MASCHINE STUDIO

Primeros pasos

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.

"Native Instruments", "NI" and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.
Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.
RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

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

Versión del programa: 2.0 (10/2013)

Versión del aparato: MASCHINE STUDIO

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. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

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

Japan

Native Instruments KK
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

© Native Instruments GmbH, 2012. Todos los derechos reservados.

Índice de contenidos

1 ¡Bienvenido a MASCHINE! 10
1.1 ¿Por dónde empezar? 11
1.1.1 Primer paso: la guía de instalación 11
1.1.2 Guía de iniciación de MASCHINE 12
1.1.3 Vídeos del canal de asistencia 12
1.1.4 Manual de MASCHINE 12
1.1.5 Manual de consulta del controlador MASCHINE 12
1.1.6 Manual del Controller Editor 12
1.1.7 Otros recursos en línea 13
1.2 Este manual 13
1.3 Convenciones tipográficas 15
2 Primeros pasos 18
2.1 Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica 19
2.2 Tocar con los pads 24
2.3 Grabación de una pauta 26
2.4 Tocar una pauta 28
2.4.1 Los controles Mute y Solo 28
2.4.2 Repetición de notas 31
2.5 ¡Guardar el trabajo! 32
2.6 Resumiendo 33
3 Armar un juego de percusión propio 34
3.1 Abriendo nuestro proyecto 34
3.2 Efectuar modificaciones al juego de percusión 37
3.2.1 Seleccionar otro sample de redoblante 37
3.2.2 Cargar un sintetizador de percusión 42
3.2.3 Ajustar el volumen, el swing y el tempo 47

3.2.4 Cambiar el color de un grupo o de un sonido ... 52
3.2.5 Mover sonidos y grupos ... 53
3.3 ¡Guardar el trabajo! ... 54
3.4 Resumiendo ... 55
4 Creando ritmos ... 56
4.1 Afinación de la primera pauta ... 56
4.1.1 Nuestra pauta en el programa ... 57
4.1.2 Duplicación de la pauta ... 58
4.1.3 Cuantificación del ritmo ... 60
4.2 Añadir una segunda pauta ... 63
4.2.1 Seleccionar un nicho de pauta ... 63
4.2.2 Ajustar la duración de una pauta ... 64
4.2.3 Grabar una pauta nueva empleando el conteo ... 66
4.2.4 Alternar las pautas ... 67
4.3 Edición de pautas en el programa ... 68
4.4 ¡Guardar el trabajo! ... 69
4.5 Resumiendo ... 69
5 Poner una línea de bajos ... 71
5.1 Seleccionar otro grupo ... 72
5.2 Cambiar el nombre y el color de un grupo ... 73
5.3 Cargar un plugin de instrumento para el bajo ... 75
5.3.1 Recorriendo los presetes de MASSIVE ... 75
5.3.2 Emplear el modo del teclado ... 78
5.3.3 Ajustar la tonalidad de base de los pads desde el controlador ... 81
5.4 Grabar una línea de bajos ... 82
5.4.1 Crear una pauta de bajos ... 82
5.4.2 Crear una segunda pauta de bajos ... 83
5.4.3 Cargar un sonido grave adicional ... 83

5.5 Acceder a los parámetros del plugin 84
5.6 ¡Guardar el trabajo! 88
5.7 Resumiendo 89
6 Aplicar efectos 90
6.1 Cargar efectos 91
6.1.1 La lista de plugines 91
6.1.2 Cargar un efecto en una lista de plugines 92
6.2 Tocar los efectos 96
6.2.1 Ajustar los parámetros del efecto 97
6.2.2 ¡La práctica hace al maestro! 98
6.2.3 Pasar por alto un efecto 99
6.3 Modular los parámetros de un efecto 101
6.3.1 Registrar una modulación 101
6.3.2 Editar la modulación 102
6.4 ¡Guardar el trabajo! 103
6.5 Resumiendo 104
7 Crear ritmos con el secuenciador de pasos 105
7.1 Armar un ritmo en el modo de pasos 106
7.1.1 Empleo del modo de pasos 106
7.1.2 Ajustar la longitud de una pauta en el modo de pasos 107
7.2 Ajustar la cuadrícula de pasos 108
7.3 ¡Guardar el trabajo! 111
7.4 Resumiendo 111
8 Crear una canción por medio de escenas 112
8.1 Creación de clips en el arreglador 112
8.1.1 Componiendo la primera escena 113
8.1.2 Componer más escenas 114
8.1.3 Fijar el modo de escenas 118

8.2 Preparar las escenas ... 119
8.2.1 Nombrar, colorear y mover nichos de escenas ... 119
8.2.2 Duplicar y eliminar escenas ... 120
8.3 Emplear escenas para tocar en directo ... 122
8.3.1 Seleccionar el alcance de un bucle ... 123
8.3.2 Saltar a otras escenas ... 124
8.4 ¡Guardar el trabajo! ... 126
8.5 Resumiendo ... 127
9 Empleo de funciones avanzadas ... 128
9.1 Cambiar las propiedades del canal de sonido, grupo y máster ... 128
9.1.1 Crear juegos de parámetros con los macrocontroles ... 129
9.1.2 Macrocontroles ... 130
9.1.3 Asignar macrocontroles ... 131
9.2 Empleo de otras fuentes de sonido ... 134
9.2.1 Emplear sonidos y grupos como fuentes de sonidos ... 135
9.2.2 Empleo de una fuente de sonido externa ... 138
9.3 Sampleo ... 140
9.3.1 Cómo samplear ... 141
9.3.2 Edición, corte y mapeo de samples ... 143
9.4 La vista conjunta ... 144
9.4.1 Alternar entre la vista del arreglador y la vista conjunta ... 145
10 Consulta rápida ... 147
10.1 Empleo del Controlador MASCHINE ... 147
10.1.1 Modos del controlador y fijación de los modos ... 147
10.1.2 Controlar las vistas del programa desde el controlador ... 150
10.2 Panorama general de un proyecto de MASCHINE ... 152
10.2.1 El contenido de sonidos ... 154
10.2.2 Arreglo ... 155

10.3 Panorama general del dispositivo MASCHINE 156
10.3.1 Panorama general del controlador MASCHINE STUDIO 156
10.3.1.1 Sección CONTROL 158
10.3.1.2 Sección de VOLUMEN 160
10.3.1.3 Sección de PERFORMANCE 162
10.3.1.4 Sección de GROUPS 163
10.3.1.5 Sección de TRANSPORT 163
10.3.1.6 Sección de PADS 165
10.3.1.7 Sección de EDICIÓN 168
10.4 Panorama general del programa MASCHINE 170
10.4.1 Cabecera 171
10.4.2 Buscador 173
10.4.3 Arreglador 175
10.4.4 Área de control 176
10.4.5 Editor de pautas (Pattern Editor) 177
11 Solución de problemas – Obtención de ayuda 179
11.1 Solución de problemas 179
11.1.1 MASCHINE no arranca 179
11.1.2 Problemas de latencia 179
11.1.3 El programa MASCHINE se cuelga 180
11.1.4 Actualizaciones 180
11.2 Obtener ayuda 181
11.2.1 Banco de conocimientos 181
11.2.2 Asistencia técnica 181
11.2.3 Asistencia del registro 182
11.2.4 Foro de usuarios 182
12 Glosario 183
Índice temático 191

1 ¡Bienvenido a MASCHINE!

¡Muchas gracias por su compra de MASCHINE!

MASCHINE es la sinergia resultante de la combinación del aparato controlador MASCHINE y del software MASCHINE, combinación que pone a su disposición lo mejor de ambos mundos para la composición musical, tanto en vivo como en el estudio. Las ventajas de un instrumento específico y manejable: el controlador MASCHINE, y la versatilidad y avanzada concepción del software de MASCHINE, se convertirán en el centro creativo de sus producciones musicales.

Ritmos precisos, armonías y melodías de todo tipo estarán a su alcance gracias a este divertido instrumento que combina en un todo las funciones de un secuenciador de pautas, un sampler profesional, una unidad de estudio y efectos y un plugin VST/AU. Todas sus funciones se controlan de manera intuitiva a través de un aparato absolutamente integrado con el programa. Cuando ponga sus dedos sobre el dispositivo, gozará de la simpleza y diversión de un modo de trabajo natural que le permitirá poder concentrarse verdaderamente en la composición musical.

Dado que puede integrarse en cualquier EAD que soporte los formatos VST, Audio Units o AAX; podrá aprovechar su potencial en casi todos los programas actuales o usarlo, si prefiere, como una aplicación independiente (standalone). También, podrá samplear su propio material musical, cortar bucles, reagruparlos fácilmente y dar forma concreta a todas sus ideas musicales.

Sin embargo, MASCHINE es mucho más que una caja de ritmos o un sampler: viene equipado con una biblioteca de 8 gigabytes, creada y programada por conocidos artistas, y dispone de un sofisticado buscador, fácil de usar, y con el que podrá hallar rápidamente el sonido buscado gracias a un sistema de etiquetas clasificadoras. Pero esto no es todo. También, podrá crear sus propios sonidos y samples o adquirir los suplementos MASCHINE EXPANSION, disponibles en el sitio de Internet de Native Instruments, para aumentar aún más su biblioteca de sonidos.

Además, el controlador MASCHINE le permitirá controlar tanto dispositivos MIDI externos como programas, y la aplicación Controller Editor le permitirá adaptar a sus necesidades las funciones de los pads, perillas y botones del aparato.

Esperamos que disfrute de MASCHINE tanto como nosotros. ¡Y ahora, manos a la obra!

1.1 ¿Por dónde empezar?

MASCHINE brinda numerosas fuentes de información. El orden de lectura sugerido es el siguiente:

1. **MASCHINE Setup Guide**
2. **MASCHINE Getting Started** (este documento) y los **vídeos explicativos** en línea.
3. **MASCHINE Manual**

Los manuales de MASCHINE están disponibles en formato PDF en la carpeta de MASCHINE en el disco duro. También son accesibles desde el menú de ayuda de la aplicación (Help) o en la siguiente dirección de Internet: www.native-instruments.com.

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

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

En la documentación suplementaria hallará explicaciones sobre aspectos más específicos:

- **MASCHINE Hardware Control Reference**
- **Controller Editor Manual**

Ahora, pasaremos a describir brevemente el contenido de cada una de estas fuentes de información.

1.1.1 Primer paso: la guía de instalación

La guía de instalación (Setup Guide) explica el proceso de instalación del aparato y del programa MASCHINE, desde el principio mismo hasta el primer sonido que sale por los altavoces.

En primer lugar, lea la guía de instalación. Luego, prosiga con la lectura del manual de iniciación (MASCHINE Getting Started Guide) para familiarizarse más con el producto.

1.1.2 Guía de iniciación de MASCHINE

Tras leer la guía de instalación y seguir las instrucciones allí indicadas, MASCHINE debería estar instalado y funcionando sin problemas. El paso siguiente será, entonces, la lectura de esta guía de iniciación. El mismo le brindará un enfoque práctico de MASCHINE, a través de una serie de ejemplos prácticos (tutorías) sobre tareas básicas y un poco más avanzadas.

1.1.3 Vídeos del canal de asistencia

En el canal oficial de Native Instruments, hallará numerosos vídeos de asistencia: https://www.youtube.com/NIsupportEN. Recomendamos seguirlos teniendo abierta la aplicación respectiva.

1.1.4 Manual de MASCHINE

El manual de MASCHINE ofrece una descripción completa del programa MASCHINE y de las características del aparato.

1.1.5 Manual de consulta del controlador MASCHINE

El manual de consulta del controlador (MASCHINE Hardware Control Reference) presenta la descripción general de un proyecto de MASCHINE y las opciones de acceso rápido a través del aparato controlador; además de un sinnúmero de atajos de teclado.

1.1.6 Manual del Controller Editor

Además de poder usar el aparato controlador MASCHINE conjuntamente con su programa específico MASCHINE, también podrá emplearlo como un potente y versátil controlador MIDI con el que podrá dirigir otros dispositivos y aplicaciones MIDI. Esto es posible gracias a la aplicación Controller Editor, un programa que le permitirá definir de manera precisa todas las asignaciones MIDI de su Controlador MASCHINE. La aplicación Controller Editor se instala durante el proceso de instalación del programa MASCHINE. Para más información al respecto, consulte el manual del Controller Editor. El mismo se halla disponible en formato PDF en la subcarpeta denominada Documentation de la carpeta de instalación del Controller Editor.

1.1.7 Otros recursos en línea

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

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

Consulte el apartado ↑9.3, Sampleo para más información al respecto.

1.2 Este manual

Lo que usted está leyendo ahora es la guía de iniciación de MASCHINE. Este documento está compuesto por una serie de ejemplos prácticos que ejemplifican las tareas más frecuentes de MASCHINE. Lea, por favor, estos ejemplos en el orden descrito. El aprendizaje es progresivo y en cada uno de ellos aprenderá algo que será de utilidad en un momento posterior. De paso, aprenderá los elementos y conceptos básicos de MASCHINE. ¡Tras la lectura del manual, habrá adquirido los conocimientos fundamentales que le permitirán empezar a componer música con MASCHINE!

Aun cuando ya se encontrara familiarizado con MASCHINE, todos los tutoriales valen la pena leerse. En cada uno de ellos encontrará consejos y sugerencias de trabajo útiles de seguir. ¡Si desea revisar alguna operación específica descrita en alguna de las tutorías posteriores, asegúrese de verificar los prerequisitos enumerados al comienzo del capítulo respectivo!

El manual está dividido de la siguiente manera:

- La primera parte está constituida por la presente introducción.
- La segunda parte (**Capítulos 2** a **9**) contiene los ejemplos prácticos:
  - Capítulo ↑2, Primeros pasos: cargue un juego de percusión de la biblioteca de fábrica con el buscador, ejecútela con los pads y grabe una pauta rítmica sencilla empleando solamente el controlador MASCHINE.

- Capítulo ↑3, Armar un juego de percusión propio: cambie con el buscador algunos de los sonidos del juego de percusión y modifique sus lineamientos básicos.
- Capítulo ↑4, Creando ritmos: grabe una segunda pauta y descubra la manera de ajustarla de manera detallada.
- Capítulo ↑5, Poner una línea de bajos: agregue una línea de bajos a su composición empleando un plugin de instrumento VST/AU en MASCHINE.
- Capítulo ↑6, Aplicar efectos: añada efectos a los distintos instrumentos de su composición y automatice rápidamente los parámetros de los efectos.
- Capítulo ↑7, Crear ritmos con el secuenciador de pasos: utilice el secuenciador de pasos para crear una pauta (¡otra gran manera de crear ritmos con el controlador!)
- Capítulo ↑8, Crear una canción por medio de escenas: arregle sus pautas para componer escenas y transfórmelas en una canción para tocar en vivo.
- Finalmente, en el capítulo ↑9, Empleo de funciones avanzadas, podrá ver someramente algunas de las operaciones y tareas avanzadas descritas en el manual de MASCHINE: cambiar las propiedades de los canales de sonidos, grupos y máster; empleo de direccionamientos avanzados; sampleo; la vista de mezclas, etc.

▪ La tercera y última parte (**capítulos 10** a **12**) brinda informa general sobre MASCHINE, muy útil para todo momento:

- El capítulo ↑10, Consulta rápida ofrece el detalle general del aparato controlador MASCHINE y del programa MASCHINE. Se trata de una buena introducción general a los principales conceptos y características de MASCHINE, más una lista de atajos para la consecución de distintas tareas. Podrá emplear este capítulo como una práctica ayuda memoria antes de adentrarse en los detalles del manual de MASCHINE.
- El capítulo ↑11, Solución de problemas – Obtención de ayuda contiene información de utilidad para la solución de problemas y la obtención de ayuda.
- Capítulo ↑12, Glosario: es un glosario de los términos y conceptos más importantes empleados en MASCHINE.

1.3 Convenciones tipográficas

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

El signo de exclamación distingue las instrucciones o consejos útiles que debería seguir cuando correspondiere.

La figura de una lamparita indica información suplementaria de importancia. Esta información a menudo lo ayudará a resolver una tarea de manera más eficiente, pero la misma no está destinada necesariamente a la configuración o sistema operativo por usted empleado. Vale la pena echarle un vistazo.

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso en azul. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Los nombres que aparecen inscritos sobre el controlador MASCHINE aparecerán impresos de color naranja. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado sobre el controlador.
- Textos que aparecen sobre las pantallas de visualización de los controladores MACHINE aparecen impresosde color verde claro. Cada vez que vea aparecer este formato, hallará el mismo texto representado en el visualizador del controlador.
- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
- Los nombres de las teclas del ordenador aparecen encerrados en paréntesis rectangulares (p. ej.: "Presionar [Mayús] + [Intro]).

► Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.

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

Convenciones terminológicas

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

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

Combinación de botones y atajos en el controlador

La mayoría de las instrucciones emplearán el signo "+" para indicar el conjunto de botones (o botones y pads) que deben presionarse **simultáneamente**. El botón aparecerá siempre mencionado en primer término. Por ejemplo, la siguiente instrucción:

“Presione SHIFT + PLAY” significa:

1. Presionar y mantener presionado el botón SHIFT.
2. Mientras se presiona SHIFT, presionar PLAY y luego soltar.
3. Soltar SHIFT.

Productos mostrados

Algunas de las imágenes mostradas en este manual son de productos de las series KOMPLETE y KOMPLETE ULTIMATE. Estos productos no están incluidos en MASCHINE.

Como introducción a esta gama de productos, instale por favor su copia gratuita de KOMPLETE Selection. Hallará el número de serie correspondiente en el folleto del DVD. Para más información, consulte por favor la guía de instalación. Para más información sobre KOMPLETE y KOMPLETE ULTIMATE, visite por favor el sitio de Internet de Native Instruments.

1.3.1 Botones y perillas sin nombre de MASCHINE STUDIO

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

Botones y perillas sin nombre en el controlador MASCHINE STUDIO.

Para una mejor orientación, vamos a emplear una tipografía especial para identificar estos controles. Vamos a emplear mayúsculas y números, de modo que los botones pasarán a ser los Botones 1-8, y las perillas pasarán a ser las Perillas 1-8. Por ejemplo, cada vez que vea una instrucción del tipo "Presione el Botón 2 para abrir la página EDIT", sabrá que lo que tiene que hacer es presionar el segundo botón a partir de la izquierda.

2 Primeros pasos

En esta primera tutoría vamos a cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica, vamos a tocarlo con los pads y, finalmente, grabaremos una pauta rítmica sencilla.

Para el panorama general de MASCHINE y sus controles, diríjase al capítulo ↑10, Consulta rápida.

Condiciones previas

Por favor, siga cuidadosamente las instrucciones de la guía de instalación. Esta guía en formato PDF puede ser descargada directamente desde el sitio de Internet de Native Instruments. Si los pasos de la guía de instalación fueron llevados correctamente, MASCHINE ya debería encontrarse instalado en el ordenador con sus ajustes de audio correctamente configurados; el aparato, por su parte, debería estar también conectado al ordenador. De no ser así, antes de seguir avanzando, vuelva a la guía de instalación para más información.

► Inicie MASCHINE a través de los métodos usuales; por ejemplo, haciendo doble clic sobre el símbolo del escritorio.

Un proyecto de MASCHINE

En MASCHINE, una canción completa (o pista) recibe el nombre de **Proyecto** (Project). Un proyecto consiste en todos los sonidos, instrumentos, efectos y ajustes más toda la información concerniente a los arreglos de una composición. En suma, un proyecto alberga todos los elementos que conforman una canción.

► Si ya ha comenzado a trabajar con MASCHINE, vuelva a empezar con un proyecto nuevo haciendo clic en el menú de archivos (File) y seleccionando la opción *New*. También puede emplear el atajo [Ctrl] + [N] (o [Cmd] + [N] on Mac OS X).

Primero, vamos a mostrarle la manera de cargar un juego de percusión con el programa MASCHINE y, luego, llevaremos a cabo la misma tarea desde el aparato controlador. ¡Ya estamos listos para empezar!

Para el panorama general de un proyecto de MASCHINE, consulte el apartado 10.2.

2.1 Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica

Vamos a cargar primero una batería completa de la enorme biblioteca de fábrica de MASCHINE Para hacer esto, vamos a emplear el buscador de MASCHINE. El buscador (Browser) es la herramienta que permite hallar, clasificar y categorizar todos los objetos empleados en MASCHINE.

Básicamente, un juego de percusión consta de varios instrumentos, denominados **Sonidos** (Sounds) en la terminología de MASCHINE. Estos sonidos se reúnen de manera conjunta bajo la forma de un **Grupo** (Group), el cual representa el completo juego de percusión. Por otra parte, un proyecto de MASCHINE puede estar compuesto por un sinnúmero de grupos organizados en **Bancos** (Banks). Los grupos del primer banco se ordenan desde A1 a H1. Los del segundo banco lo harán desde A2 hasta H2. Los del tercero, desde A3 hasta H3, y así sucesivamente. Carguemos, ahora, un bonito juego de percusión en el Banco 1 del Grupo A (seleccionado por defecto al iniciar un proyecto).

2.1.1 Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica al programa MASCHINE

En el programa MASCHINE, el buscador se halla en la parte izquierda de la ventana.

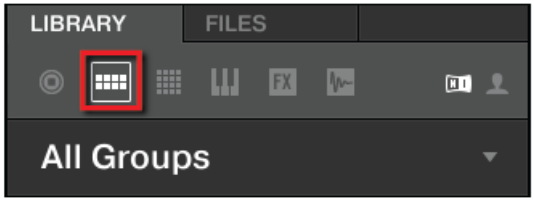
Si no puede ver el buscador; haga clic en la lupa presente en la cabecera de la ventana de MASCHINE para abrir el buscador:

Utilice la lupa para abrir el buscador.

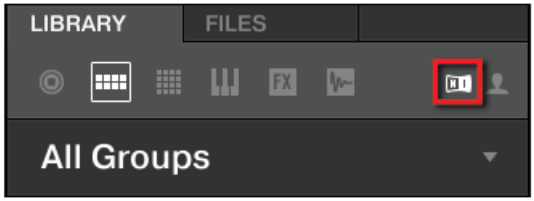
Para cargar un juego de percusión, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la ficha LIBRARY para abrir el panel de la biblioteca (LIBRARY).

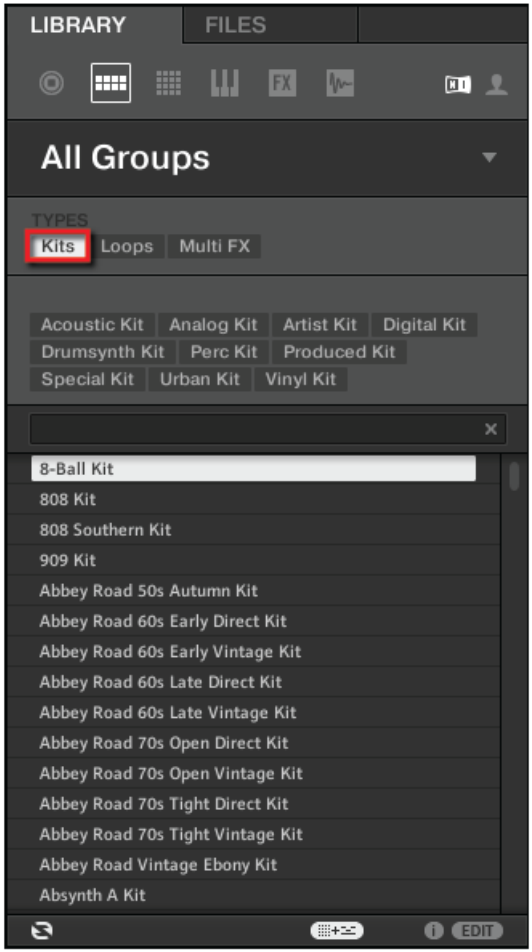
2. Haga clic en el símbolo de los grupos para ver la lista de juegos de percusión de la biblioteca:



3. A la derecha, haga clic sobre el símbolo de NI para seleccionar solamente el contenido de fábrica de Native Instruments:

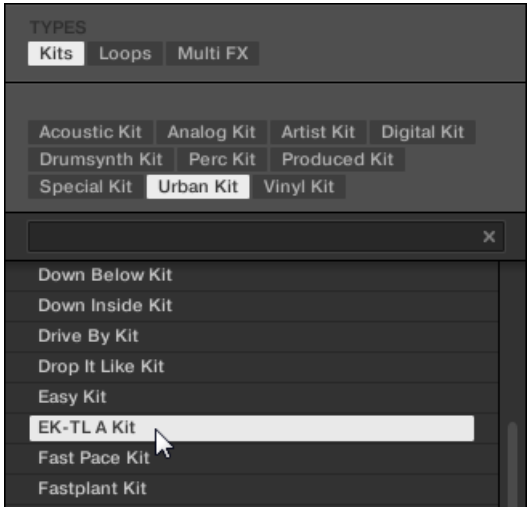


4. Abajo, en TYPES, seleccione Kits.
   El buscador mostrará solamente los juegos de percusión existentes.



5. Debajo, en los subtipos, seleccione la etiqueta de Urban Kit para refinar más las búsqueda.

6. Recorra la lista de resultados y haga doble clic en EK-TL A Kit para cargar dicho juego de percusión en el Grupo A.

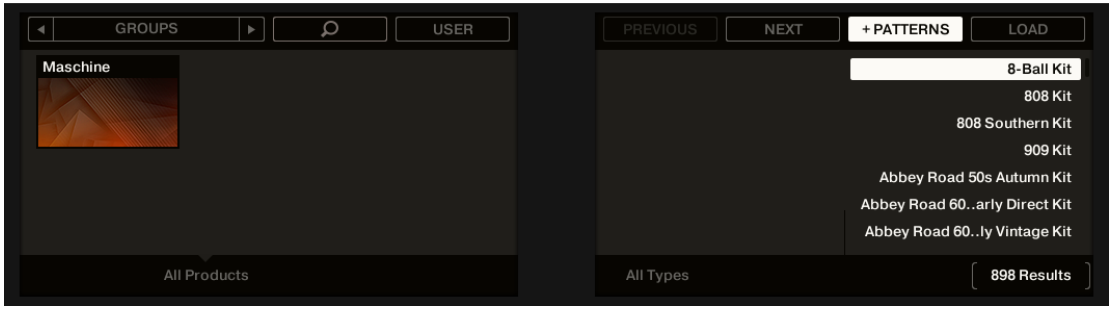


2.1.2 Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica empleando el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador, haga lo siguiente:

1. Presione el botón A, a la izquierda del controlador, para seleccionar el primer nicho de grupo. Aquí es donde vamos a cargar nuestro juego de percusión. El botón A debería encenderse de color azul para indicar que ha sido seleccionado.
2. Presione el botón BROWSE a la izquierda del controlador.
   El botón BROWSE quedará encendido. En el visualizador izquierdo, aparecerán las opciones a seleccionar.

3. Presione el Botón 1 o el Botón 2, sobre los visualizadores, para seleccionar GROUPS.

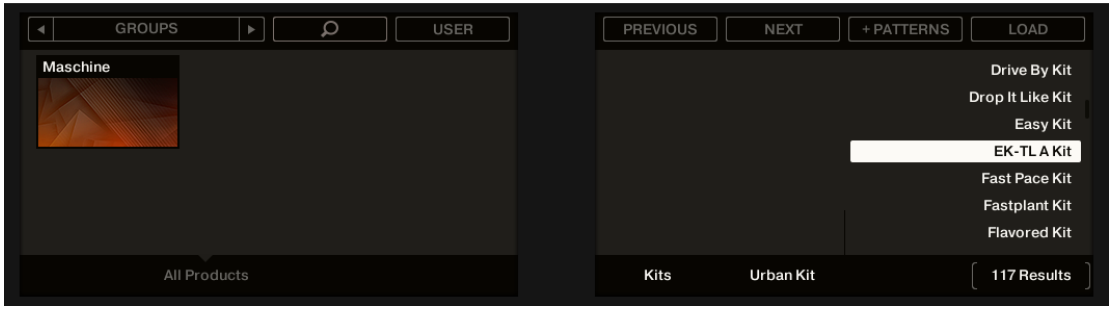


Al seleccionar esta opción, el visualizador de la izquierda mostrará la lista de los grupos.

4. Verifique que el Botón 4, arriba de los visualizadores, **no** aparezca completamente encendido y que la opción USER, debajo en la pantalla, no esté resaltada. De ser necesario, presione el Botón 4 para deshabilitarlo.
   Esto nos permitirá seleccionar solamente el contenido de fábrica de Native Instruments.
5. Gire la Perilla 5 hasta seleccionar Kits, de manera que solo los juegos de percusión aparezcan mostrados en el visualizador derecho.
6. Gire la Perilla 6 hasta seleccionar el subtipo de Urban Kit; esto reducirá la lista a solo aquellos resultados comprendidos en este subtipo.

7. Gire la rueda de desplazamiento (la perilla grande rodeada por un LED brillante en la parte inferior derecha del controlador) o la Perilla 8 (bajo el visualizador derecho) para recorrer la lista y seleccionar EK-TL A KIT.

8. Ahora, presione el Botón 7, arriba de los visualizadores, para que la opción de +PATTERNS quede *deseleccionada* (el botón deberá apagarse — más adelante, volveremos a este punto).



9. Presione la rueda o el Botón 8 (arriba de los visualizadores) para cargar la entrada seleccionada.

→ El juego de percusión se cargará en el Grupo A.

Como paso final, salgamos del buscador y volvamos al modo de control (modo predeterminado del controlador):

► Presione el botón BROWSE, que se encuentra encendido, para abandonar el buscador (el botón se apagará).

¡Y ya está! Acaba de cargar un juego de percusión dentro de un grupo. El mismo ya puede ser ejecutado a través de los pads (véase el apartado próximo).

El procedimiento de carga desde el buscador es el mismo para todos los objetos: en el buscador, para buscar el objeto deseado, seleccione primero entre el contenido de fábrica o el contenido de usuario; luego, seleccione la categoría del producto, el tipo de contenido buscado, el subtipo y, finalmente, recorra la lista de resultados hasta dar con lo que está buscando.

2.2 Tocar con los pads

Después de cargar un grupo (en nuestro caso, el EK-TL A Kit) y seleccionar el nicho correspondiente (aquí, el nicho de grupo A); el grupo podrá tocarse con los pads del controlador. Cada uno de los pads acciona uno de los sonidos del grupo.

2.2.1 Tocar con los pads en el controlador MASCHINE STUDIO

► Toque los pads para sentir como funciona el controlador: perciba el modo en que estos controles reaccionan a la presión, a la velocidad o fuerza de la ejecución, etc.

> ⚠ Si al tocar no escucha ningún sonido, compruebe que ninguno de los botones de la columna situada a la izquierda de los pads aparezca encendido por accidente (si algún botón apareciera encendido, presiónelo para apagarlo).

Al tocar los pads, écheles un vistazo. Notará lo siguiente:

- Al presionar un pad, empezará a parpadear y luego permanecerá encendido.
- En todo momento, solamente un pad aparecerá plenamente encendido. Este será el pad que fue presionado en último lugar.
- Todos los otros pads aparecerán semiencendidos para indicar que han sido cargados con un sonido y que están listos para ser ejecutados.
- Por el contrario, un pad apagado indica que no cuenta con un sonido cargado; de aquí que, al presionarlo, no producirá sonido alguno.

Al tocar los pads, concéntrese ahora en los ochos botones de grupo, a la izquierda del controlador. Notará lo siguiente:

- Todos los botones de grupo, excepto el A, aparecen apagados para indicar que no tienen nada cargado.
- El botón A aparece plenamente encendido, indicando que el nicho de grupos A está seleccionado. Esto significa que los pads accionarán solamente los sonidos de este grupo.
- El botón B aparece encendido de color blanco para indicar que es el siguiente grupo listo para ser creado.

Como podrá apreciar, la comunicación en MASCHINE es bidireccional: los comandos que se ejecutan a través de los pads y botones viajan hacia el programa y el programa envía también información de vuelta que aparece reflejada en los visualizadores y los LED.

► Presione el botón A para volver a seleccionar el Grupo A y continúe tocando los pads para familiarizarse con ellos.

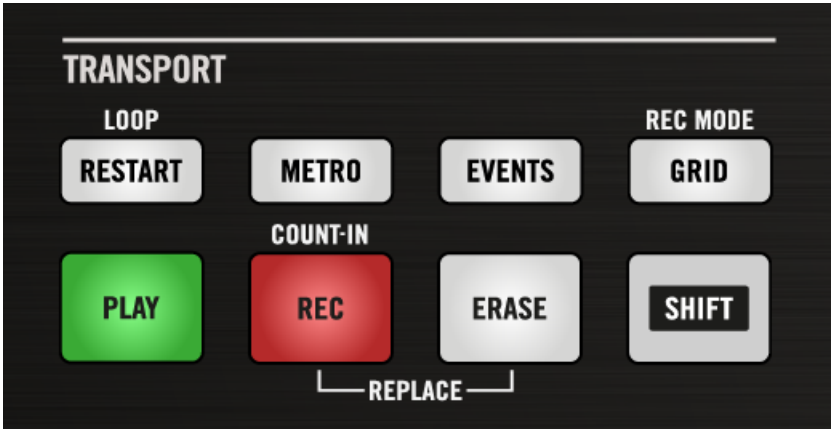
Cuando se sienta listo y preparado, prosiga con el apartado siguiente. Allí le enseñaremos a grabar una pequeña pauta rítmica con este juego de percusión.

2.3 Grabación de una pauta

Ahora que se siente cómodo con los pads, vamos a usarlos para grabar algunos ritmos en una **Pauta** (Pattern). Una pauta es una secuencia de notas tocadas con los sonidos de un grupo. Cada grupo puede componerse de una ilimitada cantidad de pautas, agrupables en bancos de 16 pautas cada uno.

2.3.1 Grabar una pauta empleando el controlador MASCHINE STUDIO

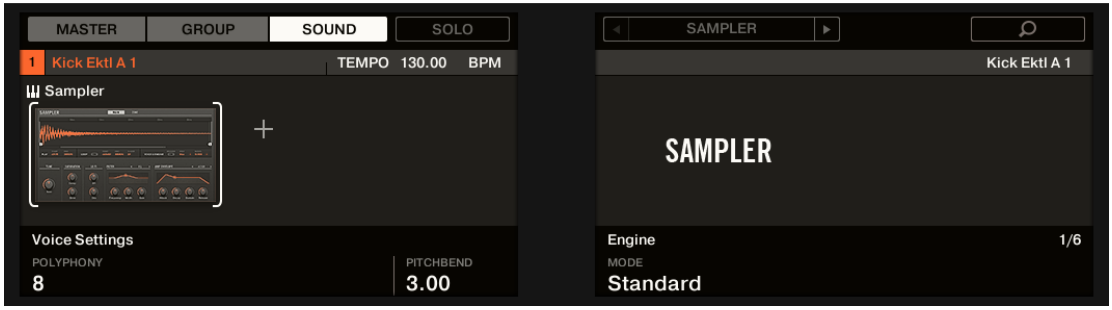
Ahora, emplearemos los controles de la reproducción (TRANSPORT), situados abajo, a la izquierda, en el controlador:



La sección TRANSPORT (aquí, con la grabación encendida).

1. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
   El botón PLAY se encenderá de color verde. No escuchará nada porque todavía no se ha hecho ninguna grabación.
2. Presione METRO para activar el metrónomo y tener una referencia rítmica.
   Escuche, ahora, el metrónomo marcando cada pulso. El primer pulso de cada compás estará indicado por una nota diferente.

3. Toque, siguiendo el metrónomo, para tomar el tiempo del ritmo.
4. Si desea aumentar o disminuir el tempo para lograr una ejecución más confortable, presione el botón TAP (el botón se encenderá) y gire la rueda de desplazamiento (la rueda se encenderá) para establecer el tempo de su preferencia. También, puede establecer el tempo presionando rítmicamente sobre el botón TAP.
   El valor del tempo aparece indicado en el visualizador izquierdo.



También, el volumen del metrónomo puede ser ajustado presionando SHIFT + GRID y girando la Perilla 1.

Recomendamos empezar con una secuencia simple de unos pocos sonidos (por ejemplo, un bombo y un tambor en los pads 1 y 2, respectivamente. ¡Más tarde, tendrá la posibilidad de agrandar esta pauta!

Recomendamos empezar con una secuencia simple de unos pocos sonidos (por ejemplo, un bombo y un tambor en los pads 1 y 2, respectivamente. ¡Más tarde, tendrá la posibilidad de agrandar esta pauta!

Cuando se sienta listo, inicie la grabación:

1. Con el secuenciador en marcha, presione REC para iniciar la grabación.
   El botón REC se encenderá de color rojo.
2. Toque con los pads el ritmo deseado. Por defecto, la pauta grabada tendrá la longitud de un compás.
   Su ejecución será grabada y reproducida directamente en bucle. Hasta tanto no vuelva a presionar PLAY otra vez, la nueva pauta continuará su ejecución.
3. Presione REC nuevamente para parar la grabación.

→ ¡Felicitaciones, acaba de crear su primera pauta!

Ahora, desactive el metrónomo, presionando nuevamente METRO, y escuche el ritmo que acaba de componer.

► Para detener el secuenciador, presione nuevamente PLAY.

Modificar una pauta rápidamente

En cualquier momento, podrá **revertir** la última acción realizada presionando UNDO — ya esté grabando o no. Para **restaurar** la acción presione REDO.

Los comandos de revertir y restaurar son de alcance general en MASCHINE: casi todas las acciones llevadas a cabo en MASCHINE pueden ser revertidas o restauradas.

También, en todo momento, podrá activar PLAY y REC para tocar nuevamente algo con los pads y así enriquecer su pauta. De esta manera, podrá ir enriqueciendo su pauta paso a paso, de manera progresiva.

2.4 Tocar una pauta

Ahora que ya tenemos una bonita pauta en nuestras manos, vamos a ver una par de herramientas que nos ayudarán a ejecutarla en vivo.

2.4.1 Los controles Mute y Solo

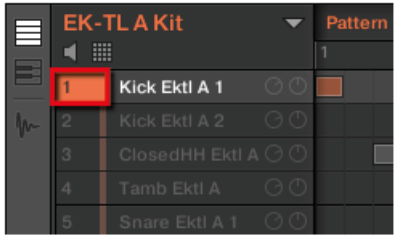
El silenciamiento (Mute) se emplea para sortear un sonido o un grupo mientras que el aislamiento (Solo) es la función opuesta: al aislar un sonido o grupo, se silenciarán todos los otros sonidos de ese grupo o el resto de los otros grupos, respectivamente. La combinación de ambos resulta útil cuando se toca en vivo y para probar distintas secuencias al mismo tiempo.

Al emplearla sobre sonidos, la función de Solo se aplicará solamente al sonido del grupo en cuestión: los sonidos de los otros grupos no quedarán afectados.

2.4.1.1 Silenciar y aislar en el programa MASCHINE

Aislar un sonido

► Para aislar un sonido, en el editor de pautas, haga clic-derecho (en Mac OS X: [Ctrl]-clic) sobre el número que aparece a la izquierda del nicho del sonido.

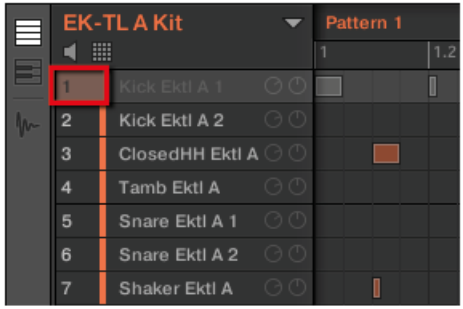


Aislando el primer sonido de bombo.

► Para desaislar el sonido, vuelva a cliquear con el botón secundario (Mac OS X: [Ctrl]-clic) sobre el número.

Silenciar un sonido

► Para silenciar un sonido, en el editor de pautas, haga clic sobre el número que aparece a la izquierda del nicho del sonido.



Silenciar un sonido

► Para salir del silencio, pulse el número nuevamente.

El silenciamiento de un sonido constituye un "evento de silenciamiento": esto significa que los sonidos silenciados no serán accionados, pero el audio de eventos anteriores podría seguir siendo audible (por ejemplo, la parte final de una reverberación). También puede activar el silenciamiento de audio de sonidos para silenciar tanto los eventos como el audio. Véase el comienzo de esta sección para más información.

2.4.1.2 Aislar y silenciar sonidos empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
   La pauta comenzará a ejecutarse. Verá que los pads destellan a medida que la percusión correspondiente es accionada.
2. Presione y mantenga presionado el botón MUTE (silenciar), al final del controlador.
   Todos los pads se encenderán completamente. Y continuarán destellando con el ritmo.
3. Mientras mantiene presionado MUTE, presione el pad 1.
   El pad reducirá su iluminación y el sonido del bombo dejará de escucharse.
4. Mientras mantiene presionado MUTE, presione otros pads para silenciar su sonido.
5. Mientras mantiene presionado MUTE, presione nuevamente el pad 1.
   El pad volverá a su estado de pleno encendido y el sonido del bombo volverá a escucharse.
6. Mientras mantiene presionado MUTE, vuelva a presionar los pads que acaba de silenciar.
7. Suelte el botón MUTE.
8. Ahora, presione y mantenga presionado el botón SOLO (aislar), (justo arriba de MUTE).
   De nuevo, todos los pads quedarán completamente encendidos y continuarán destellando según el ritmo.
9. Mientras mantiene presionado SOLO, presione el pad 1.
   El pad 1 permanecerá completamente encendido mientras que los otros pads quedarán semiencendidos y su sonido no podrá ser escuchado.
10. Ahora, suelte el botón SOLO y vuelva a presionar MUTE.
11. Presione, uno por uno, los pads semiencendidos. Cada sonido de percusión volverá a sonar nuevamente.

→ La combinación de estas dos operaciones le permitirá crear "breaks" muy efectivos de manera espontánea.

También es posible aislar o silenciar grupos enteros de sonidos con los botones SOLO y MUTE, y el botón del grupo correspondiente. Pero, como solamente tenemos un grupo cargado no tendrá mucho sentido realizar, por ahora, esta operación.

2.4.2 Repetición de notas

La repetición de notas representa (Note Repeat) una manera práctica de tocar y programar ritmos, puesto que permite tocar la nota o sonido seleccionado de manera repetida y a una velocidad determinada. Solo hay que mantener presionado el pad para que el sonido correspondiente se repita indefinidamente.

- Al emplear la repetición de notas, todos los pads serán sensibles a la presión y a la velocidad, posibilitando la ejecución de expresivos redobles o dinámicas líneas de graves.
- La repetición de notas es una buena manera de ejecutar percusiones y redobles para crear crescendos y rupturas.
- La repetición de notas resulta práctica, también, para grabar rápidamente un ritmo regular mientras se crea una pauta.
- La repetición de notas resulta también interesante para emplearla con sonidos tonales. En el modo del teclado podrá esta herramienta para crear arpegios de sintetizador.

La repetición de notas se habilita solamente desde el controlador.

2.4.2.1 Empleo de la repetición de notas en el controlador MASCHINE STUDIO

1. Verifique que la pauta se esté ejecutando; de no ser así, presione PLAY para iniciar el secuenciador.
2. Presione el botón NOTE REPEAT.
3. Mientras mantiene presionado NOTE REPEAT, presione y mantenga presionado cualquiera de los pads.
   El sonido del pad se accionará repetidamente a la velocidad mostrada en la parte inferior del visualizador.
4. Mientras mantiene presionado NOTE REPEAT, presione los Botones 5, 6, 7 u 8, arriba del visualizador derecho, para seleccionar una velocidad de repetición de nota distinta.

→ ¡Resulta una manera práctica de poner ornamentaciones en una pauta!

Por supuesto, también puede la repetición de nota para programar una pauta (por ejemplo, grabando un charles continuo).

2.5 ¡Guardar el trabajo!

Un ritmo de percusión es un punto de partida ideal para la creación de una canción. Todos los instrumentos que se graben después deberían basarse en la impresión dada por este ritmo. Antes de añadir nuevos elementos y de modificar nuestra pauta, guardemos el trabajo realizado.

2.5.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

1. Haga clic en File.
2. Haga clic en *Save*.
   Se abrirá el cuadro para guardar el proyecto.
3. Con el teclado del ordenador, escriba un nombre adecuado (p. ej., "Mi primer proyecto" y luego presione la tecla [Intro] para confirmar.

El proyecto (y la pauta incluida en él) quedará guardada en el disco duro. Si abre otro proyecto o si cierra MASCHINE, podrá volver a este proyecto en cualquier momento posterior.

2.5.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Para grabar lo hecho hasta ahora, presione SHIFT + ALL.
   El controlador MASCHINE le pedirá, a través de un mensaje, que mire en el programa MASCHINE.
   Dado que nuestro proyecto todavía no ha sido guardado, MASCHINE nos pedirá que le pongamos un nombre. Para hacer esto, es necesario volver al ordenador. Un cuadro de diálogo se abrirá para que podamos escribir un nombre.
2. Con el teclado del ordenador, escriba un nombre adecuado (p. ej., "Mi primer proyecto" y luego presione la tecla [Intro] para confirmar.

El proyecto (y la pauta incluida en él) quedará guardada en el disco duro. Si abre otro proyecto o si cierra MASCHINE, podrá volver a este proyecto en cualquier momento posterior.

2.6 Resumiendo

En esta primera tutoría hemos aprendido:

- Cargar un grupo con el buscador.
- Usar los pads para tocar los sonidos de ese grupo.
- Grabar una pauta simple empleando dicho grupo.
- A usar los botones MUTE, SOLO y NOTE REPEAT para crear variaciones de manera espontánea.
- Guardar el proyecto para su uso posterior.

Cuando se sienta cómodo en la ejecución de estas tareas, continúe, por favor, con el tutorial siguiente. Allí aprenderá a modificar a gusto su juego de percusión y conocerá de cerca la interfaz de usuario del programa MASCHINE.

3 Armar un juego de percusión propio

En este tutorial vamos a intercambiar algunos sonidos de nuestro juego y a ajustar algunos aspectos relativos al proyecto y al grupo. De paso, vamos a descubrir algunas de las propiedades de la interfaz de usuario de MASCHINE.

Condiciones previas

Vamos a dar por supuesto que las instrucciones del ejemplo anterior fueron seguidas cabalmente. Especialmente, los aspectos aprendidos fueron:

- Cargar un grupo con el buscador.
- Usar los pads para tocar los sonidos de ese grupo.
- Grabar una pauta simple empleando dicho grupo.
- Guardar el proyecto para su uso posterior.

Si tuviera alguna duda con respecto a estas tareas, ¡vuelva por favor a repasar el capítulo ↑2, Primeros pasos antes de continuar!

3.1 Abriendo nuestro proyecto

Si por alguna razón, el proyecto de nuestro tutorial no se encontrara abierto en MASCHINE (p. ej., porque usted, entre tanto, ha abierto otro proyecto), deberá abrirlo nuevamente. Esta operación puede realizarse tanto desde el controlador como desde el programa; por ejemplo, empleando el buscador (Browser) de MASCHINE.

Si MASCHINE fue cerrado, arranque el programa nuevamente y el último proyecto aparecerá cargado automáticamente. Si ha modificado esta función, siga las siguientes instrucciones para cargar nuevamente el proyecto del tutorial.

Si el proyecto del tutorial ya se encuentra abierto en MASCHINE, pase al apartado ↑3.2, Efectuar modificaciones al juego de percusión.

El buscador, manejable tanto desde el programa como desde el controlador, es la forma preferida de abrir un proyecto cuando se trabaja con el aparato. Vamos a emplear, ahora, un aspecto muy útil de MASCHINE: cada uno de los archivos creados y guardados en MASCHINE se almacena automáticamente como contenido del usuario ("User"). Por lo tanto, vamos a seleccionar el contenido del usuario para encontrar rápidamente el proyecto en el que estábamos trabajando.

3.1.1 Abrir un proyecto en el programa MASCHINE

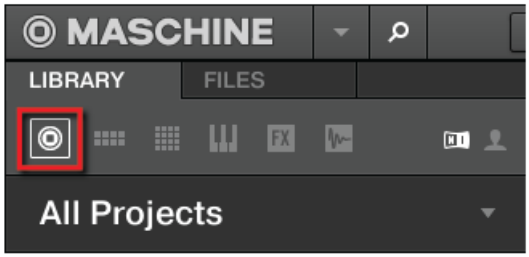
En el programa MASCHINE, el buscador se halla en la parte izquierda de la ventana.

Si no puede ver el buscador en el programa, haga clic en la lupa presente en la cabecera de la ventana de MASCHINE para abrir el buscador:

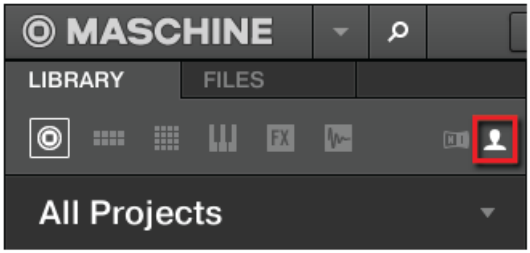
Utilice la lupa para abrir el buscador.

Para abrir el proyecto de la tutoría, haga lo siguiente:

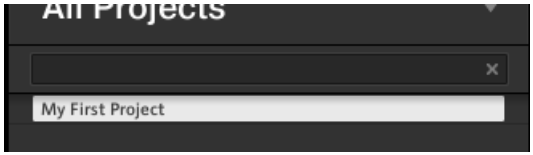
1. En la parte superior izquierda, haga clic en el símbolo de los proyectos para abrir la lista de todos los proyectos presentes en la biblioteca:



2. A la derecha, en el selector de contenidos, vamos a cliquear el símbolo del usuario para ver solamente los proyectos creados por nosotros:



Debajo, en la lista de resultados aparece solamente un proyecto, nuestro proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto":



3. Haga doble clic en esta entrada para cargar el proyecto en MASCHINE.

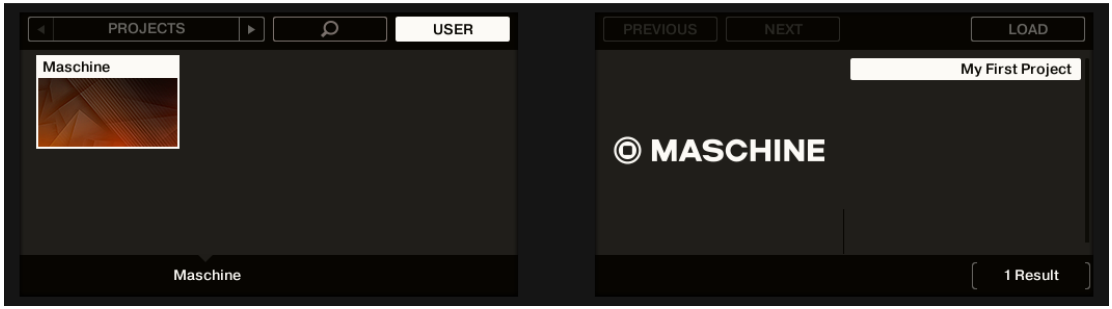
Obviamente, si ya ha creado otros proyectos en MASCHINE, los mismos aparecerán también en la lista de resultados.

3.1.2 Abrir un proyecto empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Ahora, tratemos de manejar MASCHINE a través del controlador MASCHINE STUDIO siempre que sea posible. Para abrir un proyecto con el controlador, vamos a seguir el mismo procedimiento. Es decir, vamos a estrechar la búsqueda hasta dar con el proyecto de la tutoría. Haga entonces lo siguiente:

1. Presione BROWSE para abrir el buscador.
   El botón BROWSE quedará encendido.

2. Presione el Botón 1 o el Botón 2, sobre los visualizadores, para seleccionar PROJECTS.



   Al seleccionar esta opción, el visualizador de la derecha mostrará la lista de los proyectos.
3. Verifique que el Botón 4, arriba de los visualizadores, aparezca completamente encendido y que la opción USER, debajo en la pantalla, se muestre resaltada. De ser necesario, presione el Botón 4 para habilitarlo.
   Esto seleccionará el contenido de usuario.
4. En caso de tener más de un proyecto creado, gire la Perilla 8 o el transductor de control hasta que My first Project aparezca seleccionado en el visualizador derecho.
5. Presione el Botón 8 para cargar el proyecto.
6. Presione, ahora, BROWSE para salir del buscador.

¡Y ya está todo listo! Ahora, podremos seguir trabajando en nuestro proyecto de ejemplo.

Habrá notado que cada acción realizada en el controlador se ha visto reflejada directamente sobre el buscador del programa. ¡Esto se da en ambas direcciones!

3.2 Efectuar modificaciones al juego de percusión

Reemplacemos algunos tambores del grupo “EK-TL A Kit” por otros que suenen mejor con la pauta. Para ello, deberemos abrir nuevamente el buscador.

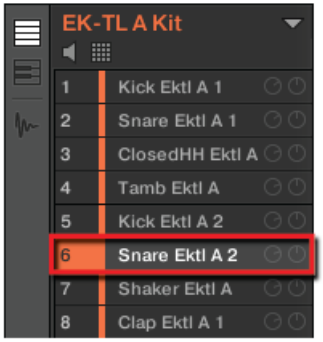
3.2.1 Seleccionar otro sample de redoblante

Como ejemplo, vamos a reemplazar el sample “Snare Ektl A 2” empleado por el sonido del pad 6. Vamos a poner algo que suene menos invasivo.

3.2.1.1 Seleccionar otro sample de redoblante en el programa MASCHINE

Ya hemos empleado el buscador del programa para abrir nuestro proyecto de ejemplo. Ahora, lo usaremos para introducir un texto de búsqueda. para Esto nos permitirá hallar las cosas por su nombre.

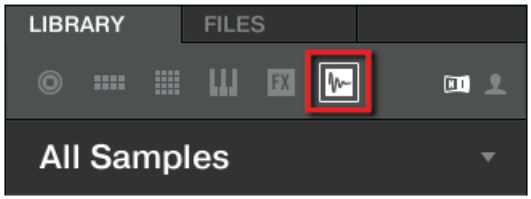
1. Haga clic en el nicho de sonidos del “Snare Ektl A 2” que queremos reemplazar:



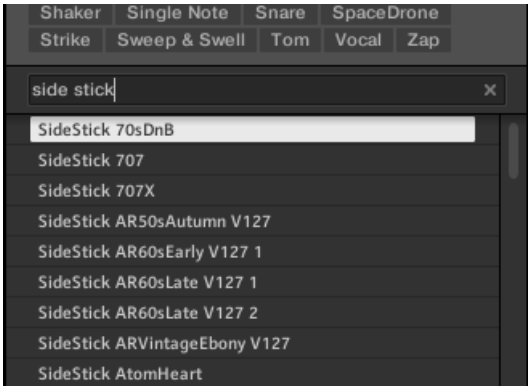
   El nicho de sonidos 6 quedará resaltado para indicar que ha sido seleccionado.

2. Haga clic en el botón del buscador, en la cabecera del programa, para abrir el buscador de MASCHINE (el botón quedará resaltado):

3. En la parte superior del buscador, haga clic en el símbolo de los samples, sobre el extremo derecho, para abrir la lista de todos los samples disponibles en la biblioteca:



4. Dado que queremos hallar un golpe de baqueta, escriba "side stick" en el campo de búsqueda ubicado encima de la lista de samples. Ni bien empiece a escribir las primeras letras, verá que la lista se va actualizando hasta coincidir con su consulta.



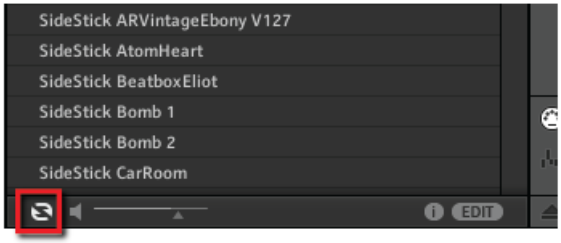
5. Ahora, active la **escucha previa** con el botón del altavoz, al final del buscador:

6. Ahora podrá escuchar las percusiones respectivas cliqueando en cada uno de los nombres de la lista.
7. Cuando haya dado con el sonido de su agrado, haga doble clic en el sample y cárguelo en el nicho de sonidos. También puede arrastrar y soltar el archivo directamente sobre el nicho de samples.

> Puede, también, mezclar ambos métodos: puede seleccionar un banco (y tipos y subtipos) y, luego, escribir en el campo de búsqueda lo que anda buscando

Al igual que en el controlador, puede activar la **carga automática** para ver como suena el sample seleccionado dentro de la pauta. Para hacer esto:

1. Cliquee el botón de carga automática, en la esquina inferior izquierda del buscador (y desactive el botón de escucha previa ubicado junto a él):



2. Ahora, haga clic en un sample cualquiera de la lista de resultados: el sample se cargará automáticamente en el nicho de sonidos seleccionado, reemplazando al sample anterior. Si la pauta está sonando, podrá escucharlo en el contexto de la misma.

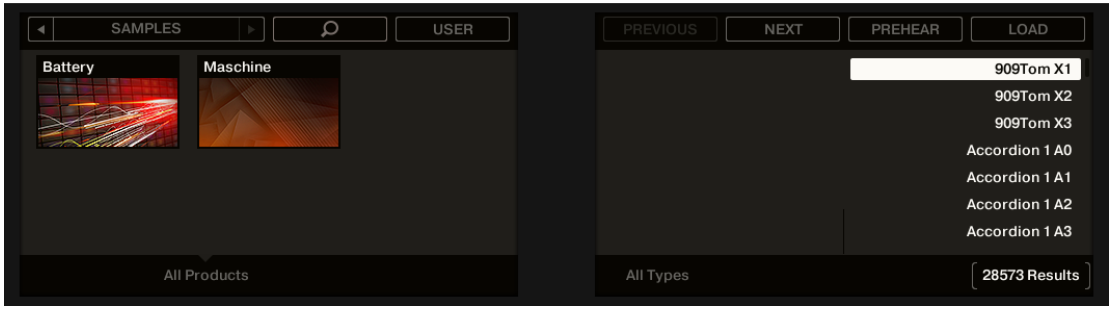
Pruebe distintos samples para familiarizarse con este procedimiento, tanto en el programa como en el controlador. Esto le permitirá armar baterías específicas a sus necesidades.

¡Tenga en cuenta que también puede arrancar con un grupo completamente vacío y llenarlo con los sonidos de su elección!

3.2.1.2 Seleccionar otro sample de redoblante empleando el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador, haga lo siguiente:

1. Presione BROWSE para abrir el buscador. El botón BROWSE debería encenderse.
2. Presione el pad 6 para seleccionar su sonido.
3. Presione el Botón 1 o el Botón 2, sobre los visualizadores, para seleccionar SAMPLES.



Al seleccionar esta opción, el visualizador de la derecha mostrará la lista de los samples existentes.

4. Verifique que el Botón 4, arriba de los visualizadores, no aparezca completamente encendido y que la opción USER, debajo en la pantalla, no esté resaltada. De ser necesario, presione el Botón 4 para deshabilitarlo.
   Esto nos permitirá seleccionar solamente el contenido de fábrica de Native Instruments.
5. Gire la perilla 5 hasta que el selector de All Types esté puesto en Snare.
6. Gire la perilla 6 hasta que el selector de All Sub-types esté puesto en Side Stick.
   En el visualizador derecho, veremos aparecer todos los samples de golpes de baqueta sobre el aro.

7. Presione el Botón 7 para activar la **escucha previa**.
8. Gire la Perilla 8 o la rueda para recorrer la lista de samples. Gracias a la característica de escucha previa, podrá escuchar el sonido de cada sample seleccionado.
9. Seleccione el sample de su agrado y presione el Botón 8 o el transductor de control para cargarlo en el nicho de sonidos seleccionado (en nuestro caso, el accionado por el pad 6).

Para ayudarlo a decidir cual es el sample que se adaptará mejor, MASCHINE le ofrece una ayuda adicional: la **carga automática**. Esta función permite reemplazar un sonido seleccionado por otro mientras la pauta está sonando. De esta manera, podrá escuchar cada sample dentro del contexto de la pauta. Para hacer esto:

1. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
   La pauta creada comenzará a ejecutarse.
2. Presione el Botón 7 para *desactivar* la escucha previa. En el visualizador, la palabra PREHEAR debería aparecer deshabilitada.
3. Ahora, en lugar de la perilla 8 o de la rueda (tal vez deba usar las flechas de FUNCTION para mover el foco de la lista de resultados), vamos a recorrer los samples con los Botones 5 y 6.

→ El sample seleccionado se cargará automáticamente en el nicho de sonidos accionado por el pad 6. Dado que la pauta se está ejecutando, escucharemos el sample seleccionado en lugar del anterior "Snare Ektl A 2".

Si ha dado con un sample de su agrado; no necesitará cargarlo expresamente dado que la carga automática ya lo ha cargado en el nicho del sonido. Use el botón 5 PREV y el botón 6 NEXT para escuchar los otros sonidos de biblioteca de MASCHINE.

► Cuando haya dado con el sample ideal, no se olvide de presionar BROWSE para abandonar el buscador.

3.2.2 Cargar un sintetizador de percusión

En esta sección veremos la forma de cargar un sintetizador de percusión (efecto Drumsynth) empleando la lista de plugines.

La lista de plugines

Antes de cargar el Drumsynth, echemos un vistazo al área de control del programa:

1. Seleccione el grupo “EK-TL A Kit” (Grupo A1).
2. Seleccione el sonido “Kick Ektl A 2”

Ahora, observemos el área de control:

El área de control mostrando algunos parámetros del sampler de nuestro sonido de bombo.

A la izquierda del área de control, la lista de plugines permite cargar plugines internos, plugines de Native Instruments o plugines externo En la lista, se pueden cargar todos los plugines que se quiera. El orden de procesamiento va de arriba a abajo (desde el primer plugin de la lista hasta el último).

Por ejemplo:

- En cada sonido del Grupo "EK-TL A Kit," el primer nicho de la lista de plugines está ocupado por el Sampler (el sampler interno de MASCHINE). El Sampler es la fuente de sonido de cada uno de estos sonidos.

En MASCHINE, los plugines se presentan en los tres niveles de un proyecto:

- **Nivel del sonido**: el primer nicho de plugin es el único nicho capaz de contener una fuente de sonido (Sampler, Drumsynth, Native Instruments o instrumento externo) o un efecto. Los otros nichos de plugin solo pueden alojar efectos (internos, Native Instruments o externos).
- **Nivel del grupo**: cada grupo ofrece también nichos para alojar efectos que procesarán conjuntamente a todos los sonidos del grupo.
- **Nivel del máster**: hay también nichos adicionales para alojar efectos que procesarán el audio general del proyecto antes de que sea enviado hacia la salida maestra.

Cargar el Drumsynth en la lista de plugines

Nos gustaría mejorar nuestro juego de percusión reforzando su parte de graves con otro bombo. Usemos entonces uno de los plugines internos incluidos en MASCHINE: el Drumsynth.

En MASCHINE, hay dos maneras de cargar plugines a la lista de plugines:

- **Empleando el buscador**: el buscador ya fue utilizado para cargar proyectos, grupos y samples. De manera similar, puede ser empleado para buscar y cargar plugines de efectos.
- **Empleando el menú de plugines**: también puede seleccionar el plugin directamente en el menú de plugines.

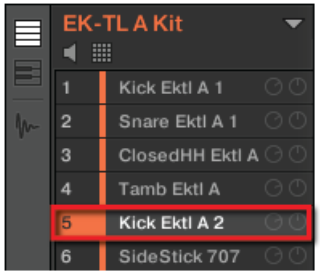
Estos dos métodos funcionan tanto a nivel del sonido, del grupo y del máster. Sin embargo, el Drumsynth solo puede ser cargado en nichos del nivel del sonido.

La diferencia entre estos dos métodos de carga reside en que el buscador permite buscar *presetes* (de fábrica o del usuario), mientras que el menú de plugines permite cargar el plugin en su estado predeterminado.

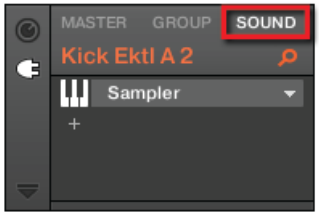
Dado que ya estamos familiarizados con el uso del buscador (si no, véanse los ejemplos de ↑2.1, Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica y ↑3.2.1, Seleccionar otro sample de redoblante), usaremos el menú de plugines para cargar un sintetizador de percusión (efecto Drumsynth).

3.2.2.1 Cargar un sintetizador de percusión en la lista de plugines del programa

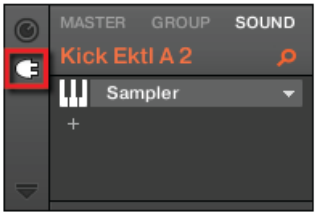
1. A la izquierda del editor de pautas, haga clic en el nicho del sonido Kick Ektl A 2 para que quede seleccionado.



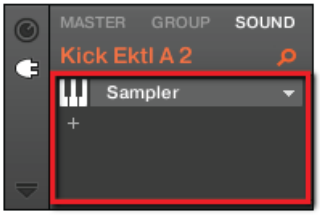
2. Arriba, en el área de control, haga clic en la ficha de SOUND para seleccionar el nivel de los sonidos.



3. A la izquierda, haga clic en el símbolo del enchufe para ver los plugines.

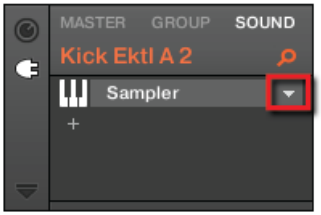


El área de control mostrará los plugines existentes:



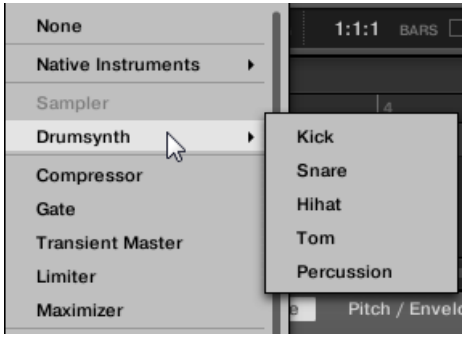
En este caso, la lista de plugines contiene un Sampler.

4. Haga clic en la flecha, a la derecha, para abrir el menú de plugines:



El **menú de plugines** se abrirá y mostrará la lista de todos los efectos disponibles.

5. En el menú, haga clic en el submenú de *Drumsynth* para ver los sintetizadores de percusión disponibles.



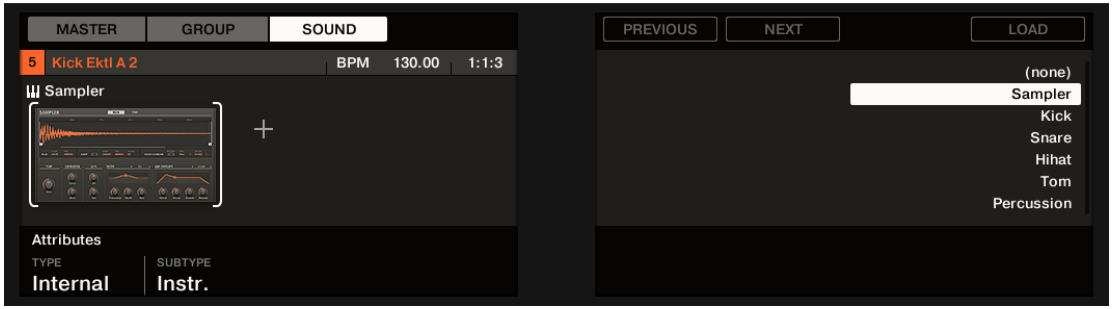
6. Haga clic en *Kick* para cargarlo en la lista de plugines.

→ El plugin de bombo se cargará y quedará listo para su utilización.

3.2.2.2 Cargar un sintetizador de percusión en la lista de plugines empleando el controlador MASCHINE STUDIO

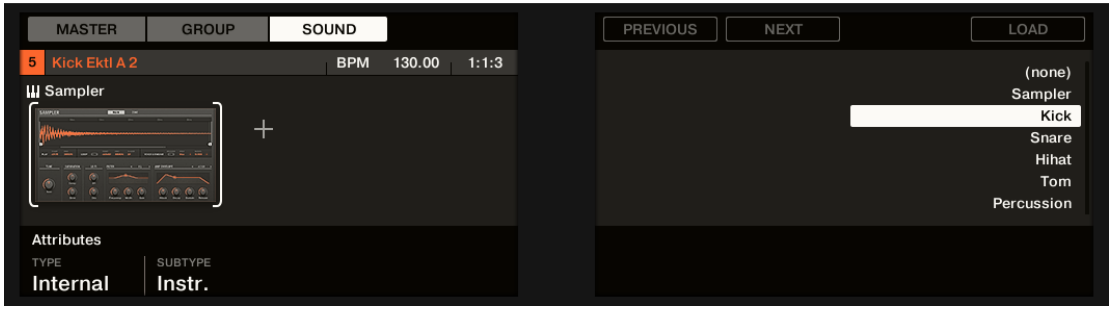
1. Presione el botón PLUG-IN para ingresar al modo de control y mostrar los nichos de plugin.
2. Presione SELECT + pad 5 para seleccionar el Sonido "Kick Ektl A 2".
3. Presione el Botón 3 para seleccionar la ficha SOUND.
4. Presione SHIFT + BROWSE para seleccionar un plugin.
   De haber presionado solamente el botón BROWSE, habría ingresado en el modo del buscador. ¡Si, adicionalmente, mantenemos presionado SHIFT, accederemos al menú de plugines!

5. Gire la Perilla 1 hasta que el campo de TYPE esté puesto en Internal (es decir, los plugines internos de MASCHINE) y, luego, la Perilla 2 hasta que el campo de SUBTYPE muestre la opción Instr. (es decir, los plugines de instrumento).



Si tiene plugines NI VST/AU instalados en el ordenador, puede buscarlos seleccionando NI. Si también tiene plugines externos, selecciónelos con la opción External.
El visualizador derecho mostrará los instrumentos disponibles en MASCHINE.

6. Gire la Perilla 8 para seleccionar Kick y presione el botón 8 para cargarlo.



7. Presione SHIFT + BROWSE otra vez para dejar el menú de plugines.

→ El plugin de bombo se cargará y quedará listo para su utilización.

3.2.3 Ajustar el volumen, el swing y el tempo

Tras seleccionar los samples para su juego de percusión, probablemente deberá ajustar el nivel de volumen de algunos de ellos.MASCHINE cuenta con un potente sampler que permite el ajuste detallado de cada sonido. Sin entrar ahora en detalles, vamos a echar un vistazo a la manera de ajustar el volumen y el swing de los sonidos de un grupo.

3.2.3.1 Ajustar el volumen, el swing y el tempo en el programa MASCHINE

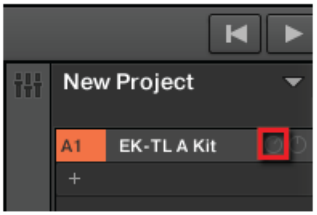
Ajuste del volumen

Para ajustar el volumen desde el programa, podrá contar con los controles siguientes:

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

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

► Para ajustar el volumen de un grupo, haga clic y arrastre la perilla izquierda del nicho de grupos.



Utilice la perilla izquierda del grupo para ajustar el volumen del grupo.

► Para ajustar el volumen de un sonido, cliquee y arrastre la perilla izquierda del nicho de sonidos.

Utilice la perilla izquierda del nicho de sonidos para ajustar el volumen del sonido.

En cada nicho de grupo o sonido, la perilla derecha permite el ajuste de la posición estéreo.

También puede usar la vista conjunta (Mix) para ajustar el volumen de sonidos y grupos. La vista conjunta le permite acceder rápidamente a los niveles de los sonidos, los grupos y el máster. Además, le brinda una interfaz intuitiva para el ajuste de parámetros de los plugines. Hallará más información al respecto en el apartado ↑9.4, La vista conjunta.

Ajuste del swing

Para ajustar el swing general de la canción, utilice el visualizador de la cabecera del programa:

El control de SWING de la cabecera.

► Para ajustar el valor de swing de un proyecto, haga clic y arrastre verticalmente sobre el valor de SWING.

Ajuste del tempo

Para ajustar el tempo general de la canción, utilice el visualizador de la cabecera del programa:

El control de BPM de la cabecera.

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

3.2.3.2 Ajustar el volumen, la afinación y el swing empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Ajuste del volumen

Para ajustar el volumen general:

1. Seleccione MST (Máster) en la parte superior derecha del ordenador.
2. Gire la perilla de volumen.

> Mantenga presionado SHIFT y gire la perilla de volumen para ajustar de manera detallada.

Para ajustar el volumen de un grupo en particular:

1. Presione el botón del grupo cuyo volumen desea ajustar.
2. Presione el botón GRP (Grupo).
3. Gire la perilla de volumen para ajustar el volumen del grupo seleccionado.

> Mantenga presionado SHIFT para un ajuste detallado.

Para ajustar el volumen de un sonido individual:

1. Presione el pad del sonido que desea ajustar.
2. Presione el botón SND (Sonido).
3. Gire la perilla de volumen para ajustar el volumen del sonido seleccionado.

> Mantenga presionado SHIFT para un ajuste detallado.

Al ir ajustando el volumen, el visualizador izquierdo mostrará el valor correspondiente.

¡Recomendamos efectuar esta operación mientras la pauta está tocando, así podrá escuchar de manera inmediata los cambios producidos!

Ajuste de la afinación

Para ajustar la afinación (el tono) de un grupo o sonido:

1. Presione y mantenga presionado el botón del grupo o el pad y, luego, presione los botones de FUNCTION (bajo la rueda de desplazamiento) para seleccionar TUNE.
2. Gire la rueda para ajustar el tono del sonido seleccionado.

Mantenga presionado SHIFT para un ajuste detallado.

Al ir ajustando la afinación, el visualizador izquierdo mostrará el valor correspondiente.

¡Recomendamos efectuar esta operación mientras la pauta está tocando, así podrá escuchar de manera inmediata los cambios producidos!

Ajuste del swing

Ahora, ajustemos también el swing general de nuestro proyecto. El swing sirve para desplazar algunas de las notas ejecutadas e imponer más cohesión rítmica en la pauta.

Para ajustar el swing de nuestro proyecto:

1. Presione el botón CHANNEL.
2. Presione el Botón 1 para seleccionar MASTER.
3. Presione el Botón 5 o 6 para seleccionar GROOVE.
4. Gire la Perilla 1 para cambiar el swing.

Mantenga presionado SHIFT para un ajuste detallado.

También, puede también ajustar el swing individual de cada sonido o grupo, presionando el correspondiente pad o botón de grupo; de manera similar al procedimiento efectuado para ajustar el volumen.

► De la misma manera, si presiona el botón TAP, podrá ajustar el tempo general de canción con la rueda.

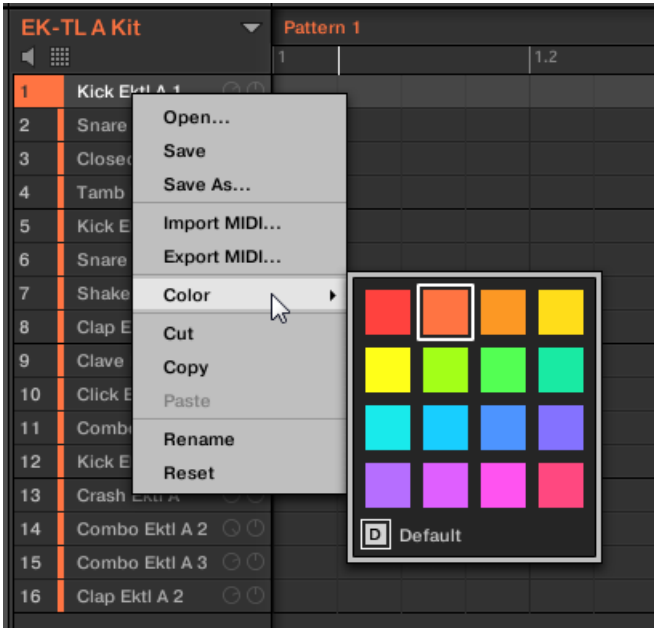
3.2.4 Cambiar el color de un grupo o de un sonido

MASCHINE permite cambiar el color de grupos y sonidos. El color resulta de utilidad para identificar, de un vistazo, los grupos y sonidos de un proyecto.

3.2.4.1 Cambiar el color de un grupo o sonido en el programa MASCHINE

Pongamos colores diferentes a los diferentes tipos de percusión que utilizamos en nuestro juego:

► Cliquee con el botón derecho ([Cmd] + clic en Mac OS X) sobre los nichos de sonido o de grupo deseados, seleccione *Color* en el menú contextual y, luego, seleccione el color que desea asignar al tipo de percusión empleado.



Aquí le damos un ejemplo de como puede colorear los sonidos:

Nuestro juego de percusión distinguido con colores.

Esto resulta muy útil para identificar rápidamente donde están los bombos, los redoblantes, etc.

> Los colores pueden asignarse a sonidos, grupos, pautas y escenas. Las escenas serán descritas más adelante. Los colores a emplear dependen enteramente de usted. Puede emplear colores para distinguir tipos de sonidos diferentes o para cualquier cosa que resulte útil a su línea de trabajo.

> El cambio de colores solo puede hacerse desde el programa.

3.2.5 Mover sonidos y grupos

La posición ocupada por sonidos y grupos puede cambiarse en cualquier momento. Esta operación solo puede realizarse desde el programa. Resulta una operación útil para organizar los grupos y los sonidos de manera más conveniente. Sobre todo, cuando se vea en la necesidad de mover los sonidos hacia otros pads para que la ejecución del grupo sea más fácil de tocar.

3.2.5.1 Mover los sonidos y los grupos en el programa

Intercambiemos las posiciones del “Kick Ektl A 2” y del “Snare Ektl A 1", para tener los dos bombos sobre los pads 1 y 2, y los dos redoblantes sobre los pads 5 y 6:

1. Haga clic en el nicho de sonidos 5 conteniendo el "Kick Ektl A 2".

2. Mantenga presionado el ratón y arrastre hacia arriba.
   A medida que el cursor se desplaza hacia arriba, verá aparecer una línea de inserción indicando el lugar que ocuparía el sonido al soltarlo.

3. Cuando la línea de inserción se ubique bajo el otro bombo, suelte el botón del ratón.

→ El segundo bombo se ubica ahora bajo el primero, en el nicho de sonidos 2. En adelante, podrá se accionado por el pad 2 del controlador.

De manera similar, vamos a mover el "Snare Ektl A 1" hacia el pad 5:

1. Haga clic en el nicho de sonidos 3 conteniendo el "Snare Ektl A 1".
2. Mantenga presionado el ratón y arrastre hacia abajo. Cuando la línea de inserción se ubique encima del otro redoblante, suelte el botón del ratón.

→ El primer redoblante está ubicado, ahora, encima del segundo, en el nicho de sonidos 5. En adelante, podrá se accionado por el pad 5 del controlador.

Tenga en cuenta que los cambios de posición efectuados sobre los nichos de sonidos también afectarán a los pads que accionen los sonidos correspondientes. Recomendamos, por lo tanto, ejercitarse bastante con la nueva disposición a efectos de evitar confusiones.

3.3 ¡Guardar el trabajo!

Nuevamente, aconsejamos guardar el trabajo realizado de manera regular. Así, podrá luego abrir otro proyecto o cerrar MASCHINE para hacer una pausa. Este proyecto de ejemplo se abrirá la próxima vez que inicie el programa.

3.3.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

► Presione [Ctrl] + [S] ([Cmd] + [S] en Mac OS X) para guardar el proyecto.

3.3.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + ALL para guardar el proyecto.

3.4 Resumiendo

En este tutorial hemos aprendido a:

- Abrir un proyecto empleando el buscador (tanto desde el controlador como desde el programa).
- Reemplazar uno de los sonidos del grupo original por un sample tomado de la biblioteca de fábrica, empleando el buscador.
- Reemplazar uno de los sonidos del grupo original por un sintetizador de percusión (Drumsynth).
- Ajustar el volumen general de MASCHINE y el volumen individual de grupos y sonidos, tanto desde el controlador como desde el programa.
- Ajustar el swing general de la canción, tanto desde el controlador como desde el programa.
- Cambiar los colores de los sonidos y, eventualmente, de grupos, pautas y escenas (las escenas serán tratadas más adelante).
- Mover los sonidos a través del grupo para asignarlos a otros pads del controlador.

Cuando se sienta práctico en la realización de estas tareas, pase a la tutoría siguiente; allí aprenderemos algunas cosas más sobre las pautas.

4 Creando ritmos

En esta tutoría, vamos a mejorar todavía más nuestro proyecto de ejemplo con las siguientes tareas:

- Vamos a duplicar la pauta y la vamos a afinar.
- Añadiremos una segunda pauta para poner unos "breaks".

Si bien, hasta ahora solo nos hemos ocupado con juegos de percusión, MASCHINE es mucho más que una caja de ritmos. ¡De hecho, también hace un trabajo extraordinario con instrumentos melódicos! Para aquellos impacientes que no pueden esperar, vamos a agregar un línea de bajos en el próximo tutorial.

Condiciones previas

Vamos a suponer que los ejemplos prácticos de los capítulos ↑2, Primeros pasos y ↑3, Armar un juego de percusión propio fueron seguidos cabalmente. Especialmente, los aspectos aprendidos fueron:

- Abrir un proyecto (↑3.1, Abriendo nuestro proyecto).
- Usar los pads para tocar los sonidos del grupo cargado (↑2.2, Tocar con los pads).
- Grabar una pauta simple con dicho grupo (↑2.3, Grabación de una pauta).
- Guardar el estado actual del proyecto para su uso posterior (↑2.5, ¡Guardar el trabajo!).

Si tuviera alguna duda respecto de estas tareas, ¡vuelva por favor a repasar los tutoriales anteriores antes de continuar!

En caso de que el tutorial "Mi primer proyecto" no estuviera abierto, ábralo ahora, por favor:

► Abra el proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto".

4.1 Afinación de la primera pauta

Vamos a empezar por mejorar nuestra primera pauta con algunas de las potentes herramientas ofrecidas por MASCHINE.

4.1.1 Nuestra pauta en el programa

Antes que nada, vamos a echar un vistazo al editor de pautas del programa:

Nuestra primera pauta desplegada sobre el editor de pautas.

En el editor de pautas, observará lo siguiente:

- En la parte superior izquierda (**1**), EK-TL A Kit indica el nombre del grupo seleccionado; es decir el juego de percusión en el cual estamos trabajando.
- Bajo el nombre del grupo, verá la lista de todos los sonidos incluidos en este grupo (**2**). Si la lista no cupiera dentro de la pantalla, una barra de desplazamiento vertical aparecerá al costado derecho del editor de pautas para permitir el desplazamiento hacia los sonidos que se encuentran ocultados. El sonido seleccionado aparecerá siempre resaltado (en la ilustración de arriba, el sonido Clap Ektl A 1, accionado por el pad 1).

A la derecha del nombre del grupo, hallará el menú desplegable del administrador de pautas (Pattern Manager). El menú (**3**) permite trabajar con las pautas de dos maneras: con la lista de pautas (Pattern List) o con los pads de la pauta (Pattern Pad). Estos nichos representan los

nichos de pautas de ese grupo. El nicho de la pauta seleccionada aparecerá siempre resaltado (en la ilustración de arriba, el nicho 1) Una pauta contiene los **eventos** (las notas) que ejecutan los sonidos del grupo vigente. Típicamente, esto se conoce como una secuencia.

- El área más grande (**4**) está ocupada por el editor de pautas (Pattern Editor). En la parte inferior derecha aparecen los **eventos** (las notas) de la pauta seleccionada. En otras palabras, aquí veremos lo que hemos grabado en ↑2.3, Grabación de una pauta. Los eventos reflejan los colores de los sonidos respectivos. Las líneas verticales indican los pulsos y sus subdivisiones. La pequeña línea blanca, en la parte superior, indica la posición de la reproducción. La línea blanca rematada con un triángulo es el marcador de fin de la pauta. Al final, una barra de desplazamiento horizontal permite recorrer las otras partes de la pauta cuando esta sea demasiado extensa para caber completamente dentro de la pantalla.

Ahora que ya tenemos una visión general de nuestra pauta, vamos a ponerla a punto con algunos ajustes suplementarios.

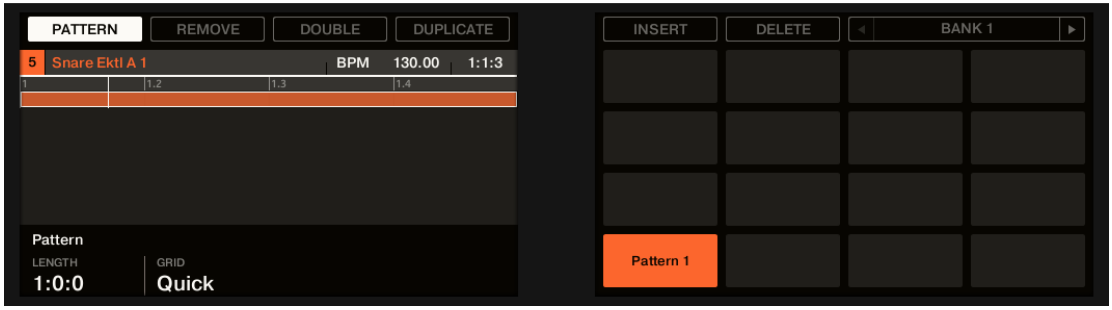
4.1.2 Duplicación de la pauta

Hasta ahora, nuestra pauta presenta un compás de largo. Cuando la ejecutemos en bucle, podría sonar algo monótona. Para resolver esto, vamos a usar el controlador para duplicar la extensión de la pauta y poner un poco de variación al final.

Esta operación solo esta disponible al emplear el controlador.

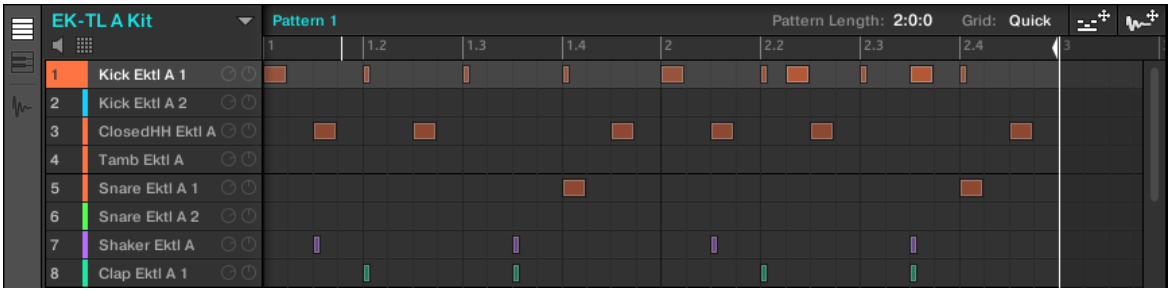
4.1.2.1 Duplicar una pauta empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione PATTERN y mantenga presionado.
   Los visualizadores pasarán al modo de pautas (Pattern) y mostrarán algunas opciones específicas.



2. Mientras mantiene presionado PATTERN, presione el Botón 3 y seleccione DOUBLE.
   En el programa, verá que la pauta ha doblado su longitud y todos los eventos han sido duplicados en la segunda mitad de la pauta.
3. Libere el botón PATTERN.
4. Presione PLAY para escuchar la pauta.
   No se podrá percibir ninguna diferencia, dado que ambas mitades son exactamente lo mismo.
5. Verifique que el botón PLUG-IN aparezca encendido en la esquina superior izquierda del controlador. Si no lo está, presiónelo para ingresar al modo de control.
6. Presione REC para iniciar la grabación (el botón se encenderá) y añada algunas pocas notas con los pads cuando se esté ejecutando la segunda mitad de la pauta.
7. Cuando sea necesario, no dude en revertir o restaurar sus últimas acciones con los botones UNDO y REDO, respectivamente.
8. Cuando se sienta conforme con el final de la pauta extendida, deshabilite REC para detener la grabación.

¡Ahora, tenemos una pauta de 2 compases con una nueva variación!



Nuestra pauta después de haber sido duplicada y con algunos bombos en la segunda mitad.

Al grabar, no es necesario realizar una ejecución super precisa: en la próxima sección aprenderemos la manera de corregir las diferencias de tiempo con las funciones de cuantificación.

4.1.3 Cuantificación del ritmo

Tocar los pads con precisión es una tarea que demanda algo de práctica. Algunas veces (especialmente, para los usuarios nóveles), la ejecución puede resultar ligeramente fuera de tiempo y esto se notará, sobre todo, al momento de grabar una pauta. ¡MASCHINE tiene la solución a este problema! Y se llama "cuantificación".

Algunas observaciones sobre la cuantificación

Preste atención a las observaciones siguientes:

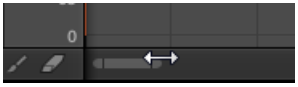
- El uso de la cuantificación dependerá, sobre todo, del estilo musical de la composición: en algunos casos, el ritmo deberá quedar perfectamente ajustado mientras que en otros, una semicuantificación o, incluso, nada de cuantificación, resultará la mejor opción.
- Dado que no hemos seleccionado ningún evento en particular, la cuantificación (o semicuantificación) fue aplicada a todos los eventos; es decir a la pauta entera. ¡Si por casualidad, hubiese seleccionado algunos eventos de su pauta, la cuantificación habría recaído sobre dicho eventos solamente! Esto podría resultar útil cuando se desea armar una sólida base rítmica (p. ej., bombo y redoblante) y, al mismo tiempo, dejar algunos sonidos "fuera de ritmo" (p. ej.,ornamentaciones, platillos ligeramente a destiempo, etc.). Esto lo ayudara a crear una potente imagen rítmica. Para más información sobre la selección de eventos particulares, consulte el manual.

- Es posible, también, cambiar la definición de las subdivisiones sobre las cuales los eventos se cuantifican. Volveremos a esto en ↑7.2, Ajustar la cuadrícula de pasos.
- ¡También, es posible cuantificar eventos directamente al tocar sobre los pads o al grabar! Por defecto, esta opción aparece deshabilitada. Para habilitarla, vaya a *Preferences* > *Defaults* > *Input* > *Quantize*. Consulte, por favor, el manual para más información.

4.1.3.1 Cuantificación del ritmo en el programa MASCHINE

Agrandar la pauta

Para hacer esto, vamos a agrandar las partes específicas de la pauta en el programa. En la parte final del editor de pautas, hallar una barra de desplazamiento que puede usarse como un zum.



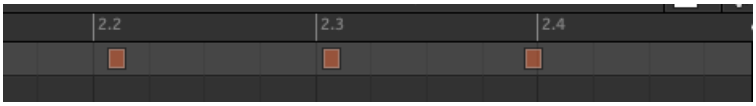
El zum del editor de pautas.

► Haga clic en cualquiera de los extremos de la barra y arrastre a la izquierda para acercar o a la derecha para alejar la imagen.

También, puede cliquear en cualquier lugar de la barra y arrastrar arriba o abajo para agrandar o achicar la imagen.

También, puede cliquear en el medio de la barra horizontal o en la barra de desplazamiento vertical para ir hasta otra parte de la pauta.

Al agrandar la imagen, observará que algunos golpes no caen de manera muy precisa:



Vista detallada de la pauta grabada: los primeros dos golpes están un poco tarde y el tercero aparece adelantado.

MASCHINE brinda una función de cuantificación muy potente que permite corregir estos destiempos.

4.1.3.2 Cuantificación del ritmo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Cuantificar una pauta

El proceso de cuantificación (a veces, denominado "adhesión de notas") consiste en forzar algunos eventos para que coincidan con los pulsos o sus subdivisiones. Esto asegura que el ritmo se mantenga perfectamente ajustado. En el controlador, haga lo siguiente:

Para cuantificar los eventos de nuestra pauta, presione el botón QUANTIZE (arriba de la rueda de desplazamiento), en la sección EDIT.

► La pauta aparece ahora perfectamente ajustada. En el editor de pautas, podrá ver que todos los eventos caen exactamente sobre los pulsos o sus subdivisiones.

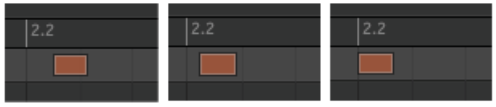
Cuantifique la pauta pero no demasiado

Algunas veces, tener los pulsos perfectamente ajustados podría producir un sonido demasiado mecánico y opaco. De hecho, la sensación rítmica se produce por las ligeras imperfecciones propias de todo ritmo. Por lo tanto, para no perder "groove", MASCHINE permite una cuantificación a medias de los eventos: los eventos quedarán a medio camino del pulso o subdivisión más cercano. De esta manera, obtendremos un ritmo ajustado pero sin perder el toque humano.

► Para semicuantificar los eventos de la pauta, presione SHIFT + QUANTIZE.

De ser necesario, podrá aplicar esta cuantificación en series sucesivas: en cada vez, los eventos se moverán la mitad de la distancia remanente hasta el próximo pulso o subdivisión.

Este es el efecto de una semicuantificación y de una cuantificación completa:



Evento original, evento semicuantificado y evento cuantificado.

Cuando sea necesario, no dude en revertir o restaurar sus últimas acciones con los botones UNDO y REDO, respectivamente.

4.2 Añadir una segunda pauta

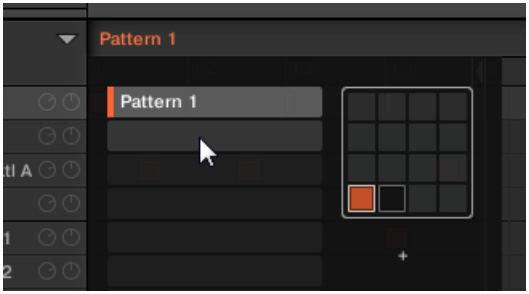
Vamos a crear otra pauta para poder usarla como un "break" en nuestra canción. Esto nos permitirá trabajar sobre otras áreas y funciones de MASCHINE. Nos ocuparemos, entonces, de la selección de pautas, de la longitud de pautas y del conteo.

4.2.1 Seleccionar un nicho de pauta

Hasta ahora, solo hemos usado el primero de los 64 nichos de pauta disponibles en nuestro grupo. Vamos, ahora, a seleccionar otro nicho de pauta en el cual grabaremos, más tarde, nuestra segunda pauta.

4.2.1.1 Seleccionar un nicho de pauta en el programa MASCHINE

► En la parte superior del editor de pautas, en el administrador de pautas, haga clic sobre un nicho vacío.



Cliqueando el nicho debajo del nicho 1 para crear una nueva pauta vacía.

→ El nicho de pauta 2 quedó ahora seleccionado. Seleccionar un nicho de pauta vacío crea, automáticamente, una pauta en blanco dentro de él.

Habrá observado, que la iluminación de los nichos en el programa, refleja la iluminación de los pads del controlador.

- El nicho de pauta 1 aparece semiencendido: dentro hay una pauta pero el nicho no está seleccionado.

- El nicho de pauta 2 aparece plenamente iluminado: dentro hay una pauta en blanco y el nicho está seleccionado.
- Todos los otros nichos están apagados: no contienen ninguna pauta.

4.2.1.2 Seleccionar un nicho de pauta empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione PATTERN y mantenga presionado.
   Todos los pads, excepto el 1, se encenderán completamente. Esto indica que todos los nichos de pautas están vacíos menos el primero, el cual aparece seleccionado de manera adicional.
2. Mientras mantiene presionado PATTERN, presione el pad 2.

→ El nicho de pauta 2 quedará seleccionado. Seleccionar un nicho de pauta vacío crea, automáticamente, una pauta en blanco dentro de él.

Eche una mirada a los pads:

- El pad 1 aparece semiencendido: dentro hay una pauta pero el nicho no está seleccionado.
- El pad 2 aparece plenamente iluminado: dentro hay una pauta en blanco y el nicho se encuentra seleccionado.
- Todos los otros pads están apagados: no contienen ninguna pauta.

4.2.2 Ajustar la duración de una pauta

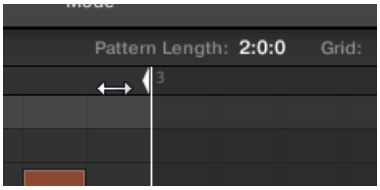
Ya hemos aprendido a modificar la longitud de una pauta al doblar su extensión: la pauta se prolongó el doble y su contenido duplicado en la segunda mitad (↑4.1.2, Duplicación de la pauta). Ahora, vamos a mostrar la manera de ajustar la longitud sin afectar los eventos.

La longitud de la pauta puede ajustarse en todo momento, incluso cuando haya eventos dentro la misma. Si achica la pauta de manera tal que algunos eventos quedan fuera de ella, dichos eventos no serán eliminados sino que permanecerán en su lugar respectivo. Si agranda la pauta nuevamente, dichos eventos volverán a ser incluidos.

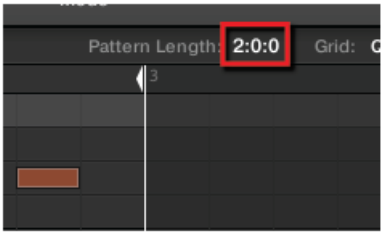
4.2.2.1 Ajustar la longitud de una pauta en el programa MASCHINE

En el programa, la longitud de la pauta puede modificarse de dos maneras:

► En la línea temporal del editor de pautas, haga clic sobre el límite derecho de la pauta (indicado por un triangulito que apunta a la izquierda) y arrastre horizontalmente sobre la línea temporal para cambiar la longitud.



► En la parte superior derecha del editor de pautas, haga clic en el valor y arrastre verticalmente para cambiar la longitud.



► Para ajustar la definición de la retícula, haga clic en el valor junto al rótulo Grid (retícula) y, en el menú, seleccione el valor deseado.

→ Las divisiones de la retícula asumirán el valor seleccionado.

Puede cambiar la definición empleada para ajustar la duración de la pauta, cliqueando sobre 1 Bar en el valor de Grid, a la derecha, y seleccionando otro valor en el menú que se abre. Para más información al respecto, consulte el manual.

4.2.2.2 Ajustar la longitud de una pauta empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione PATTERN y mantenga presionado.
   En la parte inferior del visualizador izquierdo, verá que el parámetro de longitud LENGTH está puesto en 1:0:0, lo cual significa un compás de largo.

2. Mientras mantiene presionado PATTERN, gire la Perilla 1 para establecer otro valor.

→ La pauta vacía del nicho de pauta 2 tiene ahora una nueva duración, lo cual resulta apreciable en del editor de pautas del programa.

> Para cambiar la definición de la retícula de la pauta (la definición según la cual el largo de la pauta pude redimensionarse), gire la Perilla 2 (GRID). Para más información sobre la retícula y la duración de una pauta, consulte por favor el manual.

4.2.3 Grabar una pauta nueva empleando el conteo

Ahora que la pauta vacía del nicho de pauta 2 tiene la longitud deseada, vamos a efectuar la grabación. Para la grabación de una pauta, habíamos visto que primero había que iniciar el secuenciador y, luego, habilitar el modo de grabación; empleando también el metrónomo (véase ↑2.3, Grabación de una pauta). Aquí vamos a emplear otra herramienta útil a la hora de grabar: el conteo

> Puede configurar el conteo en *Preferences > General > Default Metronome Settings*.

> La activación del conteo no está disponible en el programa. Por favor, utilice el controlador de la manera descrita abajo.

4.2.3.1 Grabar una pauta nueva con el conteo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Verifique que el botón PLUG-IN aparezca encendido en la esquina superior izquierda del controlador. Si no lo está, presiónelo para ingresar al modo de control.
2. Presione METRO.
3. Presione SHIFT + REC para iniciar la grabación empleando el conteo.
   El metrónomo se activará automáticamente y tocará un compás completo *antes* de que el secuenciador y la grabación arranquen efectivamente.
4. Toque los pads.
   Cuando el secuenciador haya arrancado, su ejecución comenzará a grabarse.
5. Para detener el metrónomo, presione METRO. Para detener la grabación, presione REC para deshabilitarla. Para detener el secuenciador, presione PLAY para deshabilitarlo.

El conteo permite un tiempo de preparación para; por ejemplo, poder empezar con el pulso fuerte a tiempo.

Puede configurar el conteo en *Preferences > General > Default Metronome Settings*.

4.2.4 Alternar las pautas

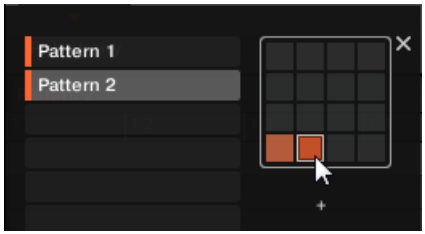
Cuando haya grabado algo en la segunda pauta, podrá comprobar si las dos suenan bien bien juntas alternándolas mutuamente.

4.2.4.1 Alternar las pautas en el programa MASCHINE

1. Haga clic en el botón de reproducción de la cabecera del programa para iniciar el secuenciador (el botón se encederá).

2. Con un clic, abra el menú desplegable del administrador de pautas

3. Cliquee los nichos de pauta 1 y 2 alternativamente y escuche el resultado.



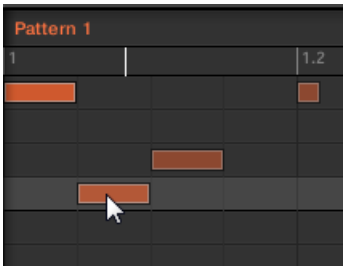
4.2.4.2 Alternar las pautas empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
2. Presione y mantenga presionado PATTERN.
3. Presione los pads 1 y 2 alternativamente y escuche si ambas pautas pegan bien juntas.

4.3 Edición de pautas en el programa

En el programa MASCHINE, el editor de pautas permite una adaptación a medida de las pautas. Vamos a mencionar solamente las principales acciones realizables con el ratón.

► Para crear un evento nuevo, haga doble clic en la cuadrícula, en la ubicación deseada.



Haga doble clic en la cuadrícula para crear un evento. Un clic con el botón derecho la borra.

► Para borrar un evento, cliquee con el botón derecho ([Ctrl]+clic) en Mac OS X).

► Para mover un evento, haga clic con el ratón y arrastre hasta la ubicación deseada. Si arrastra horizontalmente, desplazará temporalmente el evento dentro del mismo sonido. Si arrastra verticalmente, lo desplazará a otro sonido pero conservará el tiempo.

► Para estirar un evento, arrastre su borde derecho (esta operación tiene más sentido en instrumentos melódicos y sostenidos, pero no tanto en sonidos de percusión).

Al crear, arrastrar o estirar un evento, dichas acciones serán cuantificadas automáticamente según el valor de cuantificación seleccionado. Para más información, consulte el apartado ↑7.2, Ajustar la cuadrícula de pasos.

Hay muchas más acciones a su disposición para la edición de eventos; por ejemplo, el modo del pincel, la selección múltiple, copiar y pegar, etc. Consulte, por favor, el manual para más información.

4.4 ¡Guardar el trabajo!

Nuevamente, le aconsejamos guardar el trabajo realizado de manera regular. Así, podrá luego abrir otro proyecto o cerrar MASCHINE para hacer una pausa. Este proyecto de ejemplo se abrirá la próxima vez que inicie el programa.

4.4.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

► Presione [Ctrl] + [S] ([Cmd] + [S] en Mac OS X) para guardar el proyecto.

4.4.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + ALL para guardar el proyecto.

4.5 Resumiendo

En esta tutoría hemos aprendido a:

- Duplicar una pauta.
- Cuantificar y semicuantificar una pauta.
- Seleccionar nichos de pauta diferentes.
- Ajustar la longitud de una pauta.

- Emplear el conteo para la grabación.
- Editar pautas en el programa.

Cuando se sienta cómodo en la ejecución de estas tareas, continúe, por favor, con el tutorial siguiente. Allí aprenderá a poner una línea de bajos a nuestra canción.

5 Poner una línea de bajos

MASCHINE no solo se ocupa de ritmos. Es, además, un medio de secuenciación completamente equipado que le permitirá crear partes melódicas para su composición. Como ejemplo, vamos a dotar a nuestra canción de una línea de bajos. Más precisamente:

- Vamos a crear un grupo nuevo con un bonito sonido de bajo empleando un sintetizador plugin VST/AU.
- Vamos a grabar algunas líneas de bajo
- Vamos a ajustar los parámetros del plugin para ajustar el sonido.

Condiciones previas

Vamos a dar por supuesto que los tutoriales anteriores fueron seguidos cabalmente. Especialmente, los aspectos aprendidos fueron:

- Abrir un proyecto (↑3.1, Abriendo nuestro proyecto).
- Usar los pads para tocar los sonidos cargados (véase ↑2.2, Tocar con los pads).
- Seleccionar nichos de pauta (↑4.2.1, Seleccionar un nicho de pauta)
- Grabar una pauta (↑2.3, Grabación de una pauta) y emplear el conteo (↑4.2.3, Grabar una pauta nueva empleando el conteo).
- Cuantificar una pauta (↑4.1.3, Cuantificación del ritmo) y editarla con el programa (↑4.3, Edición de pautas en el programa).
- Guardar el estado actual del proyecto para su uso posterior (↑2.5, ¡Guardar el trabajo!).

Si tuviera alguna duda respecto de estas tareas, ¡vuelva por favor a repasar los tutoriales anteriores antes de continuar!

En caso de que el tutorial "Mi primer proyecto" no estuviera abierto, ábralo ahora, por favor:

► Abra el proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto".

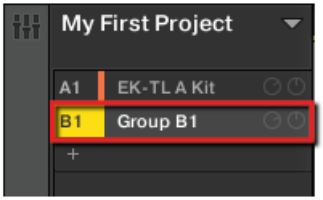
5.1 Seleccionar otro grupo

Hasta ahora, solo hemos utilizado el primero de los grupos disponibles en nuestro proyecto. Los grupos están identificados de A1 a H1 Vamos ahora a seleccionar otro grupo y a cargar en él un sonido de bajo. Cargar el bajo en un nicho de grupos diferente, nos permitirá manejarlo de manera separada y combinarlo fácilmente con el grupo de percusión ya existente.

En MASCHINE es posible tener más de un banco de grupos. En esta tutoría, vamos a trabajar solamente con el banco de grupos 1. Cada banco de grupos contiene 8 grupos y cuando se crea un banco nuevo, los grupos contenidos en él se ordenarán de manera secuencial; es decir, los grupos del banco 2 irán de A2 a H2, los grupos del banco 3 irán de A3 a H3 y así sucesivamente. Para una información más detallada sobre la creación y selección de bancos de grupos, consulte el manual.

5.1.1 Seleccionar otro grupo en el programa MASCHINE

► En la parte superior de la ventana de MASCHINE, haga clic en Group B1 para seleccionarlo.



Haga clic en el nombre del nicho de grupos para seleccionar el nicho.

Tras la selección, el editor de pautas mostrará el contenido correspondiente al grupo recién seleccionado. Por ahora, el editor se mostrará vacío (es decir sin sonidos ni pautas).

5.1.2 Seleccionar otro grupo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Los ocho botones identificados con las letras A a H, a la izquierda del controlador, representan los ocho grupo de cada banco. Todos los botones aparecen apagados, menos el A que aparece plenamente encendido. El Botón B aparece de color blanco para indicar que allí puede crearse un grupo nuevo. Todos los otros grupos están vacíos, excepto el primer grupo (A), el cual aparece seleccionado.

1. Presione el botón B para seleccionar el grupo (B1).

→ El grupo B1 ha quedado seleccionado.

Eche un vistazo a los botones de grupo:

- El Botón A aparece semiencendido: contiene un grupo pero no está seleccionado.
- El botón B aparece completamente iluminado: el grupo se encuentra seleccionado.
- Todos los otros botones de grupo están apagados: los grupos están vacíos y no seleccionados.

5.2 Cambiar el nombre y el color de un grupo

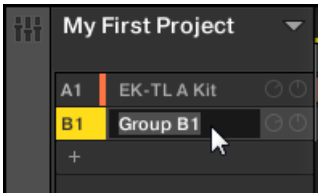
Al cargar el juego de percusión en el grupo A1 (véase ↑2.1, Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica), el nicho había adoptado automáticamente el nombre del grupo cargado (“EK-TL A Kit”). Ahora, vamos a cambiar el nombre del Grupo B1 para mantener bien organizado nuestro proyecto.

Esta función solo está disponible en el programa MASCHINE.

5.2.1 Cambiar el nombre y el color de un grupo en el programa

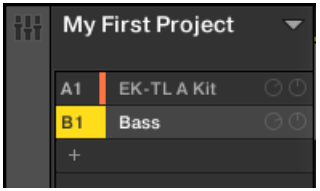
Para cambiar el nombre de un grupo:

1. Haga doble clic en el nombre del grupo.



   El grupo quedará resaltado.
2. Escriba un nombre nuevo (p. ej., "Bass") y luego presione [Intro] en el teclado de su ordenador.

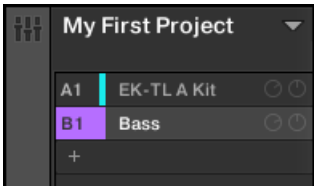
→ El nuevo nombre reemplazará al que aparecía por defecto.



El Grupo B con un nombre nuevo.

Ahora, distingamos nuestros grupos con colores diferentes. El procedimiento es similar al empleado para los nichos de sonidos (véase → para un ligero repaso):

▶ Con un clic del botón derecho ([Cmd] + clic en Mac OS X) sobre el grupo, abrirá un menú contextual. Seleccione la opción *Color* de dicho menú y, luego, seleccione un color.



Colores nuevos para ambos grupos.

5.3 Cargar un plugin de instrumento para el bajo

Además de los sonidos internos de MASCHINE, también es posible emplear plugines VST/AU de 32 y 64 bits de Native Instruments y de otros fabricantes. Esto le permitirá hacer uso de sus sintetizadores y efectos favoritos.

MASCHINE incluye la serie de KOMPLETE Selection, con MASSIVE (el legendario sintetizador) PRISM (un sintetizador modal), SCARBEE MARK 1 (un piano eléctrico clásico) y SOLID BUS COMP (un compresor de calidad superior), todos de Native Instruments. Entre otras cosas, MASSIVE es el sintetizador ideal para creas sonidos graves y gruesos, exactamente lo que andamos necesitando ahora.

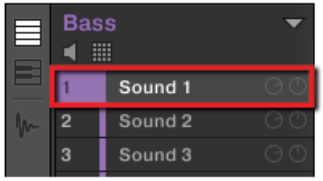
5.3.1 Recorriendo los presetes de MASSIVE

MASSIVE no solo viene incluido en MASCHINE, su librería de fábrica también se encuentra completamente integrada a la línea de trabajo de MASCHINE y sus presetes de sonidos aparecen disponibles directamente en el buscador del programa. Por lo tanto, vamos a seleccionar un sonido grave empleando el mismo procedimiento usado para cargar un grupo (véase ↑2.1, Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica) o un sample (véase ↑3.2.1, Seleccionar otro sample de redoblante): vamos a filtrar progresivamente nuestra elección, seleccionando el objeto por producto, tipo y subtipo.

5.3.1.1 Cargar un plugin de instrumento en el programa

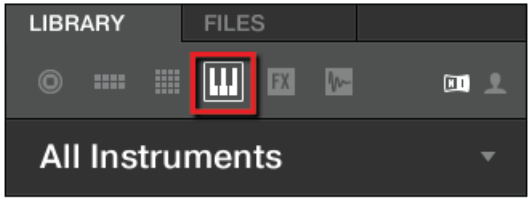
En el programa, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el nombre del primer nicho de sonidos, para seleccionar el nicho.

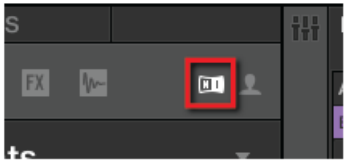


2. Si el buscador está oculto, hágalo aparecer cliqueando la lupa de la cabecera de MASCHINE.

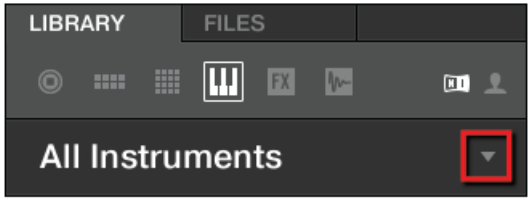
3. En la parte más alta del buscador, en el selector de tipos de archivo, seleccione el símbolo del teclado.



4. Select el símbolo de NI en el selector de contenidos

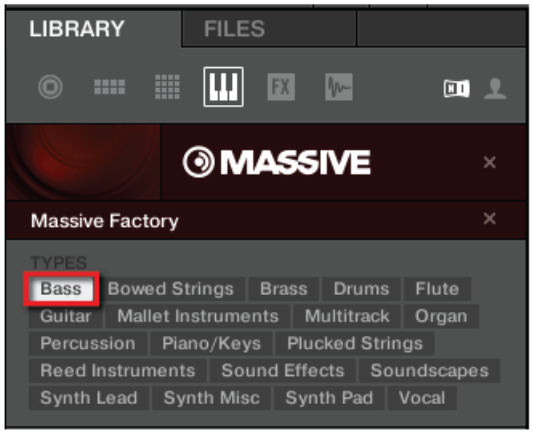


5. En el selector de productos, haga clic en el menú desplegable y seleccione Massive.



6. Haga clic en All Sub-Banks, para ver la lista de todos los sub-bancos de MASSIVE instalados en el ordenador.
7. En el menú de sub-bancos de MASSIVE, haga clic en Massive Factory. La lista de resultados mostrará los presetes de este sub-banco.

8. En el filtro de etiquetas, debajo, en la sección TYPES, haga clic en Bass.



9. En la sección de subtipos, haga clic en Bass Line para precisar más la búsqueda.

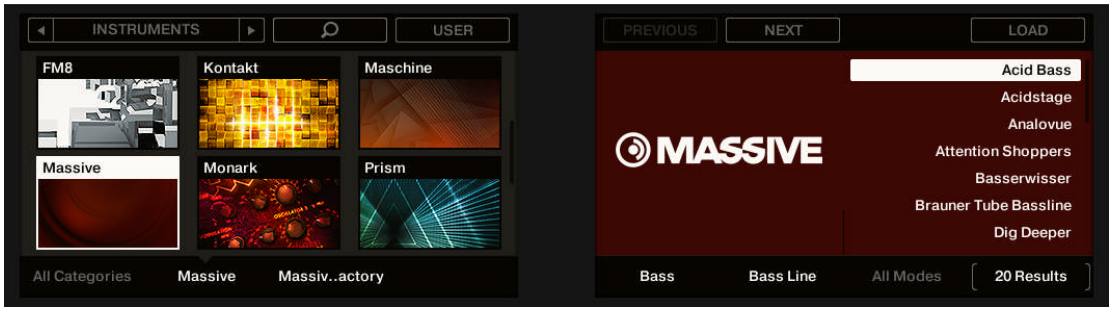
→ Ahora, podrá cargar un preset de graves cliqueando dos veces la entrada respectiva en la lista de abajo. Pero no abandone el buscador. En los próximos dos apartados le mostraremos un par de útiles características.

5.3.1.2 Cargar un plugin de instrumento empleando el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador, haga lo siguiente:

1. Presione el botón B para seleccionar el nicho de grupo B1.
2. Presione el pad 1 para seleccionar el nicho de sonido 1. El Pad 1 debería encenderse completamente.
3. Presione BROWSE para abrir el buscador. El botón BROWSE debería encenderse.
4. El Botón 4 no debería estar iluminado. Si lo estuviera, presione el Botón 4 para deseleccionar la opción USER.
5. Presione el Botón 1 o el 2 para seleccionar INSTRUMENT.
   El buscador mostrará, ahora, solamente los plugines de instrumento.
6. Gire la Perilla 2 hasta que bajo Product aparezca Massive.
   El buscador mostrará, ahora, solamente los plugines de MASSIVE.

7. Gire la Perilla 3 hasta que el campo de Bank esté puesto en Massiv..actory ("Massive Factory").
   El buscador mostrará, ahora, solamente los presetes de la biblioteca de fábrica de MASSIVE.
8. Gire la Perilla 5 hasta que All Types esté puesto en Bass.
9. Gire la Perilla 6 hasta que All Sub-Types esté puesto en Bass Line.
   En el visualizador derecho, verá la lista de los presetes de graves de MASSIVE.

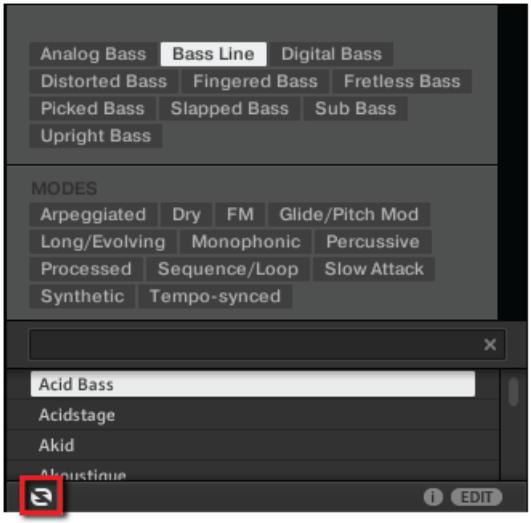


Gire la perilla 8 para seleccionar el preset de grave. Cargue el preset en el nicho de sonido seleccionado (nicho de sonido 1, en nuestro ejemplo) presionando el Botón 8. Pero no abandone todavía el buscador. En los próximos dos apartados le mostraremos un par de útiles características.

5.3.2 Emplear el modo del teclado

Dado que no estamos buscando samples, no disponemos de la función de escucha previa para poder elegir un sonido grave adecuado. En su lugar, utilizaremos la función de carga automática (véase ↑3.2.1, Seleccionar otro sample de redoblante para más información).

► Haga clic en el botón de carga automática para habilitar esta función o utilice los Botones 5 y 6 del controlador para usar la carga automática.

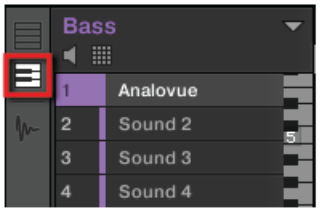


→ Cada preset, al ser seleccionado, se cargará automáticamente en el nicho de sonidos 1.

Por ahora, solo podemos escuchar los presetes cuando presionamos el pad 1, el cual acciona un sola nota individual (C3). Esto no resulta muy conveniente para seleccionar un preset, ni que decir para grabar una línea de bajos. Por eso, para instrumentos melódicos como nuestro bajo, MASCHINE nos brinda el **modo del teclado**, con el cual los pads podrán tocar **notas diferentes de un mismo sonido**. Pasemos, entonces, al modo del teclado.

5.3.2.1 Empleo del modo del teclado en el programa

► A la izquierda del editor de pautas, haga clic en el botón del teclado para activar la vista del teclado.



El botón de la vista del teclado.

El editor de pautas mostrará un teclado vertical a la derecha de los nichos de sonido. Las filas de la cuadrícula pasarán a representar, ahora, cada una de las notas del nicho de sonidos seleccionado (en lugar de representar cada nicho de sonidos en particular).

> El modo del teclado del controlador y la vista del teclado del programa son absolutamente equivalentes. Al habilitar la vista del teclado en el programa, habilitará también el modo del teclado del controlador. Si deshabilita el modo del teclado del controlador, desactivará también la vista del teclado del programa.

5.3.2.2 Empleo del modo del teclado en el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + PAD MODE (a la izquierda de los pads).

→ A partir de ahora, los 16 pads no accionarán los 16 nichos de sonido del grupo sino que accionarán 16 notas del sonido seleccionado. ¡Esto hará mucho más fácil la elección de un preset de graves para grabar nuestra línea de bajos!

> Para deshabilitar el modo del teclado, presione nuevamente SHIFT + PAD MODE.

Mientras el modo del teclado esté activado, el botón PAD MODE aparecerá semiencendido para recordarle que el modo se encuentra activado.

> Los pads dispones también de otras modalidades de operación. Para una descripción detallada, consulte por favor el manual.

5.3.3 Ajustar la tonalidad de base de los pads desde el controlador

Al probar distintos presetes con los pads, notará que las notas ejecutadas son bastante altas. Esto se debe a que los 16 pads tocan, de manera predeterminada, las notas situadas entre C3 y D#4 — algo no muy adecuado para ejecutar graves. Por lo tanto, tendremos que bajar las notas tocadas por los pads.

5.3.3.1 Ajustar la tonalidad de los pads empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione y mantenga presionado PAD MODE.
2. Presione el Botón 2 (KEYBOARD).
   Observará que, en el modo del teclado, el visualizador derecho muestra la nota ejecutada por cada pad.

3. Presione el Botón 5 (OCTAVE-) hasta que el campo de ROOT NOTE, en el visualizador izquierdo, muestre la nota C1.
4. Suelte el botón PAD MODE.

→ Los pads tocarán ahora en una octava más baja.

> ⚠ Este ajuste solo es pertinente para el controlador. En el programa, el teclado vertical ya viene con todas las notas y solo hay que usar la barra de desplazamiento para acceder a todas ellas.

Elijamos ahora un sonido grave:

1. Si no se encuentra en el modo del buscador, presione BROWSE para ingresar en él.
2. Cargue varios presetes de graves en el nicho de sonidos 1 y tóquelos con los pads para seleccionar el sonido de su agrado.

3. Elijamos, por ejemplo, el sonido "Analovue", dado que presente un agradable contenido de graves y algunos ornamentos de alta frecuencia. ¡Más aun, también presenta un interesante contenido rítmico sincronizado con el tempo del proyecto!

► Cuando halla hallado el sonido, desactive BROWSE para salir del buscador.

En este ejemplo, no será necesario cargar expresamente el sonido seleccionado, dado que el mismo ya ha sido cargado a través de la función de carga automática.

5.4 Grabar una línea de bajos

Ahora, ya estamos listos para grabar una pauta de graves. Esto nos permitirá repasar muchas de las tareas aprendidas hasta ahora.

5.4.1 Crear una pauta de bajos

En el controlador, haga lo siguiente:

5.4.1.1 Grabar una línea de graves empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Verifique que el botón PLUG-IN aparezca encendido en la esquina superior izquierda del controlador. Si no lo está, presiónelo para ingresar al modo de control.
2. Presione PLAY.
   Escuchará sonar la pauta de percusión.
3. Practique con el bajo para familiarizarse con el instrumento.
4. Cuando se sienta listo, presione REC (el botón se encenderá) y la grabación dará comienzo.
5. Cuando haya terminado, desactive REC.

No se olvide de practicar todo lo aprendido en las tutorías anteriores para grabar una pauta: utilice el metrónomo y el conteo, ajuste la longitud de la pauta, haga algunas modificaciones a la grabación, etc. Si todavía tiene dudas sobre estas tareas, consulte por favor los tutoriales anteriores (sobre todo el apartado ↑2.3, Grabación de una pauta y el capítulo ↑4, Creando ritmos).

5.4.2 Crear una segunda pauta de bajos

Una sola línea de graves no resultará suficiente para toda nuestra composición. Grabemos, entonces, una segunda línea que podamos usar como variación:

5.4.2.1 Crear un segunda pauta de graves empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Pase al segundo nicho de pauta. Le recordamos que puede hacer esto desde el controlador, presionando PATTERN + pad 2 o desde el programa, cliqueando en nicho de pauta 2 en el editor de pautas.
2. Grabe una segunda pauta. Insistimos, no vacile en emplear las distintas funciones de grabación y edición ya aprendidas.

Compruebe que ambas pautas suenen bien juntas, alternando repetidamente entre ambos nichos de pauta.

5.4.3 Cargar un sonido grave adicional

Para mejorar aún más su canción, vamos a cargar otro sonido de graves junto a "Analovue". El segundo bajo, por ejemplo, podría ejecutar líneas rítmicas con algunas frecuencias un poco más altas.

5.4.3.1 Cargar un sonido grave adicional empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Seleccionar el nicho de sonido 2

Antes de cargar otro sonido, deberá primero seleccionar otro nicho de sonidos; por ejemplo; el nicho de sonidos 2.

En el programa, seleccione el nicho de sonidos 2 de la manera habitual, cliqueando sobre su nombre en el editor de pautas.

En el controlador, observará que presionar el pad 2 no sirve para seleccionar el nicho de sonidos 2. De hecho, dado que los pads se encuentran bajo el modo del teclado, no pueden tocar o seleccionar los distintos nichos de sonido sino que solamente ejecutan cada una de las notas del nicho de sonidos 1. Para sortear este inconveniente, haga lo siguiente en el controlador:

1. Presione y mantenga presionado SELECT.

2. Mientras mantiene presionado SELECT, presione el pad 2 para seleccionar el nicho de sonidos 2.

→ El nicho de sonidos 2 quedará seleccionado.

Mantener presionado SELECT mientras se presiona un pad, selecciona el nicho de sonidos respectivo sin importar el modo bajo el cual se hallen los pads. Por el contrario, presionar solamente el pad no seleccionará el nicho del sonido si el modo del teclado no se encuentra activado. Es más, al mantener presionado el botón SELECT, no escuchará ningún sonido cuando presione el pad. ¡Esto resulta de utilidad cuando esta tocando una canción y no desea que la audiencia escuche lo que está seleccionando!

Cargar y grabar otro grave

► Seleccionado el nicho de sonidos 2, repita los pasos ya descritos en este tutorial para cargar otro sonido de graves (véase ↑5.3, Cargar un plugin de instrumento para el bajo) y grabar líneas de bajos con ese sonido en los nichos de pautas 1 y 2; igual a como ya lo hicimos para nuestro primer bajo (véase ↑5.4.1, Crear una pauta de bajos y ↑5.4.2, Crear una segunda pauta de bajos). Por ejemplo, podríamos emplear el sonido “Ad Voca” como segundo bajo.

Seleccionar los colores para los graves

Pongamos, ahora, colores distintos a los dos sonidos graves, de la misma manera que lo hicimos para el grupo “EK-TL A Kit” (véase →):

Haga clic con el botón derecho ([Cmd] + clic en Mac OS X) en cada nicho de sonido y seleccione la opción *Color* en el menú contextual. Luego seleccione el color de su preferencia.

5.5 Acceder a los parámetros del plugin

MASSIVE es un programa completamente integrado a MASCHINE. No solo sus presetes de fábrica están a disposición del buscador de MASCHINE, también los parámetros propios de MASSIVE pueden manejarse desde MASCHINE. Nos vamos a concentrar, por consiguiente, en otra de las áreas del programa MASCHINE: el **Área de control**.

El área de control de MASCHINE se halla en medio de la ventana del programa.

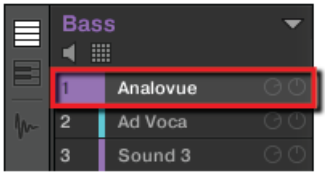
El área de control mostrando los parámetros del plugin MASSIVE de nuestro sonido grave "Analovue".

El área de control permite, entre otras cosas, ajustar los parámetros de los plugines.

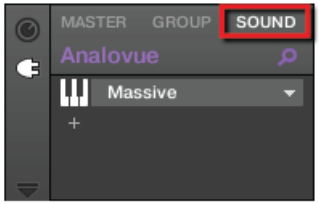
Aquí, vamos a mostrar los parámetros del plugin que ajustarán nuestro primer sonido grave, el "Analovue".

5.5.1 Ajustar los parámetros de un plugin en el programa

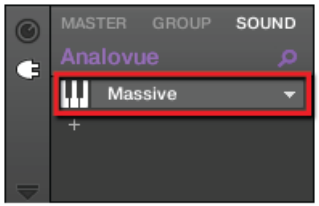
1. A la izquierda del editor de pautas, haga clic en el nombre del nicho de sonidos (Analovue) para seleccionar el nicho.



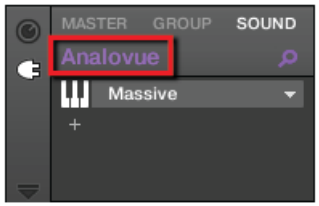
2. En la parte superior izquierda del área de control, haga clic en la ficha SOUND para seleccionarla (la ficha quedará resaltada).



3. Debajo, en la lista de plugines, haga clic en Massive para seleccionarlo.



→ El área de control pasará a mostrar los parámetros del sonido "Analovue". Los mismos aparecen en la parte izquierda del área de control:



El área de control mostrando los parámetros del sonido.

La parte más grande del área de control, a la derecha, se denomina **área de parámetros**. Aquí tendrá acceso a los parámetros del sonido:

Los parámetros del sonido "Analovue".

Los parámetros se organizan en distintas páginas que se pueden seleccionar cliqueando en los respectivos rótulos presentes en la parte superior del área de control:

Las páginas permiten representar los distintos parámetros del plugin.

En cada página, podrá cliquear y arrastrar las perillas para ajustar el valor de los parámetros correspondientes.

Ejemplo

A modo de ejemplo, ajustemos el nivel de amplificación del segundo oscilador del preset "Analovue". Haga entonces lo siguiente:

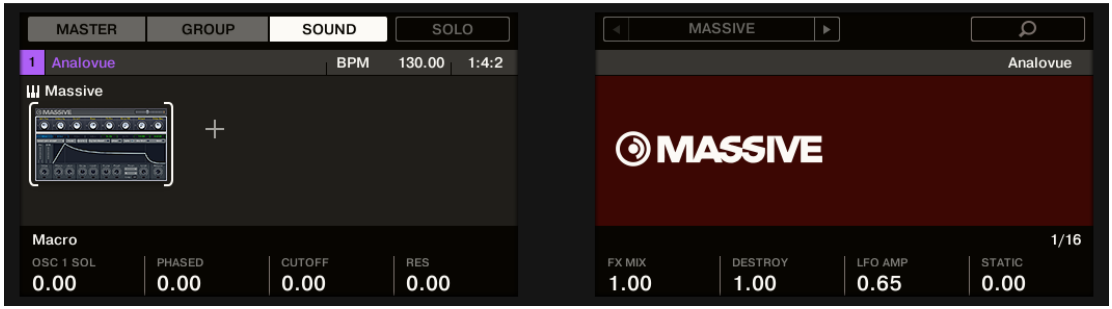
1. Haga clic en el rótulo Osc2 para seleccionar el la página con los parámetros de Osc2.
   El área de control pasará a mostrar los parámetros de esa página.
2. Cliquee la cuarta perilla (Osc2Amp) y arrastre el ratón verticalmente para ajustar el valor.

> El parámetro se puede ajustar de manera detallada, manteniendo presionada la tecla [Mayus] del teclado del ordenador mientras se arrastra el ratón.

5.5.2 Ajustar los parámetros de un plugin empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione el botón PLUG-IN para ver la lista de plugines.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar SOUND.
   Esto mostrará los parámetros del nicho de sonidos seleccionado.

3. Si el nicho de sonido 1, conteniendo el sonido "Analovue", no está seleccionado, presione SELECT + pad 1 para seleccionarlo.
   Los visualizadores deberían tener el siguiente aspecto:



→ Los parámetros del sonido grave "Analovue" pueden ser ahora manipulados.

Para ajustar un parámetro desde el controlador, haga lo siguiente:

1. Gire cualquiera de las Perillas 1-8 para ajustar el valor del parámetro que aparece indicado en la parte de arriba de los visualizadores.
2. Presione los botones de desplazamiento (los botones de las flechas), a la izquierda de los visualizadores para pasar a otra página de parámetros.

5.6 ¡Guardar el trabajo!

Nuevamente, recomendamos guardar el trabajo realizado hasta ahora. Así, podrá luego abrir otro proyecto o cerrar MASCHINE para hacer una pausa. Este proyecto de ejemplo se abrirá la próxima vez que inicie el programa.

Los ajustes realizados en MASSIVE pueden guardarse también bajo la forma de un preset. Esto le permitirá poder emplearlo más tarde en un contexto diferente (es decir, con sonidos, grupos o, aun, proyectos diferentes). Para más información al respecto, consulte el manual.

5.6.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

► Presione [Ctrl] + [S] ([Cmd] + [S] en Mac OS X) para guardar el proyecto.

5.6.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + ALL para guardar el proyecto.

5.7 Resumiendo

En este tutorial hemos aprendido a:

- Seleccionar grupos diferentes y ponerles un nombre.
- Cargar un instrumento plugin VST/AU en un nicho de sonidos.
- Emplear el modo del teclado del controlador (y la vista del teclado del programa) para tocar y grabar instrumentos melódicos.
- Ajustar la tonalidad al emplear el modo del teclado.
- Ajustar los parámetros de un plugin, tanto desde el controlador como desde el programa (utilizando el área de control).

Cuando se sienta cómodo en la ejecución de estas tareas, continúe, por favor, con el tutorial siguiente. Allí aprenderá a poner efectos en los sonidos y grupos.

6 Aplicar efectos

Ahora que ha tenemos unas pocas pautas creada, vamos a aderezarlas con algunos efectos.

MASCHINE brinda una excelente selección de efectos (FX) que se pueden cargar como un plugin. Cada sonido, cada grupo y el máster pueden recibir, en sus nichos de plugin, una cantidad ilimitada de efectos de inserción. Cada nicho de plugin puede alojar un plugin de efecto interno, de Native Instruments o externo.

Los efectos pueden aplicarse también al audio externo o configurarse como efectos de envío. Estas tareas están desarrolladas en el manual.

En este tutorial, vamos a:

- Aplicar efectos a los distintos sonidos y grupos de nuestro tutorial de ejemplo.
- Ajustar los efectos cargados.
- Automatizar los parámetros de los efectos.

Condiciones previas

Vamos a dar por supuesto que los tutoriales anteriores fueron seguidos cabalmente. Especialmente, los aspectos aprendidos fueron:

- Seleccionar grupos (↑5.1, Seleccionar otro grupo).
- Seleccionar sonidos presionando el pad respectivos o cliqueando sobre los nichos de sonido del programa.
- Acceder a los parámetros de un plugin de instrumento (↑5.5, Acceder a los parámetros del plugin).

Si tuviera alguna duda respecto de estas tareas, ¡vuelva por favor a repasar los tutoriales anteriores antes de continuar!

En caso de que el tutorial "Mi primer proyecto" no estuviera abierto, ábralo ahora, por favor:

► Abra el proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto".

6.1 Cargar efectos

En esta sección vamos a mostrarle la manera de cargar efectos en MASCHINE.

6.1.1 La lista de plugines

Antes de cargar un efecto, echemos un vistazo a nuestro sonido grave "Analovue" en el área de control del programa (véase ↑5, Poner una línea de bajos):

1. Seleccione el grupo "Bass" (Grupo B).
2. Seleccione el sonido "Analovue".

Ahora, observemos el área de control:

El área de control mostrando los parámetros de nuestro sonido del plugin MASSIVE.

A la izquierda del área de control, la lista de plugines permite cargar plugines de efecto internos, plugines de efecto de Native Instruments o plugines de efecto externos. La lista permite cargar tanto plugines como se quiera. El orden de procesamiento va de arriba a abajo (desde el primer plugin de la lista hasta el último).

Veamos algunos ejemplos:

- En el sonido "Analovue", el primer nicho de la lista está ocupado por el plugin MASSIVE. Este plugin es la fuente del sonido del sonido "Analovue".
- En cada sonido del Grupo “EK-TL A Kit,” el primer nicho de la lista está ocupado por el Sampler (el sampler interno de MASCHINE). El sampler es la fuente de sonido de cada uno de estos sonidos.

En MASCHINE, los plugines se presentan en los tres niveles de un proyecto:

- **Nivel del sonido**: el primer nicho de plugin es el único nicho capaz de contener una fuente de sonido (Sampler, Drumsynth, Native Instruments o instrumento externo) o un efecto. Los otros nichos de plugin solo pueden alojar efectos (internos, Native Instruments o externos).
- **Nivel del grupo**: cada grupo ofrece también nichos para alojar efectos que procesarán conjuntamente a todos los sonidos del grupo.
- **Nivel del máster**: hay también nichos adicionales para alojar efectos que procesarán el audio general del proyecto antes de que sea enviado hacia la salida maestra.

Si emplea un plugin de efecto en el primer nicho de un sonido, dicho nicho funcionará como punto de transferencia para las otras señales de MASCHINE. Para más información al respecto, consulte el manual.

6.1.2 Cargar un efecto en una lista de plugines

Vamos a mejorar nuestro "Analovue" engordándolo con un poco más de baja frecuencia y dándole mayor calidez. Para esto, vamos a usar uno de los plugines de efecto internos incluidos MASCHINE: el Saturator.

En MASCHINE, hay dos maneras de cargar plugines a la lista de plugines:

- **Empleando el buscador**: el buscador ya fue utilizado para cargar proyectos, grupos, samples y plugines. De manera similar, puede ser empleado para buscar y cargar plugines de efectos.
- **Empleando el menú de plugines**: también puede seleccionar el plugin directamente en el menú de plugines.

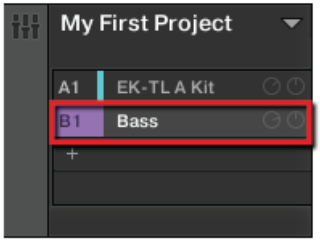
Estos dos métodos funcionan tanto a nivel del sonido, del grupo y del máster.

La diferencia entre ambos métodos radica en que el buscador permite cargar *presetes* de efecto (de la biblioteca de fábrica o los propios del usuario), mientras que el menú de plugines permite cargar efectos en su estado predeterminado).

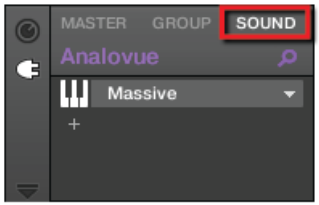
Dado que ya estamos familiarizados con el uso del buscador (si no, véanse los ejemplos de ↑2.1, Cargar un juego de percusión de la biblioteca de fábrica, ↑3.2.1, Seleccionar otro sample de redoblante y ↑5.3.1, Recorriendo los presetes de MASSIVE), usaremos el menú de plugines para cargar los efectos.

6.1.2.1 Cargar un efecto en una lista de plugines en el programa

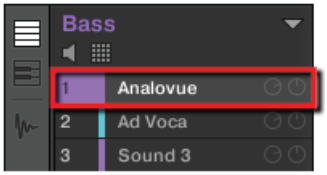
1. En la parte superior de la ventana de MASCHINE, haga clic en el grupo Bass para seleccionarlo.



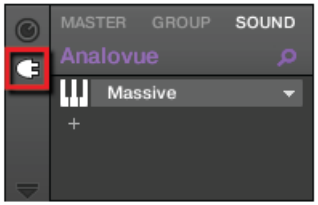
2. Debajo, en el área de control, haga clic en la ficha SOUND para trabajar en el nivel del sonido, dado que lo que queremos es aplicar saturación a un sonido.



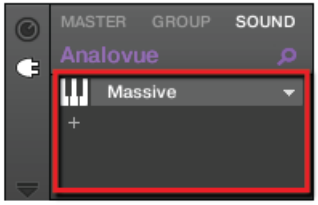
3. El sonido al cual se asigna el efecto es siempre el sonido que tiene el foco de selección. Por lo tanto, a la izquierda del editor de pautas, vamos a cliquear el nicho de sonidos Analovue para seleccionarlo.



4. A la izquierda, haga clic en el símbolo del enchufe para ver los plugines.

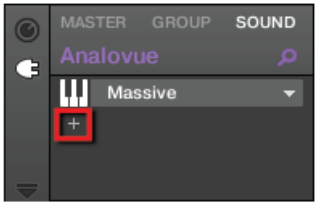


El área de control mostrará, a la izquierda, los plugines existentes:



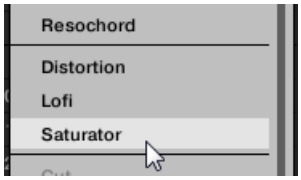
En este caso, la lista de plugines contiene el Massive.

5. Haga clic en el símbolo "+" para abrir el menú de plugines.



El **menú de plugines** se abrirá y mostrará la lista de todos los efectos disponibles.

6. En dicho menú, haga clic en *Saturator* para cargarlo.



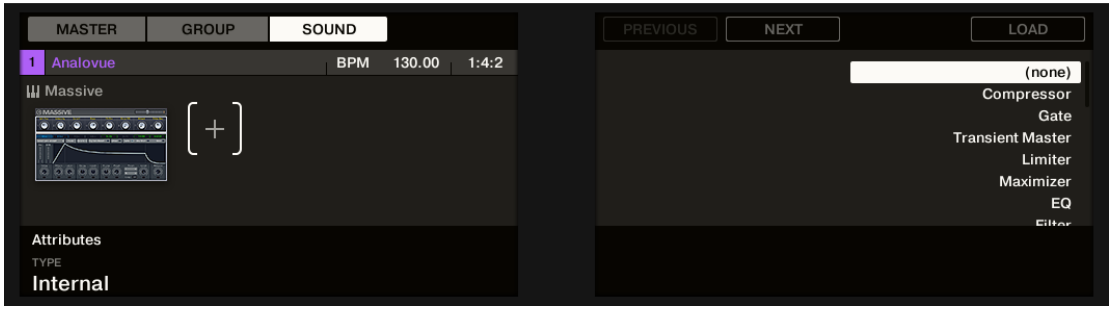
→ El Saturator se cargará y quedará listo para su utilización.

Si tiene plugines VST/AU instalados, puede buscarlos seleccionando *Native Instruments* (es decir, los productos de Native Instruments) o *External* (es decir, productos de otros fabricantes).

¡Si desea cargar un plugin a nivel del grupo, siga el mismo procedimiento, salvo el paso segundo, donde deberá cliquear la ficha GROUP en vez de la ficha SOUND! De manera similar, para cargar un plugin en el nivel general (para procesar el audio de todo el proyecto), haga clic en la ficha MASTER.

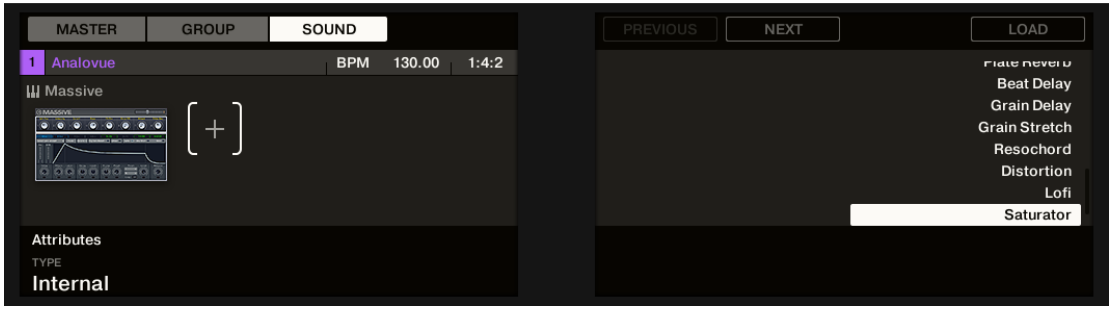
6.1.2.2 Cargar un efecto en la lista de plugines empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione el botón PLUG-IN para ingresar al modo de control y mostrar los nichos de plugin.
2. Presione el botón B para seleccionar el grupo "Bass".
3. Presione SELECT + pad 1 para seleccionar el sonido "Analovue".
4. Presione el Botón 3 para seleccionar la ficha SOUND.
5. Presione el Botón 6 para seleccionar el siguiente nicho desocupado.
6. Presione SHIFT + BROWSE para seleccionar un efecto.
   De haber presionado solamente el botón BROWSE, habría ingresado en el modo del buscador. ¡Si, adicionalmente, mantenemos presionado SHIFT, accederemos al menú de plugines!
7. Gire la Perilla 1 hasta que en el campo de TYPE aparezca la opción Internal (es decir, los efectos internos de MASCHINE).



Si tiene plugines de efecto NI VST/AU instalados en el ordenador, puede buscarlos seleccionando NI. Si también tiene plugines externos, selecciónelos con la opción External.
El visualizador derecho mostrará la lista de efectos disponibles en MASCHINE.

8. Gire la Perilla 8 para seleccionar Saturator y presione el Botón 8 para cargarlo.



9. Presione SHIFT + BROWSE nuevamente para salir de la selección de efectos.

→ El Saturator se cargará y quedará listo para su utilización.

> Para cargar un plugin a nivel del grupo, siga por favor el mismo procedimiento, salvo el paso tercero. Aquí, deberá presionar el Botón 2 (GROUP) en vez del Botón 3 (SOUND). De manera similar, para cargar un plugin en el nivel general (para procesar el audio de todo el proyecto), presione el Botón 1 (MASTER) en el tercer paso.

6.2 Tocar los efectos

Tras cargar el plugin plugin Saturator en lista de plugines, el área de control mostrará sus parámetros cuando el efecto sea seleccionado:

Saturator seleccionado en la lista de plugines: el área de control muestra los parámetros correspondientes.

6.2.1 Ajustar los parámetros del efecto

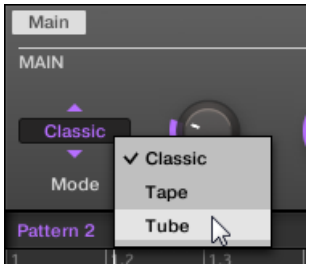
Ajustemos, ahora, los parámetros del efecto según nuestras necesidades. El método es básicamente el mismo que el empleado para ajustar los parámetros del plugin MASSIVE en ↑5.5, Acceder a los parámetros del plugin.

Presione PLAY, en el controlador o la barra [Espacio] en el teclado del ordenador para iniciar el secuenciador. De esta manera, podrá escuchar directamente como los ajustes afectan el sonido.

6.2.1.1 Ajustar los parámetros de un efecto en el programa MASCHINE

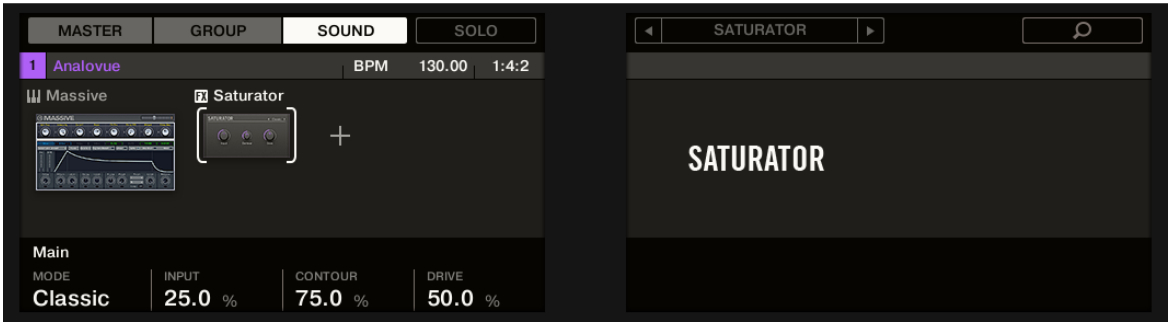
En el área de control, cada parámetro puede ajustarse rápidamente con el ratón.

1. Haga clic en el visor del selector de modos (Mode), a la izquierda, y, en el menú que se abre, seleccione la opción *Tube*.



   Tras la selección, los parámetros presentes en el área de parámetros cambiarán de manera acorde para corresponder a este modo de saturación.
2. Para ajustar los parámetros, haga clic sobre las perillas y arrastre para cambiar los valores respectivos. O haga clic en los botones para activarlos o desactivarlos

6.2.1.2 Ajustar los parámetros de un efecto empleando el controlador MASCHINE STUDIO



Ajustando los parámetros del Saturator.

1. Compruebe que el botón PLUG-IN se halle encendido. Si no lo está, presiónelo para ingresar al modo de control.
2. Presione el botón 5 o 6 para seleccionar el plugin-in Saturator.
3. Gire la Perilla 1 hasta que el campo de MODE aparezca la opción Tube.
   Esto selecciona el modo de saturación de tubos de vacío del Saturator.

De manera similar, podrá ajustar los otros parámetros girando las perillas correspondientes.

6.2.2 ¡La práctica hace al maestro!

No dude en cargar efectos en las distintas partes de este proyecto de ejemplo y ajustar sus parámetros. Por ejemplo:

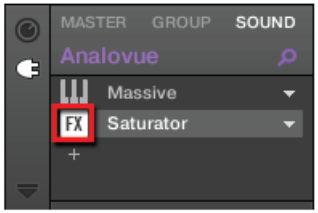
- Podría cargar un Chorus en el sonido “Snare Ektl A 1” del grupo percusión para ensanchar ligeramente el sonido (use un valor bajo en el parámetro Mix de este efecto).
- En el mismo grupo de percusión, podría aplicar un Flanger lento y envolvente sobre el sonido “Shaker Ektl A” para hacerlo más vivaz.
- De paso, notará que el grupo propiamente dicho (el “EK-TL A Kit”) ya tiene un Maximizer que procesa a todo el juego de percusión. ¿Y por qué no cargar una sutil reverberación para que el kit suene más natural?

6.2.3 Pasar por alto un efecto

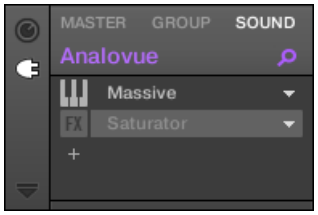
El puenteo de efectos resulta práctico cuando, por algún motivo, necesitamos volver a la señal pura: por ejemplo, tras haber aplicado un reverberado excesivo que impide apreciar la señal propiamente dicha o para deshacerse de la realimentación al estar empleando un retardo. El puenteo de efecto es también una gran herramienta a la hora de tocar en directo.

6.2.3.1 Pasar por alto un efecto en el programa MASCHINE

1. En la parte superior izquierda del área de control, haga clic en la ficha (SOUND, GROUP o MASTER) sobre la que desea puentear el efecto.
2. Si desea puentear un efecto del nivel de sonidos o de grupos, asegúrese de seleccionar correctamente el sonido (cliqueando el nicho correspondiente a izquierda del editor de pautas) o el grupo en cuestión (cliqueando el grupo correspondiente a la izquierda del arreglador).
3. En la lista de plugines, haga clic sombre el símbolo de FX (vista del arreglador), a la izquierda del nombre del efecto. El efecto será pasado por alto.



El efecto ya no afecta más el sonido. Aparece todo de color gris para indicar que no está activo.



4. Para reactivarlo, vuelva a cliquear sobre FX.

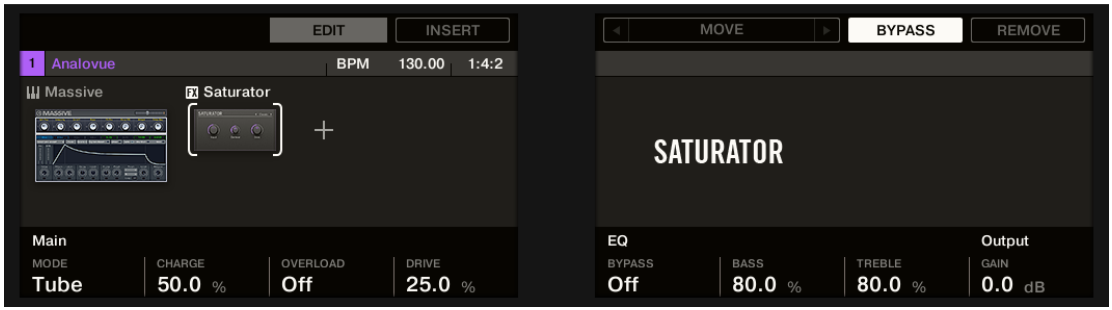
El puenteo de efectos resulta útil para comparar un sonido con y sin el efecto. ¡Pero, además, es una característica que resulta muy creativa cuando se está tocando en vivo!

También es posible pasar por alto un efecto empleando la vista conjunta. En la vista conjunta, haga clic en el cuadradito a la izquierda del nombre del efecto, en la lista de plugines. Vuelva a cliquear para reactivar el efecto.

> Para una información más detallada sobre la vista conjunta y el empleo de efectos, consulte por favor el manual de MASCHINE.

6.2.3.2 Pasar por alto un efecto empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Compruebe que el botón PLUG-IN se halle encendido. Si no lo está, presiónelo para ingresar al modo de control.
2. Según el nivel en que se halle el efecto (Master, Group o Sound), deberá hacer lo siguiente:
   - Efecto en el master: presione el Botón 1 (MASTER).
   - Efecto en grupo: presione el Botón 2 (GROUP) para seleccionar el nivel de los grupos y, luego presione el botón de grupo (A–H) correspondiente.
   - Efecto en un sonido: presione el Botón 3 (SOUND) para seleccionar el nivel de los sonidos, luego presione el botón del grupo deseado (A–H) y, finalmente, presione el pad correspondiente (o SELECT + más el pad deseado si el modo del teclado se encuentra activado) para seleccionar el sonido.
1. Presione el Botón 5 o 6 para seleccionar el efecto que desea eludir.
2. Mantenga presionado SHIFT y presione el Botón 7, sobre el visualizador derecho, para pasar por alto el efecto.
   El efecto no afectará más al sonido. Por ejemplo, abajo en la ilustración, el Saturator aparece pasado por alto (BYPASS):



3. Para reactivar el efecto, presione el Botón 5 o 6 para seleccionarlo.

4. Mantenga presionado SHIFT y presione el Botón 7 para reactivarlo.

6.3 Modular los parámetros de un efecto

Una propiedad realmente estupenda de MASCHINE es la posibilidad de **modular** parámetros en el área de control, tanto desde el controlador como desde el programa. Modular un parámetro significa registrar los cambios efectuados sobre el valor del parámetro para poder aplicarlos, luego, al tocar la canción. Estas variaciones quedan guardadas dentro de la pauta. Como ejemplo, vamos a usar la modulación para crear un filtro de barrido ejecutado en bucle dentro de la pauta.

La modulación no solo está limitada a los efectos: en MASCHINE es posible modular cualquier parámetro (tanto de grupos como de sonidos), siempre y cuando se trate de valores continuos. En otras palabras, casi cualquier parámetro controlado por una perilla dentro del área de parámetros.

6.3.1 Registrar una modulación

Registremos ahora una modulación simple del parámetro de un efecto.

6.3.1.1 Registrar una modulación en el programa MASCHINE

Si observa las perillas en el área de parámetros, observará que aparecen rodeadas por un anillo. Este anillo sirve para registrar la modulación:

► Para registrar la modulación, verifique que la canción se esté tocando, haga clic sobre el anillo externo de la perilla deseada y arrastre verticalmente.

Registrando la modulación de un parámetro.

→ Notará que el anillo, que representa el valor del parámetro, se ha convertido en pequeña marca de color. Esta marca sigue los movimientos que acaba de grabar.

Para eliminar la modulación, haga lo siguiente:

► Para eliminar la modulación, vuelva a cliquear con el botón secundario ([Ctrl]-clic en Mac OS X) sobre el anillo.

→ La marca volverá al estado de los parámetros sin modular.

6.3.1.2 Registrar una modulación empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Para automatizar un parámetro desde el controlador:

1. Compruebe que el botón PLUG-IN se halle encendido. Si no lo está, presiónelo para ingresar al modo de control.
2. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
3. Presione el Botón 5 o 6 para seleccionar el nicho con el efecto que desea automatizar.
4. Presione y mantenga presionado AUTO y gire la Perilla (1–8) correspondiente al parámetro que desea automatizar.

→ La modulación ha quedado registrada. En el próximo bucle, los cambios efectuados al parámetro serán reproducidos.

Hay otra manera adicional para registrar una modulación con el controlador: el secuenciador de pasos. Véase el capítulo ↑7, Crear ritmos con el secuenciador de pasos para más información.

Si desea descartar la modulación que acaba de grabar, haga lo siguiente:

► Presione y mantenga presionado ERASE, y gire la misma Perilla 1–8 para borrar la modulación del parámetro.

6.3.2 Editar la modulación

Mencionemos brevemente que en el programa es posible modificar las modulaciones registradas. Para llevar esto a cabo, la pista de control al final del editor de pautas está a su disposición:

La pista de control muestra los cambios registrados en cada uno de los parámetros automatizados.

Para editar una modulación:

1. Haga clic sobre el parámetro deseado en la lista de parámetros automatizados (a la izquierda) para seleccionarlo.
2. En la pista de control, arrastre verticalmente los puntos de modulación.

> Para más información sobre la modulación y la automatización, consulte por favor el manual.

6.4 ¡Guardar el trabajo!

Como siempre, recomendamos guardar su trabajo de manera regular.

También, puede guardar los ajustes realizados a los distintos plugines bajo la forma de un preset para su posterior empleo en otros contextos (sonidos, grupos o, incluso, proyectos diferentes). De manera similar, también puede guardar un sonido o grupo modificado bajo la forma de un sonido o de un grupo nuevo.

> Para más información al respecto, consulte el manual.

6.4.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

► Presione [Ctrl] + [S] ([Cmd] + [S] en Mac OS X) para guardar el proyecto.

6.4.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + ALL para guardar el proyecto.

6.5 Resumiendo

En este tutorial, hemos aprendido lo siguiente:

- El funcionamiento de la lista de plugines (y los nichos de plugin).
- La estructura jerárquica de un proyecto (nivel del sonido, nivel del grupo y nivel del máster).
- La manera de cargar plugines empleando el menú de plugines.
- La manera de ajustar los parámetros de un plugin.
- La manera de pasar por alto un nicho de plugin.
- La manera de automatizar los parámetros de un plugin.

Cuando se sienta cómodo en la ejecución de estas tareas, continúe, por favor, con el tutorial siguiente. Allí aprenderá a las funciones del secuenciador de pasos.

7 Crear ritmos con el secuenciador de pasos

Vamos a ahora a mostrarle una forma completamente diferente de crear pautas con el controlador: el modo de pasos. El modo de pasos transforma su controlador en un secuenciador de pasos completamente equipado. Si ya está familiarizado con las tradiciones cajas de ritmos, no experimentará grandes dificultades. A través de este tutorial, también descubrirá algunos aspectos de la cuadrículas de pasos y la cuantificación.

En este tutorial, vamos a:

- Pasar el controlador al modo de pasos y crear un nueva pauta con este modo.
- Ajustar la cuadrícula de pasos.
- Usar el modo de pasos para registrar una modulación.

Condiciones previas

Vamos a dar por supuesto que los tutoriales anteriores fueron seguidos cabalmente. En este tutorial, deberá sentirse completamente familiarizado con los temas siguientes:

- Fundamentos de la cuantificación (↑4.1.3, Cuantificación del ritmo).
- Longitud de una pauta (↑4.2.2, Ajustar la duración de una pauta)
- Ajuste de los parámetros de un plugin (↑5.5, Acceder a los parámetros del plugin y ↑6.2, Tocar los efectos).
- Modulación (↑6.3, Modular los parámetros de un efecto)

Si tuviera alguna duda respecto de estas tareas, ¡vuelva por favor a repasar las tutorías anteriores antes de continuar!

En caso de que el proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto" no estuviera abierto, ábralo ahora, por favor:

► Abra el proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto".

7.1 Armar un ritmo en el modo de pasos

Hasta ahora, habíamos grabado todas nuestras pautas "en vivo": tocamos algunos pads en los momentos deseados mientras el secuenciador estaba tocando y el secuenciador grababa nuestros golpes directamente. Este el el modo de trabajo habitual cuando el controlador está en el modo de control. Por el contrario, en el **modo de pasos**,, la pauta se va armando progresivamente programando la secuencia de cada sonido del grupo seleccionado. Notablemente, no se necesita que el secuenciador esté tocando.

7.1.1 Empleo del modo de pasos

En el controlador, haga lo siguiente:

7.1.1.1 Empleo del modo de pasos en el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione el botón A para seleccionar el Grupo A (con el juego de percusión).
2. Presione PATTERN + pad 3 para seleccionar el nicho de pauta 3 (todavía vacío).
3. Pulse el pad con el sonido que desea secuenciar.
4. Presione el botón STEP MODE, arriba a la izquierda del controlador, para ingresar al modo de pasos.
   Cada pad representa, ahora, el paso de una secuencia de 16 pasos: cada uno de ellos puede activarse pulsando el pad una vez (el mismo quedará encendido). Si presiona nuevamente el pad, el paso se eliminará. Esta es una manera fácil y rápida de crear pautas de percusión.
5. Presione PLAY para iniciar el secuenciador.
   A continuación, escuchará sonar la secuencia y verá una luz recorriendo los pads de izquierda a derecha, desde el 1 hasta el 16. Durante la reproducción, puede seguir activando o desactivando los pads para armar su secuencia.
6. Para pasar a otro sonido, presione SELECT y el pad con el sonido que desea secuenciar.

→ Vaya armando su pauta progresivamente.

Cuando lo desee, salga del modo de pasos:

► Presione el botón STEP MODE para dejar el modo de pasos.

Pero, ahora, sigamos en el modo de pasos. Vamos a mostrarle algunas cosas más de este modo. Por lo tanto, de ser necesario, presione otra vez STEP MODE (el botón STEP MODE tiene que aparecer encendido).

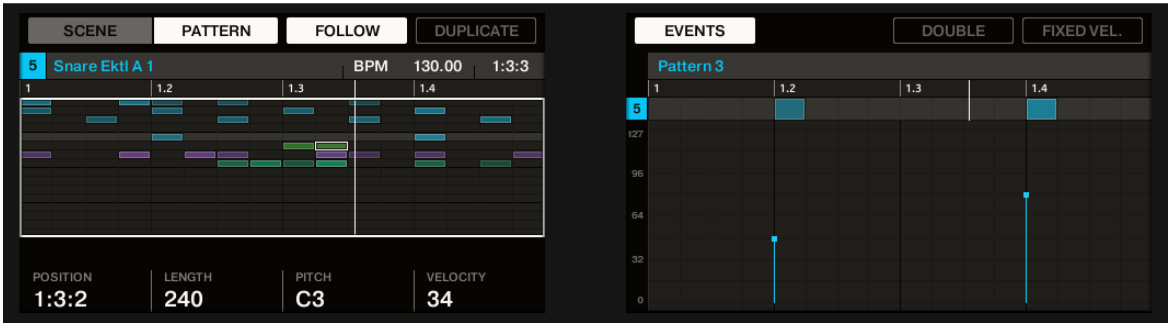
7.1.2 Ajustar la longitud de una pauta en el modo de pasos

La longitud de una pauta puede ser ajustada directamente con el modo de pasos.

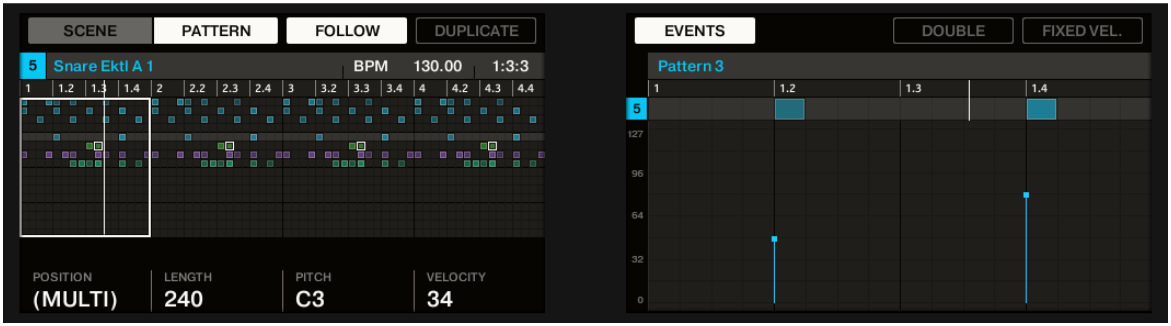
7.1.2.1 Ajustar la longitud de una pauta en el modo de pasos en el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione PATTERN y gire la Perilla Perilla 1 para ajustar el largo de la pauta.
2. Presione STEP MODE para ingresar al modo de pasos.
3. Presione el Botón 3 FOLLOW y MASCHINE seguirá la pauta de manera automática y mostrará los 16 pasos siguientes sobre los pads a medida que la secuencia se va ejecutando.

En el modo de pasos, el visualizador izquierdo indica la parte de la pauta que está siendo representada por los pads:



Los 16 pads representando la pauta completa (la pauta mide solo un compás).



Los 16 pads representado el primer cuarto de la pauta (la pauta dura cuatro compases).

7.2 Ajustar la cuadrícula de pasos

Como ya habrá notado, hasta ahora nuestros ritmos estaban divididos en cuatro pasos cada uno. En otras palabras, de manera predeterminada, el paso mide 1/4 de pulso (o cuarto de nota), esto es equivalente un 1/16 de nota (es decir, dieciséis pasos para completar una nota entera). El conjunto de todos los pasos disponibles recibe el nombre de **cuadrícula de pasos** (Step Grid). El editor de pautas es el lugar donde se crean y editan los eventos de una pauta. La cuadrícula de pasos es la cuadrícula empleada en el editor de pautas.

La definición de la cuadrícula, es decir el tamaño de los pasos, incide directamente sobre la precisión de todas las acciones de edición de una pauta, incluida la cuantificación. Como se acaba de mencionar, el valor predeterminado es 1/16 de nota. Sin embargo, es posible usar otras definiciones o, directamente, deshabilitar la cuadrícula.

¡Si bien hemos presentado la cuadrícula de pasos en el contexto del modo de pasos, tenga en cuenta que la cuadrícula de pasos afecta tanto al modo de pasos (tamaño y cantidad de pasos) como al modo de control (definición de la cuantificación)!

Para ejemplificar esto último, podríamos reducir el tamaño de los pasos desde 1/16 de nota (semicorchea) a 1/32 de nota (fusa). Esto nos permitirá situar las notas de manera mucho más precisa dentro de la pauta.

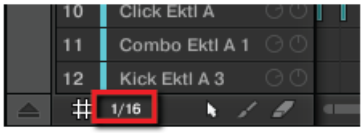
7.2.1 Ajustar la cuadrícula de una pauta en el programa MASCHINE

En el editor de pautas, la cuadrícula aparece representada por líneas verticales sobre cada paso y sobre cada pulso.

La cuadrícula de pasos con su definición predeterminada de 1/16 de nota.

Para cambiar la definición de la cuadrícula de pasos, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el menú de pasos, abajo a la izquierda del editor de pautas.



2. Seleccione el valor deseado en la lista que se abre.

La modificación realizada puede verse directamente:

La cuadrícula de pasos tras seleccionar un valor de 1/32 en el menú.

Seleccionar otras medidas no moverá ningún evento de la pauta. Por el contrario, cualquier cambio (de posición o longitud) realizado sobre un evento se ajustará al nuevo tamaño de pasos seleccionado. Y, en el controlador, con el modo de pasos, tendrá acceso a los otros pasos.

Si, en el menú, selecciona *Off*, la cuadrícula quedará deshabilitada. Sin embargo, el tamaño predeterminado de los pasos (1/16 de nota) se seguirá empleando para definir los eventos en el modo de pasos.

De manera similar al cambio de longitud de una pauta (véase ↑7.1.2, Ajustar la longitud de una pauta en el modo de pasos), cambiar la definición de la cuadrícula puede generar una cantidad mayor de pasos en la pauta de lo que los pads pueden representar. En tal caso, como ya se mencionó, deberá usar los botones de desplazamiento para pasar a los siguientes dieciséis pasos de la pauta.

7.2.2 Ajustar la cuadrícula de una pauta empleando el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador, para cambiar la definición de la cuadrícula de pasos, haga lo siguiente:

1. Presione y mantenga presionado el botón GRID.
2. Presione el Botón 4 para seleccionar STEP y acceder al ajuste de la cuadrícula de pasos
   Ahora, los pads representan las distintas definiciones posibles. Las definiciones disponibles aparecen indicadas en el visualizador derecho. La definición seleccionada aparece también resaltada sobre el visualizador y por la iluminación del pad correspondiente.

3. Presione un pad cualquiera para seleccionar otro valor.

7.3 ¡Guardar el trabajo!

¡Y, por favor, no se olvide de guardar su trabajo! Así, podrá luego abrir otro proyecto o cerrar MASCHINE para hacer una pausa. Este proyecto de ejemplo se abrirá la próxima vez que inicie el programa.

7.3.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

► Presione [Ctrl] + [S] ([Cmd] + [S] en Mac OS X) para guardar el proyecto.

7.3.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + ALL para guardar el proyecto.

7.4 Resumiendo

En este tutorial hemos aprendido a:

- Poner el controlador en el modo de pasos.
- Usar el modo de pasos para grabar pautas.
- Usar el modo de pasos para registrar una modulación.
- Ajustar la definición de la cuadrícula de pasos.

Cuando se sienta cómodo en la ejecución de estas tareas, continúe, por favor, con el tutorial siguiente. Allí aprenderá a armar un arreglo completo para su canción.

8 Crear una canción por medio de escenas

Ahora que hemos creado algunas pautas para el grupo del juego de percusión y para el grupo de graves, vamos a arreglarlos de manera conjunta para poder componer una canción bien estructurada.

En MASCHINE, una canción se compone de un número variables de **escenas** (Scene), las cuales representan las diferentes partes de la canción; por ejemplo: introducción, verso, coro, break, otro verso... En esta tutoría, vamos a:

- Componer escenas combinando las pautas creadas en las tutorías anteriores.
- Familiarizarnos con el manejo de escenas y preparar nuestra canción para su producción o ejecución en directo.
- Descubrir distintas herramientas para la ejecución en directo.

Condiciones previas

Vamos a dar por supuesto que los tutoriales anteriores fueron seguidos cabalmente. Particularmente, la manera de manejar grupos (↑5.1, Seleccionar otro grupo) y pautas (↑4.2, Añadir una segunda pauta). Si tuviera alguna duda respecto de estas tareas, ¡vuelva por favor a repasar los tutoriales correspondientes antes de continuar!

Además, vamos a suponer que en los capítulos anteriores ha creado una razonable cantidad de pautas por cada grupo (al menos, tres o cuatro pautas por grupo). Si no fuera este el caso, ¡lo invitamos a hacer esto ahora! Las necesitará para poder componer su canción.

En caso de que el proyecto "Mi primer proyecto" no estuviera abierto, ábralo ahora, por favor:

► Abra el proyecto de ejemplo "Mi primer proyecto".

8.1 Creación de clips en el arreglador

En esta sección,vamos a preparar un juego de escenas. El lugar donde vamos a organizar nuestras escenas es el **Arreglador**, ubicado en la parte superior derecha de la ventana de MASCHINE. El arreglador ofrece una cantidad ilimitada de nichos. Cada nicho puede alojar una escena.

El arreglador es el lugar donde se organizan las escenas para armar una canción. Aquí, solo el primer nicho de escena está empleado.

Las escenas trabajan de la siguiente manera:

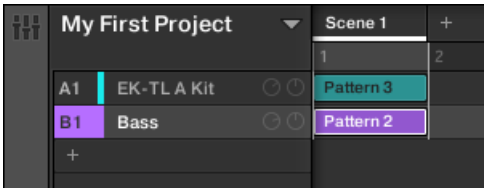
- Solo se ejecuta una escena por vez.
- En cada escena, usted puede elegir tocar una pauta particular por grupo. Por ejemplo, en la ilustración de arriba, en la Escena 1 tocamos la Pauta 3 del grupo "EK-TL A Kit" (nuestro juego de percusión) conjuntamente con la Pauta 2 del Grupo "Bass" (nuestra línea de graves).
- Adicionalmente, una pauta puede tocarse en varias escenas: de hecho, una escena contiene solamente una **referencia de la pauta** y es posible colocar todas las referencias que quiera de una pauta en diferentes escenas del arreglador. Al modificar una pauta en el editor de pautas, todas las referencias de la misma en el arreglador se actualizarán de manera correspondiente. Estas referencias reciben el nombre de **clips**. El arreglador permite crear, borrar y modificar los clips; esto es, las referencias de las pautas.

Una consecuencia importante de esto, es que no importa lo que haga en el arreglador, las pautas permanecerán inalteradas.

8.1.1 Componiendo la primera escena

Antes que nada, se estará preguntado cómo es que ya hay dos clips colocados en la escena 1, sin haber usado todavía el arreglador en ninguno de las tutorías anteriores (salvo para la selección de grupos).

Esto se debe al modo en que los clips son puestos en el arreglador: de hecho, **tan pronto como se selecciona un nicho de pauta en el editor de pautas** (para su ejecución, edición, etc.), un clip referencial a dicha pauta será creado en la escena seleccionada. Dado que, al trabajar en las tutorías anteriores, tuvimos que seleccionar algunos nichos de pauta en ambos grupos, la Escena 1 presenta un clip por cada uno de los grupos existentes en el arreglador.



¡La Escena 1 ya contiene clips!

El método es bastante sencillo:

▶ Para crear un clip, que remita a un nicho de pauta en particular, en la escena seleccionada; seleccione el nicho de pauta deseado (presionar PATTERN + y el pad correspondiente o haga clic en el respectivo nicho de pauta del editor de pautas).

Al repetir esto, en cada uno de los grupos que quiera emplear en la escena seleccionada, rápidamente compondrá su escena.

8.1.2 Componer más escenas

Compongamos, ahora, unas cuantas escenas más. Antes que nada, recomendamos componer las escenas con el secuenciador tocando.

▶ Presione PLAY, en el controlador o la barra [Espacio] en el teclado del ordenador para iniciar el secuenciador. De esta manera, podrá escuchar directamente si las distintas pautas van bien juntas.

En los tutoriales anteriores, utilizamos el botón PLAY para escuchar nuestras pautas. De hecho, siempre hemos tocado la primera escena, la cual aparece seleccionada por defecto. La regla general es: **siempre que una escena esté seleccionada, el secuenciador tocará dicha escena de manera bucleada**. Como ejemplo, vamos a armar una segunda escena.

Decida su propia modalidad de trabajo

Las escenas puede componerse según distintas modalidades:

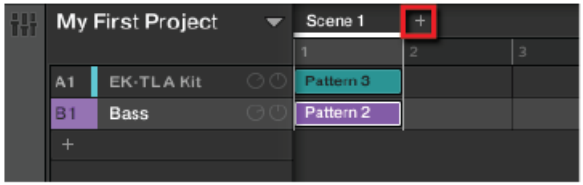
- En el procedimiento descrito en este capítulo, vamos a componer las escenas una por una (seleccionado primero una escena nueva, luego seleccionando las pautas de los distintos grupos y, finalmente, seleccionando la escena siguiente a componer). Este método permite ver rápidamente si las pautas de los distintos grupos suenan bien juntas.

- Pero, también, podría componer escenas "grupo por grupo", seleccionando primero un grupo en particular (por ejemplo, el juego de percusión), llenando luego algunas escenas con las pautas de dicho grupo y, finalmente, seleccionar el grupo siguiente; y así sucesivamente. Este método pone el foco en ver si las pautas van bien juntas en la serie de escenas; sobre todo, resulta útil para comprobar si las transiciones funcionan bien.
- También, podría usar una combinación de los dos métodos arriba explicados y desarrollar la modalidad que mejor se adecue a su línea de trabajo. Por ejemplo, podría preparar una serie de pautas rítmicas para un número determinado de escenas y, luego, completar las escenas una por una con pautas más melódicas de otros grupos.

8.1.2.1 Componer otras escenas en el programa MASCHINE

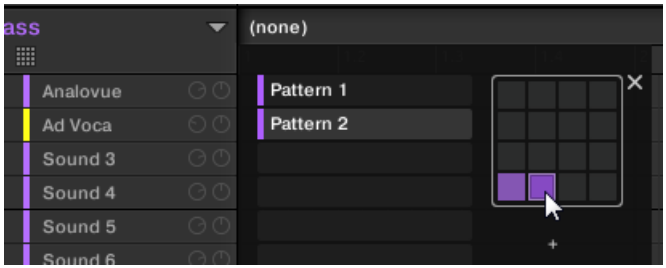
En el programa, haga lo siguiente:

1. En el arreglador, haga clic sobre el signo + arriba de la segunda columna.



2. Haga clic en la segunda fila del grupo Bass.

3. En el editor de pautas, seleccione en el menú desplegable la pauta deseada.



Tras la selección, un clip remitente a esta pauta se insertará automáticamente en la Escena 2.

→ Repita este procedimiento en todos los grupos que desea emplear en esta escena. Poco a poco irá armando una escena nueva.

Para remover un clip:

▶ Haga clic en él con el botón secundario ([Ctrl]-clic en Mac OS X).

→ El clip será eliminado de la escena. Notará, sin embargo, que la pauta correspondiente todavía sigue estando en el menú desplegable.

¡No olvide que también puede emplear los comandos [Ctrl] + [Z]/[Y] ([Cmd] + [Z]/[Y] en Mac OS X) para revertir o restaurar las acciones realizadas!

8.1.2.2 Componer otras escenas empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Seleccionemos nuestra segunda escena:

1. Presione y mantenga presionado el botón SCENE.
   Los pads pasarán a representar, ahora, las escenas disponibles. Por el momento, solamente el pad 1 aparece encendido: esto indica que el nicho de escena 1 está seleccionado y todos los otros nichos están vacíos.

2. Mientras mantiene presionado SCENE, pulse el pad 2 para seleccionar la Escena 2.
   El pad 2 se encenderá de manera brillante para señalar dicha selección.
   El pad 1 quedará semiencendido para indicar que la Escena 1 contiene clips pero no está seleccionada.
3. Suelte el botón SCENE.

→ La Escena 2 ha quedado seleccionada. Si el secuenciador está encendido, no escuchará nada porque la escena se encuentra todavía vacía.

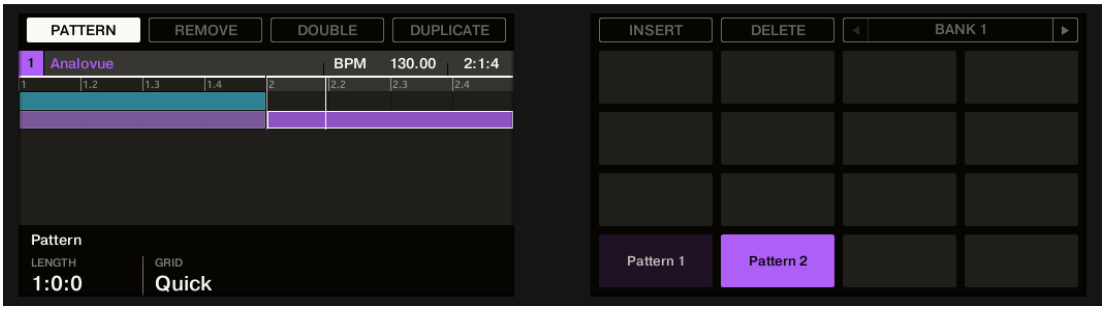
Ahora, vamos a seleccionar una pauta de cada grupo para incorporarlas en esta escena:

1. Presione el botón de grupo del (A-H) del grupo que desea emplear en la Escena 2.
2. Presione PATTERN + y el pad deseado para seleccionar la pauta que desea emplear en la Escena 2.
   Tras la selección, un clip remitente a esta pauta se insertará automáticamente en la Escena 2.

→ Repita este procedimiento en todos los grupos que desea emplear en esta escena. Poco a poco irá armando una escena nueva.

Es posible que también se vea en la necesidad de eliminar un clip de la escena seleccionada:

► Para eliminar un clip, presione PATTERN + Botón 2 (REMOVE).



→ El clip será eliminado de la escena. Notará, sin embargo, que la pauta correspondiente todavía está allí.

¡No olvide de que dispone de los botones UNDO y REDO para revertir o restaurar sus acciones cuando sea necesario!

8.1.3 Fijar el modo de escenas

Vamos a describir, ahora, una característica importante del controlador que lo ayudará a mejorar su manera de trabajar en muchas situaciones: esto es, la posibilidad de fijar los modos del controlador.

8.1.3.1 Fijar el modo de escenas empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Los modos del controlador

Hasta ahora, hemos utilizado a menudo una combinación de dos elementos para ejecutar las acciones. Por ejemplo, debemos presionar SCENE + un pad para seleccionar alguna escena en particular. Por cierto, si presionamos y mantenemos presionado el botón SCENE, el controlador pasará al **modo de escenas**. Con este modo, podemos (entre otras cosas) usar los pads para seleccionar las escenas.

Fijar el modo

Para evitar tener que presionar alternativamente SCENE + pad (para seleccionar una escena) o PATTERN + pad (para seleccionar una pauta) varias veces en serie — lo cual podría resultar bastante engorroso — tenemos la alternativa de **fijar el modo de operación del controlador**:

1. Presione SCENE + Botón 1.
2. Suelte todos los botones.
   El controlador no volverá a su comportamiento habitual cuando libere SCENE, sino que se quedará en el modo de escenas hasta que el botón SCENE vuelva a ser presionado. Todo el tiempo que el modo permanezca activado, el botón correspondiente permanecerá completamente encendido.
3. Ahora presione solamente los pads para seleccionar las escenas y presione PATTERN + pad para seleccionar las pautas de cada escena.

→ Dependiendo de la tarea que se está realizando y de sus preferencias, la fijación de modos puede agilizar grandemente su trabajo.

Véase ↑10.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información sobre los modos del controlador y la fijación de modos.

8.2 Preparar las escenas

Ahora que ya tenemos unas cuantas escenas creadas, vamos a organizarlas en una canción. Para hacer esto, el arreglador nos brinda muchas herramientas. Veamos, pues, las más importantes.

8.2.1 Nombrar, colorear y mover nichos de escenas

Al igual que los nichos de sonido y los nichos de grupo, podemos cambiar el nombre y el color de los nichos de escena para lograr una mejor organización visual. ¡Especialmente en las situaciones en vivo! También es posible cambiar el lugar de las escenas dentro del arreglador. El cambio de nombre y color se lleva a cabo en el programa. El procedimiento es el mismo que el de los nichos de sonido y de grupo (véase 510 y ↑3.2.5, Mover sonidos y grupos)

8.2.1.1 Nombrar, colorear y mover nichos de escena en el programa MASCHINE

► Para cambiar el nombre de un nicho de escena, haga doble clic en el nombre y escriba encima uno nuevo. Luego, presione [Intro].

Escribiendo un nombre nuevo para la escena

► Para asignar otro color, cliquee el nicho de escena con el botón derecho ([Cmd] + clic en Mac OS X) y, en el menú que se abre, seleccione *Color*. Luego, seleccione en la paleta el color deseado.

► Para mover un nicho de escena, cliquee y arrastre el nicho horizontalmente hasta que la línea de inserción se sitúe en el lugar deseado y, luego, suelte el botón del ratón.

Moviendo la escena Break it Down de Pt A a Pt A+.

La elección de nombres y colores es completamente libre. ¡Es más, tanto el nombre como el color de las pautas se verá reflejado en cada una de los clips correspondientes en el arreglador! Consulte el manual de para más información al respecto.

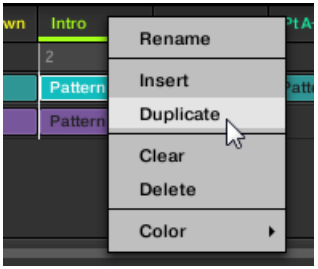
8.2.2 Duplicar y eliminar escenas

MASCHINE ofrece distintas herramientas para la edición de escenas y nichos de escenas. Aquí, emplearemos algunas de ellas en el controlador y algunas otras más en el programa.

8.2.2.1 Duplicar y eliminar escenas en el programa MASCHINE

Para duplicar una escena en el arreglador:

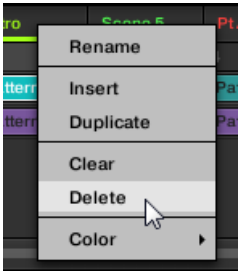
► Haga clic-derecho ([Cmd] + clic en Mac OS X) sobre el nicho de escena 2 y seleccione *Duplicate* en el menú contextual.



→ El contenido del nicho 2 será copiado en la siguiente columna y todas las otras escenas se correrán un lugar a la derecha.

Para eliminar una escena en el arreglador:

► Haga clic-derecho ([Cmd] + clic en Mac OS X) sobre el nicho de escena 2 y seleccione *Delete* en el menú contextual.



→ El contenido del nicho de escena 2 será borrado y todas las otras escenas se correrán un lugar a la izquierda.

8.2.2.2 Duplicar y eliminar escenas empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Para duplicar o eliminar un escena con el controlador:

1. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas (o fije el modo presionando SCENE + Botón 1).
   El visualizador derecho pasará a mostrar el nombre de los nichos de escenas. La escena seleccionada aparecerá, además, resaltada.

2. Presione, por ejemplo, el pad 3 para seleccionar el nicho de escena 3.

3. Presione el Botón 4 (DUPLICATE) para duplicar ese nicho de escena.
   Un nuevo nicho de escena se insertará justo después del nicho 3, conteniendo las mismas propiedades y contenido (clips) de la escena original. Los nichos de escenas existentes se correrán un lugar a la derecha para hacer lugar a la entrada nueva.
   Tenga en cuenta que el nicho duplicado quedará automáticamente seleccionado.
4. Presione el Botón 6 (DELETE) para eliminar del arreglador el nicho de escena nuevo.

→ El nicho de escena será removido. Las escenas a la derecha de la escena eliminada se desplazarán un lugar a la izquierda para llenar el vacío producido.

8.3 Emplear escenas para tocar en directo

Por fin, hemos llegado al verdadero objetivo de las escenas: la ejecución de una canción.

¿Pistas de estudio o ejecución en vivo?

Si está componiendo una pista de estudio que planea exportar, puede arreglarla de tal manera para que se ejecute de un tirón desde la primera escena hasta la última.

Consulte el manual para más información al respecto.

Por otro parte, si está preparando una pista para su ejecución en vivo, probablemente deseará poder ir y venir entre distintas escenas o grupos de escenas durante su actuación. MASCHINE brinda, a tales efectos, varias herramientas para controlar de manera precisa cuales son las escenas que deberán ejecutarse y en que momento.

8.3.1 Seleccionar el alcance de un bucle

Ya aprendimos la manera de seleccionar una escena al cliquear sobre el nicho de escena en el programa o al presionar SCENE + más el pad deseado en el controlador (véase ↑8.1.2, Componer más escenas). Cuando se selecciona una única escena, la misma se buclea automáticamente.

Pero MASCHINE también permite seleccionar varias escenas consecutivas y tocarlas indefinidamente una tras otra. La manera de seleccionar el rango de escenas deseado es la siguiente:

8.3.1.1 Seleccionar un rango de bucleo en el programa MASCHINE

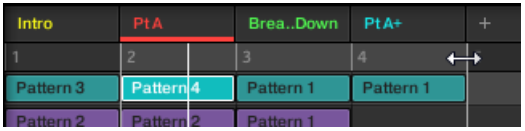
El arreglador brinda un línea de tiempo ubicada bajo los nichos para indicar el alcance del bucleo:

La línea de tiempo del arreglador mostrando el bucleo de la escena Pt-A.

Para seleccionar un rango de bucleo distinto:

1. En la línea temporal del arreglador, haga clic en la columna final de la escena inicial y mantenga presionado el botón del ratón.
2. Arrastre horizontalmente hasta la columna de la escena final y suelte el botón.

→ Las escenas inicial y final, y el resto de las escenas en medio se ejecutarán una tras otra en bucle. La línea de tiempo del arreglador indicará, ahora, la nueva extensión del bucle.



El bucle contiene ahora tres escenas más.

Habrá observado que la selección de una sola escena equivale a seleccionar un bucle de una escena de extensión.

8.3.1.2 Seleccionar un rango de bucleo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador:

1. Presione y mantenga presionado CENE para ingresar al modo de escenas (o fije el modo presionando SCENE + Botón 1).
2. Presione y mantenga presionado el pad correspondiente de la escena inicial.
3. Luego, mientras mantiene pulsado ese pad, presione el pad correspondiente a la escena final.

→ Las escenas inicial y final, y el resto de las escenas en medio se ejecutarán una tras otra en bucle.

8.3.2 Saltar a otras escenas

Al tocar una canción y seleccionar un rango de bucleo diferente o solamente otra escena (lo que equivale a un bucleo de una escena de duración), podrá fácilmente adaptar la canción durante sus actuaciones en vivo. MASCHINE proporciona, además, otras dos herramientas para agilizar los saltos entre la escena actual y el bucleo siguiente:

- La función **Scene Sync** permite seleccionar el punto de transición entre escenas. La transición puede producirse al momento de seleccionar otra escena o rango de bucleo o tras un intervalo determinado: de un octavo de nota, cuarto de nota, etc., o, incluso, producirse al final de la escena.
- La función **Retrigger** permite establecer si el bucleo siguiente comenzará en el punto equivalente al punto en que la escena vigente deja de tocarse o si comenzará a partir del principio mismo del bucle. La opción primera (predeterminada) asegura que el ritmo global de la pista no se vea interrumpido.

8.3.2.1 Saltar a otras escenas en el programa MASCHINE

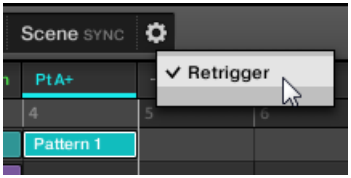
En el arreglador, el menú de sincronización (SYNC) y la casilla de accionamiento (*Retrigger*) se encuentran en la cabecera:

Los controles de SYNC y Retrigger.

► Para ajustar la sincronización entre escenas, haga clic en el menú de SYNC y seleccione una de las opciones disponibles, por ejemplo, Scene.

→ La próxima vez que seleccione una escena o un rango de bucleo nuevo, la transición se producirá en la próxima escena.

► Para habilitar o deshabilitar el accionamiento, haga clic en la casilla de *Retrigger* en el menú desplegable.

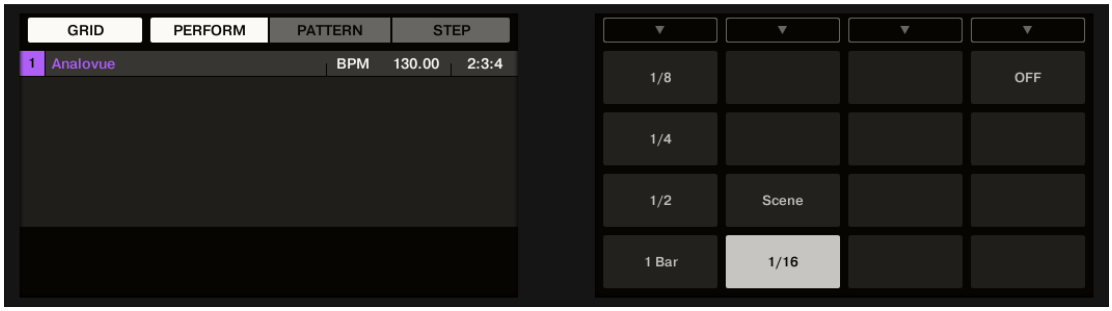


→ La próxima vez que seleccione otra escena o bucleo nuevo, la reproducción comenzará a partir del principio.

8.3.2.2 Saltar a otras escenas empleando el controlador MASCHINE STUDIO

Para ajustar la función de sincronización de escenas (Scene Sync):

1. Presione y mantenga presionado GRID para ingresar en el modo de cuadrícula (o fije el modo presionando GRID + Botón 1).
2. Presione el Botón 2 para seleccionar PERFORM.



En el visualizador derecho verá aparecer los valores disponibles. El valor vigente aparecerá resaltado y el correspondiente pad iluminado. El valor SCENE (predeterminado) significa que la próxima vez que seleccione una nueva escena o un rango de bucleo, el cambio se producirá cuando la escena vigente haya llegado a su fin.

3. Presione un pad para seleccionar otro valor, por ejemplo, el pad 3 (para 1/4 de nota).

→ La próxima vez que seleccione una escena o un rango de bucleo nuevo, el cambio se producirá en el cuarto de nota siguiente.

Para ajustar el accionamiento (Retrigger):

1. Presione y mantenga presionado SCENE para ingresar al modo de escenas (o fije el modo presionando SCENE + Botón 1).

En la esquina inferior derecha del visualizador izquierdo verá el valor de accionamiento (Off (apagado) por defecto).

2. Gire la Perilla 4 para seleccionar On (encendido).

→ La próxima vez que selecciona otra escena o bucleo nuevo, la reproducción comenzará a partir del principio.

8.4 ¡Guardar el trabajo!

¡Como siempre, no olvide guardar su trabajo! Así, podrá luego abrir otro proyecto o cerrar MASCHINE para hacer una pausa. Este proyecto de ejemplo se abrirá la próxima vez que inicie el programa.

8.4.1 Guardar el trabajo en el programa MASCHINE

► Presione [Ctrl] + [S] ([Cmd] + [S] en Mac OS X) para guardar el proyecto.

8.4.2 Guardar el trabajo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + ALL para guardar el proyecto.

8.5 Resumiendo

En esta tutoría hemos aprendido a:

- Crear clips que remiten a las pautas en diferentes escenas.
- Seleccionar una escena para su ejecución.
- Fijar los distintos modos del controlador.
- Nombrar, colorear, mover, insertar y borrar nichos de escenas.
- Seleccionar un rango de bucleo.
- Ajustar el comportamiento del secuenciador al ejecutar saltos entre escenas o bucles.

Cuando se sienta cómodo en la ejecución de estas tareas, continúe, por favor, con la tutoría siguiente. Allí aprenderá otras funciones importantes de MASCHINE.

9 Empleo de funciones avanzadas

Este capítulo presenta una breve introducción a cuatro potentes funciones de MASCHINE:

- Las propiedades de los canales de sonido, grupo y máster
- El direccionamiento avanzado
- El sampleo
- La vista conjunta

> Para una información más detallada de estas funciones, consulte por favor el manual de MASCHINE.

9.1 Cambiar las propiedades del canal de sonido, grupo y máster

En una tutoría anterior, habíamos aprendido a ajustar el volumen y el swing de un proyecto (véase ↑3.2.3, Ajustar el volumen, el swing y el tempo). Pero, volumen y swing son apenas dos de las numerosas propiedades de las que dispone un **canal** para cada sonido y grupo, y para el máster (nivel general). La propiedades de canal son independientes de los plugines cargados a nivel del sonido, grupo o máster.

En el programa, tras cliquear el símbolo del canal (en esquina superior izquierda del área de control), verá aparecer cuatro botones.

El selector de propiedades del canal en el área de control.

Estos botones constituyen el **selector de propiedades** del canal, pues permiten seleccionar un juego particular de propiedades que aparece mostrado en el área de parámetros de la derecha.

Veamos algunos ejemplos. Vamos a emplear el programa y el controlador de manera alternada pero, como ya sabe, la mayoría de estas acciones pueden llevarse a cabo en ambos.

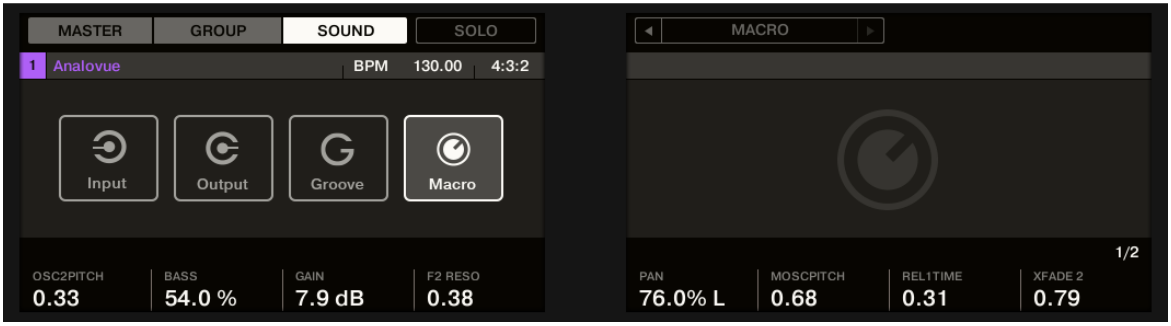
9.1.1 Crear juegos de parámetros con los macrocontroles

Los macrocontroles permiten controlar desde un solo lugar una selección de parámetros de distintas fuentes. Los macrocontroles están disponibles en los tres tipos de canal (sonidos, grupos y máster) y resultan de gran utilidad porque permiten seleccionar un juego de parámetros de diversas fuentes y manipularlos en una sola pantalla.

Los macrocontroles aparecen disponibles en la **macropropiedades**.

Las macropropiedades (aquí, de un sonido) en el programa.

9.1.1.1 Macropropiedades en el controlador MASCHINE STUDIO



Las macropropiedades (aquí, de un sonido) en el controlador.

9.1.2 Macrocontroles

Cada macrocontrol se asigna a un solo destino que opera sobre el completo rango de acción del parámetro seleccionado. Por otra parte, el mismo parámetro puede ser el destino de más de un macrocontrol.

Para saber cuales son los parámetros asignables a un macrocontrol, tenga en cuenta lo siguiente:

El macrocontrol de un canal puede controlar todas las propiedades o parámetros de plugin de dicho canal o de cualquier canal subyacente.

En otras palabras:

- En sonidos: es posible asignar un macrocontrol a cualquier parámetro de las propiedades del canal o de sus plugines.
- En grupos: es posible asignar un macrocontrol a cualquier parámetro de las propiedades del canal o de sus plugines. Lo mismo que a cualquier sonido dentro del grupo.
- En el máster: es posible asignar un macrocontrol a cualquier parámetro de las propiedades o de los plugines de cualquier canal del proyecto.

Las macropropiedades (incluso de un canal diferente) no pueden ser destino de un macrocontrol.

Ligar un parámetro a más de un macrocontrol puede resultar útil en el siguiente caso: si el parámetro de un sonido es particularmente importante, puede ligarlo a la misma perilla de los macrocontroles de ese sonido, grupo o máster. Al hacer esto, se asegurará que el parámetro siempre este disponible en la misma perilla cuando se alterna entre los niveles del máster, grupo y sonido. (Por supuesto, esto no sucede si se cambia a otro sonido o grupo).

9.1.2.1 Empleo del botón Macro en el controlador MASCHINE STUDIO

En el controlador, hallará un botón especialmente dedicado al manejo de los macrocontroles:

► Presione MACRO (en la sección PERFORMANCE) para pasar a los macrocontroles del canal seleccionado (sonido, grupo o máster).

9.1.3 Asignar macrocontroles

Cuando las macropropiedades están seleccionadas, la asignación de macrocontroles se lleva a cabo en las páginas del área de asignaciones,

> La asignación de macrocontroles solo es posible en el programa

Abrir una página en el área de asignaciones

Antes que nada, hay que abrir el panel de páginas del área de asignaciones:

1. Seleccione las macropropiedades del canal deseado (sonido, grupo o máster).
2. Haga clic en la flecha, en la esquina inferior izquierda del área de control, para abrir debajo el **área de asignaciones**:

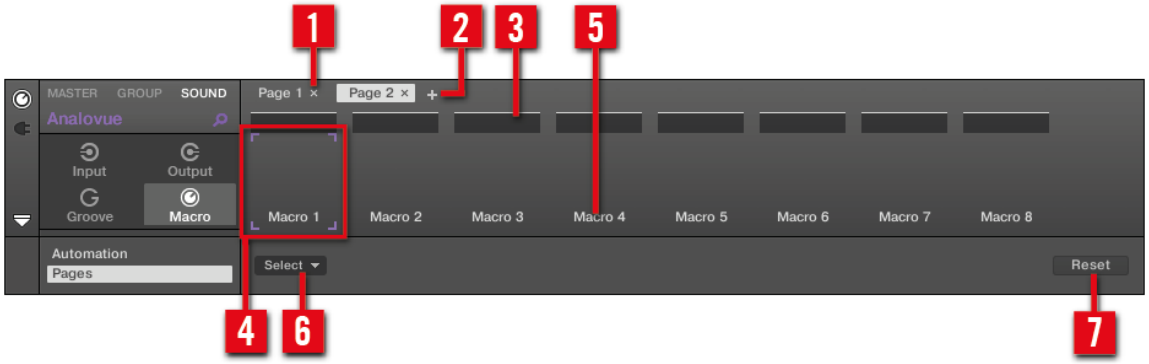
3. Haga clic sobre Pages, en la izquierda del área de asignaciones:

→ La ficha de Pages se encenderá y el panel de páginas aparecerá a la derecha. Ahora, ya podemos asignar macrocontroles a los parámetros.

> Una vez abierta, al pasar a otra página de parámetros, el área de asignaciones seguirá dicha selección: siempre mostrará las asignaciones de la página mostrada arriba.

La ficha Pages puede ser cliqueada solamente para propiedades de plugines Native Instruments o externo y para las macropropiedades. En el resto de los casos, la ficha Pages aparecerá desactivada.

Cuando el panel de páginas (Pages) del área de asignaciones está abierto, observará también algunos cambios en el área de control.



El área de control con el panel de páginas (Pages) activado en el área de asignaciones.

(**1**) **Botón de borrado (símbolo "x")**: haga clic en la "x" para borrar dicha página de parámetros.

(**2**) **Botón de agregado (símbolo "+")**: haga clic en el "+" para agregar una página nueva. Por defecto, las páginas se denominan "Page 1," "Page 2," etc. Puede definir un nombre para las páginas empleando los campos de debajo (**3**).

(**3**) **Campos de nombre**: estos campos permiten definir secciones de parámetros dentro de la página desplegada. Haga doble clic en el campo arriba del primer parámetro que desea incluir en la sección, escriba un nombre para la sección y presione [Intro] para confirmar. La nueva sección incluirá a todos los parámetros siguientes hasta el comienzo del sección siguiente (esto solo puede verse una vez cerrada el área de asignaciones). La página de parámetros reflejará el nombre de las secciones. El nombre de la página reproducirá todos estos nombres separándolos con un guión.

(**4**) **Marco de selección**: indica el macrocontrol asignado. Haga clic en cualquier macrocontrol para mostrar y editar sus asignaciones en el selector de destinos (**6**).

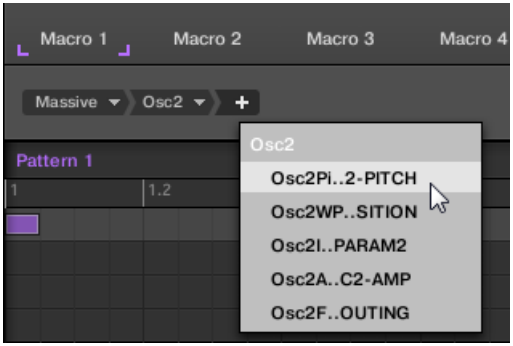
(**5**) **Campo de nombre del parámetro**: haga doble clic y escriba un nombre. Luego, presione [Intro] para confirmar. Estos nombres quedarán reflejados en los correspondientes parámetros, en todo lugar donde aparezcan.

(**6**) **Selector de destinos**: muestra y selecciona el parámetro de destino del macrocontrol seleccionado (indicado por el marco de selección). Este menú desplegable permite navegar a través de la estructura del canal hasta el parámetro deseado. Más adelante explicaremos su funcionamiento.

(**7**) **Botón de restablecimiento**: haga clic en Reset para eliminar la asignación de la perilla seleccionada.

Seleccionar un parámetro con el selector de destinos

El selector de destinos (ver ilustración de arriba) permite seleccionar los parámetros para cada macrocontrol.



El selector de destinos permite seleccionar rápidamente el parámetro deseado.

Esta herramienta funciona como un menú de varios niveles. Los menús intermedios permanecen visibles para pasar cómodamente de uno a otro.

Para asignar un macrocontrol nuevo (sin asignaciones), haga lo siguiente:

1. Haga clic en Select (por ahora, el único menú del selector de destinos).
   El menú está organizado en subcategorías: *Settings* (con la lista de propiedades del canal), *Slots* (con la lista de plugines cargados en el canal) y, posiblemente, una tercera categoría con la lista de los canales incluidos en el nivel siguiente. Si, por ejemplo, está edi-

tando las macropropiedades del máster, verá que la subcategoría *Groups* enumera a todos los grupos del proyecto; si está editando los macros de un grupo, verá que la subcategoría *Sounds* enumera a todos los sonidos del grupo.

2. Tras la selección realizada en el menú previo, el menú asumirá el nombre de esa selección y otro menú aparecerá a la derecha para refinar más la búsqueda (por ejemplo, listando todos los parámetros de página del plugin o canal seleccionado. Este procedimiento continuará hasta llegar a un parámetro y seleccionarlo.

→ Tras la selección de un parámetro, el macrocontrol es asignado a ese parámetro.

Tenga en cuenta que todo el recorrido permanece visible todo el tiempo: esto le permite hacer modificación sin tener que empezar desde el punto inicial:

► Para modificar un ítem en particular de la selección mostrada por el selector de destinos, haga clic en él y seleccione otro ítem.
Si los ítems posteriores de la cadena no concuerdan con la nueva selección, serán restablecidos.

9.2 Empleo de otras fuentes de sonido

Hasta ahora, hemos empleado dos fuentes de sonido diferentes:

- En los sonidos del grupo del juego de percusión, la fuente de sonido es plugin Sampler (el sampler interno de MASCHINE).
- Los dos sonidos del grupo de graves tienen por fuente de sonido una instancia del plugin VST/AU MASSIVE.

Pero también es posible usar otras fuentes de sonido:

- Podemos usar el audio proveniente de cualquier otro grupo o sonido.
- Podemos emplear el audio proveniente de una fuente externa.

En esta sección, vamos a mostrarle rápidamente la manera de configurar esto. De paso, aprenderemos algunos aspectos sobre el direccionamiento en MASCHINE.

Vamos a utilizar solamente el programa pero la mayoría de estas tareas también pueden realizarse con el controlador. Consulte, por favor, el manual para más información.

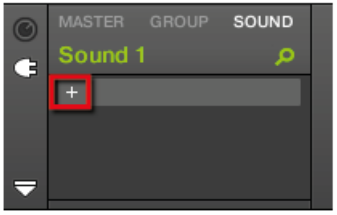
9.2.1 Emplear sonidos y grupos como fuentes de sonidos

La fuente de sonido de un sonidose establece en el primer nicho de plugin del sonido.

9.2.1.1 Emplear sonidos y grupos como fuente de sonido en el programa MASCHINE

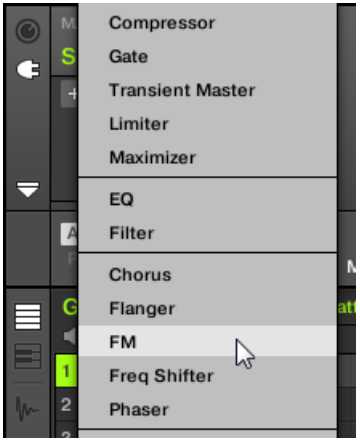
En el programa, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el nicho de grupos C, en el arreglador, para seleccionarlo.
2. Haga clic en el nicho de sonidos 1, en el editor de pautas, para seleccionarlo.
3. Haga clic en el símbolo del plugin.
4. Abra el menú de plugines cliqueando en el +.



El menú se abrirá para poder seleccionar un plugin.

5. En el menú, seleccione un efecto, por ejemplo, el *FM*.



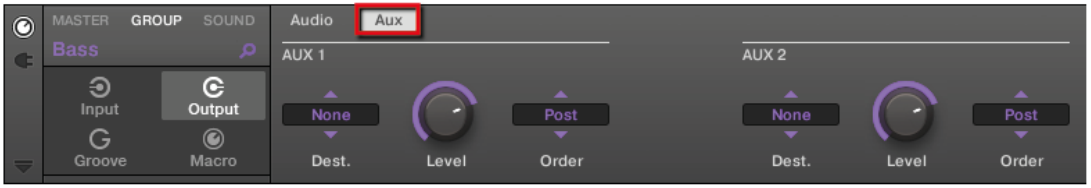
The FM effect is loaded.El efecto FM será cargado.

6. Ahora, haga clic en el grupo Bass, en el arreglador, para seleccionarlo.

7. Haga clic en la ficha de GROUP, en el área de control, para seleccionar el nivel de los grupos y mostrar los parámetros del grupo "Bass" que acabamos de seleccionar.
8. Cliquee el símbolo del canal.

9. Haga clic en la Output para seleccionar las propiedades de salida de ese grupo.

10. Haga clic en el página de parámetros de Aux.



11. En la sección Aux 1, haga clic en la opción None de Dest. (destino).
    En el menú que se abre, seleccione *C1: Sound 1-1*.

→ ¡Podrá apreciar como la línea de graves está siendo procesada por el efecto FM por encima de la línea de graves original! El volumen de la línea de graves procesada puede ajustarse con la perilla Level, en la misma sección de Aux 1.

Lo que hicimos, de hecho, fue configurar un efecto de envío en MASCHINE. Dado que seleccionamos un plugin de efecto en el primer nicho de plugin del Grupo C, MASCHINE puso, automáticamente, a este sonido como salida disponible de todos los otros sonidos y grupos del proyecto. Al seleccionar este sonido en el selector de salidas (Output) del Aux 1 del grupo "Bass", hemos instruido a MASCHINE para que envíe, de manera adicional, el audio de este grupo al sonido FM

Siéntase libre de experimentar con esta característica.

- Ponga otros efectos en el nicho de sonidos 1 del Grupo C.
- Direccione otros sonidos o grupos hacia este mismo efecto.
- Ajuste el volumen de cada salida auxiliar de manera independiente.
- Puede crear cadenas de efectos en los otros nichos de sonido del Grupo C y direccionar otras señales hacia ellos.

Consejos para el direccionamiento

- Para tener un mejor panorama, cambie el nombre del sonido que usa como efecto de envío por el nombre del efecto.

- Puede armar sus propios multiefectos: cada efecto de envío puede tener un número ilimitado de efectos por sonido y por grupo.

  Tenga en cuenta que el empleo de muchos efectos puede representar una carga excesiva para el ordenador, por lo que el número total de efecto que pueda emplear dependerá, en definitiva, de la capacidad de procesamiento de su ordenador.

- Dado las pautas se guardan junto con el grupo, también podrá pregrabar la modulación de sus efectos: por ejemplo, filtros de barrido o paquetes de efectos múltiples que podrá luego emplear en sus composiciones.

El direccionamiento de MASCHINE es una herramienta muy potente y muy versátil. Puede armar sus propias cadenas de efectos, direccionar sonidos a través de otros sonidos o hacerlos salir de su interfaz de audio a través de un aparato de efectos y luego volver a introducirlos en MASCHINE.

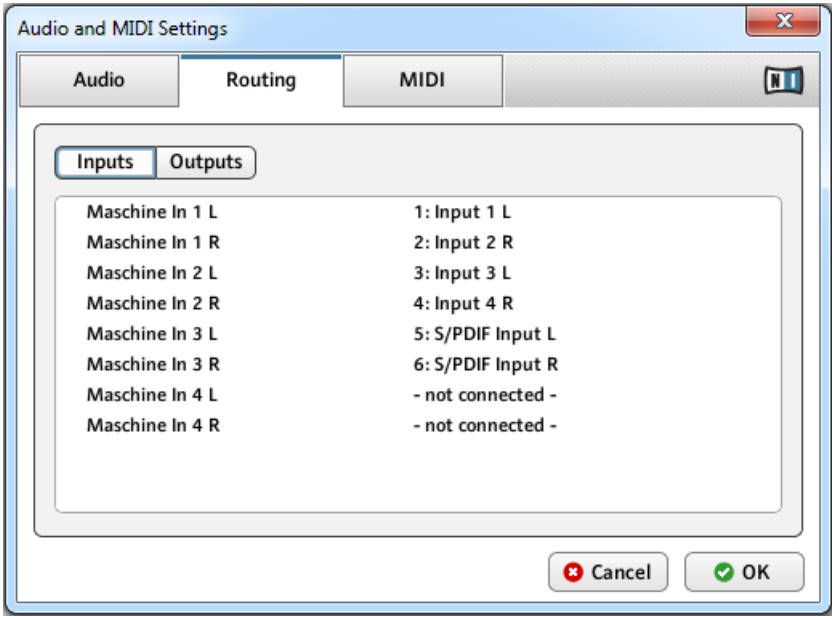
Para más información sobre el direccionamiento, consulte el manual.

9.2.2 Empleo de una fuente de sonido externa

MASCHINE permite direccionar hacia los sonidos no solo señales internas, según ya vimos en el apartado anterior (véase ↑9.2.1, Emplear sonidos y grupos como fuentes de sonidos), también permite direccionar el audio proveniente del mundo exterior. Para hacer esto, vamos a usar el primer nicho de plugin del nivel del sonido: el canal de entrada. En el programa, haga lo siguiente:

1. Haga clic en *File > Audio and MIDI Settings…*.
   El cuadro de configuración de audio y MIDI se abrirá.
2. En el cuadro de configuración de audio y MIDI, haga clic en la ficha Routing.
3. En esta ficha, haga clic en el botón Inputs.
   A la izquierda, verá la lista de los puertos de entrada de MASCHINE. Cliqueando los campos que aparecen a la derecha, podrá asignar los puertos de entrada de MASCHINE a la salidas físicas de audio disponibles en su interfaz de audio.

4. Asigne, por lo menos, los puertos Maschine In 1 L y Maschine In 1 R a cualquier par de entrada de su interfaz de audio.



5. Haga clic en OK para cerrar el cuadro de configuración de audio y MIDI.
6. Enchufe algún dispositivo (p. ej., un tocadiscos) en el par de entrada de la interfaz de audio seleccionada, en el cuadro de configuración de audio y MIDI, para las dos primeras entradas de MASCHINE.
7. Ahora, haga clic en el Grupo D, en el arreglador, para seleccionarlo.
8. Haga clic en el nicho de sonidos 1, en el editor de pautas, para seleccionarlo.
9. Cliquee el símbolo del canal, para desplegar las propiedades del canal.

10. Haga clic en Input.

11. Abra el selector de Source (mostrando ahora la opción None) y seleccione la opción *Ext In 1*.

→ Ahora, podrá escuchar el audio proveniente del dispositivo externo. Ajuste el volumen con la perilla Gain de selector de entradas.

MASCHINE proporcionar cuatro entradas estéreo independientes para poder emplear hasta cuatros señales estéreo externas. Por ejemplo, podría hacer lo siguiente:

- Cargar efectos en el menú de plugines para procesar la señal de su tocadiscos.
- Enviar una señal externa cualquiera al efecto de envío que armamos en ↑9.2.1, Emplear sonidos y grupos como fuentes de sonidos.
- Enchufar un micrófono y procesarlo en tiempo real durante un recital en vivo.

9.3 Sampleo

Ahora, veamos otra de las grandes funciones de MASCHINE: el sampleo. MASCHINE permite grabar señales de audio externa o internas y crear bucles, golpes individuales o instrumentos. De hecho, el sample de MASCHINE tiene muchas aplicaciones. Por ejemplo, puede:

- Resamplear el audio interno de MASCHINE. Esto puede emplease para samplear un bucle, por ejemplo.
- Grabar una fuente externa de audio.
- Partir el audio en pedazos.
- Diseñar sonidos nuevos.

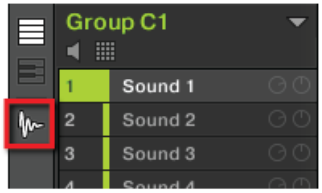
En esta tutoría, vamos a samplear un poco de audio y poner algo de voz a nuestra pista. Antes de empezar, tenemos que configurar nuestra fuente externa de audio para grabar la entrada con el micrófono.

> Este capítulo es una breve introducción al sampleo. Vamos a utilizar solamente el programa pero la mayoría de estas tareas también pueden realizarse con el controlador. Consulte el manual para una información más detallada.

9.3.1 Cómo samplear

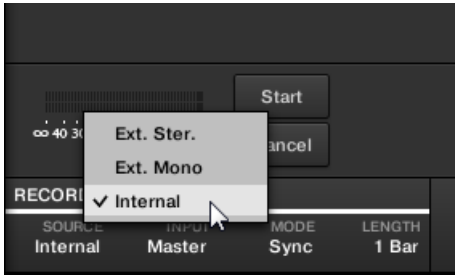
9.3.1.1 Samplear con el programa MASCHINE

1. Primero, seleccione un nicho de sonidos vacío sobre el que desea efectuar la grabación.
2. Ahora, cliquee el botón del editor de samples, justo debajo del botón de la vista del teclado, sobre el margen izquierdo del editor de pautas:

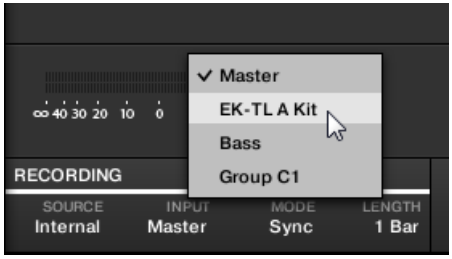


El editor de pautas pasará a las fichas de sampleo:

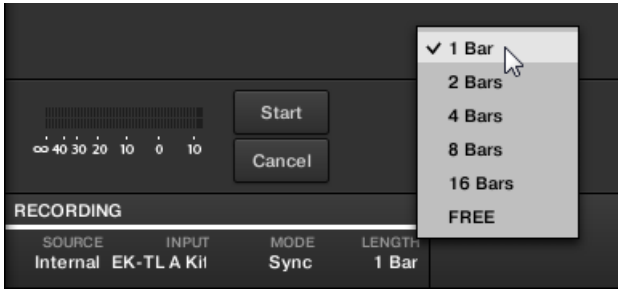
3. En la ficha Record, seleccione la fuente (SOURCE) al final de la página. Los samples pueden grabarse de una señal interna (opción *Internal*) o de una entrada externa (opciones *Ext. Ster.* y *Ext. Mono*). En nuestro caso, vamos a grabar del Grupo "EK-TL A Kit," por lo cual haremos clic en la opción *Internal* del menú SOURCE:



4. En el menú de al lado (INPUT), haga clic *EK-TL A Kit*:



5. Junto al menú de INPUT está el interruptor de modos (MODE). Use este selector para establecer el modo de grabación: ya sea estableciendo un umbral (arrastre el valor con el ratón) o en sincronía con el tempo del proyecto. Dado que vamos a grabar un bucle de percusión de EK-TL A, seleccionaremos *Sync*.
6. Tras seleccionar *Sync*, vayamos al menú de duración (LENGTH) a la derecha. En el menú, haga clic en *1 Bar* (un compás):



7. Ahora, haga clic en el botón Start. Dado que la grabación será iniciada por el secuenciador, ponga en marcha el secuenciador (presione PLAY en el controlador o la barra de [Espacio] del teclado del ordenador).

→ Finalizada la grabación, verá aparecer la onda correspondiente del sample grabado:

Debajo de la onda del sample grabado, encontrará los símbolos que representan cada uno de los samples grabados en ese nicho de sonidos: los mismos constituyen el historial de la grabación. Puede arrastrar los samples desde aquí hasta otros nichos de sonido para usarlos separadamente.

Para los samples externos, provenientes de un instrumento que no está sincronizado con MASCHINE mediante un reloj MIDI, resulta mucho más práctico grabarlos manualmente o en el modo de umbral. Consulte, por favor, el manual para más información.

9.3.2 Edición, corte y mapeo de samples

MASCHINE brinda muchas funciones para hacer un uso eficiente de los samples grabados. Estas características se encuentran repartidas en las otras tres fichas del editor de samples:

- La ficha Edit permite ajustar el inicio y el fin del sample, definir la extensión del bucleo dentro del sample, ajustar la envolvente y aplicar distintos comandos para procesar el audio.

- La ficha SLICE permite cortar el sample de varias maneras y distribuir esos cortes a lo largo del teclado. Esto permite tocar cada golpe de percusión del sample con un pad diferente, bajo el modo del teclado.
- La ficha MAP permitir definir con precisión los rangos de nota y de velocidad asignados a cada sample-

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

9.4 La vista conjunta

La **vista conjunta** es otra de las grandes características de MASCHINE. Es una vista que brinda acceso a los distintos niveles del proyecto Brinda también una interfaz intuitiva para el ajuste de los parámetros de todos los plugines.

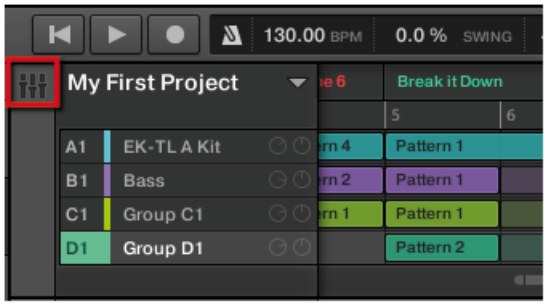
La vista conjunta resulta práctica en distintos momentos del trabajo. Por ejemplo, al armar kits de percusión, establecer efectos de envío, crear direccionamientos avanzados o durante actuaciones en vivo.

Esta sección es solo una breve introducción. Consulte el manual de MASCHINE para más detalles.

La vista conjunta con el Grupo B1 seleccionado.

9.4.1 Alternar entre la vista del arreglador y la vista conjunta

El programa MASCHINE permite pasar de una vista a otra sin problemas:



El botón de la vista conjunta.

9.4.1.1 Alternar entre la vista del arreglador y la vista conjunta en el programa MASCHINE

► Haga clic en el botón de la vista conjunta, arriba a la izquierda del arreglador, para pasar a la vista conjunta y viceversa.

9.4.1.2 Alternar entre la vista del arreglador y la vista conjunta en el controlador MASCHINE STUDIO

► Presione SHIFT + NAVIGATE para pasar de una vista a otra.

10 Consulta rápida

Este capítulo describe las áreas y conceptos principales de MASCHINE. En los apartados siguientes describiremos:

- La información que lo ayudará en su trabajo diario con el controlador (↑10.1, Empleo del Controlador MASCHINE).
- El panorama general de un proyecto de MASCHINE y una descripción de su estructura y contenido (↑10.2, Panorama general de un proyecto de MASCHINE).
- Un exposición básica del aparato controlador, describiendo someramente cada uno de sus elementos de control (↑10.3, Panorama general del dispositivo MASCHINE).
- Una exposición básica del programa MASCHINE (↑10.4, Panorama general del programa MASCHINE).

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

10.1 Empleo del Controlador MASCHINE

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

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

10.1.1 Modos del controlador y fijación de los modos

El controlador MASCHINE presenta diferentes modos de operación.

10.1.1.1 Modos del controlador y fijación del modo empleando el controlador MASCHINE STUDIO

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

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

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

Cada uno de estos botones debe mantenerse presionado para poder hacer uso del modo correspondiente.

Fijar los modos del controlador

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

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

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

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

El modo puede desfijarse presionando nuevamente el botón del modo y el Botón 1.

Véase ↑8.1.3, Fijar el modo de escenas para un ejemplo. Para mayor información sobre los modos de operación del controlador, consulte por favor el manual.

10.1.2 Controlar las vistas del programa desde el controlador

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

10.1.2.1 Controlar las vistas del programa empleando el controlador MASCHINE STUDIO

1. Presione y mantenga presionado el botón NAVIGATE para ingresar en el modo de navegación. También puede presionar NAVIGATE + Botón 1 para fijar el modo y poder soltar el botón NAVIGATE (véase ↑10.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos).

El modo de navegación en los visualizadores del controlador MASCHINE STUDIO.

En el visualizador izquierdo, use las Perillas 1 a 4 para recorrer la pantalla del programa.

Acción	Atajo
Alejar o acercar la imagen del arreglador.	Perilla 1
Recorrer el arreglador a izquierda o derecha.	Perilla 2

Acción	Atajo
Alejar o acercar la imagen del editor de pautas.	Perilla 3
Recorrer el editor de pautas a izquierda o derecha.	Perilla 4

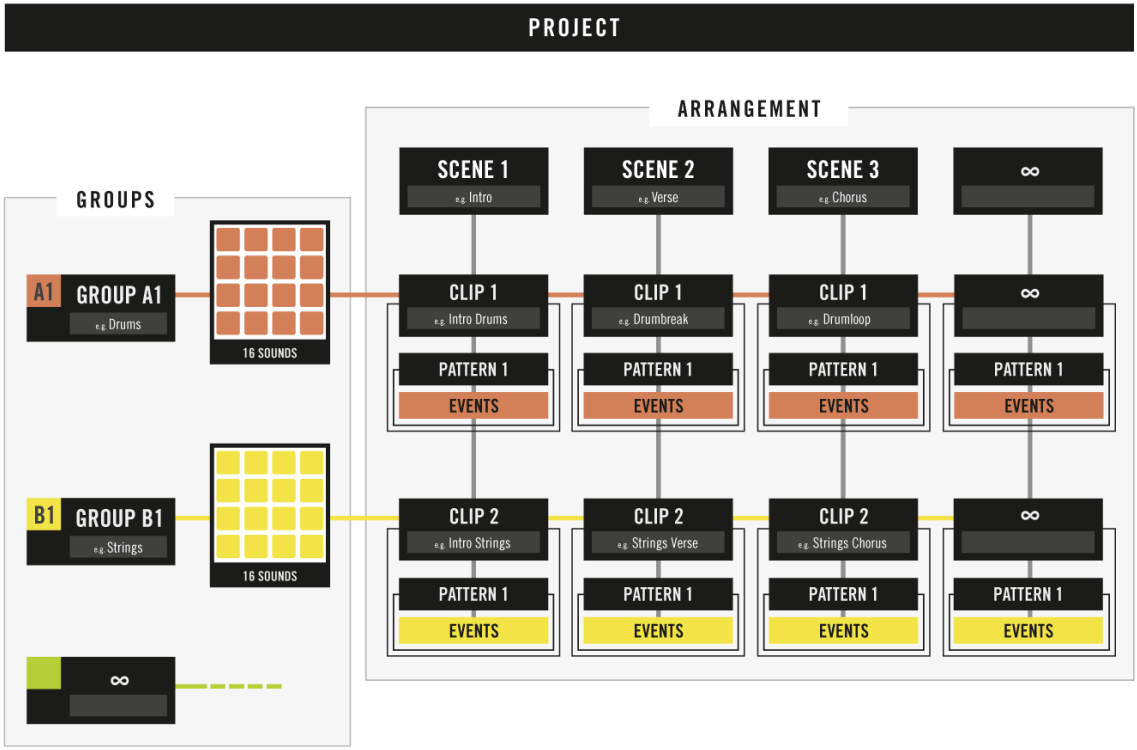
En el visualizador de la derecha, use los botones arriba de la pantalla y los pads para recorrer las páginas de parámetros

Acción	Atajo
Seleccionar plugin	Botón 5/6 (en modo PLUG-IN)
Seleccionar canal	Botón 5/6 (en modo CHANNEL)
Seleccionar página del banco	Botón 7/8
Seleccionar página	Pads 1-16

10.2 Panorama general de un proyecto de MASCHINE

Un proyecto de MASCHINE contiene toda la información de una pieza musical producida con MASCHINE.

El siguiente diagrama muestra los distintos aspectos que componen un proyecto de MASCHINE.



Panorama general de un proyecto de MASCHINE

- Un proyecto engloba todo el **contenido musical**, los instrumentos, sonidos, samples y efectos empleados.
- El proyecto también contiene el **arreglo** de la canción, el montaje de las pautas a partir de eventos que accionan sonidos, y la forma en que la estructura de la canción está ordenada en base a escenas y clips.

En el apartado siguiente, explicaremos estos dos aspectos en detalle.

10.2.1 El contenido de sonidos

El contenido sónico de un proyecto de MASCHINE incluye todo el material de audio empleado, los instrumentos y efectos utilizados, y la forma en que están estructurados:

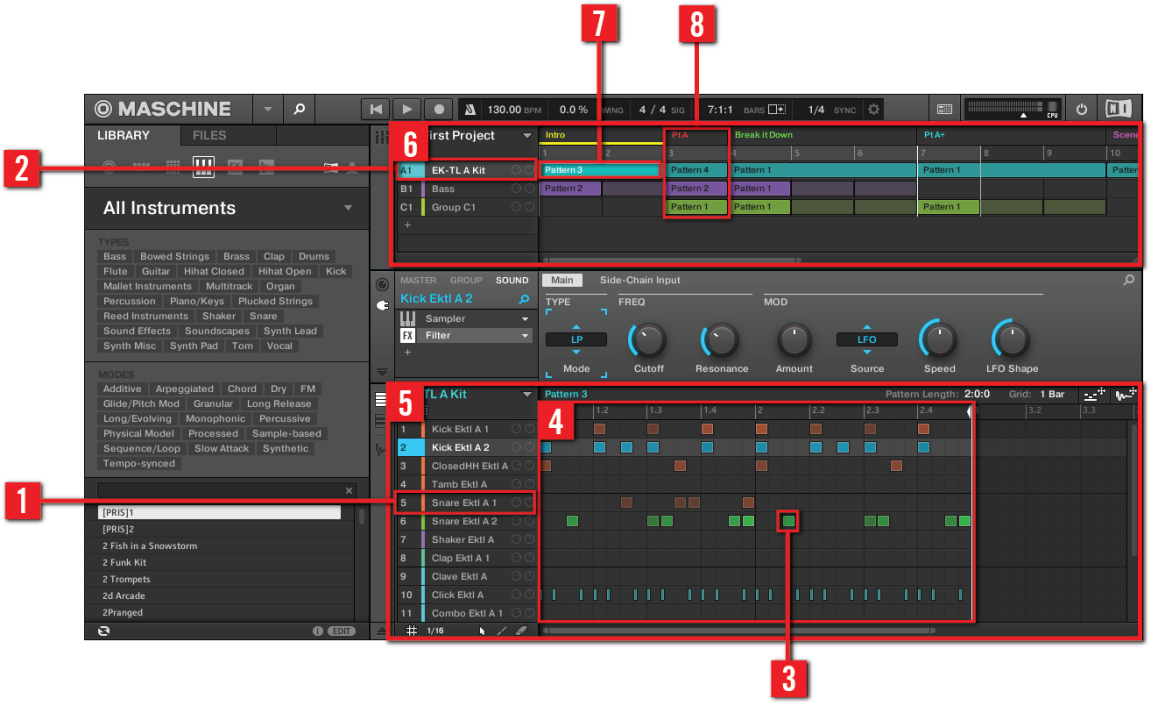
El contenido sónico de un proyecto de MASCHINE.

- El archivo de proyecto de MASCHINE (**1**) y los grupos grupos (**2**) organizados en bancos. Cada banco contiene 8 grupos (A-H) y cada grupo contiene 16 nichos de sonido (1-16) (**3**). Los nicho de sonido alojan, claro está, material de audio.
- El sonido puede ser trabajado en tres niveles diferentes: a nivel del proyecto (Master), a nivel del grupo (Group) o a nivel del sonido (Sound). Los controles pertinentes están situados en el área de control (**4**); la cual puede usarse para acceder a los parámetros del plugin o a las propiedades del canal.
- El área de control cuenta con tres fichas correspondientes a cada uno de esto tres niveles : MASTER, GROUP y SOUND.
    - Los controles de la ficha SOUND tienen efecto sobre el sonido del nicho de sonidos seleccionado (1-16).

- Los controles de la ficha GROUP tienen efecto sobre el sonido del nicho de grupos seleccionado (A-H); es decir, el sonido de todos los nichos de sonido del grupo.
- Los controles de la ficha MASTER tienen efecto sobre el sonido de las salidas principales de MASCHINE; es decir, el sonido de todos los grupos.

10.2.2 Arreglo

El arreglo en un proyecto de MASCHINE es la construcción de pautas de material de audio y su disposición dentro de la estructura de la canción.



Aspecto del arreglo en un proyecto de MASCHINE.

El orden básico de trabajo para construir una canción en MASCHINE es el siguiente:

- Primero, se carga audio en los nichos de sonido (**1**) del grupo seleccionado (**2**).

- Luego, tocando los pads, se graban distintas instancias del sonido. La instancia grabada de un sonido recibe el nombre de "evento" (**3**).
- Juntos, los eventos se suman para formar una pauta (**4**) del grupo.
- Todo esto tiene lugar dentro del editor de pautas (**5**), lugar donde se pueden crear varias pautas para cada uno de los grupos existentes.
- En la mitad superior de la interfaz de usuario del programa, el arreglador (**6**) permite organizar conjuntamente las pautas de los distintos grupos
- En esta área, podrá combinar las pautas, representadas por clips (**7**), para formar escenas (**8**).
- Varias escenas forman, finalmente, una canción (o una pista o un arreglo o como sea que quiera denominarlo).

Ahora que ya contamos con un panorama de los conceptos principales, echemos un vistazo a las distintas áreas y elementos de control del aparato controlador y del programa MASCHINE.

10.3 Panorama general del dispositivo MASCHINE

10.3.1 Panorama general del controlador MASCHINE STUDIO

Esta sección describe someramente las áreas y elementos de control del aparato controlador.

Panorama general del aparato controlador MASCHINE STUDIO.

(1) **Sección de CONTROL**: utilice esta sección multipropósito para acceder a todos los parámetros del modo seleccionado en el controlador. Hay, también, botones exclusivos para acceder al buscador, al modo de pasos y al editor de samples. Para más información sobre esta sección, consulte el apartado ↑10.3.1.1, Sección CONTROL.

(**2**) **Sección de VOLUMEN**: use esta sección para acceder a todos los parámetros de medición y para seleccionar un canal de entrada de audio. Presenta un medidor de volumen, una perilla de volumen y botones específicos de entrada/salida para seleccionar una entrada para el sampleo una salida para la medición. Para más información, consulte el apartado ↑10.3.1.2, Sección de VOLUMEN.

(**3**) **Sección de PERFORMANCE**: contiene los controles relacionados con el rendimiento de la ejecución (tempo, ritmo, pasos). El botón de repetición de nota (NOTE REPEAT) se encuentra también en esta sección. Le servirá de ayuda en el proceso de composición rítmica. Para más información, consulte el apartado ↑10.3.1.3, Sección de PERFORMANCE.

(**4**) **Sección de GROUPS**: los botones de grupo brindan acceso instantáneo a cada uno de los grupos de sonidos. Para más información, consulte el apartado ↑10.3.1.4, Sección de GROUPS.

(**5**) **Sección de TRANSPORT**: esta sección alberga los controles de la ejecución . Presione los botones correspondientes para llevar a cabo la acción deseada. Use SHIFT para acceder a las funciones secundarias del controlador. Para más información, consulte el apartado ↑10.3.1.5, Sección de TRANSPORT.

(**6**) **Sección de PADS**: acceda a los distintos modos de operación del controlador por medio de los botones situados en la parte izquierda de esta sección. Los pads 1-16 permiten ejecutar los sonidos del grupo seleccionado. Para más información, consulte el apartado ↑10.3.1.6, Sección de PADS.

(**7**) **Sección de EDICIÓN**: esta sección aloja la rueda multifuncional de desplazamiento. Permite controlar la afinación, el swing y el volumen; lo mismo que recorrer listas en el modo de búsqueda o recorrer una canción. Esta sección también ofrece botones específicos para la edición de las pautas y sus eventos. Para más información, consulte el apartado ↑10.3.1.7, Sección de EDICIÓN.

10.3.1.1 Sección CONTROL

Este apartado presenta el panorama general de la sección de control

Panorama general de la sección CONTROL.

(**1**) Botón **CHANNEL**: presione CHANNEL para volver al modo del canal. En este modo, podrá acceder a las propiedades del canal. El botón CHANNEL habilita también el modo MIDI al presionar conjuntamente SHIFT + CHANNEL. Este modo permite que MASCHINE pueda ser empleado como un controlado MIDI.

> ⚠ Para mayor información sobre el modo MIDI, consulte por favor el manual del Controller Editor

(**2**) Botón **PLUG-IN**: presione PLUG-IN para volver al modo de control (el modo predeterminado del controlador). Bajo este modo, los pads representan los sonidos del grupo seleccionado. Al mismo tiempo, el modo de control brinda acceso instantáneo a todos los parámetros de los sonidos, grupos y del master, a través de los ocho botones y las ocho perillas dispuestas arriba y abajo de los visualizadores. Presione SHIFT + STEP para ingresar en el **modo de instancias**. En este modo, podrá seleccionar la instancia del plugin de MASCHINE que desea controlar desde su aparato controlador, en el caso de que hubiera más de una instancia abierta en su estación de audio digital (EAD).

(**3**) Botón **ARRANGE**: presione ARRANGE para acceder a la vista del arreglador. Este modo permite la edición de las escenas y pautas para crear arreglos perfectos.

(**4**) Botón **MIX**: Presione MIX para acceder a la vista conjunta. Use la vista conjunta para modificar el volumen y el balance estéreo de sonidos y grupos.

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

(**6**) Botón **SAMPLING**: presione el botón SAMPLING para acceder al editor de samples.

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

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

(**9**) Botón **AUTO**: en MASCHINE, la modulación de casi cualquier parámetro de sonido o de grupo se logra con un sencillo botón. Simplemente, mantenga presionado este botón y gire una de las ocho perillas (o una combinación de las mismas) para grabar la automatización del parámetro correspondiente.

El modo Auto puede fijarse con SHIFT + AUTO. Véase ↑10.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

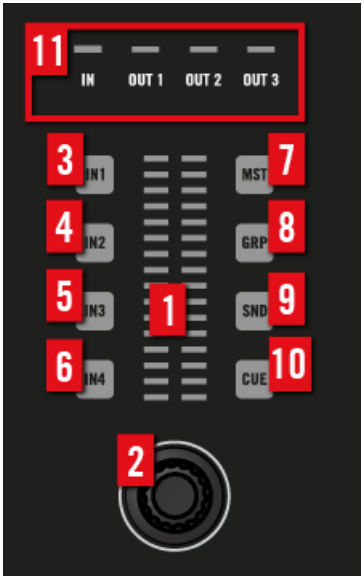
(**10**) **Botones 1–8**: el área de control ocupa casi un cuarto del aparato, siendo el núcleo operativo de MASCHINE. Los ocho botones ubicados sobre los visualizadores se adaptan a la operación llevada a cabo en el momento, permitiendo un acceso directo a las subsecciones y funciones más importantes.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

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

(**12**) **Perillas 1-8**: cada perilla controla el parámetro representado en los visualizadores.

10.3.1.2 Sección de VOLUMEN

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



Panorama general de las sección de VOLUMEN.

(**1**) **Medidor de volumen**: el medidor de volumen muestra el nivel de volumen de la entrada/salida seleccionada. Seleccione una entrada (**3**–**6**) o una salida (**7**–**10**) para ver el nivel de volumen correspondiente.

(**2**) **Perilla de volumen** : gire la perilla para ajustar el volumen de la entrada/salida seleccionada.

(**3**–**6**) Botones **IN1**–**4**: presione estos botones para seleccionar la entrada de audio externa de un sonido. El volumen aparece representado en el medidor (**1**) y puede ajustarse con la perilla (**2**).

(**7**) **Botón MST** (Máster): presione este botón para ver el volumen general en el medidor (**1**) y usar la perilla (**2**) para ajustarlo.

(**8**) **Botón GRP**(Grupo): presione este botón para ver el volumen del grupo seleccionad en el medidor (**1**) y usar la perilla (**2**) para ajustarlo.

(**9**) **Botón SND** (Sonido): presione este botón para ver el volumen del sonido seleccionado en el medidor (**1**) y usar la perilla (**2**) para ajustarlo.

(**10**) **Botón CUE**: presione este botón para ver el volumen de la monitorización en el medidor (**1**) y usar la perilla (**2**) para ajustarlo.

(**11**) **Indicadores MIDI** : estos LED representan el tráfico de entrada y salida MIDI.

10.3.1.3 Sección de PERFORMANCE

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

Panorama general de las sección de PERFORMANCE.

(**1**) Botón **TAP**: use el botón TAP para marcar el ritmo de la canción. Los pulsos por minuto serán computados automáticamente para determinar el tempo. También, puede presionar TAP y girar la rueda de desplazamiento para ajustar el tempo.

(**2**) Botón **STEP MODE**: el **modo de secuenciación** es un modo que complementa al modo de control. Este modo emula un secuenciador de pasos completamente equipado. En este modo, cada pad representa un paso de la cuadrícula. Durante la ejecución de la música, una luz movediza irá mostrando la posición del secuenciador de pasos. Al presionar un pad, creará una nota en el paso correspondiente (el pad se encenderá) o la eliminará (el pad se apagará). Para más detalles sobre el modo de secuenciación, consulte el capítulo ↑7, Crear ritmos con el secuenciador de pasos.

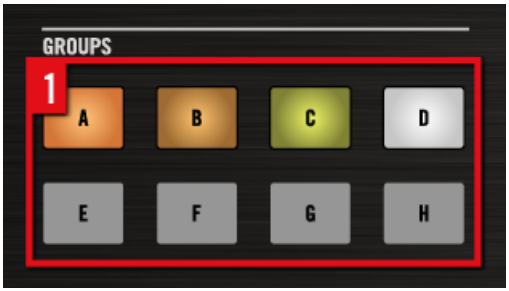
(**3**) Botón **MACRO**: : los macrocontroles permiten controlar desde un solo lugar una selección de parámetros de distintas fuentes. Los macrocontroles están disponibles en los tres tipos de canal (sonidos, grupos y máster) y resultan de gran utilidad porque permiten seleccionar un juego de parámetros de diversas fuentes y manipularlos en una sola pantalla. Consulte el manual, para más información al respecto.

(**4**) Botón **NOTE REPEAT**: este botón resulta muy práctico para tocar y grabar pulsos. Ejecuta automáticamente el sonido seleccionado a una velocidad determinada. Mantenga presionado el botón NOTE REPEAT y presione el pad que desea grabar: las notas se accionarán repetidamente a la velocidad mostrada por el visualizador derecho. Con los Botones 5–8, podrá seleccionar diferentes velocidades de ejecución. Puede establecer valores nuevos de velocidad para estos botones girando las Perillas 2–4.

El modo de repetición de nota puede ser fijado: presione NOTE REPEAT + Botón 1 para fijar el modo. Véase ↑10.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

10.3.1.4 Sección de GROUPS

Este apartado presenta el panorama general de la sección de grupos (GROUPS).



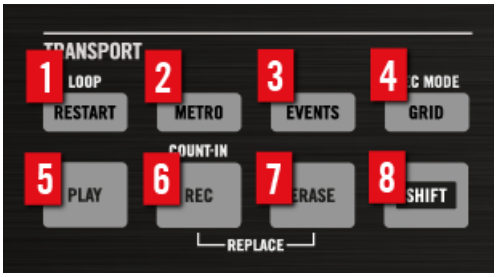
Panorama de la sección GROUPS.

(**1**) Botones de **grupo**: presione uno de los botones A-H para seleccionar el grupo sobre el cual desea trabajar. Estos botones también se usan para aislar y silenciar cada grupo cuando los respectivos botones SOLO y MUTE se encuentran presionados. Función estupenda para realizar sesiones en vivo.

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

10.3.1.5 Sección de TRANSPORT

Este apartado presenta el panorama general de la sección TRANSPORT.



Panorama de la sección TRANSPORT.

Esta sección presenta los controles necesarios para la ejecución de la música. Presione los botones correspondientes para llevar a cabo la acción deseada. Use SHIFT para abrir las funciones secundarias (p. ej., bucleo, conteo y modo de grabación).

(**1**) Botón **RESTART**: presione el botón RESTART para reiniciar el bucleo desde el comienzo. SHIFT + RESTART + rueda mueve el bucle. SHIFT + RESTART + rueda + FUNCTION flecha izq/der cambia el inicio o el fin de un bucle.

(**2**) Botón **METRO**: presione METRO para encender o apagar el metrónomo.

(**3**) Botón **EVENTS**: presione EVENTS + pad para seleccionar todos los eventos accionados por ese pad. Esto le permite definir, también, los próximos eventos a ser editados. Consulte el manual para más información sobre el botón EVENTS.

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

El modo de la retícula puede fijarse: presione GRID + Button 1 para fijar el modo. Véase ↑10.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

(**5**) Botón **PLAY**: presione el botón PLAY para iniciar la ejecución de la música. Presione PLAY otra vez para detener la ejecución.

(**6**) Botón **REC**: presione REC para dar comienzo a una grabación. Si la reproducción está apagada, presione SHIFT + REC para comenzar a grabar empleando el conteo. Presione REC otra vez para detener la grabación. Mantenga presionado REC para acceder al modo de presetes de pauta. Allí podrá seleccionar un preset antes de grabar cualquier evento.

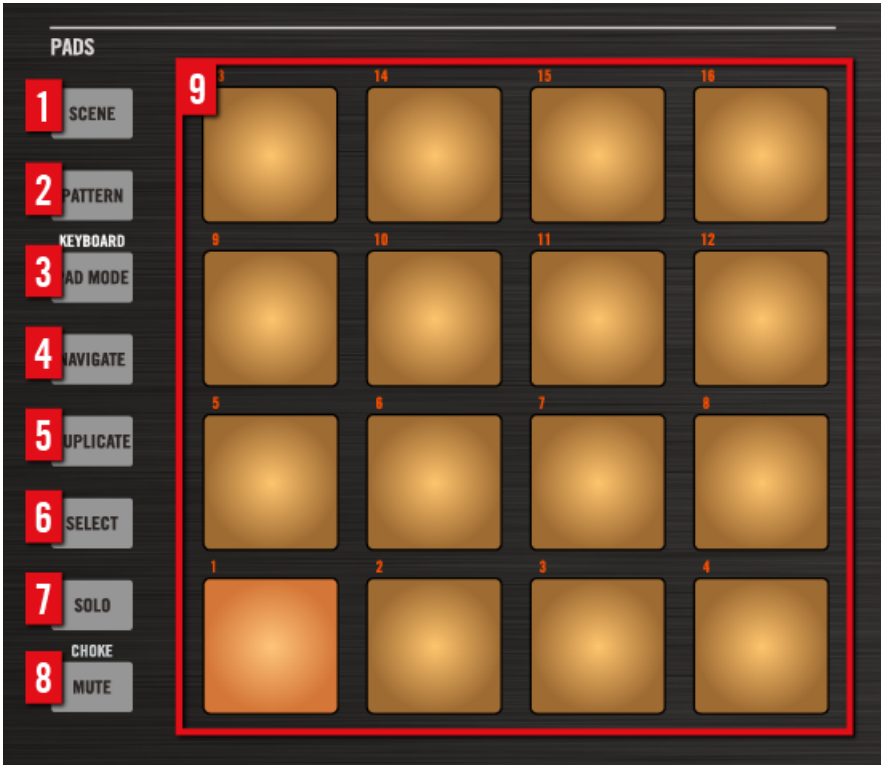
(**7**) Botón **ERASE**: borre lo hecho de manera rápida y simple con este botón. Durante la reproducción, mantenga presionado ERASE y presione los pads para borrar, al vuelo, los eventos de los sonidos correspondientes mientras la reproducción se ejecuta. Mantenga presionado un botón de un grupos para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

(**8**) Botón **SHIFT**: si bien la mayoría de las funciones importantes cuentan con sus propios botones, muchos atajos y funciones secundarias se abren presionando SHIFT y otros botones. También puede emplearse el botón SHIFT para cambiar los parámetros de manera detallada, al ingresar el valor con las perillas.

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

10.3.1.6 Sección de PADS

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



Panorama general de las sección de PADS.

Los siguientes botones pueden se fijados en su función: presione simplemente el botón deseado + Botón 1 (arriba visualizador izquierdo) para proteger o desproteger el modo correspondiente. Véase ↑10.1.1, Modos del controlador y fijación de los modos para más información.

(**1**) Botón **SCENE**: abre el modo de escenas. El modo de escenas permite crear las escenas que conforman la estructura de una composición. Durante la ejecución, puede intercambiar las escenas para armar arreglos rápidamente. Pads semiencendidos indican la presencia de escenas. Plenamente encendidos muestran el rango de bucleo seleccionado.

(**2**) Botón **PATTERN**: abre el modo de pautas. El modo de pautas permite crear las diferentes pautas musicales del grupo seleccionado, realizar intercambios entre pautas diferentes, componer pautas nuevas durante la reproducción, etc. Los pads semiencendidos muestran las pautas existentes. Un pad encendido a pleno indica la pauta seleccionada.

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

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

Puede usar el modo de los pads para acceder a las funciones Choke y Link. Consulte el manual de para más información al respecto.

(**4**) Botón **NAVIGATE**: abre el modo de navegación. Al trabajar en proyectos musicales muy extensos, a veces se hace necesario mirar la pantalla del ordenador. Utilice los pads y los botones encima de los visualizadores para acceder rápidamente a los parámetros y páginas de canales y plugines.

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

(**6**) Botón **SELECT**: abre el modo de selección. Este modo permite seleccionar un sonido sin tener que tocarlo. Presione el Botón 8 MULTI para seleccionar varios sonidos.

(**7**) Botón **SOLO**: abre el modo de aislación. Bajo este modo, es posible aislar instantáneamente cualquier sonido o grupo (lo que equivale a silenciar todos los otros sonidos o grupos restantes), presionando tan solo el pad o botón de grupos correspondiente. Es una herramienta útil para manipular el sonido y durante las actuaciones en vivo. El pad del sonido o grupo aislado quedará completamente encendido, mientras que el resto de los otros pads (que representan los sonidos o grupos silenciados) aparecerá amortiguado.

(**8**) Botón **MUTE**: abre el modo de silenciamiento. Bajo este modo, es posible silenciar instantáneamente cualquier sonido o grupo, presionando tan solo el pad o botón de grupos correspondiente. Es una herramienta útil a la hora de manejar un proyecto con muchos sonidos y, especialmente práctico durante las actuaciones en vivo. Los sonidos o grupos silenciados aparecerán con sus pads semiencendidos mientras que los pads no silenciados (es decir, audibles) aparecerán con su pads plenamente encendidos.

(**9**) **Pads 1–16**: los dieciséis pads, sensibles a la velocidad, pueden emplearse para seleccionar y tocar los sonidos. Los pads también cumplen con otras funciones según la modalidad activada en el controlador.

10.3.1.7 Sección de EDICIÓN

Este apartado presenta el panorama de los controles de EDICIÓN.

INSERT IMAGE

Panorama general de la sección de la EDICIÓN

(**1**) Botón **COPY**: presione COPY para copiar los eventos seleccionados.

(**2**) Botón **PASTE**: presione PASTE para pegar los eventos seleccionados.

(**3**) Botón **NOTE**: presione NOTE y gire la rueda para transportar los eventos seleccionados en un semitono. Mantenga presionado el botón y gire la rueda para transportar los eventos una octava.

(**4**) Botón **NUDGE**: presione NUDGE y gire la rueda para mover los eventos seleccionados un paso de distancia. Presione SHIFT+NUDGE para realizar desplazamientos más detallados.

(**5**) Botón **UNDO**: presione UNDO para revertir la última acción. Presione SHIFT + UNDO para revertir el ultimo paso.

(**6**) Botón **REDO**: presione REDO para restaurar la última acción. Presione SHIFT + REDO para restaurar el último paso.

(**7**) Botón **QUANTIZE**: presione QUANTIZE para cuantificar los eventos seleccionados (o todos los eventos si no selecciona ninguno) según la cuadrícula de pasos. Press SHIFT + QUANTIZE (50%) para cuantificar los eventos un 50% del valor de la cuadrícula.

(**8**) Botón **CLEAR**: presione CLEAR para borrar los eventos seleccionados (o todos los eventos si no selecciona ninguno) Presione SHIFT + CLEAR (CLR AUTO) para borrar todas las modulaciones del sonido seleccionado.

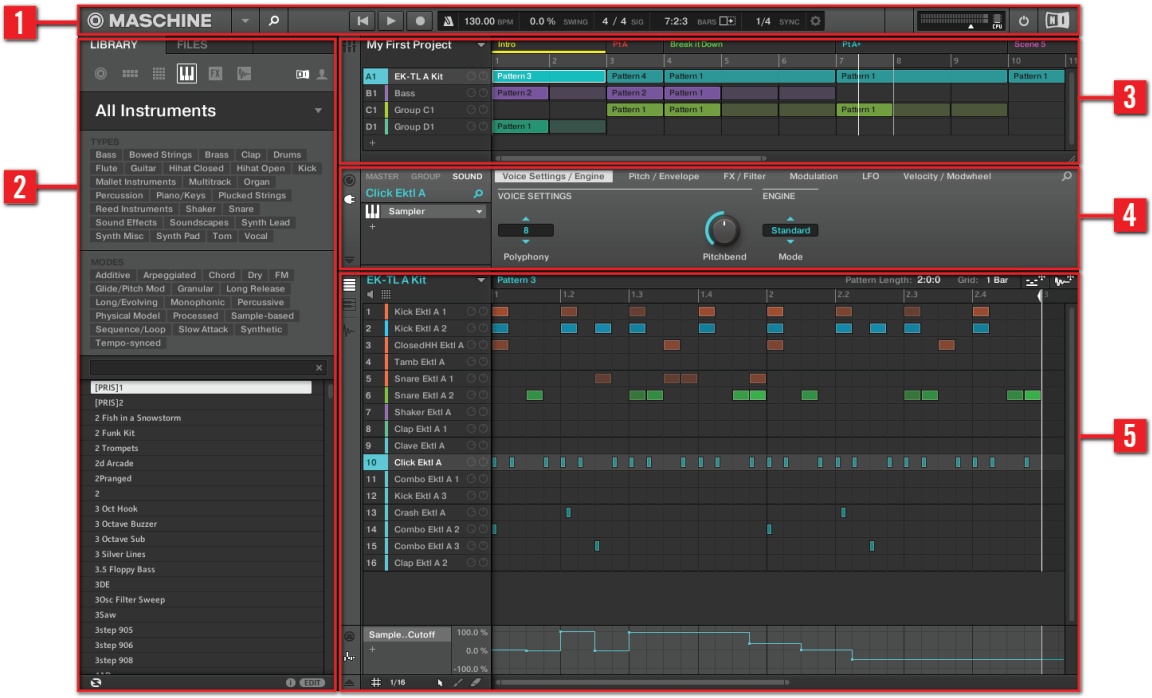
(**9**) **Rueda de desplazamiento**: por defecto, la rueda permite recorrer las pistas según la medida de la cuadrícula de pautas (PATTERN + Perilla 2). Por ejemplo, si la cuadrícula es de 1 compás, la rueda recorrerá la pista 1 compás por vez. Mantenga presionado SHIFT y gire la rueda para recorrer las pistas un paso por vez. Cuando el controlador está en el modo del buscador o al recorrer listas de plugines, gire la rueda para recorrer la lista y presiónela para cargar la entrada seleccionada. Cuando TUNE, SWING o VOLUME están activados (encendidos), la rueda actúa como un control de afinación, swing o volumen, respectivamente. Use las flechas de FUNCTION para desplazarse entre TUNE, SWING y VOLUME.

(**10**) Botón **BACK**: presione BACK para retroceder un lugar en la jerarquía del proyecto. Por ejemplo, si en la vista del arreglador (ARRANGE), la pauta (PATTERN (Botón 2)) se encuentra seleccionada; use el botón BACK para subir un lugar en la jerarquía (SCENE (Botón 1)). En la vista conjunta (MIX), para dar otro ejemplo, use este botón para moverse entre el sonido seleccionado y su grupo. Use el botón ENTER para retroceder en la jerarquía. Estos botones permiten sobrevolar el proyecto de manera muy conveniente.

(**11**) Botones **FUNCTION**: presione las flechas de FUNCTION para seleccionar entre las funciones de TUNE, SWING y VOLUME, al presionar un pad o botón de grupo. Cuando están apagado, estos botones equivalen a un grado de aumento de la rueda cuando se recorre una pista.

(**12**) Botón **ENTER**: presione ENTER para avanzar un lugar en la jerarquía del proyecto. Véase el botón BACK (**10**) para más información. Estos botones permiten sobrevolar el proyecto de manera muy conveniente.

10.4 Panorama general del programa MASCHINE



El programa MASCHINE

(**1**) **Cabecera**: la cabecera presenta los controles principales del programa, el área de visualización, los controles de la ejecución y los deslizantes de volumen de la salida general. Utilice esta sección para abrir el buscador, conectar el aparato controlador y supervisar la demanda de CPU del ordenador.

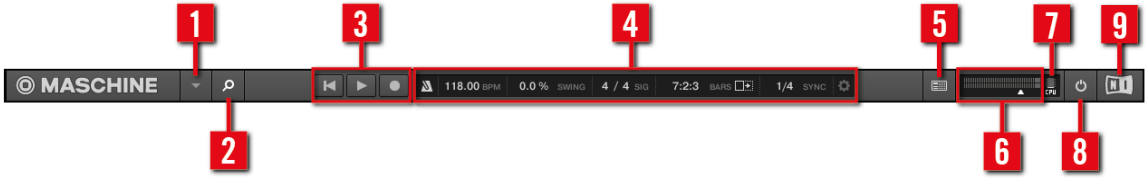
(**2**) **Buscador**: El buscador (Browser) es el lugar para gestionar sus proyectos, grupos, sonidos, instrumentos, efectos y samples. Con las herramientas de búsqueda podrá encontrar rápidamente el archivo buscado y preescuchar los samples.

(**3**) **Arreglador**: utilice el arreglador (Arranger) para combinar las pautas en escenas y armar los arreglos de la pista.

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

(**5**) **Editor de pautas**: el editor de pautas (Pattern Editor) permite programar secuencias y grabaciones en tiempo real. Además es el punto de partida de cada escena individual. Aquí podrá crear las pautas de cada grupo y luego ordenarlas en escenas dentro del arreglador. El editor de pautas también permite editar la modulación de los sonidos, grupos y plugines (internos o plugines)

10.4.1 Cabecera



La Cabecera

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

(**2**) **Botón del buscador**: utilice este botón para abrir la ventana del buscador. El buscador es el lugar para gestionar sus proyectos, grupos, sonidos, instrumentos, efectos y samples. El buscador también permite realizar búsquedas en el disco del ordenador o en unidades externas. También puede preescuchar los samples directamente desde el buscador y aplicar etiquetas clasificadoras a los archivos.

(**3**) **Controles de la ejecución**: son los controles habituales de la ejecución, con los botones de reproducción, reinicio y grabación.

(**4**) **Área de visualización**: es el lugar con los controles de ritmo, swing, compás, seguimiento y sincronización (el control de la retícula y el accionamiento en el símbolo de la rueda dentada).

(**5**) **Botón de conexión**: use el botón de conexión (Connect) para conectar una instancia del programa MASCHINE con el aparato controlador.

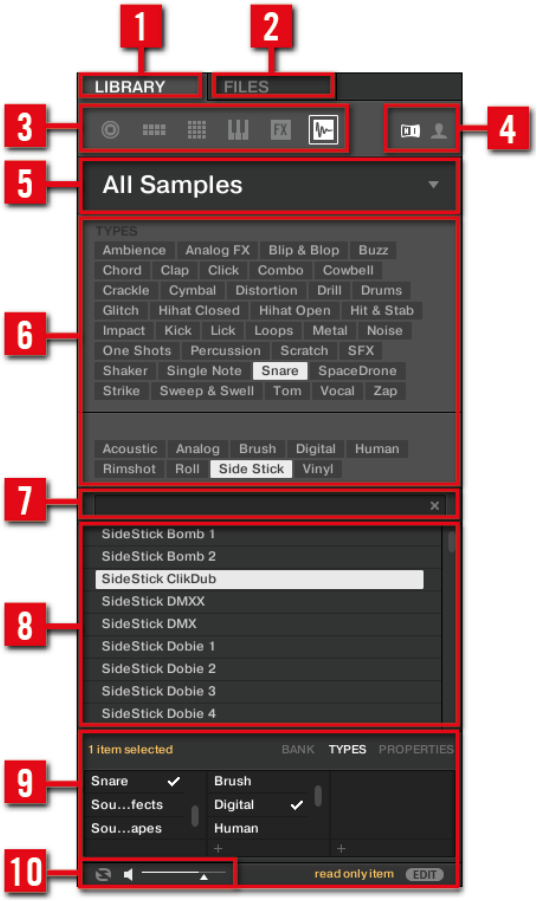
(**6**) **Deslizante del volumen general**: muestra y ajusta volumen de la salida de audio de MASCHINE.

(**7**) **Medidor de CPU**: El medidor de CPU muestra el desempeño del procesador y deberá ser supervisado constantemente. El consumo no debería ir más allá de un 70% para evitar clics e interrupciones. De ser necesario, para alivianar el trabajo del procesador puede samplear la salida de audio de MASCHINE empleando la función de exportación (consulte el manual para más información).

(**8**) **Botón del ingenio de audio**: haga clic en este botón para deshabilitar el procesamiento de audio de MASCHINE.

(**9**) **Logotipo de NI**: los logotipos de NI y de MASCHINE abren la pantalla de información del programa, en la cual podrá leerse el número de versión y de edición del programa.

10.4.2 Buscador



El buscador

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

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

(**3**) **Selector del tipo de archivo**: presenta seis símbolos, cada uno de ellos representando los diferentes tipos de archivo de MASCHINE. De izquierda a derecha son: Proyectos, Grupos, Sonidos, Instrumentos, Efectos y Samples. Para abrir el tipo de archivo buscado, haga clic en el símbolo correspondiente .

(**4**) **Selector de contenido**: permite seleccionar entre el contenido de fábrica y el contenido creado por el usuario.

(**5**) **Selector de productos**: este selector permite buscar y seleccionar archivos de un mismo tipo (seleccionado con el selector de tipos de archivo).

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

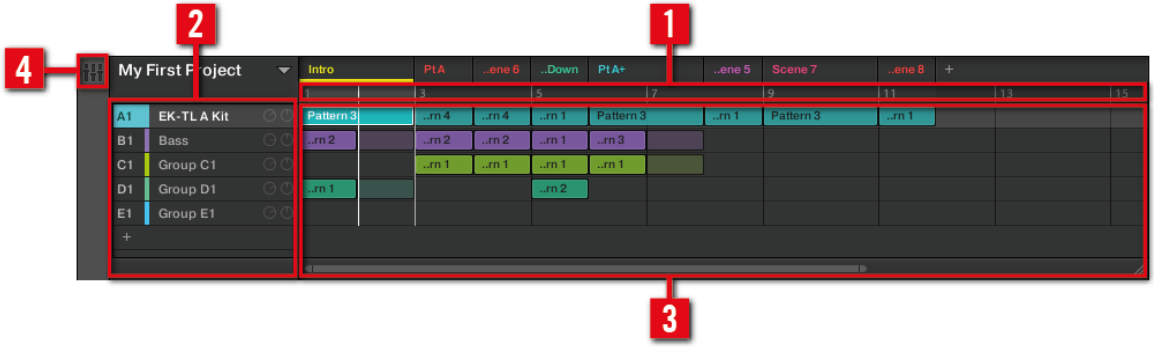
(**7**) **Campo de búsqueda**: escriba en este campo de búsqueda el nombre o los atributos del archivo que está buscando. Seleccione un tipo de archivo con el selector y luego escriba el nombre o la categoría de un archivo para iniciar la búsqueda. Los resultados aparecerán, abajo, en la lista de resultados.

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

(**9**) **Editor de etiquetas**: permite editar las clasificaciones aplicadas a los archivos y poner etiquetas a los archivos nuevos. El contenido del usuario solo permite la edición de propiedades de tipo y modo. El contenido de NI es de lectura solamente. Haga clic en el botón EDIT para ocultar o mostrar el editor.

(**8**) **Controles de la audición**: el botón de carga automática permite cargar y escuchar los ítems seleccionados en la lista de resultados y compararlos con el contexto del proyecto mientras éste está sonando. Además, si está buscando samples, con el botón de escucha previa podrá escuchar los samples seleccionados en la lista de resultados. Ajuste el volumen con el control deslizante de al lado.

10.4.3 Arreglador



El arreglador

(**1**) **Línea de tiempo del arreglador**: esta área muestra la posición dentro de la pista y permite establecer la extensión del bucle.

(**2**) **Grupos**: los nichos de grupo solo alojan un grupo cada uno. Seleccione el nicho deseado para cargar un grupo y ver su contenido (sonidos, pautas...) en el editor de pautas (véase ↑10.4.5, Editor de pautas (Pattern Editor)) y ver las propiedades de canal y los parámetros de plugin en el área de control (véase ↑10.4.4, Área de control).

(**3**) **Área de clips**: cada clip representa la pauta de un grupo determinado. Las combinación vertical de varios clips recibe el nombre de escena (Scene). Una escena puede arrastrarse y cambiar de lugar. También pueden duplicarse o eliminarse.

(**4**) **Botón de la vista conjunta**: haga clic en el botó para abrir la vista conjunta (Mix). Use la vista conjunta para tener manejar un proyecto de manera conjunta.

10.4.4 Área de control

El área de control

(**1**) **Símbolo del canal**: haga clic en este símbolo para abrir las propiedades del canal. Allí podrá ajustar distintas propiedades de sonidos y grupos o del máster.

(**2**) **Símbolo del plugin**: haga clic en este símbolo para abrir el plugin y sus parámetros.

(**3**) **Ficha MASTER**: haga clic en la ficha MASTER para controlar el sonido a nivel de la salida general de MASCHINE (incluyendo todos los grupos y sonidos).

(**4**) **Ficha GROUP**: cliquee la ficha GROUP para abrir las propiedades de los plugin y de canal del grupo seleccionado.

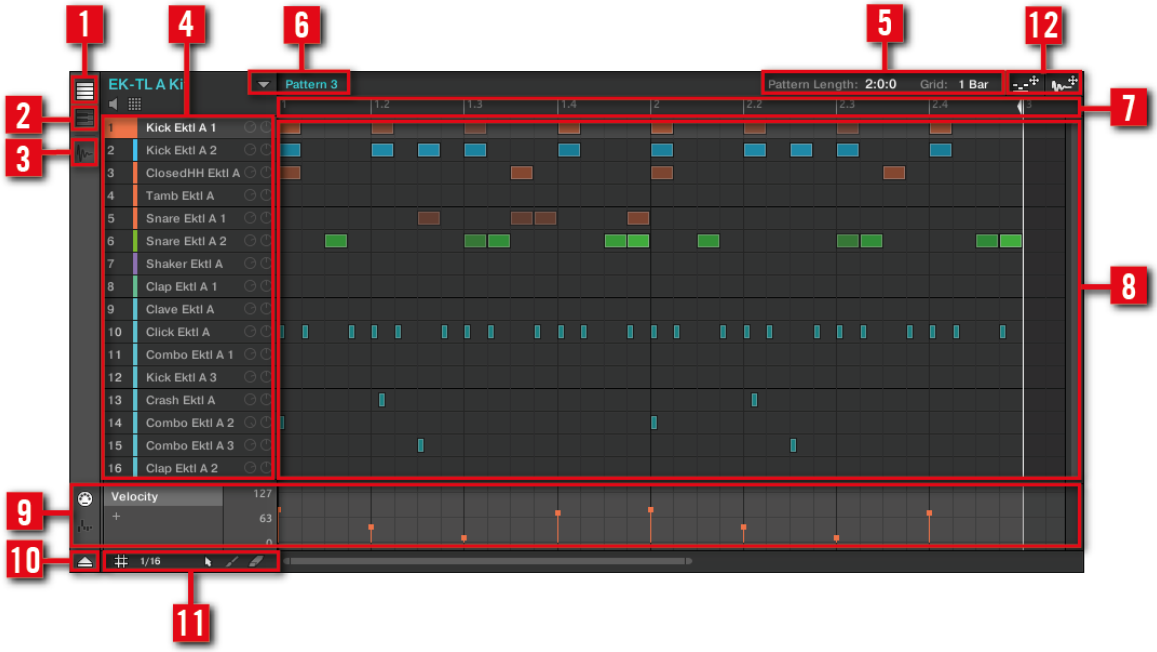
(**5**) **Ficha SOUND**: haga clic en la ficha SOUND tab para abrir las propiedades de plugin y de canal del sonido seleccionado

(**6**) **Lista de plugines**: cada nivel del proyecto (sonido, grupo y máster) cuenta con nichos de plugin. Cada uno de ellos puede alojar un plugin. El primer nicho de plugin del nivel del sonido puede alojar también un plugin de instrumento (interno, Native Instruments o externo). La lista de plugines muestra el plugin seleccionado. Haga clic en el plugin para ver sus parámetros en el área de parámetros (**9**).

(**7**) **Símbolo de la búsqueda rápida**: utilice la búsqueda rápida para abrir la búsqueda empleada para hallar el archivo o preset.

(**8**) **Área de parámetros**: muestra los parámetros del plugin o las propiedades del canal. Si los parámetros a mostrar son muy numerosos, serán distribuidos en distintas páginas. En ese caso, haga clic en el nombre de la página para abrirla.

10.4.5 Editor de pautas (Pattern Editor)



El Editor de pautas

(**1**) **Botón de la vista de grupos**: haga clic en este botón para pasar a la vista de los grupos.

(**2**) **Botón de la vista del teclado**: haga clic en este botón para pasar a la vista del teclado.

(**3**) **Botón del editor de samples**: haga clic en este botón para abrir/cerrar el editor de samples.

(**4**) **Nichos de sonido**: los nichos de sonido 1-16 del grupo seleccionado aparecen en este lugar. Haga clic en un nicho de sonido para seleccionarlo y ver los parámetros de plugin y las propiedades de canal en el área de control (véase ↑10.4.4, Área de control). En la vista del teclado (**2**), haga clic en un nicho de sonidos para desplegar sus eventos en la cuadrícula de pasos (**8**).

(**5**) **Controles de duración de las pautas**: estos controles permiten seleccionar la unidad con la cual se ajustará la longitud de las pautas y ajustar la longitud de la pauta seleccionada según dicha unidad.

(**6**) **Nichos de pauta**: cada grupo puede tener un número ilimitado de pautas. Cada nicho de pauta aloja una pauta. Una pauta contiene los eventos que conforman un ritmo o una frase musical en el grupo seleccionado. Haga clic en el menú desplegable para abrir el administrador de pautas y seleccionar un nicho para su edición. Al seleccionar un nicho de pautas, un clip vinculado a esa pauta será creado en la escena seleccionada del arreglador (véase ↑10.4.3, Arreglador). El clic asumirá el nombre de la pauta. Componga clips a partir de distintas pautas para formar un arreglo.

(**7**) **Línea temporal de las pautas**: la línea de tiempo, en la parte superior de la cuadrícula de paso (**8**), muestra unidades musicales de tiempo (incluyendo compases y pulsos). Haga clic en la línea de tiempo para redimensionar la pauta seleccionada.

(**8**) **Cuadrícula de pasos**: muestra el contenido del nicho de pauta seleccionado (**6**). Aquí podrá ver los eventos grabados bajo la forma de bloques rectangulares. En la vista de grupos (**1**), estos bloques representan los sonidos del grupo. En la vista del teclado (**2**), representan las notas musicales del sonido seleccionado. Los eventos pueden editarse con el ratón; también pueden arrastrarse hasta una nueva posición, alargarse, acortarse o ser eliminados del área.

(**9**) **Pista de control:** la pista de control brinda una visión de conjunto y herramientas para editar la modulación y automatización de parámetros y mensajes MIDI.

(**10**) **Botón de la pista de control**: abra u oculte la pista (**9**) con este botón.

(**11**) **Controles de la edición**: use el menú para cambiar la medida del paso con la cual las escenas pueden moverse y redimensionarse. Haga clic en el símbolo del pincel o la flecha para activar o desactivar el modo del pincel.

(**12**) **Manivelas de arrastre**: permiten arrastrar cualquier pauta de audio o MIDI y trasladarla al escritorio o a un programa anfitrión. Consulte el manual para más información.

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

11 Solución de problemas – Obtención de ayuda

Este capítulo presenta la solución a los problemas más comunes y brinda la información necesaria para la obtención de ayuda.

¡Antes de solicitar ayuda, asegúrese de haber descargado la versión más moderna del programa MASCHINE y la documentación correspondiente a través del Centro de Servicio!

11.1 Solución de problemas

Vamos a enumerar algunos de los problemas más comunes a la hora de trabajar con MASCHINE y sus posibles soluciones.

11.1.1 MASCHINE no arranca

- Verifique los requisitos de sistema de MASCHINE. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., múltiples efectos, direccionamientos complejos, etc.). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.
- Asegúrese de contar con la versión más reciente del programa MASCHINE. Encontrará la última versión disponible en:http://www.native-instruments.com/updates
- Asegúrese de no haber cliqueado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
- Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).

11.1.2 Problemas de latencia

- Primero debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su programa de audio.

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.
- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.
- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los transmisores de Bluetooth, adaptadores de red Ethernet y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con MASCHINE.

11.1.3 El programa MASCHINE se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments (véase ↑11.2.2, Asistencia técnica) y envíele el archivo de registro de la falla. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- Windows: *My Documents\Native Instruments\Maschine\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/Library/Logs/CrashReporter*

11.1.4 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. Las actualizaciones se publican de manera regular a fin de solucionar problemas conocidos, mantener la compatibilidad con las actualizaciones del sistema operativo y para la mejora constante del programa. El número de versión de su programa aparece en la opción About de la aplicación. Este cuadro de diálogo se abre haciendo clic en el logotipo de NI, presente en la esquina superior derecha de la interfaz de usuario. También podrá ver el número de versión de todas las aplicaciones Native Instruments instaladas, si cliquea en la ficha Panorama General del Centro de Servicio. Las actualizaciones están disponibles en la ficha Actualizaciones del Centro de Servicio o en nuestro sitio de Internet, en:http://www.native-instruments.com/updates

11.2 Obtener ayuda

Si tuviera algún problema relacionado con su producto Native Instruments que no pueda resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda de las siguientes maneras:

Los enlaces de las secciones siguientes se hallan también en la aplicación Centro de Servicio: Abra la aplicación Centro de Servicio y haga clic en el botón de Asistencia, en la esquina superior derecha.

11.2.1 Banco de conocimientos

El banco de conocimientos guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas. La dirección del banco de conocimientos es: www.native-instruments.com/knowledge.

11.2.2 Asistencia técnica

Si en el Banco de conocimientos no encontrara ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su hardware y software. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. La asistencia en línea puede solicitarse en: www.native-instruments.com/suppform.

Al comunicarse con el equipo de asistencia de Native Instruments, recuerde que cuantos más detalles pueda proporcionar acerca de su hardware, el sistema operativo, la versión del programa y el problema que está experimentando, mejor será la ayuda que nuestro equipo pueda brindarle.

En su descripción debería mencionar:

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción del montaje empleado, incluyendo todo el hardware y la versión del software.

- La marca y características de su ordenador.

Al instalar un programa nuevo o una actualización de programa, también cargará un archivo Readme (Léame) en el cual se incluye toda nueva información que no pudo ser incorporada a la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

11.2.3 Asistencia del registro

Si ocurre algún problema durante el proceso de activación, póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia del registro: www.native-instruments.com/regsuppfrm.

11.2.4 Foro de usuarios

En el Foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir características del producto directamente con otros usuarios y con los expertos de NI que moderan el foro. Por favor, tenga en cuenta que el equipo de asistencia técnica no participa de este foro. Si tiene un problema que no puede ser resuelto por otros usuarios, póngase en contacto con el equipo de asistencia de Native Instruments a través del servicio de asistencia en línea (véase arriba). El forum se encuentra en: http://www.native-instruments.com/forum.

12 Glosario

En este glosario hallará las definiciones de los numerosos términos empleados en MASCHINE. Cuando tenga dudas acerca del significado de alguna palabra, consulte este glosario.

Arreglador (Arranger)

El arreglador es el área localizada en la parte superior de la ventana de MASCHINE, justo bajo la cabecera. En la parte izquierda se seleccionan los grupos. El arreglador permite combinar los clips (referencias de las pautas) para formar escenas y arreglar estas escenas para formar una canción. Utilice la función de sincronización de escenas para ajustar las transiciones entre escenas.

Carga automática (Autoload)

Cuando la carga automática está habilitada, cualquier grupo, sonido, pauta, preset de módulo (instrumento o efecto) o sample seleccionado en el buscador se cargará automáticamente en el nicho seleccionado. De esta manera, podrá escuchar lo cargado en el contexto de la canción.

Buscador (Browser)

El buscador es la herramienta principal para la búsqueda y acceso a los archivos de MASCHINE: proyectos, grupos, sonidos, pautas, presetes de instrumentos y de plugines de efectos, y samples. Cada uno de estos archivos puede guardarse y categorizarse mediante etiquetas clasificadoras. La biblioteca de fábrica de MASCHINE ya viene completamente categorizada mediante estas etiquetas pero el buscador le permitirá, también, categorizar todos los archivos que quiera importar a la misma.

Punto de transferencia (Bussing point)

Un punto de transferencia es un punto en el recorrido de la señal que puede aceptar señales provenientes de distintas ubicaciones del sistema de direccionamiento del audio. En MASCHINE, por ejemplo, el primer nicho de plugin de un sonido contiene normalmente una fuente de sonido (la cual se puede escuchar presionando el pad correspondiente en el controlador). Sin embargo, si se carga un plugin de efecto en el primer nicho, el sonido no generará audio por sí mismo sino que quedará a disposición de otros sonidos y grupos para procesar su audio. En-

tonces, solo habrá que establecer los sonidos o grupos del proyecto que enviarán parte de su audio hacia este punto de transferencia. ¡Esta es, básicamente, la manera de establecer efectos de envío en MASCHINE!

Propiedades de canal (Channel Properties)

Las propiedades de canal son juegos de parámetros disponibles en cada nivel del proyecto (es decir, para cada sonido, cada grupo y el máster), independientes de los plugines cargados en el nivel respectivo. Las propiedades de canal se muestran en el área de control (igual que los parámetros de plugin). Por ejemplo, los controles de volumen, posición estéreo y swing son propiedades del respectivo canal de sonido/grupo/máster.

Clip

Los clips se encuentran en el arreglador bajo la forma de bloques de colores. Los clips son los bloques con los que se arman las escenas. Un clip es la referencia a una pauta particular. En una escena, se puede crear un clip por cada grupo; es decir, en cada escena se puede tocar una pauta por cada grupo. Es posible crear varios clips que hagan referencia a una misma pauta en diferentes escenas. Al modificar una pauta en el editor de pautas, todos los clips de esta pauta en el arreglador se actualizarán de manera correspondiente.

Área de control (Control Area)

El área de control está localizada en la parte central de la ventana de MASCHINE, entre el arreglador y el editor de pautas. Esta área permite el ajuste de todos los parámetros de plugin y propiedades de canal del sonido, grupo o máster: direccionamiento, efectos, plugin, mezcla, macro controles, etc.

Pista de control

Ubicada al final del editor de pautas, la pista de control muestra y permite la edición de las automatizaciones registradas de los parámetros. Arrastre los puntos para realizar alguna modificación. Estos puntos pueden agregarse, eliminarse o desplazarse y, además, también es posible agregar nuevos parámetros para su automatización.

Modo de control (Control Mode)

El modo de control es el modo de operación por defecto del controlador. Bajo este modo, podrá tocar y grabar sus acciones en tiempo real. El modo de control permite también ajustar fácilmente cualquier parámetro del grupo o sonido a través de la sección de control del controlador

Efecto (FX)

Un efecto altera el material de audio que recibe. MASCHINE cuenta con una gran cantidad de efectos diferentes. También es posible utilizar plugines de efectos VST/AU. Los efectos pueden cargarse como plugines en cualquiera de los nichos de plugin del sonido, grupo o máster. El direccionamiento flexible de MASCHINE permite aplicar no solo efectos de inserción sino, también, efectos de envío y efectos múltiples.

Evento (Event)

Los eventos consisten en los golpes de percusión individuales o las notas que conforman una pauta. En el editor de pautas, los eventos aparecen como rectángulos en la cuadrícula de pasos. Según la vista empleada, podrán verse los eventos de todos los nichos de sonido (vista de grupos) o solamente los eventos de los nichos de sonido seleccionados (vista del teclado).

Propiedades rítmicas (Groove)

Las propiedades rítmicas controlan la relación rítmica entre eventos (a nivel de los sonido, los grupos o el master). Al correr algunos eventos, es posible, por ejemplo, dotar un fraseo ternario a las pautas. El parámetro principal es el control del swing.

Grupo (Group)

Un grupo está compuesto por 16 nichos de sonido, cada uno de los cuales puede contener un sonido. Además de los efectos aplicados a sonidos individuales, un grupo puede tener efectos de inserción cargados en sus nichos de plugin. Estos efectos se aplican a todos los sonidos del grupo. Un grupo puede alojar una cantidad indefinida de pautas organizadas en bancos.

Vista de grupos (Group View)

La vista de grupos es la vista del editor de pautas en la cual los eventos de los 16 nichos de sonido del grupo seleccionado pueden ser vistos y editados. En esta vista, cada fila de la cuadrícula de pasos representa un nicho de sonidos diferente. Este modo va bien para trabajar con instrumentos rítmicos (p. ej., un batería).

Efecto de inserción (Insert effect)

Un efecto de inserción es un efecto insertado directamente en el recorrido de la señal del audio a ser procesado.

Cabecera

La cabecera está constituida por la fila de controles ubicada en la parte más alta de la ventana de MASCHINE. Contiene controles de tipo general como el control del volumen maestro, los controles de la ejecución, controles globales de swing, tempo y compás, etc.

Vista del teclado (Keyboard View)

La vista del teclado es la vista del editor de pautas que permite ver y editar los eventos del sonido seleccionado. La vista del teclado ofrece un teclado vertical que indica el tono de cada evento (una fila por semitono). Este modo va bien para trabajar con instrumentos melódicos (p. ej., un sintetizador). La vista del teclado del editor de pautas y el modo del teclado del controlador funcionan de manera conjunta: si habilita uno también activará el otro.

Macro control

Cada canal de sonido/grupo/máster brindan ocho macrocontroles asignables a casi cualquier parámetro de ese nivel o niveles inferiores. Así, es posible definir, por ejemplo, para cada grupo o sonido, un juego de ocho parámetros rápidamente accesibles. Además, los macro controles pueden ser asignados a CC MIDI para ser controlados a través de un controlador o aplicación MIDI. También, si emplea MASCHINE como plugin de un anfitrión, los macrocontroles podrán ser modulados desde el anfitrión.

Máster (Master)

La sección maestra es el lugar donde todas las señales de audio provenientes de los grupos y sonidos se juntan y se mezclan. El bus del máster puede tener también efectos de inserción cargados en sus nichos de plugin. Estos efectos se aplicarán a todos los grupos y sonidos.

Modulación (Modulation)

La modulación permite automatizar los cambios efectuados sobre un parámetro. Los modulados aparecen mostrados en la pista de control (al final del editor de pautas) y, en el área de control, como movimiento del parámetro propiamente dicho.

Silenciar y aislar (Mute y Solo)

El silenciamiento consiste en puentear el audio del sonido o grupo, mientras que el aislamiento consiste en lo contrario: silenciar el resto de los sonidos o grupos para que solo se escuche el sonido o grupo aislado. La combinación de ambos resulta útil cuando se toca en vivo y para probar distintas secuencias al mismo tiempo.

Modos del pad (Pad Mode)

El controlador permite operar los pads de varios modos. Dependiendo del modo seleccionado, es posible asignar un sonido a los 16 pads (modo del teclado y modo de 16 velocidades) o que cada pad accione un sonido diferente (modo predeterminado y modo fijo de velocidades). La vista del teclado del editor de pautas y el modo del teclado del controlador funcionan de manera conjunta: si habilita uno también activará el otro.

Páginas de parámetros (Parameter Pages)

Las páginas de parámetros constituyen la parte más grande del área de control, en la ventana de MASCHINE. Contienen los parámetros de plugin y propiedades de canal del sonido o grupo seleccionado, o los del máster.

Pauta (Pattern)

Una pauta es una secuencia que ejecuta los sonidos de un grupo determinado. Una pauta, por lo tanto, está vinculada a un grupo y forma parte del mismo; sin embargo, puede ser guardada de manera independiente. Esto resulta útil al querer probar percusiones diferentes empleando la misma pauta o para tocar diferentes sonidos con una melodía determinada. Las pautas creadas en los diferentes grupos permiten componer las escenas del arreglador.

Editor de pautas (Pattern Editor)

Ubicado al final de la ventana de MASCHINE, el editor de pautas permite seleccionar los nichos de sonido (a la izquierda), mostrar y editar las pautas, modificar la cuadrícula de pasos y crear o editar automatizaciones.

Plugin

Un plugin es un instrumento o una unidad de efecto interno o externo (de Native Instruments o de otros fabricantes), que puede cargarse en un nicho de plugin para producir o alterar el sonido. Cuando se carga un plugin en un nicho, el plugin aparece en la lista de plugines, en el área de control.

Escucha previa

La función de escucha previa permite escuchar los samples directamente desde el buscador sin necesidad de cargarlos en los nichos de sonido. De esta manera, es posible escoger los samples con tranquilidad sin modificar nada del proyecto.

Proyecto (Project)

Un proyecto contiene todos los datos necesarios de una canción: todos los grupos, pautas, sonidos, samples y escenas, más todos los ajustes, efectos, automatización, direccionamiento, etc. Es como la foto del estado de MASCHINE en un momento dado.

Cuantificación

La cuantificación de una pauta permite que los eventos se peguen a los pasos; estos es, una serie de ubicaciones distribuidas de manera equidistante. Esto asegura que los eventos caigan siempre sobre los pulsos. También es posible que MASCHINE cuantifique automáticamente los eventos tocados o grabados en vivo. La cuantificación facilita estar siempre en ritmo pero un uso excesivo de esta función puede producir pautas un tanto rígidas y sin vida.

Sample

Un sample es cualquier pieza de audio que puede ser usada para, por ejemplo, armar un juego de percusión, un instrumento melódico o un bucle de la canción. En cada nicho de sonidos, puede cargarse uno o más samples.

Editor de samples (Sample Editor)

El editor de samples puede abrirse en lugar del editor de pautas. El editor de samples es un editor completamente equipado. Entre otras cosas, permite grabar samples, modificarlos, cortarlos y mapearlos sobre las notas del teclado.

Escena (Scene)

Una escena es una combinación de clips de diferentes grupos. Cada clip está referenciado a una pauta específica del grupo. En una escena, es posible crear un clip por cada grupo. Las escenas se hallan alojadas en el arreglador. Pueden usarse para armar un arreglo o para accionar las diferentes partes de una canción durante un recital en directo.

Efecto de envío (Send Effect)

Un efecto de envío es un efecto que se pone a disposición de las señales de audio provenientes de otros sonidos o grupos. Estas señales de audio se envían hacia el efecto para ser procesadas por él. Los efectos de envío permiten reutilizar el mismo efecto en sonidos o grupos diferentes limitando, de este modo, el consumo del CPU.

Secuenciador (Sequencer)

Generalmente hablando, un secuenciador es un aparato o programa que arregla música de manera secuencial; por ejemplo, pautas de percusión o progresiones de acordes. Los aparatos secuenciadores funcionan estableciendo una serie de pasos, donde cada paso puede ser llenado con contenido musical. Los pasos, luego, se ejecutan secuencialmente. MASCHINE cuenta con funciones de secuenciación propias: puede grabar y tocar pautas individuales, lo mismo que arreglar pautas en escenas y escenas en canciones completas.

Solo

Véase silenciar y aislar

Sonido (Sound)

Los sonidos son el material con el que se construye todo el contenido musical de MASCHINE. Los sonidos se organizan en grupos, los cuales pueden contener hasta 16 sonidos cada uno. Pueden tocarse directamente con los pads del controlador. Un sonido puede cargarse con plugines de varios tipos (plugines de efectos, internos, externos, etc.).

Paso (Step)

Los pasos son, básicamente, bloques de tiempo. Se emplean, entre otras cosas,para aplicar la cuantificación o para componer las pautas con el controlador en el modo de pasos. El conjunto de todos los pasos constituye la cuadrícula de pasos. En el editor de pasos del programa, los

pasos se visualizan como líneas verticales. El tamaño de los pasos es ajustable. Puede, por ejemplo, aplicar una cuantificación diferente a diferentes eventos o dividir la cuadrícula en divisiones mas finas para editar las pautas con mayor precisión.

Cuadrícula de pasos (Step Grid)

La cuadrícula de pasos es el conjunto de líneas paralelas que divide la pauta en pasos discretos. Al cambiar la resolución de la cuadrícula de la cuadrícula de pasos (es decir, el tamaño de los pasos), puede ajustar, bajo el modo de pasos del controlador, el valor de nota con el cual la pauta fue cuantificada y el número de pasos disponible.

Modo de pasos (Step Mode)

En el modo de pasos, el controlador puede emplearse como un secuenciador tradicional, en el que cada uno de los 16 pads representa un paso de la cuadrícula. Al igual que las clásicas cajas de ritmos, una luz, representando la secuencia, recorre la secuencia desde el pad 1 hasta el pad 16. Seleccione un sonido y ponga eventos en los pasos de la secuencia, presionando los pads correspondientes. Repitiendo el procedimiento, sonido por sonido, armará toda una pauta completa.

Swing

El parámetro swing permite desplazar algunos eventos de la pauta para crear un efecto rítmico.

Índice temático

A

Abrir

Drumsynth [42]

un efecto [91]

un grupo [19]

un plugin [75]

un proyecto [34]

un sample [37]

un sonido [37]

Accionar escenas [124]

Adhesión de notas [62]

Aislar

definición [187]

Aislar (Solo)

sonido o grupo [28]

Ajuste del volumen

sonidos, grupos y general [47]

Área de clips [175]

Área de conrtol

definición [184]

Área de control [171]

ajuste de parámetros [84]

Área de parámetros [176]

Área de visualización [171]

Arranger timeline [175]

Arreglador [112] [171]

definición [183]

Arreglo [112]

Aux

crear efectos de envío [135]

B

Biblioteca de fábrica
presetes [19]
Botón ARRANGE [159]
Botón BACK [169]
Botón BROWSE [22] [160]
Botón CHANNEL [159]
Botón CLEAR [169]
Botón COPY [168]
Botón de conexión [172]
Botón del buscador [171]
Botón del editor de samples [141]
Botón del ingenio de audio [172]
Botón DUPLICATE [167]
Botón ENTER [169]
Botón ERASE [165]
Botón EVENTS [164]
Botón Grid [110]
Botón GRID button [164]
Botón GRP [161]
Botón MACRO [162]
Botón METRO [164]
Botón MIX [159]
Botón MST button [161]
Botón MUTE [168]
Botón NAVIGATE [167]
Botón NOTE [168]
Botón NOTE REPEAT [162]
Botón NUDGE [168]
Botón PAD MODE [167]
Botón PASTE [168]
Botón PLUG-IN [159]
Botón QUANTIZE [169]
Botón REDO [168]
Botón RESTART [164]
Botón SAMPLING [160]
Botón SCENE [116] [166]
Botón SELECT [167]
Botón SHIFT [165]
Botón SND [161]
Botón SOLO [168]
Botón STEP MODE [162]
Botón TAP [162]
Botón UNDO [168]
Botones FUNCTION (flechas) [169]
Botones IN [161]
Bucleo [123]
Buscador [170]
cargar un Drumsynth [42]
cargar un efecto [91]

cargar un grupo [19]
cargar un plugin [75]
cargar un proyecto [34]
cargar un sample [37]
cargar un sonido [37]
definición [183]
presetes de MASSIVE [75]
Buscador (Browser) [19]

C

Cabecer
definición [186]
Cabecera [170]
Cambiar color
escenas [119]
sonidos [52]
Cambiar el color
grupos [73]
Campo de búsqueda [174]
Canal
macropropiedades [129]
Canal de entrada [138]
Carga automática [174]
definición [183]
reemplazar un sample [37]
Cargar
Drumsynth [42]
en la lista de plugines [43] [92]
sonido [37]
un efecto [91]
un grupo [19]
un plugin [75]
un proyecto [34]
un sample [37]

Clip [112]
definición [184]
vinculo a una pauta [113]
Consulta [39]
Consulta rápida [147]
Controlador
panorama [156]
sección CONTROLES DE LA EDICIÓN [168]
sección de CONTROL [158]
sección de GROUPS [163]
sección de PADS [165]
sección de PERFORMANCE [162]
sección de TRANSPORT [163]
sección de VOLUMEN [160]
Controles de la ejecución [171]
Count-in [66]
Cuadrícula de pasos [178] [190]
Cuantificación [62]
definición [188]

D

Deslizante del volumen general [172]
Direccionamiento [134]
Direccionamiento del sonido [134]
Drumsynth
cargar [42]
Drumsynth (sintetizador de percusión) [42]
Duplicar
el largo de una pauta [58]
Duración de la pauta
ajustar [64]

E

Editar

samples [143]

Editar pautas [68]

Editor de etiquetas [174]

Editor de pautas [171]

definición [187]

editar eventos [68]

Editor de samples [143]

definición [188]

Efecto

silenciar [99]

Efecto de envío

crear [135]

definición [189]

Efecto de inserción [186]

Efectos [90]

ajustar parámetros [97]

cargar [91]

definición [185] [186]

definición de efecto de envío [189]

direccionar efectos de envío [135]

pasar por alto [99]

Escena

definición [189]

seleccionar (aparato) [116]

seleccionar (programa) [115]

Escena (Scene) [112]

Escenas

accionar [124]

tocar bucles más largos [123]

transición [124]

Escucha prevea [39]

Escucha previa [174]

definición [188]

Escuchar [39]

Evento

definición [185]

Eventos

editar con el editor de pautas [68]

F

Ficha FILES [173]

Ficha GROUP [176]

Ficha LIBRARY [173]

Ficha MASTER [176]

Ficha Record [142]

Ficha SOUND [176]

Fijar el modo [147]

Fijar los modos del controlador [147]

Filtro de etiquetas [174]

fuente de sonido externa [138]

Fuente del sampleo [142]

FX [90]

G

Grabar

en el modo del teclado [82]

en un nicho de sonido [141]

pautas [26]

Grid [108]

Grupo

aislar [28]

cargar [19]

definición [185]

macropropiedades [129]

silenciar y aislar [28]

Grupos [175]

Guardar [32]

H

Help [179]

I

Indicadores MIDI [162]

K

KOMPLETE Selection

plugines de instrumento [75]

L

Largo de la pauta

duplicar [58]

Lista de resultados [174]

actualización [39]

M

Macro Control

definición [186]

Macrocontroles [129]

Macrocontroles (controlador) [130]

MASSIVE

buscar presetes [75]

plugin de instrumento [75]

Máster

definición [186]

macropropiedades [129]

Medidor de CPU [172]

Medidor de volumen [161]

Menú de MASCHINE [171]

Metrónomo

activar [26]

Modo de control

definición [185]

pads [24]

Modo de escenas [118]

Modo de pasos [105]

Modo de pasos (Step Mode) [190]

Modo del teclado

desplazar una octava [81]

grabar [82]

tocar con los pads [79]
tonalidad. [81]
Modos del controlador [147]
Modos del pad
definición [187]
Modulación [102]
borrar [102]
definición [187]
editar en el programa [103]
registrar [101]
Monitorización [161]

N

NI logo [172]
Nicho de pauta [63]
Nicho de plugin
cargar [91]
Nicho de sonido
número [29]
Nichos de plugin
cargar en [42]

O

Onda [143]

P

Pads [168]
modo de control [24]
modo de escenas [118]
modo de pasos [106]
modo del teclado [79]
velocidad [25]
Página de parámetros
definición [187]
Panorama
aparato controlador [156]
estructura de un proyecto [152]
Parámetros
ajustar un sonido [84]
Parámetros de un efecto
ajustar [97]
Paso
definición [189]
PATTERN button [167]
Pauta
añadir [63]
definición [187]
editar [68]
grabar [26]
Perilla de volumen [161]

Pista de control

definición [184]

edición de la modulación [102]

PLAY button [164]

Plugin

cargar [75]

parámetros [84]

Plug-in

definition [188]

Preescucha [39]

Preescuchar un sample [37]

Propiedade de canal

definición [184]

Propiedades

macro [129]

Propiedades del canal

ajustar [128]

Propiedades rítmicas

definición [185]

Proteger el modo [147]

Proteger los modos del controlador [147]

Proyecto

cargar [34]

definición [188]

panorama y estructura general [152]

Punto de transferencia

definición [183]

R

REC button [164]

Registrar

modulación [101]

Repetición de nota [31]

Repetición de notas (Note Repeat) [31]

Repetir notas [31]

Rueda de desplazamiento [169]

S

Sample
cargar [37]
definición [188]
Sampleo [140]
onda [143]
Samples
escucha previa [174]
Sección de CONTROL [158]
Sección de CONTROLES DE LA EDICIÓN [168]
Sección de GROUPS [163]
Sección de PERFORMANCE [162]
Sección de TRANSPORT [158] [163]
Sección de VOLUMEN [160]
Sección PADS [165]
Secuenciador
definción [189]
Secuenciador de pasos [105]
Selector de archivos [174]
Selector de contenido [174]
Selector de productos [174]
Selector de propiedades del canal [176]
Silenciar
definición [187]
Silenciar (Mute)
sonido o grupo [28]
Silenciar y aislar (Mute y Solo) [30]
Símbolo del canal [176]
Símbolo del plugin [176]
Sincronización de escenas (Scene Sync) [124]
Solo y Mute (Silenciar y Aislar) [30]
Sonido
aislar [28]
ajustar parámetros [84]
cargar [37]
definición [189]
macropropiedades [129]
silenciar y aislar [28]
Sonidos melódicos
tocar [75]
Step Grid [108]
Swing
definición [190]

T

Texto de búsqueda [174]
Tocar en directo [122]
Tocar en vivo [122]
Tonalidad
ajustar [81]
Troubleshooting [179]

V

Velocidad

pads [25]

Vista de grupos [177]

definición [186]

Vista del teclado [177]

definición [186]

Volumen [172]

VST/AU

cargar plugin de instrumento. [75]

definition [188]

Z'

Zum [61]