la envolvente de modulación.	0..100	%

Attack	Establece el tiempo que tarda la señal de modulación en alcanzar el máximo nivel después de haberse accionado la envolvente.	0..200	ms
Release	Establece el tiempo que tarda en extinguirse la señal de modulación, después de que la señal de entrada cae por debajo del nivel establecido por el umbral.	0..800	ms

3.8.3 Beat Delay



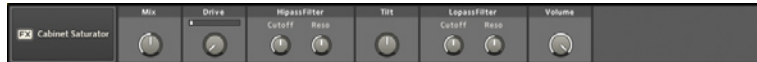
Esta efecto sincroniza los tiempos de retardo con el tempo interno. Éste puede ser un valor interno de BPM o el Reloj Maestro de KORE 2 . También es posible direccionar la realimentación, lo cual brinda una realimentación cruzada de canales y un filtrado paso-bajo/paso-alto.

Nota: el búfer interno del retardo tiene un tamaño máximo fijo, pero el tempo de KORE 2 puede variar dentro de un rango muy amplio. Por lo tanto, el búfer puede resultar muy pequeño para proporcionar largos tiempos de retardo con tempos muy lentos. Si esto sucede, se encenderá una lámpara indicando este conflicto.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
FX Input	Enciende o apaga la entrada del audio.	On/Off	

Tempo Sync	Conmuta entre la sincronización interna (Off) y la externa (On) del tempo. Si está encendido se usa el tempo maestro de KORE 2 . Apagado, el tempo se fija por el parámetro BPM.	On/Off	
Left Time (Numerator) Right Time (Numerator)	Ajusta el número de unidades de tiempo con que se retardan los canales izq. y derecho. La longitud de una unidad de tiempo se controla con [left/right Denominator].	1..64	
Left Unit (Denominator) Right Unit (Denominator)	Ajusta el número de unidades de tiempo en que se divide una barra de cuatro cuartos de nota (compás); es decir un valor de 16 representa unidades de tiempo de un dieciseisavo de nota. El tiempo de retardo se fija como un múltiplo de esas unidades de tiempo con el control [Izq/Der Numerator].	1..64	
Link Beats	Enlaza los tiempos de retardo del retardo derecho con los del izquierdo.	On/Off	
Feedback	Establece la amplitud de la señal de realimentación como un porcentaje de la señal principal.	0..100	%
Cross Feedback	Establece la cantidad de realimentación cruzada como un porcentaje de la señal principal de realimentación. Con valores altos, el canal izq. alimenta el derecho y viceversa. Con valores bajos, cada canal permanece separado.	0..100	%
Low Cut High Cut	Establece las frecuencias de recorte de los filtros paso-bajo/paso-alto, modificando la señal de realimentación. Las frecuencias por encima o por debajo del recorte se atenúan.	10..5000/ 100..25000	Hz

3.8.4 Cabinet Saturator



El CABINET SATURATOR actúa como una unidad de saturación con el sonido distintivo de un gabinete de altavoces distorsionado. Cuenta con una sección de filtros flexibles de resonancia con la que puede producir una amplia gama de saturaciones interesantes y efectos de distorsión, desde sutiles hasta duros.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Drive	Este es el control de ganancia de la señal de entrada. Gire hacia arriba para obtener mayor saturación.	0..60	dB
Hipass/Lopass Cutoff	Establece la frecuencia de recorte de los filtros paso-alto y paso-bajo respectivamente. Las frecuencias por encima o por debajo del recorte serán atenuadas.	25..8000 80..25000	Hz
Hipass/Lopass Reso	Ajusta la agudeza del pico de respuesta del filtro. A valores mayores, la pendiente del filtro se hace más escalonada y la frecuencia de recorte se acentúa.	0..100	%
Tilt	Controla dos ecualizadores shelving invertidos , antes y después de la etapa de saturación. Gire a la izquierda para aumentar la saturación de las frecuencias altas. Gire a la derecha para dar más saturación a las frecuencias bajas.	-60..+60	dB
Volume	Establece el volumen de salida de la señal saturada.	-48..0	dB

3.8.5 Distortion



Este efecto produce una amplia variedad de sonidos de distorsión. El ecualizador de picos integrado ayuda a enfatizar las frecuencias características del sonido procesado, distorsionado.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Drive	Este es el control de ganancia de la señal de entrada. Gire hacia arriba para obtener mayor saturación.	0..60	dB
EQ Center	Establece la frecuencia central del pico del EQ.	25..12500	Hz
EQ Boost	Controla la ganancia del pico del EQ. Úselo para dar más empuje a la frecuencia central.	0..40	dB
Volume	Establece el volumen de salida de la señal distorsionada.		

3.8.6 Easy Chorus



El EASY CHORUS proporciona una combinación fácil de usar de coro, flanger y modulación de tono (es decir: vibrato). Puede controlar la velocidad de modulación, la intensidad del efecto y el rango de la modulación.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mode	Es un menú para elegir entre coro, flanger y modulación de tono.		
Sync	Sincroniza la modulación con el Reloj Central de KORE 2.	Encendido/ Apagado	
Rate	Controla la frecuencia de modulación de la señal.	0..10	Hz
Depth	Determina el rango de los efectos de flanging (la diferencia entre los puntos más alto y más bajo); con chorus, la cantidad de “animación”; y con pitch modulation, la cantidad de desvío de tono.	0..100	%
Intensity	Controla la intensidad del efecto. En coro y flanger esto es la cantidad de realimentación.	0..100	%
Stereo	Enciende o apaga el modo estéreo.	Encendido/ Apagado	

3.8.7 Easy Compressor



El EASY COMPRESSOR es una herramienta simple pero potente para controlar el rango dinámico. Un compresor es un preamplificador con una ganancia variable, dependiendo de la señal de entrada. Cuando la señal de entrada excede el UMBRAL, baja la ganancia para reducir el nivel de salida. La intensidad de la reducción depende del control RATIO. Por ejemplo, con una proporción de 4:1, un incremento de 4 dB en el nivel de entrada produce un incremento en el nivel de salida de 1 dB. Con una proporción (RATIO) infinitas (inf), el incremento de la señal de salida no sobrepasará el UMBRAL, sin importar cuánto exceda el UMBRAL la señal de entrada.

La compresión tiene muchos usos: puede emplearla para controlar la resonancia del filtro con sintetizadores, compensar a cantantes con una pobre técnica de micrófono, e incrementar el sostenimiento de guitarras al reducir los picos y crear un volumen más consistente. Sin embargo, al restringir los picos puede hacer que la señal promedio suene más suave. Use el control OUT GAIN para compensar al incrementar el nivel de salida.

El compresor analiza la señal entrante y decide en qué momento aplica la compresión. Usted puede influir este proceso con los parámetros de Ataque (ATTACK) y Liberación (RELEASE).

ATTACK determina la velocidad con que el algoritmo reacciona a las señales por encima del nivel del umbral, mientras que Release establece el tiempo que tarda la compresión en detenerse después que la señal cae por debajo

del umbral. Una configuración óptima dependerá del material de audio que está siendo comprimido: con percusión, por ejemplo, un tiempo corto de Ataque permite que los picos pasen sin compresión, preservando así el “punch” y dando un sonido más natural. Si estos picos se sobrecargan en las etapas siguientes, tal vez quiera poner un tiempo de Ataque muy corto para que el compresor pueda reaccionar rápidamente.

Note que aun con el ATAQUE más corte, el compresor seguirá necesitando un tiempo para analizar la señal. Si activa el botón LOOK AHEAD, demorará el audio brevemente (32 samples) dándole oportunidad al algoritmo del compresor para que pueda prever los picos antes de que éstos ocurran y pueda así estar listo para procesarlos en el mismo instante en que ocurren.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Threshold	Establece el límite por sobre el cual la compresión comienza.	-48...0	dB
Ratio	Establece la intensidad de compresión de la señal. En 1, no hay compresión y la señal de salida iguala a la señal de entrada. Con el valor máximo, los niveles de la señal se “aferran” al nivel del umbral (es decir que el compresor actúa como un limitador).	1..[inf]	
Attack	Establece el tiempo que se tarda en llegar al máximo de compresión después de que la señal sobrepasa el nivel de umbral.	0.1..10	ms
Release	Establece el tiempo que tarda la compresión en extinguirse después de que la señal desciende por debajo del nivel de umbral.	10..1000	ms
Look Ahead	El compresor retarda la señal por unos pocos milisegundos, permitiendo al algoritmo que pueda “anticipar” lo que viene. Esto mejora la claridad de los transientes en el sonido, si así lo desea.	On/Off	
Out Gain	Controla el nivel de salida de la señal comprimida.	-24..+24	dB

3.8.8 Easy Reverb



Esta unidad de reverberación proporciona un efecto de reverberado fácil de usar, con solamente seis macro controles. Los seis controles están mapeados internamente a múltiples parámetros, para hacer más fácil su uso.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Pre-Delay	Ajusta el tiempo de retardo con el cual la señal entrante se retarda antes de alimentar el efecto principal.	0..200	ms
Size	Controla el tamaño del ambiente simulado, es decir el tiempo de declive del reverberado.	1..100	
High Decay	Controla el espectro de la frecuencia de la señal de reverberado. Valores altos reducen la atenuación de las frecuencias altas, resultando en decays más largos para bandas de alta frecuencia.	0..100	%
High Cut	Establece la frecuencia de recorte de un filtro paso-bajo que modula el sonido de la señal de reverberación.	1..100	
Stereo	Ajusta la extensión estéreo aplicada a la señal.	0..100	%

3.8.9 Ensemble



El ENSEMBLE engrosa sutilmente la señal entrante. Similar al efecto de coro, el tiempo de retardo de dos línea de retardo se modula constantemente.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Rate Common	Ajusta la frecuencia de la modulación del retardo.	0..8	Hz
Rate Offset	Controla el offset entre dos valores internos de velocidad, similar a [Depth Offset].	0..100	%
Depth Common	Controla la profundidad del efecto Ensemble; técnicamente se trata del la intensidad de modulación del retardo.	0..100	%
Depth Offset	Controla la compensación entre dos valores de profundidad internos; metafóricamente equivale a controlar la “profundidad” del control de profundidad.	0..100	%
High Cut	Establece la frecuencia de recorte de un filtro paso-bajo.	100..20000	Hz

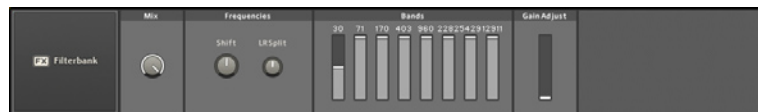
3.8.10 Expander



El EXPANDER es una potente herramienta para modelar la dinámica de una señal. Imagínelo como un efecto flexible de compuerta. Técnicamente, todas las señales por debajo del UMBRAL son atenuadas por según el valor establecido por el control RATIO. Con esta herramienta podrá expandir el rango del volumen de la señal de audio

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Threshold	Establece el nivel por debajo del cual el expander hace efecto.	-70...10	dB
Ratio	Controla la intensidad de la expansión. Gire a la izquierda para que no haya efecto, un valor medio produce una expansión suave y un valor alto produce un efecto duro de “gating”.	0..4	
Attack	Establece el tiempo que se tarda en llegar al máximo de expansión después de que la señal sobrepasa el nivel de umbral.	0.1..10	ms
Release	Establece el tiempo que tarda la expansión en extinguirse después de que la señal desciende por debajo del nivel de umbral.	10..1000	ms
Out Gain	Controla el nivel de salida de la señal expandida.	0..+24	dB

3.8.11 Filterbank



El efecto de FILTERBANK divide la señal de audio entrante en ocho bandas de frecuencia, cada una con un ancho de banda de 1,25 octavas (15 semitonos). Con los controles SHIFT y L/R SPLIT puestos en cero, las frecuencias centrales son: 30 Hz, 71 Hz, 170 Hz, 403 Hz, 960 Hz, 2282 Hz, 5429 Hz, 12912 Hz. Cada banda también cuenta con un deslizador de nivel que ajusta los niveles individuales antes de que las bandas se mezclen.

El control SHIFT desplaza arriba o abajo a todas las frecuencias centrales en un número determinado de semitonos, mientras que el control LR SPLIT crea una imagen estéreo más amplia, al enviar bandas alternadas de frecuencia ligeramente hacia la izquierda o derecha del campo estéreo.

A primera vista, el FILTERBANK se parece a un ecualizador gráfico. La habilidad para alterar los niveles de banda, las frecuencias centrales y la imagen estéreo permiten un pronunciado modelado del sonido que sería imposible de lograr con las técnicas estándar de ecualización.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Shift	Altera simultáneamente las frecuencias centrales de las ocho bandas. El control desplaza logarítmicamente arriba o abajo a todas las frecuencias (es decir, no en hercios sino en semitonos) para mantener el ancho relativo de cada banda, a medida que se mueven a través del espectro de frecuencias.	-48..+48	semi-tones
LR Split	Controla el desvío de cada banda hacia el canal izquierdo o derecho. Para el canal izquierdo, el valor se suma al valor establecido en Shift; y para el canal derecho, el valor se resta. Experimente con este control para producir efectos estéreo muy audibles.	-24..+24	semi-tones
Band 1..8 Level	Establece el nivel de salida de cada banda.	[-inf]..0	dB
Gain Adjust	Controla la intensidad de amplificación aplicada al conjunto de la señal mezclada de salida. Dado que el nivel de cada banda sólo puede bajarse con los deslizantes de nivel, este control puede compensar cualquier pérdida aparente de volumen.	0..20	dB

3.8.12 Flanger



El FLANGER es un efecto de modulación clásico que produce un silbido metálico. Es muy versátil y puede ser usado en una amplia variedad de materiales. Su funcionamiento consiste en separar la señal de entrada en dos caminos y retardar un poco a uno de ellos. Esto produce un efecto de filtro de peine.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Inverse	Invierte la fase de una de las partes de la señal dividida. Esto produce un sonido diferente, que actúa sobre las señales del efecto completo empleando valores negativos, en contraposición al control [Feedback] (ver abajo).	Encendido/ Apagado	
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Center	Cuanto más alto sea el valor, más breve serán los tiempos internos de retardo, lo que lleva a que el efecto de filtro de peine resultante se desplace hacia las frecuencias superiores. Esto interactúa con la modulación, dado que se suma a este valor (eche un vistazo al Medidor de Modulación).	0..100	%
Mod Sync	Sincroniza el oscilador de modulación con el tiempo base de KORE 2.	Encendido/ Apagado	

Rate	Si [Mod Sync] está apagado, este control controla la frecuencia del oscilador de modulación.	0.04..25	Hz
Depth	Controla la intensidad de modulación aplicada al tiempo de retardo.	0..100	%
Modulation Meter	Muestra el tiempo de retardo resultante del valor puesto en [Center] y de la señal añadida de modulación.		
Phase L/R	Cambia la fase respectiva de los caminos izquierdo y derecho de la señal.	-180..+180	deg
Feedback	Establece la cantidad de realimentación, es decir la cantidad de señal de salida que realimenta la entrada. Con una realimentación negativa, la salida de la línea de retardo interno se invierte antes de volver a alimentar la entrada. Esto produce un juego de picos diferente y caídas en el espectro.	-100..100	%
Low Cut High Cut	Establece las frecuencias de recorte de los filtros paso-bajo/paso-alto, modificando la señal de realimentación. Las frecuencias por encima o por debajo del recorte se atenúan.	25..1000/ 10..20000	Hz

3.8.13 Flex Verb



Esta unidad de reverberación suministra un control paramétrico extendido del reverberado con PRE-RETARDO y con reflexiones anticipadas y tardías, y control separado de los tiempos de declive de la baja y alta frecuencia.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Pre-Delay	Ajusta el tiempo de retardo de la señal entrante antes de alimentar el efecto principal de reverberado.	0..200	ms
Size	Controla el tamaño del ambiente simulado, es decir el tiempo de declive del reverberado.	1..100	
Diffusion	Ajusta la cantidad de difusión aplicada a la señal de reverberado. Con valores bajos el reverberado se vuelve más tipo eco.	0..100	%
Early/Late	Controla el balance entre las primeras reflexiones y la señal principal de reverberado.	0..100	%
Low Cut		15..5000	Hz
Hi Cut Frequency		200..25000	Hz
Decay		0..100	%
Resonance		0..100	%

3.8.14 Freq Shifter



El DESPLAZADOR DE FRECUENCIAS es un vestigio de los primeros días de la música electrónica. Técnicamente, este procesador cambia linealmente el espectro de frecuencias de la señal entrante (es decir, todas las frecuencias se desplazan en la misma cantidad de hercios). Esto altera la estructura armónica del sonido porque la energía se distribuye logarítmicamente a través de todo el espectro. Es un concepto no muy fácil de entender, pero no se preocupe: no hay muchos controles y con un poquito de experimentación sabrá todo lo que hace falta saber.

El control SHIFT AMOUNT funciona en conjunción con el valor de RANGE value para producir refuerzos armónicos y desplazamientos masivos. Valores negativos desplazan la frecuencia hacia abajo (si el espectro se desplaza por debajo de 0 Hz, se refleja en el rango audible). El control de FEEDBACK determina la cantidad de señal desplazada que es redireccionada a la entrada del efecto. Valores altos producen un efecto similar a un flanger

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Range	Es un menú para elegir el rango máximo de desplazamiento de frecuencia, multiplicado por el valor de parámetro [Amount].	+/- 1 .. +/- 10000	Hz

Amount	Modifica la cantidad de desplazamiento como un porcentaje del valor máximo establecido en Range. Valores negativos desplazan la frecuencia hacia abajo.	-[Range]..+[Range]	Hz
Stereo Split	Cuando está habilitado, la señal del canal derecho sufre un desplazamiento de frecuencia en la dirección opuesta a la del canal izquierdo, creando un potente efecto estéreo.	on/off	
Feedback	Establece la cantidad de salida desplazada que vuelve a ser mezclada en la entrada.	0..100	%

3.8.15 Gate



Además del uso clásico como una compuerta de ruido, este efecto tiene un gran número de áreas de aplicación, como ser la de cortar pulsos empleando el filtro para dejar pasar rangos de frecuencia definidos.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Detector Filter Low Cut	Frecuencia de recorte del filtro paso-alto de 2 polos del detector de niveles. Puede usarse para evitar la apertura de la compuerta con bajas frecuencias.	10...5000	Hz
Detector Filter Hi Cut	Frecuencia de recorte del filtro paso-bajo de 2 polos del detector de niveles. Puede usarse para evitar la apertura de la compuerta con las altas frecuencias.	100..20000	Hz

Threshold	Establece el nivel con el cual la compuerta se abre.	-80..10	dB
Hysteresis	Determina en qué medida el umbral de cierre es más bajo que el umbral de apertura.	0..20	dB
Attack	Establece el tiempo que tarda la compuerta en abrirse.	0..200	ms
Hold	Controla el tiempo que la compuerta permanecerá abierta, sin considerar si la señal está cayendo por debajo del umbral.	0..1000	ms
Release	This is the time the Gate takes to close completely after the signal has fallen below threshold.	0..2000	ms

3.8.16 Grain Shifter



En el corazón del DESPLAZADOR de Gránulos yace un relativamente simple efecto de inflexión de tono. Pero debido a su naturaleza granular y a la línea de realimentación, este efecto puede generar unos sonidos maravillosos. Los sonidos así creados los podrá usar para una gran variedad de fines y, además, el control GRAIN RATE ofrece una amplia variedad de efectos de modulación de amplitud. Esta es la unidad perfecta para sus sesiones de diseño creativo del sonido.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Shift Coarse	Inflexión de tono gruesa para los canales izquierdo y derecho.	-24..+24	semi-tones
Shift Fine	Inflexión de tono fina para los canales izquierdo y derecho.	-0.5..+0.5	semi-tones
Spread Coarse	Establece la diferencia gruesa de la inflexión de tono entre los canales izquierdo y derecho	-24..+24	semi-tones
Spread Fine	Establece la diferencia fina de la inflexión de tono entre el canal izquierdo y el derecho.	-0.5..+0.5	semi-tones
Spread Phase	Controla el desvío de fase entre los gránulos usados para crear las señales con inflexión de tono en los canales izquierdo y derecho	-90..+90	deg
Grain Rate	Esta perilla establece la longitud de los gránulos generados. Técnicamente es la velocidad del búfer de los granulos de retardo.		
Grain Reverse	Cuando este botón está activado, todos los gránulos se tocan en reversa.	On/off	
Feedback	Establece la cantidad de realimentación, es decir la cantidad de señal de salida que realimenta la entrada.	-100..100	%

3.8.17 Graphic EQ



El ECUALIZADOR GRÁFICO divide una parte ajustable del espectro de frecuencia en ocho bandas de igual ancho (basado en un porcentaje del espectro de frecuencia general seleccionado). Cada ganancia de banda se ajusta separadamente para reforzar o atenuar partes específicas del espectro de frecuencia del sondio. Resulta útil para integrar sonidos en una mezcla o para cambiar el carácter del sonido.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Low End	Ajusta el extremo inferior del espectro de frecuencia modificado, emplead como el centro de frecuencia de la primera banda.	20..8000	Hz
Width	Determina el ancho del espectro de frecuencia modificado. Este valor dividido por ocho también define el ancho de cada banda.	1..12	Octaves
Gain 1..8	Ajusta el cambio de ganancia de cada banda.	-20..+20	dB
Gain Adjust	Ajusta la corrección de ganancia aplicada a la señal final de salida, compensando cualquier pérdida de volumen que hubiese ocurrido al atenuar las bandas.	-20..+20	dB

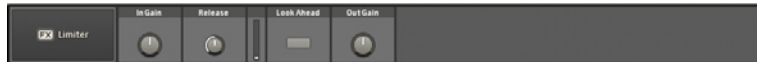
3.8.18 Harmonic Shaper



El MODELADOR ARMÓNICO es un procesador muy versátil que cubre una amplia gama de modelados de onda. Puede emplearlo como un Excitador, para añadir un sutil contenido armónico a las señales que suenan muy opacas. También puede producir bonitos efectos de saturación de cinta y de tubo. Cuando está alimentado con ondas simples y sintéticas, funciona como un modelador de ondas clásico, produciendo una variedad de tonos diferentes. Gran parte de su flexibilidad radica en el hecho de que se puede excluir del procesamiento al contenido de baja frecuencia, empleando el control de división de frecuencia (SPLIT FREQUENCY).

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Split Frequency	La señal de entrada se divide en dos bandas de frecuencia, la inferior de las cuales no es procesada por el modelador de onda. Puede mezclarla con la señal modelada con el control TONE.	15..1500	Hz
Drive Gain	Controla la ganancia a la entrada del modelador de onda. El control establece la cantidad de no linealidad.	-24..+24	dB
Drive Dynamic	Determina la intensidad del control que el seguidor de envolvente tiene sobre la ganancia de entrada. Gire a la izquierda para reducir la ganancia de los niveles más altos (compresión). Gire a la derecha para incrementar la ganancia de los niveles más altos (expansión).	-24..+24	dB
Harmonics Odd/Even	Esta perilla controla la curva de la modelación de la onda. La perilla realiza un entrecruzamiento entre distorsiones simétricas, creando armónicos (impares) de 3ª, 5ª, 7ª, etc.; y distorsiones asimétricas, creando armónicos (pares) de 2ª, 4ª, 6ª, etc.	0..100	%
Medidor de Distorsión	Este medidor muestra la cantidad de distorsión armónica.		
Tone	La señal de efecto tiene dos componentes: la señal a la salida del paso-bajo del divisor de frecuencia y la señal modelada. La perilla entremezcla estas dos señales.	0..100	%
Volume	Controla el nivel del efecto antes de que sea mezclado con la señal seca.	-24..+24	dB

3.8.19 Limiter



El LIMITADOR restringe el volumen de todas las señales a un nivel de referencia particular (en este caso, 0 dB). Es el equivalente de un compresor (ver arriba) con una proporción de compresión infinitamente más alta, o como el regulador de un motor que restringe el número máximo de revoluciones por minuto.

Los Limitadores se usa normalmente para evitar que los picos se sobrecarguen en las etapas subsiguientes. Pueden servir también como procesadores para crear un sonido más fuerte y “aplastado”. Incrementando INPUT GAIN se amplifica la señal, lo que produce un efecto de limitación más fuerte. Cantidades excesivas de ganancia pueden causar distorsión, dado que el limitador intente limitar la señal cada vez más.

Al igual que un compresor, el limitador analiza la señal entrante para calcular el límite a aplicar. La perilla RELEASE controla el tiempo que tarda el algoritmo en recuperarse después de una máxima limitación. Si activa el botón LOOK AHEAD, demorará el audio brevemente (32 samples) dándole oportunidad al algoritmo del limitador para que pueda prever los picos antes de que éstos ocurran y pueda así estar listo para limitarlos en el nivel de umbral instantáneamente.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
In Gain	Establece la cantidad de amplificación o atenuación que se aplica al nivel entrante antes de que sea limitado. Una mayor ganancia conduce a un efecto de limitación más pronunciado.	-24..24	dB
Release	Establece el tiempo que tarda en recobrase después de la máxima limitación.	10..1000	ms
Look Ahead	Enciende y apaga el control Look Ahead. Esto permite al algoritmo del limitador a operar de manera más precisa, pero el precio es una demora fija de 32 samples (por debajo de 1 milisegundo a 44,1 kHz).	on/off	
Out Gain	Establece la cantidad de amplificación o atenuación que se aplica a la señal limitada. Esto también desplaza el nivel de referencia de la salida, donde se produce la limitación. Por ejemplo, si está puesto a -10 dB, aunque el limitador “sujete” la señal internamente a 0 dB, la próxima etapa “vera” todas las señales sujetadas.	-24..24	dB

3.8.20 Lo-Fi



Este efecto reduce la fidelidad de la señal al disminuir la frecuencia de muestreo y la definición de bits (lo hace virtualmente, la frecuencia de muestreo no se modifica). Estos dos procesos producen una distorsión similar a la de los viejos muestreadores de 8 y 12 bits de los '80.

Además de los controles SAMPLE RATE y BIT DEPTH, hay algunos controles más para la calibración de detalle. JITTER y DITHER aplican una modulación aleatoria a la frecuencia de muestreo virtual y a la cuantificación de bits. El parámetro Offset compensa las pérdidas de volumen que puedan ocurrir con valores bajos de bits.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar y la señal procesada. Gire completamente en sentido antihorario y sólo obtendrá la señal seca, en sentido contrario obtiene la señal procesada, mientras que el valor central le da una mezcla equitativa de ambas.	0..100	%
Down-Sampling Sample Rate	Establece la frecuencia de muestreo virtual. Muestreo bajos reemplazan las frecuencias altas de la señal entrante con efectos distorsivos.	50..48000	Hz
Down-Sampling Jitter	Controla la intensidad de la modulación aleatoria aplicada a la frecuencia de muestreo virtual. Un Jitter alto hace menos audible la frecuencia de muestreo; los efectos distorsivos permanecen.	0..100	%
Quantizes Bit Depth	Establece la resoluciones en bits. Valores bajos reducen la resolución empleada para codificar los diferentes niveles de la señal y crean un sonido más sucio y duro.	1..20	Bits
Quantizes Dither	Establece la intensidad de modulación aleatoria que afecta a la cuadrícula de cuantificación de bits. Si el Offset es mayor que 0, valores altos de Dither pueden producir ruido en la salida, incluso si no hay señal de salida.	0..100	%

Quantizes Offset	Compensa el desvío en la cuadrícula de cuantificación de bits. Con valores bajos de resolución de bits (bit depth), el ajuste de Offset permite señales de entrada de niveles muy bajos para generar un salida cuantificada.	0..100	%
------------------	--	--------	---

3.8.21 Mic Conditioner



El MIC CONDITIONER le servirá de ayuda cuando conecte un micrófono directamente en KORE 2. Use esta unidad para manipular la fase, eliminar indeseables contenidos de baja frecuencia y corregir desplazamientos de fase entre los canales mediante dos líneas de retardo. Además, el MIC CONDITIONER permite trabajar con grabaciones producidas con la técnica de grabado mid-side. Esta es una manera especial de grabación estéreo que permite manipular la amplitud estéreo después del proceso de grabación.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Invert L/R	Invierte la fase de los canales izquierdo y derecho respectivamente.	On/Off	
High-pass L/R	Enciende o apaga el filtro paso-alto del canal respectivo.	On/Off	
High-pass Frequency	Establece el umbral por debajo del cual se atenúa la señal entrante.	10..500	Hz
High-pass Poles	Entremezcla un filtro de 2 polos y uno de 4 polos. El número de polos define el escalonamiento de la pendiente del recorte del filtro: con valores bajos, el 2 polos da una pendiente de banda de transición de 12 dB por octava; con valores más altos, el 4 polos suministra una pendiente de 24 dB por octava.	0..6	
Left/Right Delay Coarse	Controla el retardo grueso del canal respectivo.	0..495	ms
Left/Right Delay Fine	Controla el retardo fino del canal respectivo.	0..5	ms
MS to LR On	Encienda este botón si está trabajando en una grabación que empleó la técnica mid-side. Si está encendido, los canales serán transformados en una señal estéreo.	On/Off	
MS to LR S Amount	Establece la cantidad de señal media de la grabación mid-side se mezcla en la suma total. Controla la amplitud estéreo aparente.	-24..+6	dB

3.8.22 Mod Delay



El MOD DELAY modula el tiempo de retardo con un LFO interno. Además, la señal retardada puede ser filtrada y realimentada a la entrada a un volumen ajustable.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Delay Time	Ajusta el tiempo de retardo inicial. El LFO interno modula este valore.	0..1500	ms
Delay Time LR Offset	Controla el balance del tiempo de retardo como un porcentaje del tiempo inicial de retardo. Valores negativos disminuyen el retardo izq. y aumenta el derecho proporcionalmente. Valores positivos crean el efecto opuesto.	-33..+33	%
Modulation Sync	Sincroniza la frecuencia del LFO con el tiempo base de KORE 2.	On/Off	
Modulation Rate	Ajusta la velocidad de modulación del retardo, es decir, la frecuencia de los LFO internos.	0..10	Hz
Modulation Depth	Establece la cantidad de modulación como un porcentaje del tiempo de retardo.	0..100	%
Modulation LR Phase	Compensa el desvío de fase del LFO que modula el tiempo de retardo del canal derecho o izquierdo respectivamente. En su valor máximo, la señal del LFO está unos 180° fuera de fase.	0..180	Degrees

Feedback Amount	Ajusta el nivel de la señal retardada que realimenta la entrada de los efectos.	0..100	%
Cross Feedback	Ajusta el nivel de la señal retardada que realimenta el canal opuesto (es decir, la salida del canal izq. en la entrada del derecho y viceversa), como un porcentaje del feedback principal.	0..100	%
Inverse Feedback	Enciendo o apaga la inversión de fase de la señal de feedback.	On/Off	
Filter Low/High Cut	Establece el recorte de frecuencia del filtro paso-bajo/alto que modifica la señal retardada. Las frecuencias por arriba y abajo se atenúan con una pendiente de 12 dB por octava.	10..5000/ 100..25000	Hz

3.8.23 Multi Compressor



Este compresor multibanda combina filtros y compresores. Los filtros dividen la señal de audio entrante en cuatro bandas de frecuencia: baja (por debajo de 200 Hz), media-alta (200 ... 1000 Hz), media-alta (1000 ... 5000 Hz) y alta (por arriba de 5000 Hz). Cada banda cuenta con su propio compresor, el cual es similar a un compresor de bandas tradicional. En una compresión estándar, el compresor responde a los cambios de dinámica que ocurren en cualquier banda de frecuencias. La compresión multibanda puede producir efectos más sutiles porque los cambios de dinámica de una banda no afectan a las otras bandas de frecuencia. Por

ejemplo, es posible comprimir el tambor de una batería sin afectar para nada a los címbalos.

Los controles son similares a los del EASY COMPRESSOR (ver arriba), excepto que cada banda tiene sus propios controles de GAIN y RATIO. El valor mínimo de RATIO no produce compresión. Al valor máximo, el compresor se comporta como un limitador. El control GAIN puede nivelar los volúmenes de las diferentes bandas. Por ejemplo, si un rango de frecuencia está muy comprimido, probablemente querrá subir la ganancia para compensar. Al igual que en el EASY COMPRESSOR, el parámetro OUT GAIN puede compensar cualquier pérdida general de volumen.

Cada compresor analiza la señal entrante para decidir si aplica la compresión, pero usted también puede influir en este proceso con los parámetros ATTACK y RELEASE. ATTACK determina la velocidad con que el algoritmo reacciona a las señales por encima del nivel del umbral, mientras que RELEASE establece el tiempo que tarda la compresión en detenerse después de que la señal cae por debajo del umbral. La configuración óptima dependerá del material de audio que está siendo comprimido. ATAQUES largos dejan pasar transientes más percusivos, pero el precio a pagar es que estos picos podrían después causar distorsión en las etapas subsiguientes. Tiempos de LIBERACIÓN cortos funcionan bien con sonidos de percusión. Si procesa material más complejo o con más sostén, los tiempos de RELEASE tienen que ser más largos. Tenga en cuenta que aun con tiempos de ATAQUE muy cortos, el compresor necesita un poco de tiempo para analizar la señal. Si activa el botón LOOK AHEAD, demorará el audio brevemente (32 samples) dándole oportunidad al algoritmo del compresor para que pueda prever los picos antes de que éstos ocurran y pueda así estar listo para procesarlos instantáneamente.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Threshold	Establece el límite por sobre el cual la compresión comienza.	-48...0	dB
Gain L, Gain LM, Gain HM, Gain H	Establece la cantidad de amplificación de post-compresión de cada banda.	-24...+24	dB
Ratio L, Ratio LM, Ratio HM, Ratio H	Establece la intensidad de compresión de la señal. En 1, no hay compresión y la señal de salida iguala a la señal de entrada. Con el valor máximo, los niveles de la señal se "aferran" al nivel del umbral (es decir que el compresor actúa como un limitador).	1..[inf]	
Attack	Establece el tiempo que se tarda en llegar al máximo de compresión después de que la señal sobrepasa el nivel de umbral.	0.1..10	ms
Release	Establece el tiempo que tarda la compresión en extinguirse después de que la señal desciende por debajo del nivel de umbral.	10..1000	ms
Look Ahead	Enciende y apaga el control Look Ahead. Esto permite al algoritmo del limitador a operar de manera más precisa, pero el precio es una demora fija de 32 samples (por debajo de 1 milisegundo a 44,1 kHz).	on/off	
Out Gain	Controla la cantidad total de amplificación que se aplica a todas las bandas. Es un control de post-compresión y de post-ganancia.	-24...+24	dB

3.8.24 Multimode Filter



Este efecto proporciona varias características de filtrado que pueden ser mezcladas unas con otras para realizar tareas específicas. Mientras CUTOFF y RESONANCE controlan el centro del filtro o la frecuencia de recorte y su pendiente; el modo principal puede controlarse con la perilla TYPE, entre cruzando distintos filtros, desde un paso-bajo, un paso-banda hasta un filtro un paso-alto. Además, el número de POLOS que definen cuán rápidamente pueden ajustarse los cambios de respuesta (sobrepasada la frecuencia de RECORTE); esto es: más polos crean una pendiente de respuesta más escalonada. Finalmente, puede ajustar el umbral en el cual la señal se satura.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Ajusta el balance entre la señal seca, sin procesar y la “mojada” (filtrada).	0..100	%
Cutoff	Ajusta la frecuencia principal del filtro. Según sea [Type], todas la frecuencias abajo, alrededor o encima de esta frecuencia pasan a la salida, mientras que la otras son atenuadas.	25..25000	Hz
Resonance Amount	Ajusta la agudeza del pico de respuesta del filtro. A valores mayores, la pendiente del filtro se hace más escalonada y la frecuencia de recorte se acentúa.	0..100	%

Resonance Saturation Level	Ajusta el nivel a partir del cual la saturación comenzará a reducir la ganancia. Con resonancias altas afecta sobretudo el rango alrededor de la frecuencia de recorte. A un nivel bajo de saturación, la señal se satura más pronto, mientras que a valores más elevados son posibles los picos de señal más elevados.	-20..+20	dB
Type (LP-BP-HP)	Entremezcla tres modos de operación. A valores bajos, el efecto funciona como un filtro pasabajo, filtrando todas las frecuencias por arriba de la frecuencia de recorte (cutoff). A valores altos se vuelve un paso-alto con características inversas. Entre medio, el efecto actúa como un pasobanda, que deja pasar sólo las frecuencias alrededor de la frecuencia de recorte atenuando todas las demás.	0..100	%
2-pole – 4-pole	Entremezcla un filtro de 2 polos y uno de 4 polos. El número de polos define el escalonamiento de la pendiente del recorte del filtro: con valores bajos, el 2 polos da una pendiente de banda de transición de 12 dB por octava; con valores más altos, el 4 polos suministra una pendiente de 24 dB por octava.	0..100	%
4-pole Spread	Fija la extensión de la frecuencia de recorte si el efecto actúa como filtro 4 polos. Internamente, este modo se logra alimentando la señal de un filtro de 2 polos en otra unidad de 2 polos. A valores altos, las frecuencias de recorte de las dos unidades se extienden alrededor del recorte principal. Esto reduce el pico de resonancia.	0..6	semitones

3.8.25 Parametric EQ



El ECUALIZADOR PARAMÉTRICO divide el espectro de la frecuencia en cuatro bandas. Cada ganancia de banda puede ajustarse separadamente para reforzar o atenuar partes específicas del espectro de la frecuencia del sonido. Esto puede resultar útil para hacer audible el sonido en una mezcla o para cambiar el carácter del sonido.

Con el PARAMETRIC EQ cada frecuencia de banda se controla individualmente. Las bandas más baja y más alta son ecualizadores por estantes: todas las frecuencia por arriba/debajo de la que fue ajustada son afectadas por el respectivo control de ganancia. Las dos bandas del medio son ecualizadores de pico, en los que los cambios de ganancia se aplican alrededor de un centro o punto, y con un ancho de banda regulable.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Low Gain	Fija la cantidad de cambio de volumen que se aplica a la banda más baja.	-20..+20	dB
Low Frequency	Ajusta la frecuencia del ecualizador del estante inferior. Todas las frecuencias por debajo de esta frecuencia son modificadas por el ecualizador, es decir, el control [Low Gain] modifica su ganancia.	2..4000	Hz
Mid 1 Gain Mid 2 Gain	Fija la cantidad de cambio de volumen que se aplica a las bandas centrales.	-20..+20	dB

Mid 1 Frequency Mid 2 Frequency	Fija las frecuencias centrales de las dos bandas medias. Las ganancias de frecuencia alrededor de estos centros – en un rango acorde a los controles [Mid 1/2 Bandwidth]– se modifican por una cantidad controlada por los controles [Mid 1/2 Gain].	40..8000/ 80..16000	Hz
Mid 1 Width Mid 2 Width	Fija el ancho respectivo de las dos bandas centrales.	0.1..4	Octaves
High Gain	Fija la cantidad de cambio de volumen que se aplica a la banda más alta.	-20..+20	dB
High Frequency	Ajusta la frecuencia del ecualizador del estante superior. Todas la frecuencias por encima son modificadas por el ecualizador, es decir, su ganancia se modifica acorde al control [High Gain].	100Hz ... 20kHz	Hz

3.8.26 Pattern Delay



El PATTERN DELAY es un dispositivos de ecos que le permitirá trabajar con retardos como si estuviera trabajando con un secuenciador de pasos. Defina la retícula de tiempo de los pasos con la perilla UNIT y establezca la posición de los cuatro retardos en la CUADRÍCULA DE PATRONES (Pattern). Cada “pista” del patrón cuenta con controles de realimentación (FEEDBACK), estéreo (PAN) y volumen (LEVEL). El efecto es muy adecuado para efectuar alteraciones de percusión, pero sea creativo y pruebe con otros materiales para lograr ecos interesantes.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Ajusta el balance entre la señal seca, sin procesar y la “mojada” (filtrada).	0..100	%
FX In	Enciende o apaga la entrada de audio.	On/Off	
Delay Unit	Establece el tiempo base de la cuadrícula de patrones. Es la unidad de tiempo que asume un paso. Con una unidad de 1/8 la cuadrícula tiene una longitud de dos compases.	1/64..1/8	Bars
Delay Fine	Es la calibración de detalle del tiempo base de la cuadrícula. Puede usarse para producir efectos de “shuffle”.	-33..+33	%
Pattern Grid	Establece una unidad de retardo (retardo tap) por pista. El “retardo tap” sonará en esa posición en la cuadrícula de patrones.		
Feedback	Establece el volumen de realimentación para cada “tap” individual o a nivel global.	-60..0	dB
Pan	Controla las posiciones individuales de los “taps” en el campo estéreo, desde todo a la izquierda (-100%) a todo a la derecha (+100%).	-100..+100	%
Level	Establece el volumen de salida para cada “tap”.	-60..0	dB
Filter Low/High Cut	Establece el recorte de frecuencia del filtro paso-bajo/alto que modifica la señal retardada. Las frecuencias por arriba y abajo se atenúan con una pendiente de 12 dB por octava.	10..5000/ 100..25000	Hz

3.8.27 Phaser



El PHASER añade un efecto muy animado a la señal. Es similar al FLANGER pero con un sonido más cálido y sin los aspectos metálicos. Funciona demorando apenas la señal de entrada y mezclándola luego con la señal original. Esto produce ligeras diferencias de fase entre la entrada y la señal de efectos.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix Dry-Wet	Ajusta el balance entre la señal seca, sin procesar y la “mojada” (filtrada).	0..100	%
Center	Cambia la frecuencia de recorte de los filtros paso-banda internos del Phaser, lo que lleva a un desplazamiento de las frecuencias de fase. Esto interactúa con la modulación, dado que se suma a este valor (eche un vistazo al Medidor de Modulación).	0..100	%
Modulation Sync	Sincroniza la frecuencia del LFO con el tiempo base de KORE 2.	On/Off	
Modulation Rate	Ajusta la velocidad de modulación del retardo, es decir, la frecuencia del LFO internos.	0..10	Hz
Modulation Depth	Ajusta la cantidad de modulación como un porcentaje del tiempo de retardo.	0..100	%
Modulation LR Phase	Compensa el desvío de fase del LFO que modula el tiempo de retardo del canal derecho o izquierdo respectivamente. En su valor máximo, la señal del LFO está unos 180° fuera de fase.	0..180	Degrees

Color Feedback	Realimenta la salida de la cadena de los filtros paso-banda en su entrada, lo que produce una diferencia en las frecuencias de fase.	-100..+100	%
Color Bandwidth	Influencia la manera en que la rotación de fase cambia con las frecuencias más altas, lo que lleva a un juego diferente de picos y valles en el espectro. Los valores más altos de este control extienden las frecuencias de los picos y valles.	0..100	%
Color Low Cut	Establece la frecuencia de recorte del un filtro paso-bajo en la cadena de todos los filtros de paso. Úselo para bloquear resonancias bajas indeseables.	25..800	Hz
Invert Mix	Si está encendido, la señal procesada tiene la fase invertida antes de ser mezclada con la entrada.	On/Off	

3.8.28 Rooms



Se especializa en reflexiones de ambiente. Es una solución eficiente cuando no se necesitan largas reverberaciones.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Pre-Delay	Ajusta el tiempo de retardo con el cual la señal entrante se retarda antes de alimentar el efecto principal.	0..50	ms

Pre-Delay LR Offset	Ajusta la posición estéreo de la señal con pre-retardo. Valores negativos disminuyen el tiempo de retardo del canal izq. (como un porcentaje del tiempo de retardo principal), y aumentan el del canal derecho. Valores positivos crean el efecto opuesto.	-100 ... +100	%
Reverberation Size	Regula el tamaño del ambiente simulado, es decir el tiempo de reverberación de las reflexiones.	1..100	
Reverberation Diffusion	Ajusta la cantidad de difusión aplicada a la señal de reverberado. Con valores bajos escuchará reflexiones más discretas en el sonido general.	0..100	%
Low Decay High Decay	Ajusta el tiempo de declive de las bandas de baja y alta frecuencia de la señal de reverberado. Un valor alto resulta en un tiempo más largo de reverberado de la respectiva banda de frecuencia.	0..100	%
Stereo	Ajusta el ancho estéreo aplicado a la señal, entre mono (0%) y and full stereo (100%).	-20..+20	dB

3.8.29 Rotor



Este efecto es el mismo utilizado en el B4, el aclamado órgano virtual de NATIVE INSTRUMENTS. Simula el efecto de un altavoz giratorio. Produce los clásico sonidos estéreo muy empleado en la música rock de los '70.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%

Fast	Selecciona entre dos velocidades de rotor, definidas con las perillas [Slow] y [Fast].	On/Off	
Acceleration	Establece el tiempo que tarda el rotor en girar de lento a rápido.	0..2	s
Slow	La velocidad lenta establece la velocidad del rotor cuando [Fast] está apagado.	0..2	Hz
Fast	La velocidad rápida establece la velocidad del rotor cuando [Fast] está encendido.	0..12	Hz
Intensity	Controla la intensidad del efecto. Imagine que es la distancia que media entre los micrófonos y el altavoz giratorio.	0..100	%
High Cut	Establece la frecuencia de recorte de un filtro shelving paso-alto . Todas las frecuencias por debajo de este valor son atenuadas.	500..16000	Hz
Low-High	Controla el balance entre el agudo y el bajo de las salidas de altavoces. Girado todo a la derecha, escuchará solamente el agudo del rotor. Girado todo a la izquierda, se escucha el grave del rotor. Con la perilla en el centro se consigue una mezcla pareja de los dos rotores.	-100..+100	%
Spread	Determina la diferencia entre las señales del micrófono izquierdo y derecho al alejarse mutuamente una distancia determinada. Esto produce una amplitud o extensión estéreo cuando Rotator está girando. Puesto a mínimo, ambos micrófonos se encuentran en el mismo lugar. A medida que se aumenta el Spread, los micrófonos se mueven en círculo alrededor del gabinete de altavoces, pero en direcciones opuestas. Cuando Spread está puesto a máximo, están en los lados opuestos.	-180..+180	deg

3.8.30 Space Reverb



Suministra un control paramétrico extendido del reverberado con pre-retardo, reflexiones anticipadas y tardías, y control separado del tiempo de declive de baja y alta frecuencia.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..100	%
Pre-Delay Time	Ajusta el tiempo de retardo de la señal entrante antes de alimentar el efecto de reverberado principal.	0..200	ms
Pre-Delay LR Offset	Ajusta la posición estéreo de la señal con pre-retardo. Valores negativos disminuyen el tiempo de retardo del canal izqu. (como un porcentaje del tiempo de retardo principal), y aumentan el del canal derecho. Valores positivos crean el efecto opuesto.	-100 ... +100	%
Reverberation Size	Controla el tamaño del ambiente simulado, es decir el tiempo de declive del reverberado.	1..100	
Reverberation Diffusion	Ajusta la cantidad de difusión aplicada a la señal de reverberado. Con valores bajos el reverberado se vuelve más tipo eco.	0..100	%
Reverberation Early/Late	Controla el balance entre las primeras reflexiones y la señal principal de reverberado.	0..100	%
Low Decay High Decay	Ajusta el tiempo de decay de las bandas de baja y alta frecuencia de la señal de reverberado. Un valor alto resulta en un tiempo más largo de reverberado de la respectiva banda de frecuencia.	0..100	%

Low EQ High EQ	Ajusta la cantidad de atenuación o refuerzo aplicado a las bandas de baja/alta frecuencia de la señal de reverberado con un ecualizador shelving.	-20..+20	dB
-------------------	---	----------	----

3.8.31 Stereo Chorus



Es un efecto estéreo chorus/flanger estándar: las dos señales de entrada son demoradas un poco y los tiempos de retardo se modulan continuamente.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Mix	Controla el balance entre la señal seca, sin procesar (a la izq.) y la señal procesada (a la derecha).	0..1	
Delay Tune	Ajusta la afinación del efecto; técnicamente ajusta el tiempo de retardo del efecto.	50..10000	Hz
Delay LR Offset	Controla la diferencia entre los tiempos de retardo de los canales izq. y derecho. Con valores negativos el retardo del canal izquierdo es más corto; con valores positivos, el retardo del canal derecho es más corto. En posición media el retardo es igual para ambos.	-100 ... +100	%
Modulation Syn	Sincroniza la frecuencia del LFO con el tiempo base de KORE 2.	On/Off	
Modulation Rate	Ajusta la velocidad de modulación del retardo, es decir, la frecuencia del LFO interno.	0..10	Hz

Modulation Depth	Ajusta la cantidad de modulación como un porcentaje del tiempo de retardo.	0..100	%
Modulation LR Phase	Compensa el desvío de fase del LFO que modula el tiempo de retardo del canal derecho o izquierdo respectivamente. En su valor máximo, la señal del LFO está unos 180° fuera de fase.	0..180	Degrees
Feedback Amount	Establece la amplitud de la señal retardada que es realimentada a la entrada del efecto. Valores altos dan sonidos de flanging.	0..0,995	
Inverse Feedback	Enciende o apaga la inversión de fase de la señal de realimentación.	On/Off	

3.8.32 Stereo Mix



El STEREO MIX es una herramienta y un efecto muy útil. Permite controlar el balance izquierdo y derecho de la señal estéreo e intercambiar los canales, pero también permite dividir la señal en dos bandas de frecuencia y mapear esas bandas en el espectro estéreo.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
Balance	Controla el volumen del canal izquierdo y derecho. A -1, solamente se escucha el canal izquierdo, a +1 se escucha sólo el derecho.	-1..+1	
L/R Swap	Si está encendido, el canal izquierdo se intercambia con el derecho.	On/Off	

Split Frequency	Establece la frecuencia con la que se divide la señal en dos bandas.	50..12500	Hz
Lower/Upper Pan	Ajusta la posición estéreo de las bandas baja y alta respectivamente.	-1..+1	
Lower/Upper Width	Controla la amplitud estéreo de las bandas baja y alta respectivamente. Un valor de 0 significa una posición central, un valor de 2 significa una posición alejada hacia el costado.	0..2	

3.8.33 MIDI Filter



El MIDI FILTER proporciona una manera fácil de eliminar datos MIDI indeseables en cualquier punto de la MATRIZ DE SONIDOS. Puede definir los rangos de tecla y velocidad para que solamente algunas partes de los mensajes de nota puedan pasar. También, hay filtros para varios tipos de eventos MIDI. Este plugin MIDI puede llegar a ser muy práctico para configurar Performances avanzadas en KORE 2, puesto que le da un control total sobre el tipo y rango de los datos MIDI de los plugines empleados en la Performance.

Los datos MIDI que MIDI filter reciba y el canal MIDI a través del cual los recibe dependerán de las configuraciones establecidas en las opciones de SELECCIÓN DE CANAL y FUENTE DE ENTRADA del sonido al que pertenezcan. Consulte el capítulo 3.4 para más detalles sobre el ÁREA DE EDICIÓN.

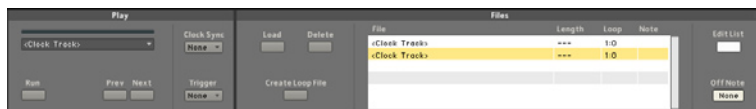


Los plugines MIDI internos se manejan de la misma manera que cualquier otro dispositivo de KORE. Esto significa que puede guardarlos como un KoreSound para poder abrir más tarde sus configuraciones.

Rótulo	Función	Rango	Unidad
In	El Medidor de Actividad de Entrada MIDI centellea cuando se produce el paso de datos MIDI a través de la entrada del plugin.		
Channel	Use este menú para seleccionar el canal MIDI. La opción None apaga el filtro, All procesa los 16 canales y un número entre 1 y 16 filtra el respectivo canal MIDI.	All, None, 1...16	
Low / High Pitch Filter	Use este rango para especificar los márgenes inferior y superior de las notas MIDI que el filtro dejará pasar. Haga clic y arrastre arriba o abajo para cambiar el valor. Ejemplo: si establece el valor inferior del Filtro de Tono inferior en C2 y el superior en A6, todas las notas MIDI por debajo de C2 y por encima de A6 serán descartadas; y todas las notas que caigan entre estos dos valores (C2 y A6 inclusive) se dejarán pasar.	G-2...G8	
Low / High Velocity Control	Use este control para especificar los márgenes inferior y superior de la velocidad MIDI que el filtro dejará pasar. Haga clic y arrastre arriba o abajo para cambiar el valor. Ejemplo: si establece el valor inferior del Filtro de velocidad en 32 y el superior en 96, todas las notas MIDI con un velocidad por debajo de 32 y por encima de 96 serán descartadas ; y todas las notas con una velocidad entre estos dos valores se dejarán pasar.	0...127	

Event Filter	Si estos botones de filtros están activados (= blanco), los respectivos eventos de nota MIDI serán bloqueados. Notes significa eventos de nota MIDI, CC significa controlador continuo (como una rueda de modulación), CA es pospulsación de canal, PA es pospulsación polifónica, PB significa inflexión de tono y PC significa datos de cambio de programa.		
out	El medidor de Actividad de salida MIDI centellea cuando los datos MIDI pasan a través de la salida del plugin.		

3.8.34 MIDI Player



El REPRODUCTOR MIDI ofrece un sinnúmero de facilidades para la reproducción y bucleado de los archivos MIDI. Puede cargar archivos MIDI desde el disco y accionar y detener la reproducción mediante mensajes de nota, establecer puntos de bucle y crear PISTAS DE BUCLES para controlar plugines MIDI y secuenciadores.

Con respecto al tratamiento de los datos MIDI, KORE 2 es estrictamente jerárquico. Los datos MIDI fluyen de arriba hacia abajo por la MATRIZ DE SONIDOS. La instancia más alta es el reloj global en la versión standalone o el reloj anfitrión cuando KORE 2 funciona como un plugin. Para que el REPRODUCTOR MIDI pueda iniciarse, el reloj tiene que estar en funciones.



Los plugines MIDI internos se manejan de la misma manera que cualquier otro dispositivo de KORE. Esto significa que puede guardarlos como un KoreSound para poder abrir más tarde sus configuraciones.



Si la Lista de Pistas del Reproductor MIDI está vacía, no impedirá el funcionamiento de los reproductores o secuenciadores ubicados abajo, incluso aunque se detenido.

Pero la jerarquía no acaba aquí. Un REPRODUCTOR MIDI que resida en una posición más alta que otros en la MATRIZ DE SONIDOS, impondrá el mismo control sobre los que estén situados abajo. Esto significa que si tiene un REPRODUCTOR MIDI puesto en el nivel más alto de una Performance, con otros REPRODUCTORES MIDI conteniendo plugines que operan secuenciadores; el REPRODUCTOR MIDI del nivel superior tendrá que estar en funciones para que pueda funcionar el resto de los secuenciadores ubicados más abajo. El REPRODUCTOR MIDI puede también ser controlador por un SECUENCIADOR DE PASOS ubicado más arriba y, por supuesto, esto también es válido a la inversa.

Este plugin se puede emplear también para resetear los REPRODUCTORES MIDI y Sonidos ubicados más abajo y que emplean secuenciadores o arpegiadores dentro de sus plugines. Al establecer en el reproductor PISTAS DE BUCLE de longitudes diferentes, reseteará cualquier secuenciador o REPRODUCTOR MIDI ubicado más abajo, cada vez que se complete la longitud del bucle de la PISTA DE BUCLE. Podría, por ejemplo, establecer una lista de PISTAS DE BUCLE de longitudes diferentes en un REPRODUCTOR MIDI y al hacerlas actuar cíclicamente obtendría interrupciones o pausas en los secuenciadores ubicados más abajo.

El botón RUN enciende o apaga la reproducción de la pista seleccionada. La BARRA DE PROGRESO DE LA PISTA muestra la posición de la pista que es está tocando. La longitud de la pista está definida por el respectivo parámetro de bucle (LOOP) de la pista (ver abajo).

Debajo de la BARRA DE PROGRESO se encuentra el menú de SELECCIÓN DE PISTAS. Este menú muestra automáticamente en la LISTA DE PISTAS las pistas que fueron cargada. Haga clic en el pequeño triángulo para abrir el menú y

seleccionar la pista deseada. Cuando el REPRODUCTOR MIDI está funcionando, pasará a la pista nueva. El momento en que esto suceda dependerá de lo configurado en el menú CLOCKSNC (ver abajo).

Además de seleccionar una pista del menú, usted puede también emplear los botones Anterior/Siguiente para recorrer la lista de pistas.

El menú CLOCKSNC tiene tres opciones:

- ▶ *NONE* significa que el Reproductor pasará a tocar la pista nueva de inmediato, sin sincronizar el tiempo con el reloj global o el reloj del anfitrión.
- ▶ Si selecciona *Beat*, el Reproductor empezará con el próximo pulso del reloj global o del anfitrión.
- ▶ Si selecciona *Bar*, el Reproductor comenzará a tocar a partir del primer pulso del siguiente compás.

Los datos MIDI que el REPRODUCTOR MIDI reciba y el canal MIDI o puerto a través del cual los recibe dependerán de las configuraciones establecidas en las opciones de SELECCIÓN DE CANAL y FUENTE DE ENTRADA del Sonido al que pertenezcan. Consulte el capítulo 3.4 para más detalles sobre el empleo del ÁREA DE EDICIÓN.

La activación MIDI (Trigger) del REPRODUCTOR está definida por el menú CLOCKSNC y por el menú OFF NOTE (en el extremo derecho de la interfaz).

El menú OFF NOTE ofrece las siguientes opciones:

- ▶ *NONE* significa que una vez comenzado, el Reproductor seguirá bucleando según el estado del botón Run y de cualquier otra instancia superior que pueda imponer el inicio o la detención.
- ▶ *Gate* solamente cumple una función cuando la pista seleccionada tiene una nota gatillo (Trigger note) definida. Si es así, cualquier mensa-



El Reproductor sólo puede tocar una pista a la vez.

je de nota-off para ese valor de nota detendrá la reproducción de la pista. En este caso la reproducción de la pista actúa como si fuera un sample dentro de un sampleador.

- Un valor de nota entre C2 y G8 puede especificarse para detener la reproducción del *reproductor MIDI* con mensajes de nota-on.

El botón LOAD está ubicado en el en la parte central del REPRODUCTOR MIDI. Este botón abre un cuadro de diálogo que se dirige directamente hasta la carpeta de archivos Shared Content NATIVE INSTRUMENTS. Allí puede seleccionar un archivo MIDI, o puede también navegar hasta cualquier otra carpeta del sistema de archivos. Los archivos cargados aparecerán en la LISTA DE PISTAS.

La Lista de pistas presenta dos modos. EDIT y RUN. El contenido de la Lista puede cambiarse activando el botón EDIT LIST.

Los distintos ítems pueden eliminarse de la lista con el botón DELETE.

Las cuatro columnas de la LISTA DE PISTAS presentan los siguientes parámetros:

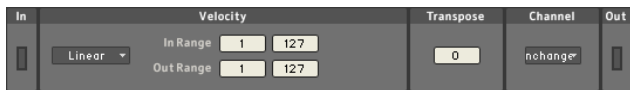
- La lista muestra los nombres de los ARCHIVOS MIDI en la columna de la izquierda. Haga clic con el ratón y escriba otro nombre si así lo desea.
- La segunda columna muestra la longitud (LENGTH) de los archivos cargados, expresada en compases/pulsos. Este es un valor de referencia y no puede cambiarse.
- La columna de bucle (Loop) define el punto del archivo MIDI (o del archivo de bucle) donde el archivo empezará nuevamente a tocarse desde el principio.



Puede seleccionar y eliminar varios ítems de una vez.

- La columna de notas (NOTE) permite definir la nota MIDI que accionará la pista respectiva. Haga clic y mueva el ratón arriba o abajo para seleccionar una nota MIDI (entre C2 y G8) o ponga NONE, con lo cual la pista respectiva no podrá ser accionada con notas MIDI. El modo Trigger se describe un poco más arriba.

3.8.35 MIDI Transformator



El TRANSFORMADOR MIDI brinda algunas herramientas que le servirán para modificar los datos MIDI entrantes. Úselo para cambiar o escalar el rango de velocidad de las notas, transportar el tono de las notas entrantes o redireccionar los datos MIDI a un Canal MIDI diferente.

Los datos MIDI que el TRANSFORMADOR MIDI reciba y el canal MIDI o puerto a través del cual los recibe dependerán de las configuraciones establecidas en las opciones de SELECCIÓN DE CANAL y FUENTE DE ENTRADA. Consulte el capítulo 3.4 para más detalles sobre el empleo del ÁREA DE EDICIÓN.

Los Medidores de ACTIVIDAD DE ENTRADA y SALIDA MIDI (denominados In y Out) parpadean cuando los datos MIDI pasan la entrada o salida del plugin.

La sección de velocidad (VELOCITY) se emplea para escalar los valores de velocidad. Use los cuatro parámetros y seleccione una curva en el menú de CURVAS DE TRANSICIÓN a la izquierda de los cuatro parámetros, para manipular los valores de velocidad MIDI de los mensajes de nota entrante.



Los plugins MIDI inter-nos se manejan de la misma manera que cualquier otro dispositivo de KORE. Esto significa que puede guardarlos como un KoreSound para poder abrir más tarde sus configuraciones.

Los dos parámetros de VELOCIDAD fijan los límites de esa variable. Fuera del rango de IN RANGE, los valores entrantes se ajustarán respectivamente a los valores inferior y superior de velocidad.

Considere este proceso como una curva de transición en un sistema de coordenadas. El valor de X del primer punto de ruptura está definido por el primer parámetro de IN RANGE, y el valor de Y por el primer parámetro de OUT RANGE. Los otros dos parámetros definen los valores de los ejes X/Y para el segundo punto de ruptura. Si el valor de Out de la derecha es menor que el valor de la izquierda, tendremos una pendiente negativa, que puede emplearse para aplicaciones de crossfading.

Note que solamente puede hacer crossfade entre dos zonas de velocidad. Cambios de velocidad más complicados no son soportados.

La pendiente de la curva de respuesta de velocidad entre dos puntos de ruptura puede cambiarse con el menú de CURVAS DE TRANSICIÓN. Puede seleccionarse: linear, cuatro pendientes suaves (SOFT), y cuatro pendientes duras (HARD). Las curvas SUAVES ascienden rápidamente con velocidades bajas de entrada, y disminuyen a velocidades mayores (respuesta logarítmica). En una curva DURA, la curva se aplan a bajas velocidades y se empina a velocidades mayores (respuesta exponencial).

El próximo parámetro del TRANSFORMADOR MIDI es la transportación (TRANSPOSE) y sirve para transportar las notas MIDI en medio tonos.

A la derecha encontramos el menú de canales (CHANNEL). Normalmente cada evento MIDI lleva estampado un canal. Y mediante este menú puede redireccionar los datos MIDI hacia una canal diferente. Las opciones son: UNCHANGED (sin cambios), los 16 canales MIDI y To All (todos). La opción To All puede resultar muy útil transmitir un flujo de datos MIDI a todos los canales.

3.8.36 Arpegiador



El Arpegiador de KORE 2 es un componente muy potente. Puede producir todo los patrones estándar de arpegiado que ya conocemos pero hace todavía mucho más. Gracias a un almacenamiento intermedio muy flexible, puede generar una variedad de patrones mucho más amplia que los arpegiadores convencionales. Y también puede producir acordes.

Las opciones de SELECCIÓN DE CANAL y de FUENTE DE ENTRADA DEL SONIDO especifican si el Arpegiador recibe algún tipo de datos MIDI y sobre que canal o puerto los recibe. Consulte el capítulo 3.4 para más detalles sobre el empleo del ÁREA DE EDICIÓN.

Play y Time



La secciones PLAY y TIME brindan las funciones básicas de un Arpegiador clásico. Si el reloj global/anfitrión está en funciones, el botón RUN enciende o apaga la reproducción del arpegio. Por supuesto, el Arpegiador necesita de los datos MIDI para producir una salida. Si el botón HOLD está activado,



Los plugines MIDI internos se manejan de la

misma manera que cualquier otro dispositivo de KORE. Esto significa que puede guardarlos como un KoreSound para poder abrir más tarde sus configuraciones.

el arpegio seguirá sonando aun después de liberar las teclas. Si toca otro juego de teclas, el arpegio cambiará de inmediato. Si el botón está inactivo, el arpegio cesará ni bien libere las teclas.

Las opciones del menú **CLOCKSYNC** son para indicarle al Arpegiador el momento en que debe empezar a tocar. Hay cuatro opciones:

- ▶ **NONE**: significa que empezará a tocar inmediatamente.
- ▶ **STEP**: hace que el Arpegiador empiece en el próximo paso. Esta opción interactúa con el parámetro **Rate**. Por ejemplo: si **Rate** está puesto en 8 y **Clocksync** está seleccionado en **Step**, el Arpegiador empezará en el próximo octavo.
- ▶ **BEAT y Bar**: definen si el Arpegiador empieza en el próximo pulso o compás del reloj global/anfitrión.

El botón **THRU** define si los mensajes de nota entrantes que alimentan el Arpegiador se transmiten o no a la siguiente **INSERCIÓN DE CANAL** situada abajo. Si está inactivo, el inicio del arpegiado depende de lo que indique **Clocksync**. Si está activado, la notas que usted toque en el teclado accionarán inmediatamente sonidos en el instrumento (si el Arpegiador va directo a un instrumento).



En la sección **Time** encontrará el menú de **RATE**. Aquí puede seleccionar el ancho del patrón. El rango va desde notas enteras (1) hasta 64^{avo} de nota

(64) y es relativo al tiempo del reloj global del reloj anfitrión, según el caso. Los botones TRIPLETS (tresillos) y DOTTED (puntos) cambian la longitud de las notas tocadas. Estos dos parámetros trabajan alternadamente y no al mismo tiempo. Los cambios de longitud provocados por estos botones son:

- Un nota con PUNTILO añade la mitad del valor de nota (definido por Rate). Si, por ejemplo, usted tiene Rate puesto en 2 (significando medias notas), el puntillo dará un espaciado de la cuadrícula de tres pulsos de longitud.
- Los TRESILLOS producen notas que son dos tercios del valor establecido en Rate. Si Rate está puesto en cuatro y el botón de tresillos está activado, tres notas corresponderán a una media nota.

El parámetro GATE controla la longitud de las notas MIDI generadas. Se expresa en un % de la duración de nota definida por el parámetro Rate. Va desde 1% hasta 200%. 1% es muy corto, 100% produce notas que llenan exactamente la duración definida por RATE. Un valor de GATE de 100% produce una superposición de notas del doble del valor de RATE.

Además, puede introducir el factor SWING en el patrón. Este factor puede ser positivo o negativo, abarcando desde -100% a 100%. El SWING también es denominado “shuffle” y determina la relación rítmica entre pares de notas que se repiten y sus duraciones. Con un Swing positivo, la nota inicial del par se toca más larga y la segunda más corta. Con un swing negativo es al revés.

Pitch y Velocity

El RANGO DE TONO (Pitch) especifica cuantas octavas componen el ciclo de un arpeggio. Puede establecer hasta tres octavas arriba o abajo.



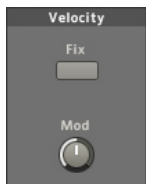
El menú **PATTERN** controla el patrón u orden de la secuencia de notas:

Patrón	Orden de notas
As Played	Note order as they came in (orden de notas como vienen).
As Played Reverse	Orden de notas invertido.
Up	Tocado de la más baja a la más alta.
Down	Tocado de la más alta a la más baja.
Up/Down	Tocado desde arriba y desde abajo alternadamente.
Down/Up	Tocado desde abajo y desde arriba alternadamente.
Converge	Toca las teclas en el siguiente orden: más baja – más alta - 2a más baja – 2a más alta ...
Diverge	Toca las teclas en el siguiente orden: más alta – más baja - 2a más alta – 2a más baja ...
Random	Tocado en orden aleatorio.

Chord	El acorde completo se toca con las octavas especificadas en el parámetro de Pitch Range. Esto sólo funciona si el menú de AutoChord no está apagado (off).
-------	--

la función **AUTOCHORD** convierte la secuencia de notas arpegiadas en una secuencia de acordes. El tipo de acorde se selecciona en el menú **AUTOCHORD**. En combinación con la corrección de escala (ver abajo), puede ser un método muy potente para crear intrincadas progresiones de acordes.

La corrección de escalas del Arpegiador tiene dos menús. Con el menú **SCALE** puede seleccionar escalas mayores y menores, y con el menú **ROOT** puede definir la nota raíz. Si el menú de escalas (scale) está apagado (OFF) no se producen cambios de nota.



Puede también alterar la velocidad de las notas entrantes. Por defecto, el arpegio se toca con la velocidad original de las notas. Las velocidades entrantes pueden ser moduladas con el control **VELOCITY MOD**. Cuando el botón **Fix Velocity** está apagado, el control **MOD** establece de manera relativa, los valores de velocidad entrantes. Si el botón **FixVELOCITY** está activado, la velocidad de todas las notas del arpegio puede ser directamente alterada con la perilla **Velocity Mod**.



Recuerde siempre que puede controlar los menús de KORE con las perillas del Controlador KORE.

Repeat y Force



El control STEPS de la sección REPEAT sólo trabaja en combinación con la perilla de PITCH. El concepto es que el arpegio completo se repite hasta siete veces (definido por el valor de la perilla STEPS) y cada repetición se transporta un número de semitonos definido en la perilla PITCH. Puede transportar hasta un octava arriba o abajo.

La base del Arpegiador reside en su almacenamiento intermedio de notas. Imagine que es un depósito con una capacidad de ocho notas. Las notas que toca en el teclado o las que alimentan el plugin desde un secuenciador se almacenan y se reproducen de acuerdo al valor especificado por usted. Un arpegiador tradicional solamente repite la secuencia de notas que recibe y éste es el comportamiento por defecto del Arpegiador de KORE 2 . Pero con los parámetros REPEAT y FORCE se agranda considerablemente el repertorio de patrones.

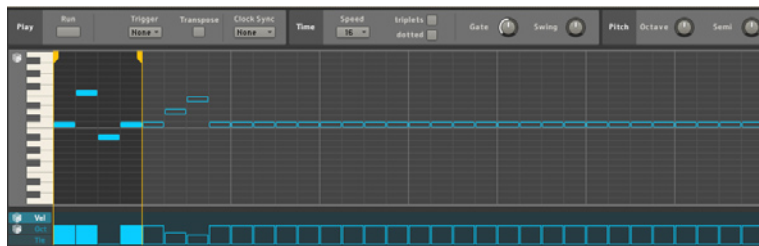


Lasperilla Force Steps establece la cantidad de notas del búfer de ocho notas que el Arpegiador tocará. Dado que no siempre querrá tocar un acorde de ocho notas, el Arpegiador tiene que decidir cuáles notas en lugar de las ranuras “vacías”. Esta opción se maneja con el menú Mode.

- ▶ Cuando se selecciona *Pause*, las ranuras “vacías” se reemplazan con silencio.
- ▶ *First* significa que la primera nota ocupará el lugar.
- ▶ *Last* significa que la última nota ocupará el lugar.
- ▶ La opción *Cycle* toma las notas de entrada como reemplazos de las ranuras vacías del búfer.
- ▶ Por ejemplo: digamos que toca un acorde con las notas CEG y el parámetro FORCE STEPS está puesto en 5 y Mode muestra CYCLE (modo cíclico). En este caso el patrón resultante del arpeggio será CEGCE.

En combinación con el parámetro de repetición (Repeat), el Arpegiador puede producir intrincados patrones de notas.

3.8.37 Secuenciador de pasos



El secuenciador de pasos de KORE 2 recoge la herencia de los viejos secuenciadores analógicos pero al tratarse de un software no hereda sus

limitaciones. Se trata de un generador de patrones muy flexible y divertido que puede manipularse en tiempo real con el Controlador KORE 2.

El SECUENCIADOR DE PASOS puede también actuar como un secuenciador “maestro” para los REPRODUCTORES MIDI u otros secuenciadores que se encuentren más abajo; reseteándolos al primer pulso cuando completa su bucle.

El área de edición del teclado de piano.

El ÁREA DE EDICIÓN DEL TECLADO DE PIANO permite componer las secuencias. Tiene una octava de tonos de nota y un línea de tiempo de 32 pasos. Use el ratón para poner notas en la cuadrícula. Si desea eliminar un paso, use el botón derecho del ratón (ctrl-clic en Mac).

Las líneas verticales amarillas en la cuadrícula son los MARCADORES DE BUCLE. Ellos definen el rango de notas sobre la cual buclea el secuenciador. Puede clicar en la parte de arriba del marcador para arrastrarlo a cualquier posición. Use este procedimiento para establecer hasta 32 pasos de contenidos que pueden arreglarse al vuelo con los marcadores.

El pequeño dado a la izquierda del teclado es el ALEATORIZADOR DEL TECLADO (piano roll randomizer). Úselo para generar patrones aleatorios de pasos en la cuadrícula.

Debajo de la Cuadrícula de pasos, hallará un área con tres parámetros adicionales por paso: VELOCIDAD, OCTAVA y LIGADO (Tie). Estos parámetros se representan con tres pestañas a la izquierda de la interfaz. Los valores se definen cliqueando en la columnas verticales bajo la Cuadrícula de pasos y arrastrándolos arriba o abajo. Al clicar en alguna de las pestañas mencionadas, puede seleccionar uno de esos parámetros:



Los plugines MIDI internos se manejan de la misma manera que cualquier otro dispositivo de KORE. Esto significa que puede guardarlos como un KoreSound para poder abrir más tarde sus configuraciones.



Tenga en cuenta que puede asignar la posición del Marcador de Bucle a las perillas del Controlador KORE.



- **VELOCIDAD** controla la velocidad MIDI del secuenciador. Va de 0 a 127. Puede hacer que la velocidad sea aleatoria para todos los pasos, cliqueando en el pequeño dado situado en la pestaña.
- **OCTAVA** transporta la octava del secuenciador en una o dos octavas arriba o abajo. También podemos hacer aleatorio este parámetro. El valor de la octava es siempre relativo al valor de lo establecido con la perilla **PITCH OCTAVE** (ver más abajo).



- Si un paso está con el parámetro **TIE** activado, se produce una ligadura de la nota que la lleva superponerse con la nota siguiente. En combinación con un sonido de portamento, puede emplearse para producir las conocidas 303 línea ácidas. Una nota ligada se indica con una pequeña flecha negra dibujada en el mismo paso.

La sección de Play

El botón **RUN** enciende o apaga la reproducción de la secuencia.

Use el menú **TRIGGER** para especificar si el secuenciador se acciona con mensajes de nota entrantes. Hay tres opciones:

- **NONE** significa que el secuenciador comenzará a tocar cuando el botón sea activado.

- ▶ **GATE** significa que el secuenciador comenzará a tocar cuando reciba un nota-on y se detendrá cuando reciba una nota-off.
- ▶ **TOGGLE** significa que usted puede iniciar y detener el secuenciador con mensajes MIDI de nota-on. Pulse un tecla para iniciar el secuenciador y púlsela de nuevo para detenerlo.

Las opciones de **SELECCIÓN DE CANAL** y de **FUENTE DE ENTRADA** del Sonido definen si el Secuenciador de pasos recibe algún tipo de datos MIDI y sobre que canal MIDI o puerto los recibe. Consulte la sección 3.4 para más detalles sobre el empleo del **ÁREA DE EDICIÓN**.

Cuando el botón **TRANPOSE** está activado, el Secuenciador de pasos transporta su secuencia completa según la notas MIDI entrantes. Note por favor que esto funciona independientemente del control **TRIGGER**. Con el botón **TRANPOSE** activado, también puede transportar la secuencia en el modo normal de operación.

El menú **CLOCKSYNC** tiene tres opciones:

- ▶ **NONE** hace que el Secuenciador de pasos cambie inmediatamente a la pista nueva, sin sincronizar el tiempo con el reloj global o del anfitrión. Esto significa que puede funcionar sin que el reloj maestro de KORE 2 o el reloj del anfitrión esté en funciones.
- ▶ Si selecciona **BEAT**, el **SECUENCIADOR DE PASOS** empezará con el próximo pulso del reloj global o del anfitrión.
- ▶ Si seleccionar **BAR**, el **SECUENCIADOR DE PASOS** empezará a tocar con el primer pulso del siguiente compás.

La sección de Time

A la izquierda de la sección de Tiempo (TIME) encontrará el menú de SPEED. Aquí puede seleccionar una gama de opciones que van desde 1 (notas enteras) hasta 64 (64^{avo} de nota). Los valores son equivalentes al espaciamiento de la cuadrícula del secuenciador, por lo que con un SPEED de ocho, el secuenciador avanzará un paso por cada octavo del reloj global/reloj anfitrión.

Los botones TRIPLETS y DOTTED cambian la cuadrícula de las notas tocadas a puntillos o tresillos. Estos dos parámetros trabajan alternadamente y no al mismo tiempo. Los cambios de longitud provocados por estos botones son:

- Un nota con PUNTILLO añade la mitad del valor de nota (definido por SPEED). Si, por ejemplo, usted tiene SPEED puesto en 2 (significando medias notas), el puntillo dará un espaciamiento de la cuadrícula de tres pulsos.
- LOS TRESILLOS producen notas que son dos tercios del ancho de cuadrícula definido en Speed. Si Speed está puesto en cuatro y el botón de tresillos está activado, tres notas corresponderán a una media nota.

Al igual que con cualquier secuenciador de pasos, puede establecer la duración de las notas generadas con el parámetro GATE. Su rango va de 0% (muy corto) a 100%, lo cual da notas tan largas como un paso completo.

El último control de de la sección TIME introduce el factor de SWING en el patrón. Este factor puede ser positivo o negativo, abarcando desde -100% a 100%. El SWING también es denominado “shuffle” y determina la rela-

ción rítmica entre pares de notas que se repiten y sus duraciones. Con un Swing positivo, la nota inicial del par se toca más larga y la segunda más corta. Con un swing negativo es al revés.

La sección de Pitch

Use la perilla Pitch Octave para establecer la octava del patrón completo sobre un rango de ocho octavas. Podrá siempre transportar pasos individuales arriba o abajo en una o dos octavas, empleando la pestaña de Octava (ver más arriba). Si combina ambas transportaciones, es decir la de PITCH OCTAVE y la del ÁREA DE OCTAVAS, podrá cubrir unas 10 octavas completas del sistema de notas MIDI.

la perilla Semi transporta arriba o abajo la secuencia completa en semitonos. El rango abarca más o menos una octava.

3.9 El Controlador KORE 2: palpando KORE 2

El Controlador KORE 2 viene mejorado para brindarle una interfaz rápida y palpable que le permitirá acceder a casi todas las funciones KORE 2 . Ya se trata de poner el volumen del canal, retocar la frecuencia de recorte del filtro de un instrumento, cargar un KoreSound de la biblioteca o transformar un sonido a través de sus VARIACIONES DE SONIDO, todas estas tareas pueden llevarse a cabo fácilmente con el Controlador.

En la parte izquierda del Controlador KORE 2 están los ocho Botones y Perillas que constituyen el corazón de la interfaz de KORE 2 . Los controles le dan información visual sobre su estado. Cuanto más brillante aparezca

el anillo que los rodea, más alto será el valor asignado al parámetro. Las Perillas son sensibles al tacto: al tocarlas, el Visualizador Principal mostrará el parámetro asignado y su valor.

Los cuatros botones debajo del Visualizador y los seis botones alrededor de la Rueda de Navegación son los controles para navegar a través de KORE 2. Con ellos podrá moverse a través de los canales de una Performance o un KoreSound, cambiar el foco y poner valores nuevos. Las luces de estos botones muestran siempre las opciones disponibles: si un botón aparece encendido, puede emplearlo; si está apagado, entonces no cumple una función dentro del modo en el que está trabajando.

Con el nuevo Controlador KORE 2, puede usar dos pedales en lugar de sólo uno como sucedía con el hardware anterior.

El ÁREA DE TRANSPORTACIÓN del Controlador KORE 2 sirve para iniciar o detener el Reloj Central de KORE 2. Refleja la función del Área de Transportación de la Cabecera Global de la versión standalone. El botón de grabación no cumple ninguna función en KORE 2. Y el Área de Transportación tampoco cumple una función dentro del plugin KORE 2.

Enchufar el Controlador KORE 2

Puede enchufar y desenchufar el Controlador KORE 2 en cualquier momento; KORE 2 registra automáticamente la conexión o desconexión del aparato. Aunque KORE 2 esté funcionando, puede sin problemas desenchufar y volver a enchufar el hardware, todo funcionará como de costumbre.

Tenga en cuenta que deberá instalar el nuevo instalador de KORE 2 para poder hacer uso del Controlador KORE 2. Consulte la documentación



Tenga en cuenta que los componentes internos de

MIDI de KORE deben estar en modo de Sincronización de Reloj con el Reloj interno de KORE para que los botones de Transportación puedan operar con ellos. Lea la sección referida al área de transportación Error! Reference source not found. para más detalles.



Esto no es lo mismo para el viejo Controlador

KORE 1. Lea por favor la sección siguiente.

que viene por separado para saber más detalles sobre el procedimiento de instalación y configuración.

Empleo del Controlador KORE 1

Por supuesto, el Controlador KORE 1 es absolutamente compatible con KORE 2. La única diferencia está en que el Controlador KORE 1 (a diferencia del Controlador KORE 2), tiene que conectarse al ordenador antes de iniciar el programa. El Controlador KORE 2 puede conectarse en cualquier momento.

Use por favor los últimos controladores que estén disponibles para el Controlador KORE. Consulte regularmente el ADMINISTRADOR DE ACTUALIZACIONES del CENTRO DE SERVICIO.

Al comparar los dos Controladores, salta a la vista que el diseño de controles del Controlador nuevo es ligeramente diferente y de que hubo un cambio de nombre para dos botones. Para reproducir las nuevas funcionalidades en su viejo Controlador KORE 1, tendrá que memorizar dos cuestiones:

- ▶ El botón de VISTAS (View) del viejo aparato ahora se llama F1 y fue reubicado entre los botones CONTROL e INTRO.
- ▶ El botón de MENÚ del viejo aparato ahora se llama F2 y está ubicado entre los botones de SONIDO y ESCAPE.

En el resto de esta sección usaremos las nuevas nomenclaturas de F1 y F2. Lea por favor el resto de esta sección atentamente, dado que las nuevas funcionalidades del Controlador KORE difieren profundamente de las de la vieja implementación.

Los modos básicos

A modo de introducción presentaremos los tres modos básicos que el Controlador KORE 2 emplea en KORE 2:

- *El modo de Control* se habilita con el botón de CONTROL y se emplea para navegar y hacer uso del sistema de PÁGINAS DE CONTROL.
- *El modo de Sonidos* del Controlador KORE 2: se activa con el botón de SONIDOS. Se lo usa para encender las INSERCIÓNES DE CANAL y para controlar las VARIACIONES DE SONIDO.
- El botón F2 abre el modo del Navegador que permite recorrer la Lista de Resultados de la Búsqueda y cargar los KoreSounds.

Cada uno de estos modos contiene dos páginas a cuyos contenidos puede acceder volviendo a clicar en los botones respectivos.

Los otros botones dependen del contexto y cambian de función según sea el modo principal del Controlador KORE 2.

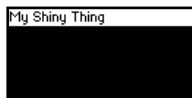
3.9.1 Navegar con el Controlador KORE 2

Dado que una Performance de KORE 2 es una estructura jerárquica, está jerarquía está reproducida en la manera de navegación empleada por el Controlador KORE 2 . Por eso, primero hay que seleccionar qué parte de la Performance enfocar antes de poder acceder a sus correspondientes PÁGINAS DEL USUARIO, de PLUGIN o de CANAL.

La navegación a través de la MATRIZ DE SONIDOS se lleva a cabo dentro del MODO DE NAVEGACIÓN DE SONIDOS, el cual se abre con el botón de Sonidos.

Hagamos entonces un recorrido desde la parte superior (la Performance) hasta el fondo mismo del Sonido (PÁGINA DE PLUGIN de un KoreSound) del Controlador KORE 2 . Tenemos una Performance llamada “My Shiny Thing”

con un Sonido Simple y con un Multi Sonido en dos canales, y ahora vamos a clicar el botón de Sonidos:



La CABECERA DEL VISUALIZADOR muestra el nombre completo de la Performance. Ahora vamos a navegar dentro de la Performance, para lo cual vamos a pulsar Intro. Veremos aparecer lo siguiente:



Ahora podemos ver el contenido de la Performance. La MATRIZ DE SONIDOS aparece bajo la forma de cuadros rectangulares que muestran las INSERCIONES DE CANAL. Los Sonidos Simples aparecen en rectángulos abiertos y los Multi Sonidos aparecen en rectángulos cerrados. La CABECERA DEL VISUALIZADOR sigue mostrando el nombre de la Performance, pero de manera abreviada para ganar espacio. El KoreSound "Asteroid" es un Multi Sonido y entonces pulsamos INTRO para navegar en su respectiva MATRIZ DE SONIDOS:



Ahora podemos ver claramente representado dentro de la MATRIZ DE SONIDOS el contenido del Multi Sonido, mientras la CABECERA DEL VISUALIZADOR nos

muestra el nombre de la Performance y el del Multi Sonido que estamos navegando.

Si desea subir un nivel dentro de la MATRIZ DE SONIDOS, pulse ESCAPE. Observe la ventana de KORE 2 en la pantalla del ordenador mientras realiza esta acción y pronto le tomará la mano a este procedimiento.

Resumiendo:

- ▶ Ingrese a la Performance con el botón de Sonidos.
- ▶ Seleccione la INSERCIÓN DE CANAL con los botones para navegar ARRIBA/ABAJO/IZQ/DER.
- ▶ El botón INTRO abre el KoreSound seleccionado.
- ▶ Los botones de ESCAPE la retrotraen al nivel anterior.

Tenga en cuenta que la luminosidad de los botones ARRIBA/ABAJO/IZQ/DER dependerá de la situación. Si no puede avanzar más a la izquierda, el botón izquierda no se encenderá; si en cambio puede seguir descendiendo, el botón Abajo estará iluminado. Esto lo ayudará a no perder la orientación dentro del canal.

Instancias múltiples del plugin KORE 2

Mientras está en el modo de Sonidos, el botón F1 cumple una función especial que sólo se aplica cuando se tienen varias instancias del plugin KORE 2 operando dentro de un medio anfitrión. El botón abre una pantalla que muestra todas las instancias que está operando:



Mientras mantiene pulsado el botón F1, puede emplear los botones de ARRIBA/ABAJO/IZQ/DER para pasar de una instancia a otra. Cada instancia que está operando se muestra como un rectángulo relleno. También, entre los rectángulos, aparece el número de la instancia en foco de KORE 2 .

3.9.2 Controlar los sonidos: páginas y variaciones de sonido

El principal propósito del Controlador KORE 2 reside en la posibilidad de manipular LAS PÁGINAS DE CONTROL y emplear las VARIACIONES DE SONIDO. La conexión directa entre el aparato y programa hacen de KORE 2 un verdadero Super Instrumento.

Palpar las páginas de control

La navegación por la PÁGINAS DE CONTROL de una Performance se lleva a cabo en el MODO DE CONTROL, que se activa con respectivo botón de CONTROL.

Veamos en detalles este procedimiento:

Esta vez ya hemos entrado en un Multi Sonido con el MODO DE SONIDOS y pulsando INTRO.



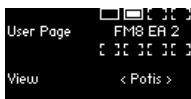
Podemos ver que este Multi Sonido tiene dos canales. El primer canal contiene dos Sonidos Simples y el segundo contiene uno solo. Mantengamos el foco en el primer sonido, llamado “Talkbox S1” (abreviadoTkboxS1) y pulsamos el botón CONTROL:



Ahora ya nos encontramos en el conjunto de Páginas del KoreSound. La CABECERA DEL VISUALIZADOR indica nuestra localización, mostrando el nombre de la Página del Usuario en la que estamos.

El Sonido Simple tiene dos PÁGINAS DEL USUARIO predefinidas y podemos pasar de una a otra con los botones ARRIBA/ABAJO. Podemos manipular los Controladores con las PERILLAS y BOTONES de CONTROL de nuestro hardware.

Hay otra forma más de navegar a través de las PÁGINAS DEL USUARIO, la misma se lleva a cabo manteniendo pulsado el botón F1.

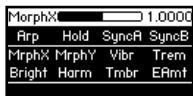


Ahora podemos ver dos secciones en esta pantalla: la parte superior se llama USER PAGES y es el lugar donde se lleva a cabo la navegación por las PÁGINAS DEL USUARIO. Mantenga pulsado el botón F1 y use los botones ARRIBA/ABAJO para pasa de una página a otra.

El menú de Vistas brinda tres vistas diferentes de las Páginas, que podemos seleccionar con los botones Izq/DER del hardware.



Estas tres vistas son (mostrados en la ilustración de arriba, de izquierda a derecha):



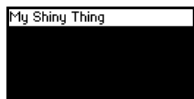
- *All* muestra los nombres cortos de todos los parámetros asignados a todas las Perillas y Botones de Control. Ni bien tocamos un Perilla de Control del hardware, la Cabecera de Página en el visualizador muestra el nombre largo y el valor (ver la ilustración de la derecha).
- *Potis* es un modo que solamente muestra los parámetros asignados a las Perillas de Control del hardware. En vez de los ocho Botones, los valores de las Perillas se muestran mediante medidores. Pulse un Botón del hardware para ver los parámetros del Botón en la Cabecera del visualizador.
- *Single* muestra siempre el último parámetro de la Perilla junto con el nombre, medidor y valor correspondientes. Note que al presionar un Botón del hardware, aparecen mostrados los parámetros del Botón en la Cabecera del visualizador.

Dado que los Sonidos Simple no sólo consisten en PÁGINAS DE USUARIO sino que también cuentan con un sinnúmero de Páginas de Plugin; el Modo de Control también las muestra. Puede entonces pasar de las Páginas del Usuario a las Páginas de Plugin cliqueando el Botón de Control del hardware. Las Páginas de Plugin función igual que las del Usuario. Hay otro tipo de Página que todavía no hemos tratado: las PÁGINAS DE CANAL. Obviamente, sólo podemos acceder a las PÁGINAS DE CANAL si tenemos en foco un Multi Sonido o una Performance (que como sabemos también



Las Páginas de Plugin no están disponibles para los Ingenios Integrados, solamente aparecen cuando la IGU del plugin está disponible, lo cual no es el caso de los Ingenios Integrados.

es un Multi Sonido), puesto que los Sonidos Simples no contienen una estructura de mezclas.



En el MODO DE SONIDOS, pulse ESCAPE hasta llegar al nivel del Multi Sonido o hasta alcanzar el nivel más alto, que es el de la Performance. Pulse CONTROL en el hardware para encontrar las PÁGINAS DE CANAL de ese nivel de mezcla:



Desde aquí el procedimiento es el mismo que ya hemos descrito para las PÁGINAS DEL USUARIO, excepto que ahora vamos a emplear los botones LQ/DER del hardware para ir recorriendo los canales. Si cliqueamos nuevamente en CONTROL, pasaremos a las Páginas del Usuario de la Performance o Multi Sonido.

Resumiendo:

- ▶ Si tiene enfocado un Sonido Simple, el MODO DE CONTROL le permite acceder a las PÁGINAS DEL USUARIO y a las PÁGINAS DEL PLUGIN.
- ▶ Si, en cambio, tiene en foco un Multi Sonido o un Plugin, el Modo de Control le permite acceder a las PÁGINAS DE CANAL de ese nivel de mezcla y a las PÁGINAS DEL USUARIO del Multi Sonido o Performance.

Manipulando las variaciones de sonido

Gracias a las facilidades de TRANSFORMAMIENTO y al hecho de que se basan de los plugines subyacentes, las Variaciones de Sonido juegan un papel muy importante en KORE 2 . El Controlador KORE 2 hace esta característica aún más atractiva porque permite la posibilidad de “tocar” las Variaciones de Sonido de manera intuitiva, logrando así resultados mucho más fluidos.

En el Controlador KORE 2, las VARIACIONES DE SONIDO forman parte del MODO DE SONIDOS. Para abrir la VARIACIONES DE SONIDO de un componente de KORE 2, hay que enfocar dicho componente en e MODO DE SONIDO del hardware (o con el ratón en la pantalla) y presionar el botón de SONIDO. Verá aparece aproximadamente lo siguiente:



Las ocho VARIACIONES DE SONIDO aparecen en le visualizador y la CABECERA DEL VISUALIZADOR muestra el nombre del KoreSound o Performance que estamos mirando.

Si una VARIACIÓN DE SONIDO está en uso, veremos una letra (A - H) en su casilla. En la ilustración de arriba, las ocho VARIACIONES DE SONIDO aparecen ocupadas.

Ahora puede empezar a manipular las VARIACIONES DE SONIDO con la PERILLAS DE CONTROL y BOTONES del hardware. Cada PERILLA y BOTÓN representa una VARIACIÓN DE SONIDO. Puede emplearlos de dos maneras diferentes. Para pa-sas de modo, pulso F2 dos veces para abrir las opciones del hardware.

Options	
Contrast	60 %
Backlight	30 %
Inverse	Off
LED High	100 %

Con el botón ABAJO, descienda por la lista de OPCIONES hasta llegar a la entrada *Morph Mode*:

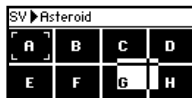
Options	
Touch Sens	10 %
Smoothing Time	0 ms
Morph Mode	Free
Recalibrate	

Use los botones Izq/DER de la RUEDA DE DESPLAZAMIENTO para seleccionar uno de los dos MODOS DE TRANSFORMACIÓN:

- *Free* (predeterminado) le permite transformar libremente entre las ocho Variaciones de Sonido con las Perillas. Los ocho Botones saltan directamente a la respectiva Variación de Sonido.
- Con *Se/* (Modo de Selección) tiene que especificar una Variación de Sonido con uno de los ocho Botones de Control para poder transformarlo con las otras Variaciones de Sonidos, empleando las correspondientes Perillas de Control. En este modo, La Variación de Sonido seleccionada y la de destino actúan como los límites de la transformación. Esto asegura que uno siempre termine en una Variación de Sonido definida y no en algún punto entre medio como en el modo libre (free). Por ejemplo: seleccione la Variación de Sonido B con el Botón 2 y gire la Perilla de Control para la Variación de Sonido H . Ahora sólo podrá moverse entre B y H . Si usa la Perilla de Control 6 (Variación de sonido E), solamente podrá transformar entre B y E . Esto le asegurará resultado que podrá replicar.



No se puede configurar el Modo de Transformamiento (Morph) desde el programa. Siempre hay que usar las Opciones del Controlador KORE para cambiarlo.



Ambos MODOS DE TRANSFORMACIÓN tienen sus ventajas. Si desea explorar y ver qué pasa, utilice el modo libre (free). Si necesita un “aterrizar” dentro de un parámetro definido, lo aconsejable es emplear el modo de selección.

Guardar las variaciones de sonido

Puede guardar las VARIACIONES DE SONIDO con el Controlador KORE 2 . Después de producir con las PERILLAS DE CONTROL un buen sonido que quiera guardar, pulse F1. La Variación de Sonido seleccionada empezará a parpadear en el visualizador del hardware y en la CABECERA DEL VISUALIZADOR aparece la palabra “Store”.



Mantenga pulsado F1 y presione el BOTÓN DE CONTROL correspondiente a la VARIACIÓN DE SONIDO que quiere guardar en su actual estado. Y ya está.

3.9.3 Navegar por la lista de resultados

El Controlador KORE 2 también puede acceder a LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA. Presione F2 en el hardware y aparece aproximadamente los siguiente:



El contenido de la lista es el mismo que el de la LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA de la aplicación KORE 2 o del plugin KORE 2 que esté en foco. Use los botones ARRIBA /ABAJO o la RUEDA DE DESPLAZAMIENTO para navegar por la lista de KoreSounds.

Al pulsar INTRO cargará el KoreSound seleccionado en la INSERCIÓN DE CANAL que esté en foco.

También es posible usar la función de PRE-ESCUCHA de KORE 2, activando el botón de PRE-ESCUCHA del Controlador. Cuando la PRE-ESCUCHA está activada, cualquier KoreSound que seleccione con el Controlador (o con el NAVEGADOR de KORE 2 desde la pantalla del ordenador) se cargará inmediatamente al lo que esté en foco en la INSERCIÓN DE CANAL. Puede entonces recorrer la lista ítem por ítem mientras va tocando con su teclado MIDI para probar los distintos sonidos de la LISTA DE RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA.

Hay dos maneras de salir del modo de PRE-ESCUCHAR *en el Controlador KORE 2*:



El Modo de Pre-Escucha funcionará con más fluidez si ordena la lista de resultados de la búsqueda por componentes.

Esto es así porque KORE puede mantener al ingenio de audio en la memoria mientras van pasando los sonidos, muy distinto de tener que cargar un ingenio diferente cada vez que se cambia de sonido en la lista.

- Presione el botón **ESCAPE** o el botón de **PRE-ESCUCHA** para cancelar el modo de **PRE-ESCUCHA**; la **INSERCIÓN DE CANAL** volverá al estado que tenía antes de activar el modo de **PRE-ESCUCHA**.
- Presione **INTRO** en el Controlador para salir de la **Pre-Escucha** y mantener el **KoreSound** cargado en la **INSERCIÓN DE Canal**.

Las opciones

Options	
Contrast	80 %
Backlight	30 %
Inverse	Off
LED High	100 %

Pulse **F2** dos veces para abrir las **OPCIONES** del Controlador **KORE 2** . Las mismas reflejan las **OPCIONES** de la aplicación **KORE 2** . Lea por favor las secciones 3.3.53.3.5 para una descripción más detallada.

La opción del *Modo de transformación* no puede modificarse mediante la aplicación **KORE 2**; solamente es posible desde el hardware. Consulte la sección 3.9.2 para más detalles.

Apéndice A – Consideraciones sobre los plugins de Native Instruments

Las secciones siguientes tratan algunas cuestiones especiales sobre los plugins de NATIVE INSTRUMENTS.

ABSYNTH 4, FM8 y MASSIVE

Estos tres productos soportan el formato KoreSound y guardan todos sus parches con sonidos únicos. Asegúrese de tener la última versión de estos productos para asegurar su compatibilidad con KORE 2.

REAKTOR

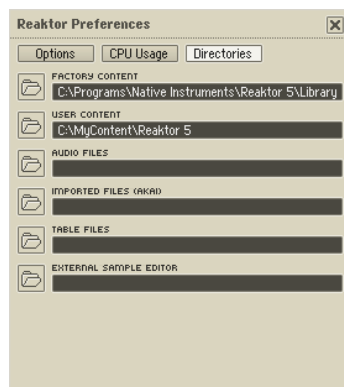
La actualización de KORE de la biblioteca de fábrica de Reaktor

El Contenido de Fábrica de REAKTOR 5 ha sido actualizado para su completa compatibilidad con KORE. La biblioteca actualizada se instala con KORE 2. La misma formará parte de las futuras actualizaciones de REAKTOR 5, p.ej., ya ha sido incluida en el paquete de NI KOMplete 4 .



Consulte, por favor, el Administrador de Actualizaciones del Centro de Servicio para así descargar las últimas versiones de sus productos. Estas actualizaciones están optimizadas para su uso en KORE 2.

La actualización tiene por objeto hacer posible la automatización para cada uno de los parámetros de todos los Ensembles. Técnicamente hablando, el valor MAX ID ha sido incrementado para cada Ensemble a su máximo valor de uso (MAX ID IN USE). Los parámetros de clasificación y compresión no se han utilizado para preservar los ID de parámetro originales que podrían usarse en un contexto de automatización. Si un parámetro fue excluido de la automatización por un interruptor de deshabilitación, esto no fue cambiado: La opción fue activada en el Ensemble original para razones técnicas que no cambiaron.



Los archivos KoreSound no contienen los Ensembles completos. Ellos se vinculan a través de enlaces (llamados referencias) con las rutas de archivo establecidas en las preferencias de REAKTOR. Si el Ensemble es trasladado de lugar después de guardar el KoreSound y su referencia, el

KoreSound no podrá hallarlo. (Esto es similar a un sampleador que necesita tener los samples en un lugar predefinido). Para que el Contenido de Fábrica funcione, no mueva los archivos de lugar. Esto también vale para los KoreSounds y Ensembles creados por el usuario.

Páginas de Controlador predefinidas y Páginas de Usuario

Todos los controladores de página predefinidos de un KoreSound están basados en la listas de automatización de los Ensembles del Contenido de Fábrica. Si estas listas son cambiadas por el usuario, los controladores predefinidos no funcionarán correctamente. Todos los Ensembles dentro de la carpeta de Contenidos de Fábrica de REAKTOR no deben cambiarse, para asegurar una interacción correcta entre KORE 2 y REAKTOR.

Las PÁGINAS DE CONTROL predefinidas se cargan cuando un plugin se carga dentro de KORE. Para casi todos los programas esto constituye la solución perfecta: FM8 por ejemplo, presenta la misma lista de parámetros cada vez que se carga dentro de KORE, por lo que esto conforma un fundamento estable para las PÁGINAS DE CONTROL. REAKTOR sin embargo, presenta listas de parámetros que pueden cambiar durante la operación, simplemente al cargar un Ensemble diferente. Esto complica el uso de las PÁGINAS DE CONTROL.

La mejor manera de usar REAKTOR dentro de KORE 2 es cargando un KoreSound basado en un Ensemble de REAKTOR.

Name	<input type="text" value="Ploon"/>	
Rating	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Color <input type="text" value=""/>
Vendor	<input type="text" value="NI"/>	
Author	<input type="text" value="Stephan Schmitt"/>	
Bankname	<input type="text" value="SoundSchool Analog"/>	
Path	<input type="text" value="C:\...\Reaktor 5\SoundSchool Analog\"/>	
Comments	<input type="text"/>	

Cada KoreSound contiene en su META INFORMACIÓN un campo llamado BANKNAME. Aquí se pone el nombre del Ensemble que el KoreSound usa dentro de REAKTOR. Esta entrada determina también las PÁGINAS DE CONTROL predefinidas que se van a cargar cuando se cargue el KoreSound. Si REAKTOR se carga en blanco, sin un KoreSound (por ejemplo, al usar el la ficha de plugines del Navegador), esta información no estará presente y las páginas predefinidas no podrán ser cargadas. Si el Ensemble (SoundSchool Analog en ilustración) se carga entonces manualmente dentro de REAKTOR, REAKTOR no puede transmitir esto a KORE 2 debido a las limitaciones inherentes a los protocolos VST/AU.

Por lo que si un nuevo KoreSound, hecho desde cero con un Ensemble del Contenido de Fábrica, pretende usar las páginas de controlador de ese Ensemble, el nombre de archivo del Ensemble tendrá que ingresarse manualmente en el campo BANKNAME del KoreSound.

Las PÁGINAS DE USUARIO hechas por el usuario, sin embargo, forman siempre parte del KoreSound, las mismas no se guardan ni con el Ensemble ni

sus fotos (Snapshots). Sólo pueden volverse a cargar si el KoreSound está cargado; el Ensemble y el snapshot no abrirán ninguna PÁGINA DE USUARIO cuando un sonido se vuelve a armar al cargar REAKTOR inmediatamente después.

Como ya se ha mencionado, la Biblioteca de Fábrica de REAKTOR FUE PREPARADA PARA SU USO EN KORE 2. Esto significa también que todos los ID ya son accesibles con la actualización de KORE 2 del contenido de fábrica. Si un controlador no puede ser automatizado, esto se debe a limitaciones técnicas y no debería ser modificado.

Hay algunos elementos de control de REAKTOR que no pueden operarse desde un anfitrión VST. Las operaciones del ratón son un ejemplo.

Preparar un Ensemble para su uso en KORE

Los Ensembles que pueden descargarse desde la Biblioteca de Usuario de REAKTOR no fueron optimizados para su uso en KORE. Por supuesto, tampoco lo están, los Ensembles hechos desde cero. Sin embargo, con las directivas descritas en los párrafos anteriores, la preparación de un Ensemble para su uso en KORE no ofrece dificultades.

Imagine un Ensemble que fue descargado desde la Biblioteca del Usuario. Si su creador lo ha diseñado para su uso en la versión standalone de KORE (donde la automatización no es importante), todos los parámetros de automatización tendrán valores al azar. Los controles integrados que tenga, como faders o botones, completarán las listas locales de parámetros en el orden en que fueron creados, y el valor MAX ID no tendrá relación alguna con el número de parámetros disponibles. Si hubiera varios instrumentos dentro del Ensemble, el orden de las listas locales dentro de la lista global podría no ser el mejor. La automatización tendrá que adaptarse a las nece-

sidades particulares de ese Ensemble. Esto debería hacerse en la versión standalone de REAKTOR por cuestiones de conveniencia.

Como primer paso, tiene que prepararse la lista local del instrumento. Ejecute los comandos Sort y Compress ID desde las propiedades del instrumento. Luego ponga el valor MAX ID al número que tenga el valor de MAX ID IN USE, para asegurarse de que no haya ningún parámetro fuera de la lista.

Después de hacer esto para cada instrumento del Ensemble, use las comandos de navegación para posicionar los instrumentos dentro de la lista global. Tal vez sería una buena idea emplear el recorrido de la señal del Ensemble como plantilla para el orden de los instrumentos dentro de la lista global de parámetros. Finalmente, compruebe si los parámetro emplean o no valore de GLOBAL ID por debajo de 1000, dado que este es el número máximo de parámetros soportado por la mayoría de los protocolos de plugines.

Es importante volver a recordar que el cambio de los ID causa incompatibilidad en la automatización de asignaciones dentro de un anfitrión. El Ensemble que ha sido modificado debería guardarse con otro nombre.



Ahora cierre REAKTOR standalone e inicie KORE 2. Cree una nueva instancia de REAKTOR, arrastrando el plugin de REAKTOR desde el Navegador hasta una INSERCIÓN DE LA MATRIZ DE SONIDOS. Abra la interfaz del plugin y cargue el Ensemble que ha preparado. Con la interfaz del plugin abierta, vaya al CONTROLADOR GLOBAL de KORE 2, haga una nueva PÁGINA DE USUARIO y pulse el botón LEARN. Al tocar uno de los CONTROLADORES del hardware, mueva uno de los controladores del Ensemble con el ratón. Esto conecta ambos elementos dentro de la PÁGINA DE USUARIO. Cuando esté listo, pulse LEARN nuevamente para salir de este modo. Se abrirá un diálogo con más opciones. Consulte la sección 3.5.3 para más detalles sobre estas opciones.

Como ya se mencionó, las PÁGINAS DEL USUARIO se guardan junto con el KoreSound, no con el Ensemble. Asegúrese de guardar el sonido dentro de

KORE 2 (ver sección 3.7.4). Al reabrir este sonido, podrá siempre retornar a la automatización establecida en REAKTOR.

Recuerde que el KoreSound guarda las referencias del archivo del Ensemble.

Si la ruta de archivo del mismo fue cambiada, KORE 2 no podrá encontrarlo.

KONTAKT

Si desea automatizar los parámetros de KONTAKT en un medio anfitrión, tendrá que asignarlos a la Tabla de Automatizaciones de KONTAKT. Consulte el manual de KONTAKT para más información. También puede leer el apartado anterior que discute aspectos sobre REAKTOR, pero hace alusión a preguntas generales.

Los presets de KONTAKT no pueden cambiarse a través del programa anfitrión, es decir KORE 2.

GUITAR RIG

Si tiene el mismo módulo cargado más de una vez en una pila de instrumentos en GUITAR RIG, el VST anfitrión automatizará solamente el que se cargó en primer lugar.

BATTERY

BATTERY no expone sus parámetros al programa anfitrión. Los presets de BATTERY no pueden cambiarse a través del anfitrión.

ELEKTRIK PIANO

ELEKTRIK PIANO NO MUESTRA Ninguno de sus parámetros al anfitrión ni sus presets pueden ser modificados por el anfitrión.

VOKATOR

Dado que VOKATOR es muy modular, sus parámetros en las PÁGINAS DE USUARIO predefinidas solamente pueden funcionar cuando la respectiva parte de VOKATOR está activada. Los presets de VOKATOR no pueden ser cambiados por el anfitrión.

SPEKTRAL DELAY

No puede cambiar los presets a través del anfitrión.

Apéndice B – Atajos de teclado

Estos son algunos prácticos atajos de teclado para las funciones más frecuentes de KORE.

Atajos de teclado	Función
New Performance	Ctrl + N
Open Performance	Ctrl + O
Save Performance	Ctrl + S
Save Performance as	Shift + Ctrl + S
Quit KORE 2	Cmd + Q (Mac), Alt + F4 (Win)
Global Controller	F1
Edit Area	F2
Sound Manager	F3
Browser	F4
Info Pane	F8

Pre-Listen	Ctrl+P
Find KoreSound (opens Browser to the Quick Search field)	Ctrl+F
Start/Stop	Space
Stop and reset transport	Ctrl+Space
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
Panic button	Numeric 0
Reset parameter to default value	Double-click LMB
Adjust a parameter in fine steps	Shift+Drag LMB

Edit Area

Atajos de teclado	Función
Move sound or channel to another location	Drag LMB
Duplicate sound in different location	Alt+Drag LMB
Open context menu	RMB

Browser

Atajos de teclado	Función
Select sound in Results List	LMB
Open context menu for selected sound	RMB
Select previous or next sound in Results List	Cursor Up / Down
Add sound to current selection	Ctrl + LMB
Multiple selection of adjacent sounds	Shift + LMB

Load selected sounds	Double-click or Drag LMB to Global Controller
Load selected sound to specific location	Drag LMB to Edit Area
Duplicate attribute in User Set	Drag LMB to User Set

4. Índice

Symbols

Lista de resultados	
atributados	113
banco	112

A

ABSYNTH	212
Absynth	115
Agregar/eliminar columnas	109
Archivos MIDI	108
Área de atributos	109
Arriba/Abajo/Izq/Der	202
Atajos de teclado	221
Atributado	113
Atributos	
opciones	111
AU	100
Audio Unit.....	100
Auto Filter.....	133
Autor	112
Aux	67

B

Banco.....	112
BATTERY	220
Beat Delay	135
Biblioteca de fábrica de REAKTOR ...	212
Botones de Páginas de Control	83
Botones de vistas.....	108
Botones de vistas del Navegador.....	108
BPM.....	27
Bucle de realimentación	27

C

Cabecera del área de atributos	109
Cabecera del visualizador	201
Cabinet Saturator	137
Canal solo	67
Categorías de los atributos de fábrica .	110
Categorías del usuario	109
Channel Page	53
Color	112
Comentarios.....	112
Compatibilidad	212
Componente.....	113
Componentes de audio	132
Componentes MIDI	132
Contenido de fábrica	114
Controlador	
elementos del hardware	11

Controlador Global	83
Controlador KORE	
cabecera del visualizador	201
control de los sonidos	203
escape	202
F2	200
Intro	201
modo de control	200
modo de navegación de sonidos	200
modo de sonidos	200
modos de vista	204
navegación	200
potis	205
todos	205
Controlador Kore	11
interruptor de pie	11
panel posterior	11
pedal	11
Controlador KORE 1	199
Controladro KORE	
Arriba/Abajo/ Izq/ Der	202
Control de los sonidos	83, 203
Crear juego del usuario	111

D

Direcccionamiento de la señal	68
Distortion	138

E

Easy Chorus	139
Easy Compressor	140
Easy Reverb	142
ELEKTRIK PIANO	220
Eliiminar KoreSounds	131
Ensemble	143, 216
Entrada	67
Escape	202
Estándar VST	100
Expander	144

F

F2	200
Ficha Display	83
Filterbank	145
Flag	112
Flanger	147
Flex Verb	149
FM8	115
Freq Shifter	150
FX	108

G

Gate	151
Grain Shifter	152
Graphic EQ	154

Guardar Performance como sonido.....	129
Guitar Rig	115

H

Harmonic Shaper	155
-----------------------	-----

I

Import Plug-in Presets.....	65
Ingenios integrados	114
Instrumentos	108
Interruptor de pie.....	11
Intro	201

J

Juego de Atributos	109
--------------------------	-----

K

KONTAKT	115, 219
---------------	----------

L

Limiters.....	157
Lista de atributos.....	108
Lista de resultados	
autor.....	112
color.....	112
comentarios.....	112
componente	113

flag.....	112
modificado	112
nombre	112
rating.....	112
reordenamiento.....	113
ruta de archivo.....	112
Vendedor.....	112
Lista de resultados del navegador	111
Listo.....	65
Lo-Fi	158

M

Mapeo de Canales.....	41
Massive	115
Medidor del nivel de salida.....	67
Meta Información.....	112
Mic Conditioner	160
Mod Delay.....	162
Modificado	112
Modo de control.....	200
Modo de navegación de sonidos.....	200
Modo de sonidos.....	200
Modos de búsqueda	130
Modos de vista	204
Multi Compressor.....	163
Multimode Filter	166
Multi Sonido.....	27

N	
Navegación	200
Navegador	
archivos MIDI	108
columnas	109
FX	108
instrumentos.....	108
Performances	108
plugines	108
plugines MIDI	108
sonidos	108
Nombre	112
nombre corto del parámetro	83
Nombre largo del parámetro	83
Número de Canal	66

0	130
Opciones.....	111
Opciones de búsqueda	131
Ordenamiento	113

Página de Plugin	54
Página de Usuario	53
Páginas de control	84
Paginas del Usuario predefinidas	115

Pan	67
Parametric EQ	168
Pattern Delay	169
Pedal.....	11
Performance.....	27
Phaser	171
Plugines.....	108
Plugines de efectos	132
Plugines MIDI	108
Potis.....	205
Puentear canal	66

Rating.....	112
REAKTOR	
páginas de controlador.....	214
páginas de usuario	214
Reaktor.....	115, 212
REAKTOREnsemble	216
Remove de la base de datos.....	131
Renombrar canales	66
Rooms.....	172
Rotor.....	173
RTAS.....	100
Ruta de archivo.....	110, 112

S

Selección múltiple.....	131
Selección única	131
Silenciar canal.....	67
Space Reverb	175
Spektral Delay.....	220
Stereo Chorus.....	176
Stereo Mix.....	177
Sub-anfitrión	26

T

Tipos de canal	68
Todos	205

V

Valor del parámetro	83
Vendedor	112
Vista del canal.....	67
Vista del mezclador	67
Vistas del canal	67
VOKATOR	220

W

Windows XP Service Pack 2	16
---------------------------------	----

Y

Y.....	130
--------	-----