



BATTERY 3

Manual del usuario

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de NATIVE INSTRUMENTS GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un acuerdo de licencia y no puede ser copiado a otros medios. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio y para ningún propósito sin el permiso escrito previo de NATIVE INSTRUMENTS GmbH, de aquí en más mencionado como NATIVE INSTRUMENTS. Todos los productos y nombres de compañías son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

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

Esta guía del usuario fue escrita por: Craig Anderton, Cliff Douse

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.



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2006. Todos los derechos reservados.

Alemania

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 28-30

D-10997 Berlin

Germany

info@native-instruments.de

www.native-instruments.de

Estados Unidos de América

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

5631 A Hollywood Boulevard

Los Angeles, CA 90028

USA

info@native-instruments.com

www.native-instruments.com

Índice

1. El Interface de BATTERY 3	5
1.1. Sección Master.....	5
1.2. Matriz de Batería/Samples	6
1.3. El Panel de Edición	7
2. La Sección Master	8
2.1. Menú de Archivo: Cómo cargar Kits y Sonidos.....	8
2.2. Menú de Edición: Modifica las Celdas.....	14
2.3. Menú View: Cómo cambiar el espacio de trabajo	16
2.4. Búsqueda rápida de la Librería: “Fast Find”	17
2.5. Control de Volumen Master.....	17
2.6. Medidor de Salida	18
2.7. Botón Panic!	18
2.8 Campos de datos.....	18
3. La Matriz de Batería/Samples.....	19
3.1. El Contenido de las Celdas	19
3.2. Cómo Pre-escuchar las Celdas	19
3.3. Información de la Celda	20
3.4. Cómo Copiar y Mover Celdas.....	20
3.5. Mute y Solo de la Celda	21
3.6. Selección y Edición de Celdas.....	21
3.7. Congelar y Bloquear	23
4. El Panel de Edición.....	24
4.1. Vista General del Panel de Edición	24
4.2. Pestaña de Vista de la Celda	26
4.3. Pestaña de Configuración.....	31
4.4. Pestaña de Vista de Mapas.....	40
4.5. Editor de Ondas	45
4.6. Pestaña de Vista Loop	47
4.7. Pestaña de Vista de Modulación	49
4.8. Pestaña de Vista de Efectos	53
4.9. Pestaña de Vista Master.....	59
4.10. Pestaña de Vista del Navegador.....	65
5. Trucos y Técnicas.....	69
5.1. Afinación de Tono de la batería	69
5.2. Manipula la Mezcla de batería.....	70
5.3. Modulación de Filtro	71
5.4. Bucles de múltiples ciclos = Sostenido Largo.....	72
5.5. Bucles de ciclo infinito = Sostenido Infinito	72

5.6. Haz capas de clics.....	72
5.7. Manipula los Tiempos MIDI	72
5.8. Lo aleatorio no es la solución.....	73
5.9. La Cuantización tampoco es la Respuesta	74
5.10. Manipula el Tempo de la Pista.....	74
Librería de Battery 3	76
Introducción	76
Vista General	78
Glosario	80

1. El Interface de BATTERY 3

El interface de BATTERY 3 es intuitivo y flexible. Es posible ver el interface completo o esconder áreas que no interesan en el momento para ahorrar espacio. BATTERY 3 también te permite seleccionar diferentes elementos del interface de varias maneras, de forma que es posible utilizar el procedimiento que te resulta más cómodo.

Aunque tienes la opción de trabajar con el interface completo de BATTERY 3 en su modo por defecto, puede que prefieras personalizar las opciones para optimizar tu sistema de trabajo según tus necesidades.

El interface se divide en tres secciones principales:

1.1. Sección Master



La Sección Master cuenta con una serie de menús desplegables para las funciones File, Edite y View, y otra para seleccionar los kits.

Aquí se organizan e importan los kits de batería, se ejecutan las operaciones de edición, se ajustan y comprueban los niveles master, se eligen las diferentes vistas del interface, se ajusta el tamaño de la matriz de batería/samples, donde se ajusta el tempo para importar loops REX/Apple/Acid (en el modo autónomo) y donde se mira la información de polifonía, el tamaño del kit y los ajustes de nivel master. Piensa que, en definitiva, es como el “panel de control” principal de BATTERY 3.

1.2. Matriz de Batería/Samples



Muestra una matriz de batería/samples de 16x8 – el máximo número de celdas disponibles en BATTERY 3.

La Matriz de Batería/samples consiste en una serie de filas y columnas. La intersección de cada fila y columna da lugar a una Celda que representa una “batería” particular (u otro sonido – algunas personas usan BATTERY 3 para reproducir efectos de sonido o incluso líneas de bajo).

Cada Celda contiene hasta 128 samples. Si la Celda contiene múltiples muestras, se pueden realizar capas y/o cambios de velocidad (diferentes niveles de velocidad activan, por ejemplo, distintas muestras de batería para conseguir un efecto especial o una dinámica más realista).

La Matriz puede llegar a contener hasta 128 Celdas, que cuentan con una anchura de 4 a 16 columnas visibles. Podrás añadir o borrar filas a tu gusto para que la matriz no ocupe más de lo necesario.

Una de las razones para establecer Celdas como filas y columnas es que te permite usar las opciones Mute, Copy, Paste y Delete. Por ejemplo, no sólo se puede silenciar y poner en *solo* una Celda individual, sino también columnas o filas individuales. En una matriz de 12 columnas de anchura, se organizan 12 instrumentos de percusión por fila; para escuchar esa percusión, simplemente activas el *solo* de esa fila. O podrías silenciar la percusión y escuchar todo lo demás, y así.

1.3. El Panel de Edición



Observa el pequeño triángulo que hay en el margen superior derecho. Se trata de un atajo que muestra/oculta el Panel de Edición. La tecla de función F2 también ejecuta la misma acción.

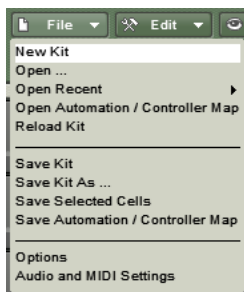
El Panel de Edición funciona en el nivel de la Celda, igual que la Sección Master funciona a nivel “global” y el Drum Matrix funciona como kits. El Panel de Edición es donde se mapean los samples dentro de la celda, donde se añade procesamientos expresivos de la señal tales como modulación, filtros y dinámica, donde se ajustan los puntos de loops en los samples, donde se altera el tono, se asignan las salidas y mucho más. Es la clave para conseguir una completa personalización de tus kits de batería.

Las siguientes secciones se ocupan de cada elemento en detalle.

2. La Sección Master

2.1. Menú de Archivo: Cómo cargar Kits y Sonidos

Hay distintas maneras de cargar kits completos y sonidos individuales en BATTERY 3. Empezaremos con el Menú File.



Hay dos formas de abrir el Menú de Archivo: Desde la barra de Menús (sólo en modo autónomo) o desde el botón File, dentro del propio programa.

En el menú de Archivo encontrarás todas las funciones disponibles. Si accedes a él desde la barra de Menús, verás los equivalentes del teclado para abrir cualquiera de las funciones en modo autónomo:

Nuevo Kit (PC: Ctrl+N/ MAC: Apple+N)

Abrir (PC: Ctrl+O / MAC: Apple+O)

Abrir Kits Recientes

Cargar de nuevo el Kit

Guardar Kit (PC: Ctrl+S / MAC: Apple+S)

Guardar Kit Como... (PC: Ctrl+Shift+S / MAC: Apple+Shift+S)

Guardar Celdas Seleccionadas

Guardar Mapa del Controlador/Automatización

Opciones

Ajustes de Audio y MIDI

Salir

New Kit

Úsalo cuando quieras crear un kit nuevo y vacío. Las Celdas del nuevo kit no tendrán contenido y usarán los ajustes por defecto de parámetros de BATTERY 3.

Open

Cuando está seleccionado, aparece una caja de selección de archivos que reconoce todos los tipos de archivos soportados por BATTERY 3. De alguna manera, es una función “inteligente”. Por ejemplo, si cargas un kit, reemplazará el kit existente con un nuevo kit (y te preguntará si eso es lo que quieres hacer).

Si cargas un archivo Sound Font (que seguramente consistirá en múltiples muestras), tu kit actual será reemplazado y se mapearán los diferentes samples en las celdas de izquierda a derecha empezando por la fila A.

Por otro lado, si has seleccionado una Celda sencilla y eliges un archivo WAV o AIF, sólo se cargará en esa Celda. Si haces Ctrl-clíc en los archivos WAV o AIF, los cargará todos, empezando por la Celda seleccionada en ese momento.

Lo más importante es que BATTERY 3 consigue que cargar/importar samples de una gran variedad de sonidos resulte una tarea flexible. Los tipos de archivos soportados son:

Instrumentos Kontakt (*.nki)

Celdas (*.cel)

Kits de Battery 1 (*.kit)

Kits de Battery 2 (*.kt2)

Kits de Battery 3 (*.kt3)

Audio Wave (*.wav)

Audio AIF (*.aif, *.aiff)

Samples MPC (*.snd)

Programas MPC (*.pgm)

HALion (*.fxp).

Samplecell (*.bnk)

LM4 (*.txt)

SF2 (Sound Font) (*.sf2)

Gigasampler (*.gig)

Archivos REX (*.rex)

Archivos REX2 (*.rx2)

Archivos Sound Designer II (SD2) (*.sd2)

ACID (*.wav)

Apple Loops

AKAI S1000/S3000/S5000/S6000

Beatcreator (*.zgr)

Reaktor (*.map)

EXS24 (*.exs)

Open Recent Kits

Esta pantalla muestra una lista de los kits que se han usado recientemente. Es como la función de “favoritos”, ya que es una forma rápida de acceder a un kit utilizado en un proyecto reciente.

Open Automation/Controller Map

Úsalo para abrir los ajustes de Mapas del Controlador/Automatización que hayas creado para los kits de BATTERY 3.

Reload Kit

Te permite cargar de nuevo una versión inédita del kit seleccionado.

Save

Guarda el kit actual y escribe sobre la versión anteriormente guardada de ese kit. Si quieres guardar un kit por primera vez, sucederá lo mismo que con la opción “Save As...” que describimos ahora.

Save As...

Así guardas el kit, pero presenta la opción de especificar un nombre y ubicación diferente para el archivo. Además, hay otras opciones para guardar:

Patch Only. Esta opción guarda ajustes de Kits y Celdas junto con la información sobre la ubicación de los samples en tu disco duro. Hace referencia a los samples, pero no los incluye en el archivo para que así ese archivo no ocupe tanto como si los incluyese. Comprueba **Absolute Sample Paths** de BATTERY 3.

Patch and Samples. Aquí seleccionas un directorio con los samples guardados. Es una buena elección de Save AS... si quieres una ruta “transportable”, por ejemplo, cuando colaboras con otros músicos. Envía al músico la ruta y directorio que contenga los samples para que reproduzca exactamente el kit y los sonidos utilizados.

La opción **Save As...** por defecto es **Patch and Samples** puesto que continua siendo la manera más segura para cargar tus kits rápidamente ya que se

guardan todos en una carpeta. Si tus kits están contruidos a base de samples de múltiples carpetas, es mejor usar **Absolute Sample Paths**. Pero ten cuidado porque si renombas o mueves las carpetas tendrás que reubicar los samples utilizados. En ese caso, encuéntralos y guarda de nuevo tu kit.

Save Selected Cells

Es posible guardar una o más Celdas como archivo .cel. Esta función te permite poner nombre al archivo .cel y elegir una ubicación. Mantén presionada la tecla Shift o Ctrl y haz tu selección. Cuando hayas terminado, usa esta función para guardarlos como archivos .cel.

Revert to Saved

Cuando generas tus kits, es una buena idea Guardar frecuentemente (como describiremos más adelante) en caso de que estés “sobre-editando” y prefieras tener la versión anterior. Esta función regresa al kit actual en el estado de la última vez que se guardó.

Save Automation/Controller map

Usa esta opción para guardar tus ajustes de Automatización y Controladores de un kit cargado.

Options



El menú Options permite especificar varios ajustes por defecto esenciales para el buen funcionamiento de BATTERY 3:

Key follow: Selecciona la Celda(s) para editarla cuando se ha recibido una entrada de nota desde el teclado MIDI. Múltiples teclas sostenidas seleccionan múltiples Celdas. La selección se renueva cuando se liberan todas las teclas y se reciben nuevas notas.

Show Cell Info Window on Mouseover: Muestra un mensaje de Información cuando mueves el cursor del ratón sobre una Celda.

Warning on Delete Cells: Muestra un mensaje de advertencia antes de borrar las Celdas.

Warning on Delete Rows/Columns: Muestra un mensaje de advertencia antes de borrar una fila o columna.

Use Computer Keyboard for Playback: Te permite usar el teclado del ordenador para activar BATTERY 3. También se editan valores de velocidad que activará una tecla.

Trigger cell on Click: Reproduce samples cuando haces clic sobre una Celda.

Trigger cell on Cursor: Seleccionando una Celda diferente a través del cursor las teclas activan la Celda.

Click/Key Trigger Velocity: Reproduce el audio de la capa de velocidad cuando lo seleccionas en la Matriz.

Transpose MIDI In (Octave): Traspone la entrada MIDI en octavas. Usa el botón '+' para trasponer hacia arriba y el botón '-' para trasponer hacia abajo.

Transpose Comp. Keyboard (Octave): Traspone la entrada del teclado del ordenador en octavas. Usa el botón '+' para trasponer hacia arriba y el botón '-' para trasponer hacia abajo.

Auto Refresh Browser: El navegador se renueva automáticamente para que los nombres y las alteraciones de posición permanezcan claramente visibles.

Hide Known File Extensions: Las extensiones de los tipos de archivos que soporta BATTERY 3 permanecen ocultos.

Show Full Filepath while Loading: Muestra una ruta completa de archivo de un kit cuando se carga.

Load Multiple Samples into One Cell: Te permite cargar múltiples samples en una Celda.

Load REX/REX2 Without original Loop: Sólo carga los fragmentos.

Convolution Reverb Sample Rate: Ajusta la frecuencia de muestreo de la reverb convolutiva de BATTERY 3.

Convolution Reverb Latency: Ajusta en milisegundos la latencia de la reverb convolutiva de BATTERY 3.

RAM for DFD: Ajusta la cantidad de RAM destinada al proceso DFD. Aunque los samples se activen desde el disco, es necesario almacenar golpes en la RAM para que estén disponibles de forma instantánea de acuerdo con la reproducción. Si DFD no funciona correctamente, intenta destinar más RAM a esta función.

Number of DFD Voices: Máximo número de voces DFD estéreo que el usuario puede usar.

Override Instruments Preload Size: Tasa de los samples que se cargan en la RAM.

Total Stereo Outputs Count: Determina el número de Salidas Estéreo usadas en BATTERY 3.

Total Mono Outputs Count: Determina el número de Salidas Mono usadas en BATTERY 3.

Default Kit Location: Si tienes un kit favorito que te gustaría cargar automáticamente cada vez que abras Battery 3, haz clic en el botón Set y selecciona la ruta de tu kit. El botón Clear borrará este ajuste para que Battery pueda activarse sin tener que cargar tus kits.

Factory Content Path: Al ajustar este directorio permite un rápido acceso a la librería de BATTERY 3 desde el menú desplegable “fast find”.

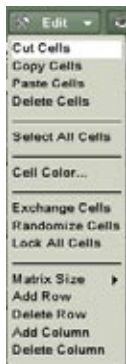
Audio and MIDI Settings

En el modo autónomo abre las cajas de diálogo donde se cambian los drivers de la Tarjeta de Sonido, los Encaminamientos y las asignaciones MIDI como describíamos antes.

Exit/Quit

Cierra BATTERY 3, y te pregunta si quieres guardar el trabajo antes de terminar la sesión.

2.2. Menú de Edición: Modifica las Celdas



Al igual que con el menú File, el Menú de Edición se abre desde la barra de menús (en el modo autónomo) o desde dentro del propio programa.

Cuando accedes a estas funciones desde el menú de Edición de la barra de menús, también verás los equivalentes del teclado para abrir las siguientes funciones:

Cortar (PC: Ctrl+X / MAC: Apple+X)

Copiar (PC: Ctrl+C / MAC: Apple+C)

Pegar (PC: Ctrl+V / MAC: Apple+V)

Borrar (PC y MAC: Del)

Seleccionar Todas las Celdas (PC: Ctrl+A / MAC: Apple+A)

Intercambiar Celdas (PC: Ctrl+E / MAC: Apple+E)

Aleatorización (PC: Ctrl+R / MAC: Apple+R)

Cut

Corta la Celda(s) seleccionada.

Copy

Copia la Celda(s) seleccionada.

Paste

Pega la Celda(s) en la matriz de batería/samples. Si hay múltiples Celdas copiadas, se pegarán empezando por la Celda seleccionada.

Delete

Borra todas las Celdas seleccionadas. Nota: En la sección de la matriz de batería/samples nos ocuparemos de las distintas maneras de seleccionar múltiples Celdas y grupos de Celdas para las operaciones de copiar, pegar, y borrar.

Select All Cells

Selecciona todas las Celdas de BATTERY 3.

Cell color

Se usa para establecer un color para las Celdas seleccionadas.

Exchange Cells

Si se seleccionan dos Celdas, esta función las intercambia. Por ejemplo, si la primera Celda de la Fila A y la segunda de la Fila B están seleccionadas, al elegir esta opción, se colocará el contenido de la primera Celda de la Fila A en la segunda Celda de la Fila B, y el contenido de la segunda Celda de la Fila B dentro de la primera Celda de la Fila A.

Si hay múltiples Celdas seleccionadas, todas se intercambiarán basándose en el número de Celdas seleccionadas y el orden en el que se seleccionaron. Por ejemplo, si seleccionas las primeras cinco celdas de una fila llamadas A, B, C, D y E en este orden, y luego Intercambias, el nuevo orden será E, D, C, B, A.

Randomize Cells

Coloca las Celdas en ubicaciones aleatorias dentro de la matriz de batería. Úsalo si te sientes creativo y quieres experimentar un poco.

Importante: Considera guardar el kit antes de usar Randomize para que puedas “volver a lo guardado” si lo deseas.

Lock All Cells

Bloquea todas las Celdas para que no sea posible cambiar los ajustes de sus contenidos y parámetros.

Matriz Size

Ajusta el tamaño de la Matriz de batería. Personaliza las dimensiones de la Matriz para que muestre Celdas de 4 x 4, 8 x 4, 9 x 6, 12 x 6, 16 x 8. Ajusta también el número de filas y columnas haciendo clic en los botones '+' y '-' que hay en el margen inferior derecho de la Matriz.

Add Row

Añade una fila horizontal de Celdas a la Matriz.

Delete Row

Elimina una fila horizontal de Celdas de la Matriz.

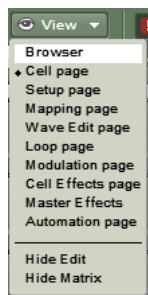
Add Column

Añade una columna vertical de Celdas a la Matriz.

Delete Column

Elimina una columna vertical de Celdas de la Matriz.

2.3. Menú View: Cómo cambiar el espacio de trabajo



Usa los atajos del Menú View para realizar selecciones rápidas de ventana en el área de Edición.

El menú View posee atajos de teclas para todas estas ventanas de Edición:

Navegador (F1)

Página de Celdas (F2)

Página de Configuración (F3)

Página de Mapas (F4)

Página de Ondas (F5)

Página de Loops (F6)

Modulación (F7)

Página de Efectos de Celdas (F8)

Efectos Maestros (F9)

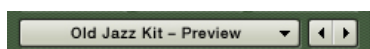
Página de Automatización (F10)

Ocultar área de Edición (Re Pág)

Ocultar Matriz de Percusión (Re Pág dos veces)

Mostrar Página Matriz/Edición (Av Pág una vez o dos)

2.4. Búsqueda rápida de la Librería: “Fast Find”



Navega por los kits rápidamente con las flechas izquierda y derecha, y selecciona kits desde dentro de la carpeta de la librería de BATTERY 3.

La sección Fast Find de la Librería bajo los menús File, Edit, y View, navega por los kits alojados en la carpeta de la Librería de BATTERY 3. Haz clic en el nombre para abrir un menú desplegable de kits dentro de la Librería. Para cargar el siguiente kit de la librería haz clic en el botón (+), y para cargar el anterior haz clic en el botón (-).

2.5. Control de Volumen Master



El control de Volumen Master y su display asociado te permiten precisar el ajuste de nivel, tanto en el modo autónomo como con un anfitrión.

El control de volumen de la Sección Master ajusta el nivel general de todas las salidas que usa el kit. El display que hay a la izquierda del control proporciona la lectura de un número preciso de ajuste del control. Resulta útil si, por ejemplo, el mezclador de tu anfitrión muestra que BATTERY está sobresaturando el canal del mezclador en 0.6dB, aunque el nivel de BATTERY esté a 0.0dB. Usa esta información para reducir el control de nivel de BATTERY a -0.7 y así te asegurarás de que el mezclador del anfitrión no sature.

2.6. Medidor de Salida



El medidor de salida muestra el nivel total de las señales producidas por BATTERY 3. Para que no saturate, evita que el medidor llegue a la zona roja.

2.7. Botón Panic!

La marca roja de exclamación que hay a la izquierda del medidor de salida es para aquellos momentos frenéticos. Este símbolo corta de golpe todas las notas que estuvieran sonando.

2.8 Campos de datos



Usa los campos de datos para comprobar la polifonía, la cantidad de memoria que requiere el kit que estás utilizando y el nivel de volumen master.

El espacio de datos del margen derecho muestra el uso de la CPU. El espacio del margen izquierdo indica la cantidad de polifonía que se está utilizando. Por ejemplo, si muestra 4/32 significa que se están usando cuatro salidas de 32 voces. Este espacio se puede editar. Haz clic e introduce la polifonía máxima a mano o arrastra el ratón hacia arriba o hacia abajo. El espacio intermedio muestra la memoria que requiere el kit.

Purge

Esta opción limpia las impurezas, es decir, que analiza los samples que se están usando en el arranque y elimina de la RAM los que no utilizas. Así, BATTERY 3 manipula gran cantidad de samples mientras que libera el uso de RAM. Purge resulta útil si has terminado una parte; purifica los samples de ese kit en concreto, liberando así RAM para tareas adicionales. Si haces clic en la flecha que indica hacia abajo y que está a la derecha del display de tamaño de memoria del kit, accederás a las siguientes funciones:

Reset Markers: elimina todas las 'etiquetas' que señalan los samples como usados.

Update Sample Pool: Descarga los samples que no se usan de la RAM, y carga los samples recién marcados en la misma.

Purge All Samples: Descarga todos los samples de la memoria RAM.

Reload All Samples:: Carga de nuevo todos los samples que usa un kit. Un display del instrumento muestra el estado de Purge.

3. La Matriz de Batería/Samples

La Matriz de Batería/Samples es donde se asignan samples a las Celdas, donde se comprueba la información de las Celdas, se establecen capas (filas y columnas) de *mute* y *solo* de las Celdas, y donde se copian/pegan/borran Celdas o grupos de Celdas. La Edición de Celdas más detallada tiene lugar en el Panel de Edición de la sección.

Al cargar un kit se cargan samples en las Celdas de la matriz, y cualquier parámetro relacionado con la Celda se ajusta a los mismos valores que tenía cuando se guardó el kit.

Hay varios comandos de Vista que te permiten modificar la Matriz de Batería/Samples añadiendo o eliminando filas y cambiando el número de columnas de la matriz. En la sección anterior ya describimos estas funciones a las que se accede desde el menú View que hay en Sección Master (y desde el menú View que hay en la barra de menús en el modo autónomo).

3.1. El Contenido de las Celdas

Cada Celda contiene hasta 128 samples (apilados en capas y/o con varias velocidades) y un grupo de parámetros que afectan al sonido, entre los que encontramos el rango de teclas (el rango de notas al que responderá el sonido), volumen, panoramización, afinación, compresión, modulación, etc. Aunque BATTERY 3 es un sampler de percusión, siempre puedes cargar cualquier muestra en una Celda – voces de fondo, efectos de sonido, frases, scratches, notas, lo que te apetezca.

3.2. Cómo Pre-escuchar las Celdas

Para escuchar lo que ocurre en la Celda, haz clic con el ratón, o conéctale una señal MIDI que active la Celda (como se especifica en el Panel de Control). Cuando BATTERY recibe MIDI desde un secuenciador u otro dispositivo MIDI, las Celdas que suenan poseen una “luz de fondo” azul.

3.3. Información de la Celda



Si mantienes presionado el cursor sobre la Celda, aparece información relativa a los diferentes parámetros.

Para comprobar algunos valores de parámetros muy importantes (Name, Key Range, Root Key, Volume, Pan, y Tune) de un vistazo, mantén el cursor del ratón sobre la Celda medio segundo. Las funciones activas (es decir, loop, compresor, filtro) también aparecerán en esta lista. Tiene un propósito informativo; estos parámetros no se editan en esta vista. En Options se puede desactivar esta indicación.

3.4. Cómo Copiar y Mover Celdas

Los contenidos de las Celdas se mueven libremente entre ellas. Por ejemplo, supongamos que tienes una caja estupenda, pero suena demasiado mecánica cuando la activas repetidamente. Podrías copiar el contenido de la Celda en otra distinta, hacer algunos cambios a la copia (por ejemplo, un ligero cambio de tono) y luego alternar entre las dos Celdas. Así conseguirás un efecto más creíble.

A continuación te mostramos los procedimientos para manipular el contenido de las Celdas.

Si mueves una Celda fuente a una celda de destino ocupada, el contenido de la celda de destino reemplazará el de la Celda de origen – en otras palabras, se intercambian automáticamente. Si mueves una Celda fuente a una celda de destino vacía, la Celda fuente quedaría vacía cuando se complete el movimiento.

Mover Celdas (por defecto): Haz clic en la Celda que quieres mover y arrástrala hasta la Celda de destino. Se usará el rango de notas de la Celda de destino. Al mover una Celda a otra ocupada, sus contenidos se intercambiarán.

Mover una Celda con rango de notas a otra Celda: Alt+arrastrar (PC); Apple+arrastrar (Mac) sobre la Celda fuente que quieres mover, y arrástrala a la Celda de destino. Así moverás la Celda, el rango de notas y la nota raíz.

Copiar una Celda en otra Celda: Ctrl+arrastrar (PC); Alt+arrastrar (Mac) sobre la Celda fuente que quieres copiar y arrástrala hasta la Celda de destino. Se usará el rango de notas de la Celda de destino.

Copiar una Celda con rango de notas en otra Celda: Alt+Ctrl+arrastrar (PC); Apple+Alt+arrastrar (Mac) sobre la Celda de fuente que quieres copiar y arrástrala hasta la Celda de destino. Así copiarás la Celda, el rango de notas y la nota raíz.

Haciendo clic con el botón derecho del ratón accederás a otras funciones relacionadas con las Celdas. Mira la sección “Edición de Celdas con el Botón Derecho del Ratón”.

3.5. Mute y Solo de la Celda



Cada columna, fila y Celda tiene un botón mute y un botón solo.

Cada Celda, fila y columna tiene dos LEDs – amarillo (solo) y rojo (mute).

- Haz clic en el LED rojo para silenciar la Celda, fila o columna. Haz clic otra vez para desactivarlo.
- Haz clic en el LED amarillo para escuchar la Celda, fila o columna en *solo*. Haz clic otra vez para desactivarlo.

La función de *solo* es aditiva (no se trata de una función del tipo “botón de radio”): es posible escuchar en *solo* múltiples Celdas, filas y columnas. Las opciones de *solo* también se combinan; por ejemplo, pon en *solo* una fila y una columna. Si todas las Celdas de una fila o columna están con *solo* o *mute*, el LED del *solo* o *mute* de la columna o fila se iluminará. Si una columna o fila contiene una combinación de Celdas en *solo* o *mute*, no tendrá filas iluminadas o LEDs en la columna.

3.6. Selección y Edición de Celdas

Las operaciones relacionadas con la edición de parámetros (modulación, panoramización, afinación, etc) afectan a TODAS las Celdas SELECCIONADAS. Por ejemplo, si seleccionas una fila completa de Celdas y cambias la afinación, todas las Celdas que estén dentro de esa fila

variarán su afinación. Como resultado, BATTERY 3 permite una serie de mecanismos flexibles que admiten seleccionar cualquier cosa desde una Celda sencilla hasta varios grupos de Celdas.

Selección de Celdas

Selecciona cualquier grupo de Celdas haciendo Shift-clic sobre ellas:

Selección de una Celda individual: Clic sobre ella.

Selección de Celdas discontinuas: Ctrl-clic (PC) / Apple-clic (Mac) sobre las Celdas que quieres seleccionar.

Selección de Celdas continuas (no una fila/columna): Shift-clic sobre la primera y la última del grupo.

Selección de una fila de Celdas: Clic sobre una de las letras de la fila que hay a la izquierda de la matriz (A, B, C, etc.).

Selección de una columna de Celdas: Clic sobre una de los números de columna que hay a la izquierda de la matriz (1, 2, 3, etc.).

Con Shift-clic o Ctrl-clic aplicarás sobre las filas y columnas y sobre Celdas individuales. Por ejemplo, si haces Shift-clic en las filas A y C, se seleccionarán todas las Celdas de ambas filas. Si haces Shift-clic en la fila C y la columna 3, se seleccionarán todas las Celdas de la fila C y de la columna 3.

Menú Contextual – Edición de Celdas con el Botón Derecho



Para acceder a las funciones de edición más relevantes sólo tendrás que hacer un clic.

Al hacer clic con el botón derecho del ratón (Mac: Ctrl-clic) sobre una Celda ofrece diferentes funciones de edición:

Cargar la Celda/Sample anterior: Con sonidos multisampleados, los samples se suelen guardar en una carpeta y con un nombre que permita diferenciarlo con facilidad (por ejemplo, BomboVelBaja, BomboVelMedia, BomboVelAlta).

Seleccionando estas opciones cargarás el anterior sample de la serie en relación con el sample existente dentro de la Celda.

Cargar Celda/Sample siguiente: Esta es una forma similar de Cargar el Sample Anterior, sólo que carga el siguiente sample de la serie en relación a cualquier sample existente dentro de la Celda.

Con + y - en la vista de la pestaña Cell, se consiguen las mismas funciones de carga. Allí se llama Sample.

Librería: Te proporciona un rápido acceso a la extensa librería de BATTERY 3 para una edición dinámica de los kits. Y para facilitarte la vida aún más, las percusiones están pre-organizadas en diferentes tipos – Bombos, Cajas, Toms, Charles, Platos, Sintético, Percusión y Otro.

Añadir Sample: Abre un diálogo en el que se navega hasta el sample que quieres añadir a la Celda.

Observa que si abres un kit, reemplazará al kit existente.

Reemplazar Sample: Abre un diálogo en el que se navega hasta el sample. Si lo seleccionas, reemplazará al contenido actual de la Celda.

Guardar Celda: Abre una Vista “en árbol” en la que se selecciona la carpeta en la que se va a guardar la Celda con el nombre actual.

Cortar: Corta la Celda.

Copia: Copia la Celda.

Pegar: Pega la Celda en la Celda actualmente seleccionada.

Intercambiar Celdas: Para intercambiar la posición de dos Celdas.

Borrar: Borra la Celda.

Re-nombrar Celda: Re-nombra la Celda.

Color: Cambia el color de la Celda.

Selección de Samples con Alt-Clic

Cuando haces clic en el botón Alt, aparecerán unas flechas en los márgenes derecho e izquierdo de todas las Celdas seleccionadas. Utiliza estas flechas para navegar a través de las otras Celdas y muestras.

3.7. Congelar y Bloquear

El botón Freeze que hay en la parte inferior derecha de la Matriz de Celdas, cambia el estado de la edición de los valores que hay dentro de las Celdas de la Matriz. Cuando está seleccionando, los valores que hay en las Celdas no cambian cuando los editas directamente desde dentro de las Celdas.

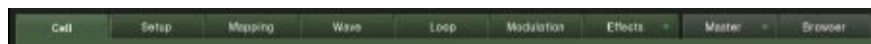
El botón Padlock bloquea la celda en su valor anteriormente mostrado. Cuando está activado, no aparecerán los diferentes tipos de valores en la celda que no sean los que aparecían dentro antes de activar la función.

4. El Panel de Edición

Aquí es donde se desarrolla tu creatividad, al manipular baterías y otros samples con toda clase de procesamientos, desde sencillos y delicados hasta drásticos. También es el lugar donde cuidarás de las Celdas lanzando datos MIDI o asignando los controles.

4.1. Vista General del Panel de Edición

El Panel de Edición muestra cualquiera de las nueve ventanas en las que se organizan los samples dentro de una Celda y se procesan de diferentes maneras. Cada ventana se selecciona haciendo clic en la pestaña:



Cell: La sección Cell define las asignaciones básicas de samples y MIDI de la Celda seleccionada, su tono y sus características sónicas.

Setup: Esta Página te proporciona eficaces herramientas para diseñar de forma específica la reproducción y programación de una batería.

Mapping: La ventana Mapping es donde se ajustan las velocidades mínima y máxima de cada sample en la Celda seleccionada. También se ajusta la afinación, la panoramización y la nota raíz de cada sample.

Wave: Esta página es un editor convencional de ondas con las funciones disponibles de la pantalla. Úsala para editar samples de batería en BATTERY 3 y así no tendrás que exportarlas a otro editor de audio aparte.

Loop: Esta ventana te permite hacer bucles (repetir infinitamente) con la sección de una sample para producir un efecto de continuidad cuando sostienes la tecla. Incluso ese efecto podrías evolucionar en el tiempo.

Modulation: La ventana de Modulación te permite modular tu sonido de batería a través de varias fuentes, incluyendo LFOs (Osciladores de Baja Frecuencia), envolventes, pospulsación y controladores MIDI externos.

Effects: La página de Efectos es donde se aplica uno o más efectos a la salida de audio de una Celda para realzar su riqueza sonora o para hacer que se fusione dentro de una mezcla.

Master: La sección Master tiene un rango de efectos de alta calidad que se aplican a la mezcla completa: EQ/Filtro, Compresor, Limitador, Delay y Reverb.

Browser: Esta página te permite navegar rápidamente y seleccionar desde las carpetas de la librería de BATTERY 3 o desde cualquier otro sitio en tu ordenador.

Si haces clic en el botón que hay en la esquina superior derecha del Panel de Edición el Panel de Edición desaparecerá o reaparecerá.

¡Cuatro Puntos Importantes!

- Recuerda que el hecho de alterar muchos parámetros afecta a cualquier cosa desde una Celda a todas las de la Matriz, dependiendo de las Celdas que hayas seleccionado.
- Una característica extremadamente interesante es que al seleccionar un parámetro para editarlo, la Etiqueta de Información que hay en la parte inferior de cada Celda, muestra el estado de ese mismo parámetro en cada Celda. Por ejemplo, si manipulas el parámetro Panoramización, verás el ajuste actual de ese parámetro en el resto de las Celdas dentro de sus etiquetas de información, comparando así fácilmente los ajustes de todas ellas.
- Casi todos los espacios numéricos se editan de dos formas: Haciendo doble-clic en el valor del parámetro e introduciendo un nuevo número; o haciendo clic en el espacio y arrastrando hacia arriba para incrementar el valor, o hacia abajo para que descienda.
- haciendo doble-clic en los knobs se inicializan o *resetean* los valores por defecto.

Ahora, veamos cada sección con más detalle.

4.2. Pestaña de Vista de la Celda



Esta ventana proporciona la organización básica de las Celdas con respecto al MIDI, grupos de voces, nombre y otros parámetros similares. También proporciona la afinación, el modelado de envolventes y opciones avanzadas de reproducción de samples.

La sección Cell define las funciones básicas de asignación MIDI y de samples de la Celda actual. También posee el control Tune (afinación), modos de sample alternativos y modificadores de las envolventes de Volumen y Tono.

Controles de organización de Celdas

Name: Muestra el nombre de la Celda actualmente seleccionada. Por defecto, será el nombre del sample que haya dentro de la Celda; para cambiar el nombre, haz doble clic en el nombre y luego introduce el nuevo.

Key Range: Estos dos espacios determinan el rango de teclas MIDI que activará la Celda actual. Por ejemplo, un rango de notas de C2-C2 significa que la Celda sólo actuará al recibir una nota C2. Si está ajustado a C1-E1, entonces la Celda se activará en las teclas D01, D0#1, RE1, RE#1, y M11.

Hay dos maneras de ajustar el Rango de teclas:

- haz doble clic en el rango inferior y teclea un nuevo nombre de nota o valor numérico. Si introduces un valor numérico, BATTERY 3 convertirá los nombres de notas MIDI (por ejemplo, introduce “60” y el display mostrará C3 (D03)). Si es necesario, al lo mismo en el rango superior. Usando este método no cambiarás la nota raíz.

Haz clic en botón Learn. Usa un teclado u otro generador de notas MIDI para tocar la nota del rango inferior, y luego la del rango superior. Después de tocar la segunda nota, el display se actualizará para mostrar el nuevo rango de notas. Con este método, la nota raíz cambiará a la nota inferior. También puedes usar el teclado del ordenador para hacerlo.

MIDI: Especifica si la Celda va a recibir datos desde todos los canales MIDI, o desde un canal 1-16 específico. Haz clic en la flecha inferior para llevar a cabo las asignaciones deseadas.

Tracking: Cuando está activado (iluminado) y el Rango de Teclas excede una nota, todos los samples de la Celda cambiarán el tono en respuesta a la entrada MIDI. Por ejemplo, si el rango de teclas es C1-D1 (D01-RE1) y tú tocas D1 (RE1) con la pista activada, el tono será dos semitonos superior que si hubieras tocado C1 (D01). Con la opción de Tracking deshabilitada, el tono del sample quedará determinado exclusivamente por la nota raíz (como esté ajustada en la vista Map) y el knob Tune.

Tune: Usa este knob para cambiar la afinación de todas las capas de samples contenidos en una Celda. El rango cubre desde tres octavas hacia arriba o hacia abajo, lo que permite importantes cambios en el diseño del sonido. Cuando se usa como destino de modulación el rango es una octava hacia arriba o hacia abajo.

Modo Sampler

Battery usa diferentes modos de reproducción de samples. Cada modo está diseñado para realizar una tarea diferente.

Sampler: Con este modo activado, BATTERY 3 funciona como un sampler digital „estándar“ que almacena datos de samples en su memoria del sistema, lee desde la memoria, y aplica cualquier pitch-shifting necesario resampleando los datos de audio. El módulo Sampler es muy eficiente y no requiere demasiada CPU.

Reverse: Invierte la reproducción de todos los Samples contenidos en el Grupo seleccionado. Produce el conocido efecto de reproducción de “cinta al revés”.

DFD: Cuando el botón está activado, el sample se lanza directamente desde el Disco en lugar de desde la RAM. Es importante si cuentas con samples muy pesados pero poca RAM.

Hi-Q (Hi Quality): Mejora la interpolación de los samples cuando se trata de muestras tonales. La desventaja de esta función es que incrementa la carga de la CPU. **Perfect** conserva las propiedades de señal del sample a velocidades de reproducción lentas y rápidas. **Low** es muy eficiente con respecto a la CPU y se usa con todos los sonidos de batería sin alteración tonal, ya que la pérdida de calidad se nota sobre todo en samples con cambios de tono. **Standard** está bien para samples que sólo tienen el tono levemente alterado.

Modo Stretch

Botón Stretch: Cuando este botón está activado, BATTERY 3 está en modo 'Timestretching'. Usa síntesis granular para alterar la velocidad del sample pero preservando la información de tonalidad original.

Smooth: Ajusta la cantidad de micro-envolventes granulares para reducir los ruidos indeseados, alterando así el carácter sonoro del proceso de resíntesis. Observa que los valores pequeños generalmente resultan en un zumbido.

Length (Velocidad): Cambia la tasa de reproducción al margen del tono. Los valores de Length se expresan en porcentajes: por ejemplo, 100% reproduce el sonido a la velocidad original, 200% dobla la velocidad, 50% divide la velocidad por la mitad, etc. Un valor de 0 detiene la reproducción por completo y por lo tanto congela el sonido.

Grain: Este control determina el tamaño de las partículas de sonido utilizadas en el proceso de resíntesis.

Modo Beat Machine

Beat: Cuando está activado, BATTERY 3 está en Modo Beat – muestra loops de audio como Apple Loops, archivos REX2 y ACID WAVE como „fragmentos“ que se reproducen a tiempos rítmicamente correctos. Si se reproduce a tasas menores o mayores, la velocidad se reduce o incrementa el tempo respectivamente.

Length (Velocidad): El knob de velocidad altera la velocidad de reproducción del sample alterando también su tono. Al hacer clic en el símbolo % que encontrarás al lado del valor se abre un menú instantáneo donde se selecciona el valor rítmico apropiado. Una vez que el valor ha sido seleccionado, el control de Velocidad ajusta la división de la nota seleccionada.

Smooth: Ajusta el Ataque y Liberación de una selección.

Slice Attack: Al dividir un archivo obtendrás a veces clics en el punto de división. Este control Slice Attack añade un fundido de entrada ajustable a la división para minimizar estos ruidos. Por lo general, se utiliza el menor valor posible que produzca los mínimos clics.

Slice Release: El control Slice Release añade un tiempo de liberación ajustable a cada división. Ajústalo de oído para conseguir los mejores resultados.

Sync: Este control sincroniza la Caja de Ritmos con el tempo interno de BATTERY 3 o del secuenciador anfitrión. La fracción que hay a la derecha muestra el tiempo al que se sincronizarán las divisiones del loop: el numerador se edita mediante la introducción de valores, mientras que el denominador se ajusta con un menú desplegable.

Envolvente de Volumen



En Volume Envelope funcionan los siguientes controles:

On/Off: Habilita/deshabilita la envolvente. Cuando está habilitada, se ve la forma de la envolvente sobre la forma de onda.

Presets: Haz clic en este cuadro para acceder a útiles presets de Envoltentes de Volumen.

AHD/AHDSR: Estos botones de presión alternan entre dos tipos de envolvente: AHDSR (Attack-Hold-Decay-Sustain-Release) y AHD (Attack-Hold-Decay). Normalmente, la envolvente AHDSR se usa para samples sostenidos, mientras que la envolvente AHD se usa para reproducir samples de “un paso”. El modo AHD deshabilita los controles Sustain y Release.

Attack (A): El tiempo que tarda la envolvente en alcanzar su nivel máximo.

Hold (H): Determina el tiempo que se mantendrá la envolvente en su nivel máximo. Ajústalo a 10-30 ms para añadir ‘empuje’ a la señal.

Decay (D): Es el tiempo que tarda la envolvente en caer desde el nivel de Hold al nivel de Sustain.

Sustain (S): Es el nivel en el que se mantendrá la envolvente mientras permanezca sostenida la nota MIDI entrante.

Release (R): Es el tiempo que tarda el nivel de sostenido en caer a cero tras no recibir notas MIDI (es decir, desde que termina la acción MIDI).

Envolvente de tono



En Pitch Envelope funcionan los siguientes controles:

On/Off: Habilita/deshabilita la envolvente.

Presets: Haz clic en este cuadro para acceder a útiles presets de Envoltentes de Tono.

Cantidad: Ajusta el grado en el que la envolvente de modulación afectará al tono.

D1: Edita el tiempo que tarda la envolvente en ir desde su nivel máximo (que se selecciona a través del control de cantidad) al nivel ajustado por...

B: Este es un control de “punto de inflexión” que ajusta el nivel. El valor es positivo o negativo, de modo que el tono resulte mayor o menor que el tono normal.

D2: Determina cuánto tardará el nivel ajustado por el control Breakpoint en caer hasta cero de nuevo.

Importante: Por favor, observa que el área de vista de Forma de Onda que hay en el medio de la ventana de Vista de la Celda, muestra los datos de la Envolvente de Volumen (que aparecen como un área compartida dentro de la ventana) y los de la Envolvente de Tono (que aparecen en forma de líneas rojas) además de datos visuales de audio estándar.

El Ajuste de los Puntos de Inicio y Fin

La vista de forma de onda muestra un indicador de inicio (S) y uno de fin (E). Es posible moverlos como quieras para alterar el punto de inicio de la Celda, la duración, o ambos. Una aplicación es usar el ajuste S para eliminar parte o todo el ataque de una percusión. Así conseguirás un sonido muy diferente más silenciado. Otro uso común es ajustar el punto a 20ms en el sample. Si luego aplicas una modulación de velocidad negativa al sample (hazlo en la pestaña de Vista de Modulación), los golpes más fuertes sonarán con más ataque añadiendo impacto al sonido.

Salida



El modulo Output se puede entender como un “canal de grabación” de cada Celda.

Este modulo es extremadamente eficaz: Simplemente ajusta las asignaciones de panoramización, nivel y salida de la Celda.

Pan: Coloca la Celda en un campo estéreo, desde la izquierda absoluta (100 izquierda), centro (c) o derecha absoluta (100 derecha)

Volume: Ajusta el nivel de la Celda en la mezcla general, desde +12dB a -8dB.

Channel: Selecciona la salida a la que quieres asignar la celda. Este espacio selecciona una salida física del interface de audio en el modo autónomo o una “salida lógica” cuando se usa como plug-in.

4.3. Pestaña de Configuración



La Página Setup proporciona herramientas muy eficaces especialmente diseñadas para programar percusiones creativas.

La Página Setup añade características totalmente nuevas a BATTERY 3. Proporciona una serie de herramientas especialmente diseñadas para reproducir y programar percusión. Se usa para afinar tus sonidos de batería y/o kits favoritos, o para crear sonidos completamente nuevos que añadir a tu librería. Se trata de una herramienta seria destinada a la creación de ritmos – aunque también es divertido jugar con ella para conseguir resultados sorprendentes que jamás esperarías de BATTERY 3.

Antes de entrar en materia, debes tener en cuenta dos características importantes de esta página:

- La página setup NO es un simple procesador MIDI. Permite creaciones que son imposibles con otras herramientas.
- Todos los efectos/parámetros son de Celdas, lo que significa que cada celda puede llevar ajustes totalmente distintos.

Vamos a echar un vistazo a cada herramienta de Setup:

Voice Groups



Usa Voice Groups para crear charles completamente realistas y complejos sonidos de batería.

La función Voice Groups permite asociar la respuesta de determinadas Celdas a comandos de nota On/Off de forma que las últimas Celdas reproducidas tengan prioridad sobre otras Celdas del grupo. Posiblemente la forma más sencilla de explicarlo es con algunas aplicaciones típicas:

- Con baterías “reales” no es posible tener un sonido a la vez abierto y cerrado de charles. Con BATTERY 3, asignando estos dos sonidos a un grupo, y ajustando luego la polifonía del grupo a 1, al activar el charles cerrado, se desactivará el charles abierto (y viceversa). Esto se debe a que un ajuste de polifonía de 1 permite reproducir una sola voz a la vez, que será la nota activada más recientemente.
- Si tienes diferentes sonidos de timbal con colas resonantes muy largas, puede que el sonido se ensucie si hay distintas colas de timbal sonando a la vez. Al asignar los timbal a un grupo, y ajustar la polifonía a 2, sólo sonarán dos colas a la vez – la del último timbal activado, y la del anterior a él.
- Algunos músicos usan BATTERY 3 para reproducir loops rítmicos o frases cargadas en cada Celda. Si se asignan a un grupo, al activar un nuevo loop, se desactivará cualquier loop anterior que estuviese sonando, lo cual resulta muy útil.
- También al usar loops, podrías asignar un sample “silenciado” (sin sonido) a un grupo, de forma que al activar esta Celda se desactivase cualquier loop que estuviese sonando, y se silenciase la salida.

Aquí te mostramos algunos parámetros de los grupos de voces:

Voice Group: Haz clic en la flecha de abajo para no asignar Celdas a grupos de voz. Recuerda que al seleccionar este parámetro, aparecerán las etiquetas de información sobre las asignaciones de grupos de voces de cada Celda, de forma que así resulte mucho más fácil comprobar las asignaciones de grupos de voces de un kit completo.

Max Voices: Selecciona la polifonía de cada Grupo de Voces, desde 1 a 127 voces.

Voice Overlap Time: Te permite disponer de un período de tiempo en el que las voces se superpongan (es decir, las voces previamente activadas quedarán sostenidas durante un tiempo incluso después de activar nuevas voces). Así

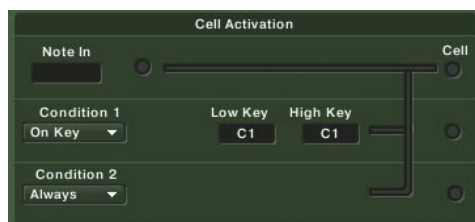
evitarás transiciones abruptas entre las voces. El tiempo de superposición va desde 5 milisegundos a 2.5 segundos.

Steal Mode: Selecciona un modo que decide qué notas “extraer” si excedes la polifonía. Elige desde **Kill Any** (se elimina cualquier nota), **Kill Oldest** (se eliminan las primeras notas tocadas), **Kill Newest** (se eliminan las últimas notas tocadas), **Kill Highest** (se eliminan las notas más agudas) o **Kill Lowest** (se eliminan las notas más graves).

Choke Group: Se trata de una función avanzada de programación que permite establecer grupos silenciados de forma más realista. Los Choke Groups te permiten silenciar determinados grupos ajustándolos al mismo Choke Group. La ventaja es lograr la agrupación silenciada polifónica frente a la monofónica.

Vamos a poner un ejemplo sobre el anterior grupo de voces. Toma los mismos sonidos de charles y ajústalos a grupos de voz exclusivos, de forma que el charles abierto sea el Grupo de Voces 1 y el cerrado del Grupo de Voces 2. Ahora el sonido de charles abierto se puede ajustar a más voces, 5 por ejemplo. Así conseguirás que se escuche cierta “estela”. El segundo Grupo de Voces se ajusta a 1 en cuanto al número máximo de voces. Ambos grupos se podrían asignar al grupo 1. Con esta configuración, obtendrías el deseado efecto de estela en los sonidos de batería, a la vez que mantienes una polifonía controlada (Grupo de Voces 1) y podrías seguir sofocando ese grupo con el charles cerrado.

La Activación de Celdas



El modulo Cell Activation ofrece diversas maneras de activar Celdas.

Este modulo contiene dos partes. En la primera fila se especifica cómo se va a activar la celda. Con la segunda y la tercera, se especifican ciertas condiciones que se tienen que dar si la celda se va a activar.

Una celda se activa con **Note On** (ajuste por defecto) o con **Note Off** (también conocido como el activador de liberación). Si seleccionas **Note Off**, la celda se activará cuando liberes la tecla. La velocidad será la misma que la velocidad tocada, y la duración de la nota activada será el tiempo que sostengas la

nota. Esto es importante cuando se combina la activación **Note Off** con articulaciones como Roll o Geiger Counter.

Una vez que la celda recibe el evento activador (tanto desde Note On como desde Note Off) todavía tiene que pasar un semáforo: el evento sólo pasará si la **Condición 1** y la **Condición 2** se cumplen, y de este modo se activará la celda.

Las siguientes condiciones se definen como:

Always: Este es el ajuste por defecto y simplemente significa que esta condición es siempre cierta.

On Key: Con esta función se activa una celda con un rango específico de notas en el teclado MIDI. Selecciona “On Key” desde el menú. Aparecerán dos espacios de número de notas cerca del menú donde se selecciona el rango específico que activará la celda con las notas MIDI entrantes.

Busca el Multi Stick Kit para realizar una aplicación de esta técnica: las notas C3, D3, E3, F3, G3 y A3 activan las filas de A a F. Cada fila se refiere a un par de baquetas específicas.

On Controller: Esta función activa las celdas a través de un controlador MIDI en lugar de a través de una nota-MIDI (como arriba). Te permite activar diferentes celdas dependiendo de la posición de la rueda de Modulación o de cualquier otro controlador. Selecciona **On Controller** desde el menú y elige el número de controlador del controlador que quieras usar para activar la celda (**Start CC**). Luego ajusta el valor inferior (**Range Min**) y el superior (**Range Max**) en el que se activará la celda cuando la rueda de modulación se ajuste a esa posición.

Busca Dub Remix Kit. Reproduce el charles abierto (Bb1) mientras mueves la rueda de modulación: cuando muevas la rueda hacia arriba (es decir, hacia el valor de controlador de 127), el charles se cerrará.

Cycle Round Robin: Esta función se usa para pasar por diferentes celdas mientras se presiona la misma tecla una y otra vez. Mejor será empezar con un ejemplo.

Selecciona múltiples celdas y presiona el botón Learn en la pestaña Cell. Luego presiona una tecla dos veces en tu teclado MIDI. Ya has asignado todas las celdas a una tecla. Ahora selecciona la pestaña Setup y ajusta una activación de celdas circular desde el menú desplegable. Cada celda tiene una posición idónea en el ciclo. Selecciona las celdas individuales para editar su posición en el círculo. Introduce el número o arrastra el ratón hacia arriba o hacia abajo para cambiarlo.

Esta es una estupenda técnica que ofrece como resultado una interpretación muy realista puesto que se cargan samples similares con diferencias sutiles en cada celda, y luego se rueda entre ellas.

Busca el Tight Kit. Toca MI3 y mira la matriz. Las celdas número doce con la palmada entran en círculo.

Velocity



Personaliza la respuesta de velocidad de una celda con el módulo Velocity.

Este modulo altera las velocidades entrantes. Estos son los controles:

Curve: Usa este knob para especificar la curva de velocidad de la celda.

Max: Especifica el ajuste de velocidad máximo.

Min: Especifica el ajuste de velocidad mínimo.

Fix: Haz clic en él para especificar una velocidad fija en el espacio 'Max'.

Por supuesto, también se pueden seleccionar todas las Celdas (haz clic en la esquina inferior izquierda) para aplicar una curva de velocidad al kit completo.

Nota: Algunas veces, las librerías de percusión tienen un sample "especial" de velocidad = 127 para ciertos instrumentos de batería. Si no quieres que de ninguna manera se active este sample, ajusta Max a 126. Así alterarás la sensibilidad de velocidad un poco, pero te asegurarás de que el sample no se active.

Note



Usa este modulo para iniciar y detener un sample con una tecla, y más...

Este modulo tiene dos parámetros – Latch y Retrigger:

Latch: Activa este botón para “bloquear” las notas entrantes – es decir, toca una nota para activar un sample, y toca la nota de nuevo para detenerlo. Esto resulta muy útil para loops. O puedes seleccionar un plato y activar Latch. Con la primera nota, activas el plato y con la segunda nota lo apagarás (aunque tendrás que configurar la AHDSR para conseguirlo).

Retrigger: Cuando está activado, las notas se re-activan mientras se mantiene la tecla presionada. La velocidad viene determinada por el numerador/denominador; si el denominador está en 1, es igual a un compás.

Nota: ¡No tengas miedo de otros valores rítmicos que no sean de semicorchea! Incluso aunque nunca lo hayas escuchado, una nota 1/17 es simplemente un poco más rápida que una 1/16. Una nota 1/20 se corresponde con una quinta parte de la semicorchea, mientras que una nota 1/3 reproducirá 3 notas en el tiempo de cuatro negras. Esta forma de trabajar con los ritmos te proporciona una máxima flexibilidad ajustando además el tempo de una forma intuitiva.

Latch y Retrigger son Buenos amigos, ¡juntos funcionan muy bien!

Quantize



Esta sección cuantiza las notas que tocas según un reloj de tempo interno o externo.

Esta sección tiene dos botones que comparten el mismo tempo. Estos son los botones que conforman Quantize:

Note On: Se encarga de cuantizar todas las notas entrantes según el valor especificado. Este valor se basa en una rejilla rítmica a la que se ajustan los eventos de nota. El origen de esta rejilla es siempre el principio del compás. Por eso no es posible tener un numerador mayor que el denominador, puesto que esto excedería el compás.

Si tocas una nota y la liberas **antes** de la rejilla rítmica, la nota se ajustará en la rejilla, con una duración idéntica a la que tú mantengas la nota (es algo muy efectivo para activar loops).

Si tocas una nota y la liberas **después** de la rejilla rítmica, la nota también se ajustará y se detendrá cuando liberes la tecla.

Length: Cambia la duración de todas las notas de entrada a otra duración especificada (por Celda). Aunque sólo se cuantiza la duración de la nota, no la duración del sample. Esta función es especialmente útil cuando se usa una combinación de articulaciones como Three Stroke Ruff (mira la sección de Articulación). Si activas una celda con un pad de batería, la duración de la nota MIDI resultará bastante corta – simplemente ajusta Length a 1/4 y se reproducirá la articulación completa, incluso con duraciones de notas muy cortas.

Articulation



Usa la función de articulación para añadir matices especiales y auténticos a tus partes de percusión.

Battery 3 posee una variedad de efectos geniales que se aplican directamente a tus sonidos de batería. Es importante observar que cada articulación suena distinta en diferentes instrumentos. También, puesto que muchos de ellos alteran la velocidad, comprueba la velocidad de la modulación de volumen (en la página de Modulación) de las celdas seleccionadas.

Las articulaciones se obtienen activando el módulo y haciendo clic en cualquiera de los siguientes botones:

Alternate Stroke: Produce sonidos que varían suavemente el carácter. Úsalo para crear con rapidez celdas Izquierda/Derecha.

Release Stroke: Reproduce la nota original y provoca un segundo golpe al liberar la tecla MIDI. Ajusta el tono y la velocidad del golpe liberado. No es lo mismo que la Activación Note Off, puesto la nota se activa tanto presionándola como liberándola.

Flam: Reproduce dos notas en una sucesión rápida, la primera de las cuales es un adorno.

Drag: Un efecto exagerado de tipo flam.

Three Stroke Ruff: Un efecto de percusión de estilo militar

Roll: Un redoble de batería continuo.

Buzz: Efecto al estilo de un zumbido

Muted: Al crear rápidos fundidos de entrada y salida, produce una versión “silenciada” de tu sonido de batería. Experimenta con los knobs Attack y Decay hasta obtener los resultados deseados.

Speed Roll: Se trata de un redoble de batería rápido. La duración del sample activado se acorta, de forma que incluso aunque se activen muchas notas, la cantidad de voz es razonable.

Geiger Counter: Produce un efecto aleatorio de tipo Geiger.

Eco



Añade efectos de eco a las Celdas individuales.

La Página Setup también cuenta con una unidad Echo que se usa para crear diferentes efectos de eco sincronizables con el tiempo. Estos son los controles:

Sync/Time: Ajusta el tiempo de la repetición en un valor de tiempo (que se sincroniza con el control de tiempo de BATTERY 3 o del anfitrión), o a un valor absoluto de tiempo, independiente del tiempo anfitrión.

Cuando Sync está activado, aparece una fracción donde se especifica el valor de tiempo como fracción. Si el denominador es 1, es igual a la duración de un compás. Así que si pones $4/1$, y la medida de tu anfitrión es $3/4$, el tiempo de delay será de 12 negras. Es así porque una medida de $3/4$ tiene 3 negras, de forma que el numerador “4” se multiplica por 3. La versión autónoma de BATTERY 3 tiene una medida por defecto de $4/4$.

Cuando Sync está desactivado, aparece un knob en el que se ajusta el tiempo de delay como valor absoluto. El mínimo es 10 milisegundos y el máximo es un segundo.

Feedback: Ajusta el número de repeticiones de 1 a 100. Si crees que este ajuste no está causando efecto, comprueba la velocidad de la modulación de volumen. Con una cantidad alta de modulación (cerca de 100), las últimas repeticiones no se escucharán.

Gravity: Úsalo para controlar la rapidez de las repeticiones. Cuando se gira en sentido de las agujas del reloj, se obtiene menos severidad y las repeticiones se vuelven más lentas. Si se gira al contrario, las repeticiones se hacen más rápidas.

Tune: Usa este control para ajustar la afinación de las repeticiones.

Humanize



La función Humanize se usa para añadir un ligero toque aleatorio (“humanización”) a los valores de velocidad, afinación, tiempo y volumen de los samples activados. Se consigue manipulando los knobs **Velocity**, **Tune**, **Time** y **Volume** respectivamente.

Cuando los knobs quedan en la mitad izquierda, los cambios son muy sutiles. Cuando se giran a la izquierda del todo, a la función especificada se le aplica bypass. Si quedan en la mitad derecha, los ajustes serán mucho más severos.

No tengas miedo de utilizar esta función. De hecho, es bueno usarla con frecuencia. Nunca se sabe si terminarás siendo tan aficionado a esta función que nunca quieras ya programar baterías sin ella.

4.4. Pestaña de Vista de Mapas



BATTERY 3 tiene capacidades para crear mapas de multisamples.

Al arrastrar y liberar un sample dentro de una Celda, se crea automáticamente una zona de velocidad para ese sample. Al proceso de determinar qué samples quedan apilados o cuáles incluyen cambios de velocidad, y qué samples harán un fundido cruzado suave o cuáles cambiarán drásticamente cuando pasen a otra muestra, se le llama *mapear* o hacer mapas. En esta vista también se ajustan diferentes parámetros de samples muy importantes.

BATTERY 3 permite generar mapas de múltiples samples extremadamente sofisticados dentro de la Celda – de hecho, mucho más sofisticados que la mayoría de los samplers software.

La función de *mapping* establece diferentes características de los samples que forman de una Celda:

- La velocidad mínima a la que se activará (por ejemplo, el sample sólo se activa con velocidades por encima de 20).
- La velocidad máxima a la que se activará (por ejemplo, el sample no se activará con velocidades superiores a 110).
- Si el rango sobre el cual el sample se active se superpone con cualquier otro sample, es posible crear un fundido cruzado entre ellos para conseguir transiciones sutiles en el cambio de un sonido a otro.
- Control independiente sobre Afinación, Panoramización, y Volumen de cada sample dentro de una Celda. La nota Raíz, por otro lado, es para la Celda completa y no para los samples que hay dentro.

Configuración del mapa

Al seleccionar la pestaña Map, verás los samples incluidos en la Celda. Aparecen en forma de bloques, con los nombres de los samples en la parte superior de cada bloque. Para escuchar los samples tienes que usar el menú Option. Haciendo clic en la zona se reproducirá el sample original. Si haces clic en el eje y del mapa de velocidad, se escuchará la celda con sus parámetros. Si hay más samples de los que permite ver la ventana con comodidad, utiliza la barra deslizadora horizontal para desplazarte por todos los samples, y usa los botones (-) y (+) para hacer zoom hacia dentro o hacia fuera. La barra deslizadora vertical, que también posee los botones de zoom (-) y (+), sirve para ver con mayor detalle el eje vertical (velocidad).

Zonas de los Samples

En la Vista Map, los samples adquieren parámetros adicionales relacionados con la forma en que se activan y con el fundido cruzado. Así, la combinación de los samples y los parámetros que definen su respuesta se llama Zona.

Selección de Zonas

Al igual que con la Matriz de Baterías/Samples, las operaciones de edición dentro de la Vista Map se aplican a todas las Zonas seleccionadas. Para seleccionar múltiples Zonas, haz Shift-clic sobre ellas. Las Zonas seleccionadas poseerán una sombra más oscura que las Zonas no seleccionadas.

Cursores de Zona

Al mover el ratón sobre una Zona, aparecen varios cursores:

- Cursor de cuatro esquinas (cruz). Úsalo para hacer clic sobre una Zona y moverla a la izquierda, derecha, arriba o abajo.
- Flecha de dos esquinas (arriba-abajo). Ajusta el límite inferior y superior de velocidad de forma gráfica además del fade de velocidad, dependiendo de la posición de la flecha. Hay otras formas de ajustar los límites, como describiremos más adelante. El uso de los diferentes cursores se verá con mayor claridad cuando analicemos las diferentes funciones de mapas.

Botón de Edición

Para realizar ediciones en las Zonas, selecciona la Zona(s) que vayas a editar y haz clic en el botón Edit para elegir entre:

Cortar Zona(s): Elimina la Zona(s) del mapa y guarda los valores de los parámetros de la Zona(s).

Copiar Zona(s): Guarda los valores de los parámetros de la Zona(s).

Pegar Zona(s): Tras hacer la operación Cut o Copy, pega el contenido en el Mapa.

Borrar Zona(s): Elimina la Zona(s) del Mapa.

Reemplazar Sample: Abre un diálogo para ubicar un nuevo sample.

Establecer un Crossfade (Velocidad): Dibuja líneas que muestran los límites de velocidad del Fundido cruzado, y permite usar el cursor de flecha para ajustar esos límites. Más tarde veremos el fundido cruzado con mayor detalle.

Eliminar Crossfade (Velocidad): Elimina cualquier límite de velocidad del Fundido cruzado.

Apilar Zonas: Organiza Zonas/Samples para cubrir el rango complete de velocidad de la Celda.

Resetear las Zonas apiladas: Deshace la operación de Apilar Zonas.

Establecer los Límites de velocidad Superior/Inferior

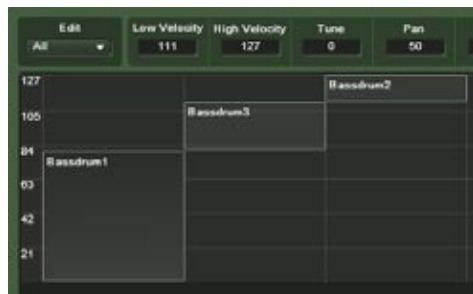
Los ajustes de rango de velocidad determinan los rangos de activación mínimo y máximo de la Zona. Por ejemplo, para tener una Zona que responda a todas las velocidades, ajusta el valor de velocidad inferior a 1 y el superior a 127.

No obstante, puede que quieras usar diferentes samples para crear una dinámica de la batería más realista. Supongamos que tienes tres golpes de bombo – uno suave, otro medio y otro fuerte. Podrías ajustar las velocidades así:

Golpe Suave = 1-80

Golpe Medio = 81-110

Golpe Fuerte = 111-127



Se han establecido tres samples de bombo con cambios de velocidad de forma que las velocidades más altas activen los samples de golpes más fuertes.

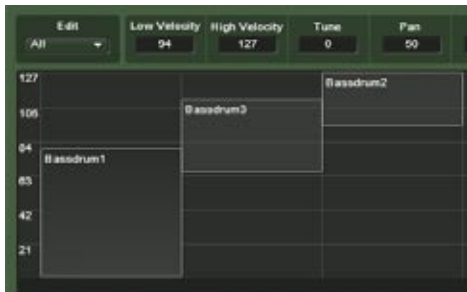
Como resultado, diferentes velocidades reproducen diferentes samples. Hay tres maneras de editar los valores de los límites de velocidad:

- Coloca el cursor sobre el límite inferior o superior de la Zona, tanto a la derecha o como a la izquierda del centro, hasta que veas el cursor de flecha. Arrastra el límite hasta el valor de velocidad deseado. Un pequeño display de lectura muestra la velocidad actual.
- Haz doble clic en el valor inferior o superior de velocidad dentro del espacio Velocity e introduce el valor de velocidad deseado.
- Haz clic y arrastra el parámetro.

Crossfade de velocidad

Algunas veces, cambiar entre sample proporciona transiciones abruptas. En ese caso, utiliza fundidos cruzados entre los samples para conseguir cambios más suaves. Lo conseguirás añadiendo información de crossfade dentro de la Zona del sample.

Para crear un crossfade, primero ajusta los límites de cambio de velocidad para que las Zonas de samples se superpongan. Añadiremos fundido cruzado donde tengan lugar esas superposiciones.



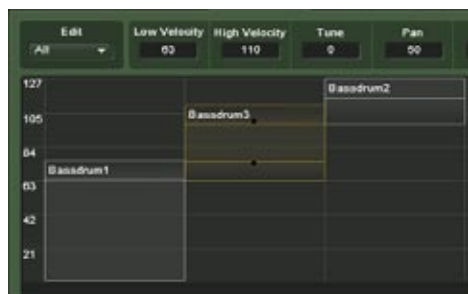
Los tres samples de bombos con cambio de velocidad que veíamos antes, tenían los límites de velocidad ajustados de forma que en se superponían en algún momento.

Queremos que el sample más suave (a la izquierda) haga fundido de salida cuando el sample medio haga un fundido de entrada. Esto ocurre en el rango superpuesto de Zonas. Igualmente, queremos que el sample medio haga fundido de salida cuando el sample fuerte (a la derecha) haga fundido de entrada en el rango en que se superponen .

Para establecer fundidos cruzados de velocidad:

- Selecciona la Zona en la que quieres establecer el fundido cruzado.
- Haz clic en la flecha “hacia abajo” de Edición y selecciona Set velocity Crossfades. El sample hace un fundido de entrada desde el límite inferior de activación de velocidad de la Zona hasta el límite de crossfade de

velocidad, y hace fundido de salida desde el límite superior de crossfade de velocidad hasta el límite superior de activación de velocidad. La Zona usa sombras para mostrar dónde ocurren los fundidos cruzados (es decir, la sombra se ilumina en los fundidos de la señal).



Hemos añadido los fundido cruzado en las zonas en las que los tres bombos se superponen. Observa la Zona media con los dos puntos negras en el medio de la Zona. El punto superior indica dónde empieza el fundido de salida de la Zona; el punto inferior indica dónde termina el fundido de entrada. El sample de la derecha sólo tiene fundido de entrada (es el sample más fuerte, así que no querrás que haga fundido de salida en la zona alta de su rango), como indica el punto negro que hay en mitad de la Zona. Igualmente, el sample de la izquierda sólo tiene fundido de salida puesto que es el sample más suave y hace fundido de entrada de forma natural. Observa el punto que indica dónde ocurre el fundido de salida y cómo se ilumina la sombra de la Zona para indicar el fundido.

Importante: El fundido cruzado no funciona bien en todo tipo de samples. Algunas veces hacer un fundido sobre un sample genera cancelación de fase y por lo tanto pierde volumen.

Mover Zonas dentro de un rango de velocidad fijo

Si presionas la tecla ALT sobre una zona, se moverá, pero mantendrá su rango de velocidad.

Otras Opciones de Edición del Mapa

Los siguientes parámetros afectan a las Zonas seleccionadas.

Low Velocity: Ajusta el límite de velocidad inferior de la Zona seleccionada.

High Velocity: Ajusta el límite de velocidad superior de la Zona seleccionada.

Tune: Cambia la afinación desde -12 semitonos hasta +12 semitonos.

Pan: Coloca la Zona desde la izquierda absoluta en el campo estéreo (-100) hasta el centro (0) y la derecha absoluta (+100).

Volume: Añade un rango de volumen desde -36 a +36.

Root Key: Este espacio ajusta la tonalidad original (nota central) que normalmente es igual al tono en el que se grabó el sample. La nota raíz también define la base del cambio de tono; para cada semitono (nota) que desvíes desde la nota raíz seleccionada, BATTERY 3 cambiará las Zonas seleccionadas un semitono. Por ejemplo, si la Nota Raíz de una Zona es DO1 y tu tocas la nota RE1, el sample cambiará 2 semitonos hacia arriba. Si por otro lado la Nota Raíz se ha ajustado a RE1 y tocas la nota RE1, sonará en su tono original. El rango de este espacio es el rango completo de notas MIDI (DO2 hasta SOL8).

Select Zone via MIDI: Cuando tocas desde un teclado MIDI conectado, se selecciona la zona apropiada dependiendo de la velocidad a la que toques.

Solo Zone: Cuando este botón está habilitado, sólo reproducirá la Zona seleccionada una nota de entrada. El resto del kit se silenciará.

4.5. Editor de Ondas



Battery 3 viene con su propio Editor de Ondas, que se usa para modificar los samples de audio dentro del propio módulo de baterías.

Battery 3 posee un eficaz Editor de Ondas que se usa para editar los samples de audio. Cuenta con diferentes herramientas de edición:

Edit

El Editor de Ondas tiene su propio menú de Edición que se usa para realizar distintas tareas:

Fade in: Úsalo para hacer un fundido de entrada en tu sample sobre una región seleccionada.

Fade out: Úsalo para hacer fundido de salida en un sample sobre una región seleccionada.

Silence: Elimina la información de audio desde un área seleccionada para convertirla en silencio.

DC Removal: Cuando está activado, se eliminará cualquier infortunio resultante de la conversión de analógico a digital que haya en tu muestra de audio.

Reverse: Cuando se activa, invierte el sample para que se reproduzca hacia atrás, desde el final hacia el principio.

Normalize: Ajusta el nivel de volumen de tus archivos de audio a un nivel estándar óptimo.

Original

Haz clic en este botón para deshacer cualquier edición que hayas hecho y regresar al archivo de audio original.

Cut

Haz clic en este botón para cortar una región seleccionada del archivo de audio.

Copy

Haz clic en este botón para copiar una región seleccionada del archivo de audio.

Paste

Haz clic en este botón para pegar una pieza de audio dentro de una parte específica del archivo de audio.

Crop

Usa esta herramienta para eliminar cualquier archivo de audio indeseado antes y después de un segmento de audio.

Snap to zero

Mueve la selección hasta el siguiente punto en el que la forma de onda cruce la línea por Cero.

Play Full

Haz clic en este botón para escuchar el archivo de audio completo, desde el principio hasta el final.

Selection

Haz clic en este botón para escuchar la reproducción de un área seleccionada dentro del archivo de audio.

Loop

Habilitando este botón se consigue un loop continuo de reproducción cuando los botones Play Full y Selection también están habilitados.

Usa los botones + y – que hay en el borde inferior derecho del display de la onda para incrementar o reducir la amplitud o el tiempo de resolución de la imagen.

4.6. Pestaña de Vista Loop



Es posible reproducir en bucle hasta cuatro secciones de un sample a la vez para producir un efecto de sostenido envolvente.

La Vista Loop añade un importante efecto a tus samples de batería: La habilidad de reproducir en bucle (tantas veces como quieras) una sección del sample. Puedes elegir hasta cuatro secciones y el número de veces que quieres que se repita cada sección (desde 0 hasta 127). ASÍ BATTERY 3 extiende el muestreo de batería más allá de la reproducción de samples de "un paso" para conseguir dinámicos sonidos que incluso se modifican con envolventes para añadir dinamismo.

Select Loop

Selecciona uno de los cuatro loops para la edición. Si un loop está habilitado, su botón se volverá de color amarillo.

Snap to Zero

Cuando está habilitado, los puntos de principio y final del loop se „ajustarán“ al punto „zero-crossing“ (de cruce por cero) de audio más cercano - el lugar

en el que la amplitud de audio es cero (si los puntos de inicio y fin del loop tienen diferentes amplitudes, se escuchará un clic cada vez que se repita el loop). Aunque algunos diseñadores de sonido hacen bucles en puntos de amplitud que no sea cero para crear loops con „zumbido“ (y por lo tanto con más sacudida). Experimenta con ello para ver cómo funciona mejor en tu caso. Si habilitas esta función es para TODOS los loops.

On/Off

Habilita o deshabilita el loop con este botón. Observa que cuando el loop está habilitado, el display de forma de ondas que hay a la derecha muestra el principio y el final del loop, así como su efecto sobre el sample.

Play Loop (>)

Haz clic en este botón cuando Loop Editor esté habilitado y quieras escuchar el sample en bucle.

Loop Mode

Este botón determina si el loop se va a reproducir hasta que la envolvente de volumen haya terminado la fase de liberación (Until End) o hasta el momento exacto en que se libera la tecla (Until Release).

Count

Este control determina el número de veces que se va a repetir el loop antes de continuar reproduciendo el resto del sample, y va desde cero hasta infinitas repeticiones. Si lo ajustas a cero, el loop se repetirá indefinidamente mientras mantengas la tecla sostenida. El espacio de display que hay a la derecha del control muestra el número de repeticiones.

Start

Este deslizador ajusta el inicio del loop. El espacio del display que hay a la derecha del control muestra el valor actual, expresado en samples. El rango del control es igual al número de samples del sonido seleccionado.

Length

Este parámetro determina la duración del loop, y por lo tanto también ajusta el punto de final del loop. Cuando edites la duración, el display de forma de onda mostrará el resultado de tus ediciones (si está habilitado el bucle). El espacio del display que hay a la derecha del control muestra la duración actual en samples.

Tune

Cada loop se afina independientemente, desde una octava por debajo, hasta una octava por arriba.

X-Fade

La función X-Fade mezcla una parte del final del loop con una del principio para crear un bucle más homogéneo. El espacio del display muestra la duración de la sección mezclada, en samples. Mientras un loop no se reproduzca en bucle sin ningún fallo, siempre es mejor usarlo, sobre todo para los sonidos sostenidos.

Importante: la opción X-Fade no es posible cuando el inicio del sample es 0, ya que un fundido de entrada requiere algún tipo de material del sample.

4.7. Pestaña de Vista de Modulación



Modula los diferentes parámetros de patch de BATTERY con diferentes fuentes como LFOs, envolventes, pospulsación y controladores MIDI externos.

La Vista de Modulación permite que diferentes controladores cambien los valores de parámetros específicos dentro del patch de BATTERY 3. Esto no sólo añade dinámica y color al patch, sino que junto con un secuenciador software se pueden automatizar algunas funciones que incorporen cambios drásticos en tiempo real. Puesto que estas fuentes de modulación también pueden ser controladores MIDI, es posible alimentar señales desde cajas de faders MIDI hardware externas y manipular el sonido como una interpretación en tiempo real. Si grabas estas señales en un secuenciador, obtendrás lo mejor de las dos áreas: improvisación en tiempo-real y flexibilidad de la señal, todo ello grabado en forma de datos de automatización para futuras reproducciones.

LF01 y LF02

Los LFOs proporcionan un efecto de modulación periódica. Sus controles son:

Frequency: Varía la tasa de modulación del LFO.

Waveform: Puede ser sinusoidal, triangular, cuadrada o aleatoria.

Trigger: Si está habilitado, el LFO siempre empezará desde el mismo punto cuando se active la Celda que usa el LFO.

Sync: Sincroniza la frecuencia al tempo de BATTERY 3 o del secuenciador. En este caso, el control Frequency indica valores de nota y no una tasa absoluta.

Fade in: Ajusta el tiempo que tarda en entrar la señal con LFO después de activarse.

PW: El control de anchura del pulso cambia el ciclo de ejecución de la forma de onda. Por ejemplo, podría cambiar constantemente la anchura de la forma de onda cuadrada. Sólo se usa con la onda cuadrada.

Envolvente de Modulación

En Envelope se añade una señal de modulación que varía en el tiempo de una forma no-periódica. Sus controles son:

AHD: Este botón selecciona una simple envolvente AHD (Attack-Hold-Decay). Esta envolvente viene muy bien en la reproducción de samples de „un paso“.

AHDSR: Este botón selecciona una envolvente AHDSR (Attack-Hold-Decay-Sustain-Release). Normalmente, esta envolvente se usa para samples con tiempo de sostenido significativo (sobre todo cuando se tocan desde un teclado MIDI). El modo AHD deshabilita los controles Sustain y Release.

Attack (A): Es el tiempo que tarda la envolvente en alcanzar su nivel máximo.

Curve: Ajusta la forma de las curvas de la envolvente a cóncava, lineal (0), o convexa.

Hold (H): Es el tiempo que se mantendrá la envolvente en su nivel máximo. Ajústalo a 10-30 ms para añadir ‚empuje‘ a la señal.

Decay (D): Es el tiempo que tarda la envolvente en caer desde el nivel de Hold hasta el nivel de Sustain.

Sustain (S): Es el nivel en el que se mantendrá la envolvente mientras permanezca sostenida la nota MIDI entrante.

Release (R): Es el tiempo que tarda el nivel de sostenido en caer a cero tras no recibir notas MIDI (es decir, desde que termina la acción MIDI).

Rutas de Modulación

Esta sección proporciona hasta 8 rutas de modulación, que se seleccionan a través de su botón correspondiente. Un botón iluminado indica que la ruta tiene todos los elementos siguientes seleccionados:

- Una fuente de modulación (seleccionada desde un menú desplegable).
- Un deslizador con display que determina la cantidad de modulación (positiva o negativa).
- Un destino de modulación que la señal controlará (seleccionado desde un menú desplegable).

Si no hay fuente de modulación o destino de modulación, el botón no se iluminará porque la ruta no hará nada.

Importante: Ciertas fuentes de modulación no se pueden encaminar a ciertos objetos. En el menú desplegable estos objetos no aparecen como opción.

Fuentes de Modulación

Las fuentes de modulación disponibles son:

None - Ninguna (sin modulación)

Velocity - Velocidad

Modulation wheel - Rueda de modulación

Pitchbend - Rueda de tono

Polyphonic Aftertouch - Pospulsación polifónica

Mono (Canal) Aftertouch - Pospulsación mono (canal)

Key Position - Posición de la Tecla

MIDI Controllers - Controladores MIDI

Release Velocity - Velocidad de Liberación

Release Trigger Counter - Contador del activador de liberación

LF01

LF02

Modulation Envelope - Envolvente de Modulación

Volume Envelope - Envolvente de Volumen

Pitch Envelope - Envolvente de Tono

Deslizador de Cantidad de Modulación

Determina la „cantidad“ del efecto en el Destino de Modulación. El rango va desde -100% a +100%, con el 0% (sin efecto) en el centro del fader. El display que hay a la derecha del fader muestra el valor de ajuste actual. Si hay una combinación de modulaciones que excede un nivel de efecto del 100%, el valor se limitará a un valor máximo.

Destinos de Modulación

El Destino de Modulación es el parámetro de BATTERY 3 que se controlará a través de la Fuente e Modulación. Destinos disponibles son:

None - Ninguno (sin modulación)

Volume - Volumen

Pan - Panoramización

Tune - Afinación

Saturation - Saturación

Bits - Bits

Hertz - Hertzios

Filter Cutoff - Frecuencia de corte del filtro

Filter Resonance - Resonancia del filtro

EQ Frequency 1 - Frecuencia 1 de la EQ

EQ Bandwidth 1 - Ancho de banda 1 de la EQ

EQ Gain 1 - Ganancia 1 de la EQ

EQ Frequency 2 - Frecuencia 2 de la EQ

EQ Bandwidth 2 - Ancho de banda 2 de la EQ

EQ Gain 2 - Ganancia 2 de la EQ

EQ Frequency 3 - Frecuencia 3 de la EQ

EQ Bandwidth 3 - Ancho de banda 3 de la EQ

EQ Gain 3 - Ganancia 3 de la EQ

LFO 1 Frequency - Frecuencia 1 del LFO

LFO 1 Intensity Multiply - Multiplicación de Intensidad del LFO 1

LFO 1 Intensity Add - Suma de Intensidad del LFO 1

LFO 2 Frequency - Frecuencia del LFO 2

LFO 2 Intensity Multiply - Multiplicación de Intensidad del LFO 2

LFO 2 Intensity Add - Suma de Intensidad del LFO 2

Modulation Envelope Attack - Attack de la Envolvente de Modulación
 Modulation Envelope Hold - Hold de la Envolvente de Modulación
 Modulation Envelope Decay - Decay de la Envolvente de Modulación
 Modulation Envelope Sustain - Sustain de la Envolvente de Modulación
 Modulation Envelope Release - Release de la Envolvente de Modulación
 Modulation Envelope Intensity Add - Suma de Intensidad de la Envolvente de Modulación
 Modulation Envelope Intensity Multiply - Multiplicación de Intensidad de la Envolvente de Modulación
 Loop Start - Inicio del Loop
 Loop Length - Duración del Loop
 Sample Start - Inicio del Sample
 Pitch envelope - Envolvente de Tono
 Volume envelope - Envolvente de Volumen

Si por alguna razón la intensidad de modulación no fuese suficiente, es posible encaminar diferentes ranuras de modulación a un destino.

4.8. Pestaña de Vista de Efectos



Cambia la tonalidad o características sónicas de una Celda con la gran variedad de efectos de BATTERY 3.

BATTERY 3 posee una selección de efectos de alta calidad que se aplican para cambiar las características sónicas en la salida de una Celda. Hay otro grupo de efectos en la sección Master que se aplican al kit completo. Los efectos de Celdas se modulan mientras que los efectos Maestros no.

Lo-fi: Reduce la calidad de la señal de audio reduciendo la resolución en la frecuencia de muestreo - genial si se quiere conseguir sonidos sucios como los que producían las antiguas cajas de ritmos.

Saturator: Proporciona efectos de expresión/compresión/saturación en la Celda seleccionada.

EQ/Filter: Cambia las características de frecuencia de una Celda.

Compressor: Produce dinámica reduciendo la diferencia de amplitud entre las señales más altas y las más bajas. Les otorga a los sonidos de batería más cuerpo y presencia.

Inverter: Invierte la posición de panoramización o fase (le da la vuelta a los canales izquierdo y derecho).

Sends: Se usan dos knobs de envío para transmitir la señal de salida de la Celda a los efectos maestros de Reverb y Delay e BATTERY 3. Cuando más gires los knobs a la derecha, más se notará el sonido.

Cada efecto de la sección Effects cuenta con un interruptor On/Off para activarlo o desactivarlo, y un excelente grupo de presets para gran cantidad de aplicaciones.

Lo-fi



Cambia la señal original de diferentes maneras.

El módulo Lo-fi reduce la calidad de la señal de audio reduciendo la resolución o frecuencia de muestreo. Estos son los controles:

Bits: Este parámetro trabaja con la resolución de bits, desde 16 bits a 1bit. Es posible emular el sonido de 13-bits del Ensoniq EPS, el sonido de 12-bits del E-mu SP-12 y Akai S900, el sonido de 8-bits del Ensoniq Mirage, o incluso podrías experimentar con 6-bits o menos.

Hertz: Cambia la frecuencia de muestreo desde 15.8KHz a 1KHz. No sólo proporciona un matiz metálico a los sonidos, sino que cuando barre con la modulación, produce efectos tipo modulación en anillo.

Noise: Añade ruido sobre la señal de audio.

Color: Determina la tonalidad del ruido y funciona como un filtro de paso-bajo.

Los valores más altos reducen el ruido de las frecuencias altas.

Gain: Ajusta el nivel general del módulo.

Saturator



Usa Saturator para alterar el sonido de una manera genial.

La Saturación estupenda que proporciona Battery 3 ofrece efectos de expansión/compresión/saturación en las Celdas seleccionadas. Al contrario que los expansores/compresores de audio estándar, Saturator funciona sobre bits de samples individuales, no sobre el sonido general. Por lo tanto, es genial alterar el sonido incluso de los samples más cortos.

Saturate: Un sonido negativo expande el sonido, haciendo que los sonidos más silenciosos lo sean más aún, y los más altos lo sean más aún, mientras que los valores positivos proporcionan efectos de compresión, donde los sonidos más altos se reducen y los más bajos se hacen más altos. La saturación incrementa cuando los valores se hacen más positivos o negativos a partir del ajuste por defecto ,0'.

Output: Ajusta el volumen de salida del módulo.

EQ/Filter



Cambia la tonalidad de la Celda con una serie de filtros.

La sección Filter cambia las características de frecuencia de una Celda de diferentes maneras, desde suave y con matiz mudo hasta brillante y cualquier cosa intermedia. Un filtro es, básicamente, una especie de amplificador que sólo cambia la ganancia de ciertas frecuencias, tanto realzando como recortando dichas frecuencias. Los filtros requieren cierta cantidad de carga de CPU, así que déjalos desactivados si no los necesitas.

Los diferentes tipos de filtros afectan al sonido de diferente manera:

Filtros Low-Pass: Pasa las frecuencias que están por debajo de la frecuencia de corte, y atenúa las señales que están por encima. Cuantos más polos, más pronunciada será la frecuencia de corte, y más rápido caerá la respuesta a partir del punto de corte. (Para los más curiosos técnicamente hablando, cada polo incrementa la pendiente en 6dB por octava. Por ejemplo, un filtro de paso-bajo de 4 polos tiene una pendiente de 24dB/octava, lo que significa que por encima de la frecuencia de corte, la respuesta cae 24dB por cada octava adicional.)

Filtros Hi-Pass: Es el contrario del filtro de paso-Bajo. Pasa las frecuencias que están por encima de la frecuencia de corte, mientras que atenúa las señales que están por debajo de ese punto.

Filtros Band-Pass: Atenúa las señales que están por encima y por debajo de la frecuencia de corte (o más correctamente, la frecuencia resonante). De nuevo, cuantos más polos, más inclinada es la pendiente.

Filtros Band EQ: Cada banda cuenta hasta con tres parámetros, Boost/Cut (incrementa o atenúa la respuesta), Frequency (el punto central en el que ocurre el incremento i reducción) y Bandwidth (el rango de frecuencias sobre el que ocurrirá el incremento o reducción, desde estrecha a ancha). Una EQ de 1 Banda tiene una sola fase, una de 2 Bandas tiene 2 fases, etc.

Phase Filter: Proporciona un tipo de filtración asociada con el efecto “phase shifter”.

Vowel A and B Filters: Estos dos filtros dan forma a la respuesta creada por una boca humana cuando pronuncia vocales (sí, tu boca es un tipo de filtro mecánico). Al barrer controles de resonancia y frecuencia de corte de un filtro de vocal, se producen sonidos de filtro muy „humanizados“.

Band 1/Band 2/Band 3: Estos son botones con lo que se selecciona cada una de las tres bandas de filtros.

Por favor, observa que el complemento de controles disponible depende del tipo de filtro que selecciones.

El EQ/Filter también posee knobs de control que varían dependiendo del tipo de filtro:

Cutoff: Ajusta la frecuencia de corte sobre la que se atenuará la señal. (Rango aproximado: 43.6Hz a 21.8Khz.)

Resonance: Enfatiza las frecuencias que hay por debajo de la frecuencia de corte. Los valores van desde 0% (sin énfasis) a 100% (máximo énfasis).

Frequency: Selecciona la frecuencia en la que ocurrirá el realce o atenuación.

Bandwidth: Ajusta el ancho de la banda de frecuencias que será realzada o atenuada por el filtro.

Gain: Controla la cantidad de realce (valores positivos) o atenuación o recorte (valores negativos).

Compressor



Añade empuje y controla la dinámica mediante la compresión.

La compresión es una técnica de procesamiento de la señal que controla la dinámica, y se usa comúnmente en las grabaciones. Reduce los picos y sube las señales más silenciosas para producir un nivel de la señal más alto en general, creando así un sonido más "caliente". Úsalo con precaución, porque demasiada compresión te impresionará al principio, (¡Guau, Suena muy alto!) pero también fatiga. Mucha gente piensa que la música necesita cierto grado de dinámica, así que simplemente quieres que suene más alto, sube el volumen en lugar de añadir una compresión excesiva.

On/Off Switch: Al igual que con los filtros, los procesadores de dinámica necesitan muchos recursos de CPU. Habilita un compresor sólo cuando lo necesites.

Threshold: Ajusta el nivel por encima del cual empezará la compresión. Por ejemplo, con un umbral de -10dB, las señales que estén por debajo de ese nivel no sufrirán a penas cambio alguno, pero las que estén por encima se atenuarán. El grado de atenuación se ajusta en...

Ratio: Este ajuste indica la cantidad de señal de salida según la señal de entrada, una vez que la señal ha excedido el umbral. Por ejemplo, un ratio de 3:1 significa que si la señal está por encima del umbral, un incremento

de 3dB en el nivel de entrada sólo producirá un incremento de 1dB en el nivel de salida.

Gain: Puesto que hemos reducido el nivel de picos, usamos la ganancia para compensar la diferencia. No obstante, ten cuidado con los clics. Una regla de oro es ajustar la Ganancia de forma que los picos con el compresor activado alcancen el mismo nivel que con el compresor apagado.

Attack: Determina cuánto tardará el efecto de compresión en entrar en acción una vez que la señal de entrada exceda el umbral. Cuanto más alto sea el valor, más percusivo será el efecto, produciendo picos muy altos.

Release: Ajusta el tiempo que tardará la ganancia del compresor en regresar a la normalidad después de que la señal de entrada haya pasado por debajo del umbral.

Trucos de Compresión

- **Minimiza el ruido.** No te pases con la compresión, ya que sólo conseguirás un sonido fino y poco natural. Usa el interruptor de bypass para comparar los sonidos comprimidos y sin comprimir; seguramente descubrirás que con un poco de compresión logras el objetivo.
- **“Extraños” incrementos en la compresión.** Si te da la impresión de que la compresión se incrementa repentinamente pero no has incrementado la cantidad, puede que la señal de entrada que entra al compresor se haya incrementado.

Inverter



Con Inverter la fase y/o posición de panoramización se invertirá

Este módulo te permite invertir la fase y/o posición de panoramización (es decir, invertir los canales izquierdo y derecho) del audio. Con ello es posible reaccionar ante la cancelación de fase. Estos son los controles:

Invert: Invierte la fase del audio.

Swap: Invierte los canales izquierdo y derecho del estéreo.

Output: Ajusta el nivel del módulo.

Sends



La sección Effects también posee dos controles de envío para enviar la señal de salida de la Celda a las unidades de reverb y Delay de BATTERY 3 respectivamente.

Delay: Determina la cantidad de señal que se enviará al módulo Delay.

Reverb: Determina la cantidad de señal que se enviará al módulo Reverb.

4.9. Pestaña de Vista Master



Aplica diferentes efectos de alta calidad a todo el kit de BATTERY 3.

Además de la importante sección Effects que se utiliza para aplicar efectos a Celdas individuales, BATTERY 3 te ofrece una selección adicional de procesadores de alta calidad que se aplican al kit completo de batería:

EQ/Filter: Cambia las características de frecuencia de diferentes formas.

Compressor: Procesa la dinámica reduciendo la diferencia de amplitud entre las señales más altas y más bajas. Añade presencia y empuje.

Limiter: Normalmente se usa para procesar una mezcla estéreo. Un limitador es un compresor con un ratio de compresión extremadamente alto.

Delay: Una unidad de delay con capacidad de sincronización.

Reverb: Selecciona entre reverb digital (poco uso de CPU) y reverb convolutiva (mayor calidad y mayor carga de CPU).

Cada efecto de la sección Master tiene un interruptor On/Off para activarlo o desactivarlo, y un excelente grupo de presets para gran cantidad de aplicaciones.

EQ/Filtro



Ajusta las características de frecuencia de tu mezcla completa de batería.

La sección Filter cambia las características de frecuencia de tu mezcla de diferentes maneras, desde suave y con matiz mudo hasta brillante y cualquier cosa intermedia. Un filtro es, básicamente, una especie de amplificador que sólo cambia la ganancia de ciertas frecuencias, tanto realzando como recortando dichas frecuencias. Los filtros requieren cierta cantidad de carga de CPU, así que déjalos desactivados si no los necesitas.

Estas son las opciones Master de BATTERY 3:

Filtros Low-Pass: Pasa las frecuencias que están por debajo de la frecuencia de corte, y atenúa las señales que están por encima. Cuantos más polos, más pronunciada será la frecuencia de corte, y más rápido caerá la respuesta a partir del punto de corte. (Para los más curiosos técnicamente hablando, cada polo incrementa la pendiente en 6dB por octava. Por ejemplo, un filtro de paso-bajo de 4 polos tiene una pendiente de 24dB/octava, lo que significa que por encima de la frecuencia de corte, la respuesta cae 24dB por cada octava adicional.)

Filtros Hi-Pass: Es el contrario del filtro de paso-Bajo. Pasa las frecuencias que están por encima de la frecuencia de corte, mientras que atenúa las señales que están por debajo de ese punto.

Filtros Band-Pass: Atenúa las señales que están por encima y por debajo de la frecuencia de corte (o más correctamente, la frecuencia resonante). De nuevo, cuantos más polos, más inclinada es la pendiente.

Filtros Band EQ: Cada banda tiene tres parámetros, Boost/Cut (incrementa o reduce la respuesta), Frequency (el punto central en el que ocurre el incremento y reducción) y Bandwidth (el rango de frecuencias sobre el que ocurrirá el incremento o reducción, desde estrecha a ancha). Una EQ de 1 Banda tiene una sola fase, una de 2 Bandas tiene 2 fases, etc.

Phase Filter: Proporciona un tipo de filtración asociada con el efecto “phase shifter”.

Vowel A and B Filters: Estos dos filtros dan forma a la respuesta creada por una boca humana cuando pronuncia vocales (sí, tu boca es un tipo de filtro mecánico). Al barrer controles de resonancia y frecuencia de corte de un filtro de vocal, se producen sonidos de filtro muy „humanizados“.

Band 1/Band 2/Band 3: Estos son botones con lo que se selecciona cada una de las tres bandas de filtros.

Por favor, observa que el complemento de controles disponible depende del tipo de filtro que selecciones.

El EQ/Filter también posee knobs de control que varían dependiendo del tipo de filtro:

Cutoff: Ajusta la frecuencia de corte sobre la que se atenuará la señal. (Rango aproximado: 43.6Hz a 21.8Khz.)

Resonance: Enfatiza las frecuencias que hay por debajo de la frecuencia de corte. Los valores van desde 0% (sin énfasis) a 100% (máximo énfasis).

Frequency: Selecciona la frecuencia en la que ocurrirá el realce o recorte.

Bandwidth: Ajusta la profundidad (ancho de banda) de la banda de frecuencias que se realzará o recortará.

Gain: Controla la cantidad de realce (valores positivos) o recorte (valores negativos).

Compressor



Añade empuje a tus mezclas con compresión.

La compresión es una técnica de procesamiento de la señal que controla la dinámica, y se usa comúnmente en las grabaciones. Reduce los picos y sube las señales más silenciosas para producir un nivel de la señal más alto en general, creando así un sonido más "cálido". Úsalo con precaución, porque demasiada compresión te impresionará al principio, pero también fatiga. Mucha gente piensa que la música necesita cierto grado de dinámica, así que simplemente quieres que suene más alto, sube el volumen en lugar de añadir una compresión excesiva.

On/Off Switch: Al igual que con los filtros, los procesadores de dinámica necesitan muchos recursos de CPU. Habilita un compresor sólo cuando lo necesites.

Threshold: Ajusta el nivel por encima del cual empezará la compresión. Por ejemplo, con un umbral de -10dB, las señales que estén por debajo de ese nivel no sufrirán a penas cambios, pero las que estén por encima se atenuarán. El grado de atenuación se ajusta en...

Ratio: Este ajuste indica la cantidad de señal de salida según la señal de entrada, una vez que la señal ha excedido el umbral. Por ejemplo, un ratio de 3:1 significa que si la señal está por encima del umbral, un incremento de 3dB en el nivel de entrada sólo producirá un incremento de 1dB en el nivel de salida.

Gain: Puesto que hemos reducido el nivel de picos, usamos la ganancia para compensar la diferencia. No obstante, ten cuidado con los clics. Una regla de oro es ajustar la Ganancia de forma que los picos con el compresor activado alcancen el mismo nivel que con el compresor apagado.

Attack: Determina cuánto le costará al efecto de compresión entrar en acción una vez que la señal de entrada exceda el umbral. Cuanto más alto sea el valor, más percusivo será el efecto, produciendo picos muy altos. Los valores más bajos, ofrecen un sonido más „aplastado“ pero reducen los picos al mínimo.

Release: Ajusta el tiempo que tardará la ganancia del compresor en regresar a la normalidad después de que la señal de entrada haya pasado por debajo del umbral.

Limitador



El Limitador es un compresor con un ratio de compresión muy alto.

Un limitador es una herramienta que limita la dinámica a un nivel absoluto. Es una forma extrema de compresión, y es muy útil para hacer que los componentes más silenciosos suenen más altos, a la vez que comprime los componentes más altos a un nivel adecuado. Con ayuda del limitador, una mezcla relativamente humilde se convierte en un sonido impactante.

El Limitador de BATTERY 3 posee 3 controles:

Gain: Nivel de entrada del Limitador.

Release: El tiempo que necesita el Limitador para liberar el efecto.

Mix: Elige un lugar en la mezcla entre la señal sin procesar y la señal limitada.

Delay



La sección Delay añade profundidad extra y color a tus sonidos de batería.

La unidad de Delay de BATTERY 3 es sencilla y flexible. Tiene 6 controles:

Time: Es el intervalo en milisegundos entre que escuchamos la señal limpia y la primera repetición o señal con delay.

Damping: Atenúa (amortigua) las frecuencias altas en la señal con delay. Los valores más altos reducen más las frecuencias altas. Si aplicamos feedback (que describimos más adelante) cada repetición sucesiva posee una respuesta de frecuencias altas cada vez más bajas.

Pan: Ajustando el valor a más de 0, conseguimos un efecto de panoramización en el que cada repetición alterna entre el canal izquierdo y el derecho. Cuanto más alto sea el valor, más difusión tendrá el estéreo; a 100, las señales alternan entre los canales izquierdo absoluto y derecho absoluto.

Feedback: Envía una parte de la salida de nuevo a la entrada de la línea de delay, lo que crea múltiples repeticiones. Un valor de 0 produce sólo una repetición; los valores más altos producen múltiples repeticiones.

Mix: Varía la cantidad de señal sin procesar y señal procesada.

Sync: Activa este botón para sincronizar el delay a tu secuenciador anfitrión.

Reverb



La unidad de Reverb añade ,espacio acústico' a tus sonidos de batería.

La reverb digital simula complejos reflejos que tienen lugar cuando se ejecutan sonidos en un espacio acústico, y de esa forma, añade esos espacios al sonido.

La sección Reverb de BATTERY 3 te ofrece dos tipos de reverb de alta calidad:

Reverb (reverb digital ,normal') e **Impulse** (reverb convolutiva). Se seleccionan haciendo clic en los dos botones que hay en la parte superior de la sección.

Los controles varían dependiendo del tipo de reverb seleccionada. Estos son todos:

Pre-Delay (PD): Introduce una pequeña cantidad de retardo (0-180ms) antes de que entre en acción la reverb. Así se simula la respuesta de reverb en habitaciones grandes en las que transcurren pequeños tiempos entre el momento en el que se activa la señal y el momento en el que el sonido choca por primera vez contra la superficie de la sala.

Size: Ajusta el tamaño de la sala, lo que afecta al tiempo que dura la reverberación. Los valores más altos equivalen a salas más grandes.

Stereo: Los valores más altos incrementan el efecto estéreo. Usa los valores más bajos para simular una posición cercana al escenario, y los valores más altos para simular una posición más alejada.

Color: Determina el tipo de material usado en la construcción de la habitación. Los valores más bajos equivalen a superficies más ligeras (por ejemplo, madera), y los valores más altos a superficies más gruesas (por ejemplo, hormigón).

Damping: Ajusta la cantidad de absorción que hay en la sala a causa del mobiliario, la gente, tratamiento acústico, etc. Los valores más altos simulan mayor absorción.

Mix: Varía la cantidad de señal procesada y señal sin procesar.

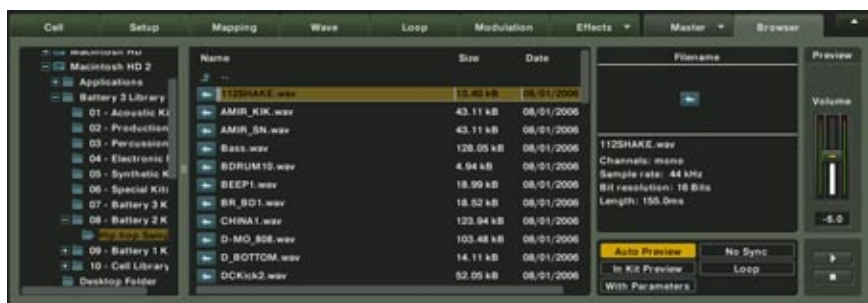
Reverse: Cuando se activa este botón (amarillo), la reverb se reproduce al revés.

HP: Filtro Paso-Alto (un filtro que permite pasar las frecuencias altas pero reduce las bajas).

LP: Filtro Paso-Bajo (un filtro que permite pasar las frecuencias bajas pero reduce las altas).

Por favor, observa que depositando cualquier sample de una celda en el display de convolución permitiría usarlo como sample convolutivo.

4.10. Pestaña de Vista del Navegador



El nuevo Navegador de Battery 3 es muy eficaz manejando samples y loops.

Browser es el lugar para navegar incluso entre:

- Archivos de cualquier parte de tu ordenador
- Una base de datos de tus samples e instrumentos favoritos.

El Navegador proporciona gran variedad de operaciones para arrastrar y liberar. En lugar de tener que arrastrar desde el escritorio, o cualquier carpeta metida en otra carpeta, simplemente arrastra desde el Browser a Battery 3.

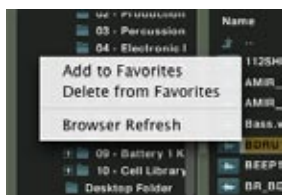
El Navegador de Archivos muestra los discos y archivos de tu ordenador en una familiar estructura de „árbol“. Consiste en tres paneles principales y un área de Audición.

Panel de Carpetas



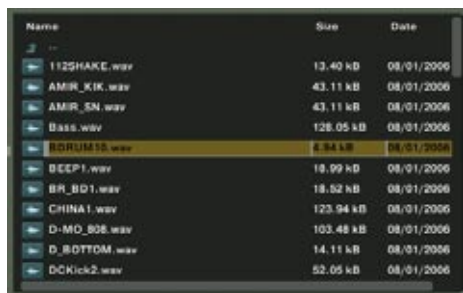
Muestra un directorio de tu ordenador, incluyendo todos los discos duros, discos CD-ROM, etc. Cualquier objeto puede „contener“ otros objetos. Tanto las Carpetas como los Archivos sirven de contenedores.

Un signo (+) cerca del objeto de la lista indica que al abrirse aparecerán otros objetos. Un signo (-) cerca del objeto de la lista indica que ya está mostrando todos los elementos. Haz clic en (-) para cerrar cualquier carpeta; así ya no aparecerá el contenido de las carpetas.



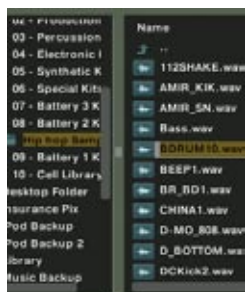
Menú contextual: Si haces clic con el botón derecho del ratón (o Ctrl-clic para Mac) sobre un panel de carpeta, aparecerá un menú. En él se añaden carpetas a Favoritos o se refresca el Navegador para actualizar la lista del directorio. Eventualmente, Favoritos aparece en el navegador dentro de una carpeta llamada „Favoritos“.

Panel de Archivos



Name	Size	Date
112SHAKE.wav	13.40 kB	08/01/2006
AMIR_KIK.wav	43.11 kB	08/01/2006
AMIR_SN.wav	43.11 kB	08/01/2006
Bass.wav	128.05 kB	08/01/2006
BDRUM10.wav	6.34 kB	08/01/2006
BEEP1.wav	19.99 kB	08/01/2006
BR_BD1.wav	18.52 kB	08/01/2006
CHINA1.wav	123.94 kB	08/01/2006
D-MO_B08.wav	103.48 kB	08/01/2006
D_BOTTOM.wav	14.11 kB	08/01/2006
DCKick2.wav	52.05 kB	08/01/2006

Muestra objetos (normalmente archivos, aunque también objetos dentro de archivos contenedores como los CDs AKAI o Monolithic Files) que están dentro de una carpeta. Al hacer clic en el propio contenedor dentro del panel de la izquierda (en lugar de los signos (+) y (-)), aparece en el panel inferior cualquier contenedor u objeto dentro del contenedor que Battery 3 reconozca.



La Barra Divisoria que hay entre los paneles Izquierdo y Medio se mueve hacia los lados para cambiar la proporción de cada panel dentro del Navegador. Para ello, haz clic en la Barra Divisoria y arrastra hacia la izquierda o la derecha.

Para cargar un sample en una Celda Matriz de Battery 3, localiza el sample usando los Paneles de Carpetas y Archivos y arrástralo a la Celda. De esta forma, resulta sencillo seguir construyendo kits existentes en Battery 3 o crear otros completamente nuevos.

Panel de Información del Instrumento



Este panel muestra información de los archivos individuales:

- Nombre del archivo
- Número de canales
- Frecuencia de muestreo
- Resolución de bits
- Duración
- Tamaño del archivo

Hay unos botones inmediatamente debajo del área de Información del Instrumento. Son los siguientes:

Auto Preview: Cuando este botón está seleccionado, los archivos de audio se escuchan automáticamente al seleccionarlos en el Navegador.

: Cuando un loop dividido se reproduce con este botón seleccionado, la reproducción se sincronizará con el tempo ajustado en BATTERY 3 o en tu secuenciador anfitrión.

In Kit Preview: Cuando se selecciona una celda con este botón activado, es posible tener una vista previa del nuevo sample en lugar del sample actualmente presente en la celda seleccionada.

Loop: Cuando este botón está activado, tu sample se reproduce como una repetición de bucles - ¡Estupendo para archivos REX!

With Parameters: Este es un sub-modo de **In Kit Preview** ya que no sólo reproduce el sample, sino que usa el motor de sonido completo de la celda 'anfitriona'.

Área de Vista Previa

El Área Preview que hay a la derecha de la ventana del Navegador incorpora unos cuantos controles sencillos:

Volume: Para ajustar el volumen de los sonidos que escucharás desde el Navegador.

Play: Haz clic en él para seleccionar un sonido.

Stop: Haz clic en él para detener la escucha previa de un sonido.

5. Trucos y Técnicas

Al igual que cualquier otro sistema de samples, BATTERY 3 ofrece mejores resultados si trabajas con samples de alta calidad y luego sacas el mayor rendimiento a las funciones de diseño. Aquí te mostramos algunos trucos para empezar:

5.1. Afinación de Tono de la batería

- El ajuste de Root Key, junto con el de Key Range, determinan el tono „base“ del sample. Pero muchos sonidos de batería modernos (sobre todo en la música dance y experimental) usan pitch-shifting extremo. Por ejemplo, los tonos bajados al máximo se usan en la música industrial, mientras que en el drum&bass o en el house, se usan tonos muy subidos. Usa el control Tune dentro de la Vista de Celda para alterar la tonalidad de la Celda al completo, o el control Tune de la Vista de Mapa si quieres cambiar el tono de un sample en particular. Recuerda también usar la velocidad de las teclas o un número de nota MIDI como modulador para alterar el tono; y también que añadiendo una envolvente de tono se consigue „movimiento“ en el sonido de batería.
- Una parte importante en la afinación de los kits de batería es encajar la tonalidad con el tono de la canción. Aunque muchos samples de percusión no tienen tonalidad, verás como ciertos ajustes de tono „asentarán“ mejor los sonidos en la mezcla. Sobre todo cuando hablamos de charles y platos. Una vez que hayas completado la pista, tómate tu tiempo para realizar ajustes de Tono y optimizar así el kit de una pieza particular de música.
- Usa la afinación para crear múltiples sonidos de batería a partir de uno. ¿Quieres tocar una parte de shaker a dos manos, pero sólo tienes un sample de shaker? Cópialo en otra Celda, luego afínalo de forma diferente para conseguir un cambio sonoro. La afinación también consigue toda una familia de platos o timbales a partir de un solo plato o timbal.

- Usa trasposiciones radicales para crear nuevos sonidos. Puede que muchas librerías no contengan sonidos impactantes, pero no dejes que eso te detenga. Elige el sonido de plato más largo. Introdúcelo en una Celda, y llévalo a -12 semitonos en la Vista de Mapa. Ahora copia esa Zona dentro de la misma Celda, y llévalo a -3 semitonos. Cuando actives los dos sonidos juntos, el sonido poseerá un ataque muy convincente, a la vez que el plato largo proporciona el sostenido necesario.
- Aunque uno de los trucos mencionados antes hacen referencia a la velocidad, el número de nota o una envolvente para modular el tono, una de las mejores aplicaciones de modulación de tono es un control de velocidad muy sutil (a penas perceptible). Un tono bajo incrementado con velocidades altas imita el sonido que se consigue cuando se estira la piel de una percusión (y así queda más aguda) y se golpea por primera vez.

5.2. Manipula la Mezcla de batería

Conseguir una buena mezcla de batería es más un arte que una ciencia. Las mezclas de baterías son la prueba con la que se mide a los mejores ingenieros, ya que una mezcla pobre arruina la canción completa. Aunque resulta imposible enumerar todas las „grandes ideas“ sobre las mezclas de percusión, mejor es algo que nada. Por suerte, al usar el software BATTERY 3 no tenemos que preocuparnos de la posición del micrófono.

Prueba estos trucos - aunque recuerda que en la música electrónica no hay reglas.

- **Usa salidas de batería individuales.** Cuando uses BATTERY 3 como instrumento VST, utiliza múltiples salidas con ajustes únicos de EQ y efectos. Una configuración de salidas típica sería incluir una mezcla de salida estéreo, salidas de charles y caja, y una salida de loop. Así podrás añadir una única reverb a la caja, una EQ a los charles, y procesar los loops de samples sin que ello afecte a la mezcla „principal“.
- **Comprueba el volumen de los charles.** Muchos principiantes en la programación de baterías crean kits con un volumen de charles excesivo. Comprueba el deslizador de los mismos en la mezcla y no dejes que te domine.
- **Usa algo más que los sub-graves para el bombo.** Al utilizar un bombo muy grave conseguirás un sonido estupendo en tus monitores de estudio y en un excelente sistema de club. Pero cualquiera que escuche la mezcla en un aparato normal o con auriculares, no escuchará absolutamente nada. Comprueba que el bombo incluye frecuencias altas, quizá

compaginándolo con un segundo sample, o añadiendo algo de distorsión para incrementar el contenido de frecuencias altas.

- **Ten cuidado al combinar los sonidos en el kit.** Por lo general, es mejor tener cada instrumento de percusión en un rango específico de tono/EQ. Si crees que tus samples básicos ocupan „más espacio“ del que deben, encáminalos a salidas individuales, y „recórtalos“ con efectos y EQs externas.
- **Comprueba tu mezcla en mono.** Seguro que una mezcla de batería estéreo suena genial, pero también te impide conseguir una buena mezcla. Prueba a monitorizar en mono cuando configures la mezcla; cuando se mezcla en mono se consigue una percepción más clara (incluso de una mezcla estéreo).
- **No te olvides de procesar durante la mezcla.** Por ejemplo, supón que tienes una buena parte de batería, pero que carece de dinámica. Cuando mezcles, puedes generar una pista que mediante la rueda de modulación o un fader pueda controlar el punto de inicio del sample. Como decíamos antes en el manual, al ajustar el punto de Inicio unos milisegundos dentro del sample, se consigue un sonido más mudo. La modulación negativa incluye el ataque completo, proporcionando así un sonido más dinámico. O si no, usa la velocidad para controlar la saturación de forma que los golpes con velocidades altas incrementen la saturación.

5.3. Modulación de Filtro

Para conseguir un control de la dinámica más allá de asociar la velocidad al tono o al punto de inicio o fin del sample, asigna la velocidad a la frecuencia de corte de un filtro de Paso-Bajo de forma que al entrar la percusión más fuerte produzca un sonido ligeramente brillante. Así conseguirás énfasis extra en los golpes más fuertes, haciendo que la percusión se escuche „más viva“.

Si, para empezar, el sonido de percusión no es demasiado brillante, una respuesta de paso-bajo podría producir un sonido „insulso“ en los golpes más suaves. La solución es usar velocidad para realzar los agudos del filtro, o la resonancia (suponiendo que la frecuencia de corte esté en el rango agudo). Así conseguiremos de nuevo el efecto de un sonido más brillante sobre los golpes más fuertes.

5.4. Bucles de múltiples ciclos = Sostenido Largo

Este truco orientado a los samples te ayudará a convertir un golpe corto en otro con un largo decay, sobre todo en timbales y bombos. Puedes sacar partido de la vista Loop de BATTERY 3, pero nosotros usaremos sólo un loop.

La idea es hacer un bucle de ciclo sencillo con la cola de decay de la percusión, y ajustar Count a un número mayor de repeticiones. Luego, activamos la envolvente de Volumen y editamos el parámetro decay en la duración deseada. Prueba diferentes ciclos individuales en el bucle; puede que parezcan idénticos, pero algunos encajarán mejor en el loop que otros.

5.5. Bucles de ciclo infinito = Sostenido Infinito

Para convertir una batería rápida en un sonido sostenido - tanto como sostengas la nota - activa el loop 1, ajusta Count a infinito, ajusta los puntos de inicio y fin del loop en la posición deseada; activa la envolvente de volumen, activa el modo y comprueba que el sostenido está subido. Ahora, al sostener las notas, conseguiremos sonidos sostenidos.

5.6. Haz capas de clics

Algunas veces, modular un sample existente no es suficiente para crear una dinámica seria. Aquí es donde una „muestra de clic“ o sonido juega un buen papel. Para hacer una muestra de clic, simplemente dibuja algunos picos en un editor de audio digital (como WaveLab, peak, Audition, Sound Forge, etc) de unos 35ms, y luego guárdalo como archivo. Mapea la muestra de clic en la misma Celda que el sample al que quieres reducir y aumentar el volumen para que se mezcle con el sonido principal, pero ajusta el fundido cruzado y activación de velocidad de forma que la muestra de clic responda sólo a las señales de velocidad más altas. En otras palabras, el rango dinámico completo del clic tendría que cubrir el rango dinámico superior del sonido con el que se han creado las capas. Ahora, con los golpes realmente fuertes, aparecerá el clic añadiendo dinámica extra.

5.7. Manipula los Tiempos MIDI

BATTERY 3 sólo es la mitad de la ecuación de las partes de batería; es la parte que hace los sonidos. La otra mitad es la secuencia que dirige BATTERY 3. Aunque es importante manipular BATTERY 3 para conseguir los mejores sonidos posibles, también es importante manipular los datos MIDI que activan esos sonidos, si quieres que la parte de percusión sea perfecta.

Hay un dicho que asegura que „el tiempo lo es todo“, aunque el tiempo matemáticamente perfecto no lo es todo, si no, hace tiempo ya que las máquinas hubiesen sustituido a los percusionistas. Los buenos baterías realzan la música ralentizando o acelerando sutilmente el tempo para cambiar el „matiz“ del tono y para resaltar determinados golpes adelantándolos o retrasándolos ligeramente en el groove.

Normalmente, estos cambios de tiempo delante o detrás del ritmo son muy pequeños, incluso unos milisegundos (ms) marcan la diferencia. Es sorprendente, puesto que el propio sonido se mueve unos 1/3 metros por segundo, de forma que un cambio de 6ms teóricamente afecta a la pista tanto como si moviésemos el amplificador dos metros más allá del percusionista. Parece evidente que al realizar cambios de tiempo, incluso las diferencias más sutiles podrían cambiar el groove cuando escuchamos estos cambios en comparación con un ritmo relativamente estable.

Cuantizarlo todo es la forma más rápida de asesinar una pieza musical. Por suerte, podemos usar otros aspectos de los secuenciadores para introducir sentimiento en la música secuenciada.

5.8. Lo aleatorio no es la solución

Muchos secuenciadores proporcionan opciones de *aleatorización* de tiempo que ayudan a proporcionar un sentimiento más humano a la pista. La *aleatorización* está bien si quieres simular el efecto de un percusionista que se ha tomado demasiadas cervezas; pero si persigues un buen groove, los cambios de tiempo deberían ser los que haría un buen percusionista. Los percusionistas humanos añaden variaciones de una forma no-aleatoria de forma que esos cambios se corresponden directamente con el „feeling“ del batería.

Los baterías normalmente se adelantan o retrasan en el tiempo para conseguir un efecto. Por ejemplo, los baterías de jazz tienden a golpear el ride ligeramente por delante del tiempo para „empujar“ la canción. Los baterías de rock golpean la caja detrás del tiempo (escucha cualquier álbum de Led Zeppelin) para crear un sonido „grande“. Por supuesto, el sonido no es realmente grande; sino que los intérpretes simulan un retraso igual que el realizado en un gran espacio, ya que como sabemos, en un gran espacio el sonido viaja por el aire antes de alcanzarnos.

La función shift de una pista (u Offset) en secuenciador o caja de ritmos, que mueve la pista hacia adelante o hacia atrás dependiendo de los pulsos del reloj, es tu primera línea de defensa contra los grooves mecánicos. Mantén el bombo a tiempo como referencia y cambia los tiempos de la caja, los timbales y la percusión algunos milisegundos. Aquí te mostramos trucos de cambio de tiempo:

- Para techno, dance y acid jazz, mueve cualquier parte de percusión de doble tiempo (shaker, pandereta, etc.) un poco delante del tiempo para conseguir un matiz „más rápido“.
- Algunas veces funciona bien mover notas individuales en lugar de una pista concreta. Con algunos redobles de timbal, retrasa cada nota del redoble cada vez un poco más (por ejemplo, la primera nota del redoble que quede a tiempo, la segunda 2ms más tarde, la tercera 4-5ms más tarde; la cuarta 6-8ms más tarde; así hasta que la última quede a unos 20ms detrás del tiempo). Así conseguirás que el redoble suene gigante.
- Si dos sonidos de batería entran en el mismo sitio dentro de un patrón rítmico, mueve sutilmente una parte por delante o por detrás de la otra unos pocos ms) para que ninguna interfiera en la otra.
- Si algunas partes de percusión chocan con la melodía (por ejemplo, el bombo y el bajo), avanza ligeramente la parte que prefieras enfatizar en la mezcla. Así atraparás la atención del oído justo antes del tiempo.
- Colocando los platos un poco por delante del tiempo conseguirás que sobresalgan. Moviéndolo por detrás encajará mejor con el resto de la mezcla.

5.9. La Cuantización tampoco es la Respuesta

Recuerda: las máquinas no destruyen la música, lo hacen las personas - y la cuantización es una de las principales armas. Aunque la cuantización cumple su función, se trata de un proceso muy artificial ya que ningún batería toca con una precisión cristalina. Por suerte, los secuenciadores te permiten cuantizar cierto porcentaje (normalmente se llama „fuerza de cuantización“ o „intensidad“). En otras palabras, una cuantización del 100% mueve cada nota exactamente a su tiempo, pero una cuantización del 50% la mueve hasta la mitad del tiempo. Intenta cuantizar el bombo al 100% y las otras pistas entre el 50% y el 80%. El resultado será una pista que suene rítmicamente correcta, pero que mantenga el „feeling“ de la interpretación.

5.10. Manipula el Tempo de la Pista

Normalmente, la gente ajusta el tempo a un ritmo concreto dentro del secuenciador, y luego hace que todo encaje. Pero esta no es la auténtica forma de trabajar la música; en un fascinante estudio, Ray Williams y Ernest Cholakakis (de DNA Groove Templates) compararon el tempo de las pistas de dos pianistas clásicos interpretando el *Claro de Luna*, y extrajeron los cambios de

tempo. El resultado fue cualquier cosa menos un tempo estable - los cambios parecían un mapa de los Alpes.

Aunque los músicos de pop no cambien tanto el tempo como en las piezas clásicas, los baterías reales introducen cambios de tempo, tanto insertadas en distintas medidas, como el partes seleccionadas de medidas individuales, para anticipar los cambios de ánimo. Por suerte, muchos secuenciadores te permiten cambiar el tempo de la pista en una canción; una vez que hayas empezado a trabajar con esta técnica, verás que se trata de una parte esencial del proceso de producción. Aquí te mostramos algunos ejemplos:

- Para realzar el nivel de energía de una canción, incrementa el tempo ligeramente (1 o 2 bpm). Es el tiempo equivalente a una modulación de tono un semitono arriba; ambos incrementan la emoción. Reducir el tempo tiene un efecto contrario. Los cambios de tempo son útiles en las transiciones de las diferentes partes de la canción (de la estrofa al estribillo, del estribillo al puente, etc.) así como en una sección particular (por ejemplo, aumentar el tempo en los dos últimos compases de un solo).
- Cambia el tempo un poco antes del primer golpe de la medida que quieres cambiar. Por ejemplo, si pasas de la estrofa al estribillo, incrementa el tempo en la mitad de la medida antes de llegar al estribillo. Así conseguirás cierta introducción, y no un cambio que coincida con el cambio de compás.
- Para conseguir efectos realmente drásticos, retarda el tempo a lo largo de la medida por ejemplo, un bpm o menos en cada beat) y luego regresa al tempo original. Un redoble de batería con un pequeño retardo crea un efecto de transición muy particular.

Declaración: La mayor parte de esta sección ha sido escrita por el autor/músico (y usuario de BATTERY) Craig Anderton, y ha sido incluida con su permiso.

Librería de Battery 3

Introducción

Battery 3 no es un sampler de batería que posea una librería. Y por otro lado, la Librería de Battery 3 tampoco es un banco de muestras que incluya un reproductor de samples. La librería es una parte integral en el diseño del producto completo que constituye Battery. Es amplia, global y está bien programada y bien organizada. Aquí te mostramos algunas consideraciones para que empieces, aunque la información más detallada la encontrarás en el documento “Manual de la Librería de Battery 3.pdf”.

Para aquellos de vosotros que estéis interesados en los números, aquí van algunos:

- más de 100 kits de batería específicamente diseñados para Battery 3
- casi 12GB de samples
- más de 2000 celdas individuales

Pero los números son una cosa, y la música es otra bien distinta. La Librería de Battery 3 no impresiona sólo por su cantidad. Te proporciona a ti, el músico, serias herramientas para la producción musical. Al margen de si eres o no un productor de drum’n’bass, un compositor de nadas sonoras para cine, un compositor orquestal o un loco del techno, encontrarás los sonidos que buscas. Y los encontrarás rápido. Incluso serás capaz de manipular y personalizar tus kits de una forma fugaz e intuitiva, que hará las delicias de tus oídos.

Simplemente carga un kit y reproducélo. ¿No te gusta el sonido de la caja? Haz clic con el botón derecho en una celda para elegir otra celda de caja. ¿Sigue sin gustarte? Usa las flechas de las celdas para pasar por todas las celdas de caja. Con más de 2000 celdas, seguro que encuentras lo que buscas. Y justo antes de sentirte completamente feliz, activa una Articulación en la página de configuración de celdas. Y... ¡a hacer música!

No importa la clase de música que hagas, la diversidad de la librería es inmensa. Carga el Kit Rock Multi Mic y accederás a más 1.5GB de datos de samples. O carga el Kit Simple Waveform Kit, con sus 5 interesantes samples de sólo 4 Kilobites de “tamaño”. Comprueba el Kit Beatbox Eliot Kit con sus celdas que contienen 127 capas de velocidad. O navega por los Kits de Battery 1, muchos con una sola capa de velocidad, pero llenos de matices. Crea explosiones con el Kit Armagedon, échale un vistazo al Kit Marching Band kit, crea tus propias mezclas de batería con los cuatro Kits Multi Mic, compón piezas serias con el Kit Orchestral Percussion y échate unas risas con nuestro Berlin Headquarters Kit.

Los samples y kits de batería de la Librería de Battery 3 han sido producidos específicamente para su uso con Battery 3. No incluye contenido demo, no hay kits de advertencia para el productor de samples, y no hay kits de payasadas. Incluye kits como por ejemplo los Acústicos, con samples absolutamente secos, sin procesar, que esperan que tú los proceses en tu anfitrión. Pero también están los kits de Producción con samples acústicos procesados listos para bailar.

La Librería no es, de ninguna manera, un añadido a la aplicación; no está diseñada simplemente para que empieces a trabajar con Battery 3. Se diseñó para acompañar tus proyectos musicales. Por lo tanto, el propósito de cada kit de la librería es ayudarte a crear música sin ataduras, y así es como esperamos que la trates.

Vista General

Desde étnico a electrónico, desde alta calidad a estilo vinilo, desde GM a experimental, desde percusión orquestal a cajas de ritmo... todo está al alcance de tus manos:

Hay versiones de pre-escucha de todos los kits grandes, y cada kit viene acompañado de un archivo MIDI que demuestra el uso del kit. Algunos kits como el Kit Orchestral Percussion o el Timpani Kit vienen con sub-grupos de kits, proporcionándote así un acceso instantáneo a articulaciones específicas y/o instrumentos sin tener que cargar el kit completo.

También hay tres carpetas adicionales llamadas Battery 3 kits, Battery 2 kits and Battery 1 kits. Aquí encontrarás todas las versiones originales de los kits de las anteriores versiones de Battery además de los nuevos kits de Battery 3. Estas carpetas también contienen todas las carpetas de samples.

Por último pero no menos importante, la librería de celdas. Si quieres empezar con un kit vacío y construir tu propio kit, aquí es donde tienes que ir. Hay más de 2000 celdas individuales organizadas en sub-carpetas que te facilitan la búsqueda.

¡Ya está bien de información por el momento! Es hora de ponerte con los beats y amortizar la librería. Para una descripción más detallada de cada kit, por favor lee el documento “ Manual de la Librería de Battery 3.pdf”

1 - Acústico	2 - Producción	3 - Percusión	4 - Electrónico	5 - Sintético	6 - Especial
Básico*	Garage de los 60*	Kit AfroCubano **	Aparatos**	Alais*	Kit Armageddon
Kit Completo Jazz	Funk de los 70*	Kit Bongo **	Electro de los 80*	Alkaloid*	Caja de Ritmos Eliot**
Kit GM **	Reggae de los 70*	Kit Conga **	Argon*	Arcocen**	Cuartel general de Berlín
Kit Rock Duro°	Kit Dragón	Kit Asia-Este	Kit Ate Oh Wait	Lo Mejor de Absynth**	KIT CD 1**
Escobillas de Jazz **	Dub*	Kit Maching Band	Gran Beat*	Lo Mejor de FM7**	KIT CD 2**
Multi Mic**°	Kit Dub Remix	Kit Medio Oeste	Kit Click Dub	Lo Mejor de Krypt**	Kit de Fábrica
Multi Baqueta**	Electro-Acústico	Kit India-Norte	D'n'B*	Lo Mejor de Limelife**	Kit Microonda
Kit Jazz	Kit GVA	Percusión Orquestal**	Kit Dakeat	Circuito polvoriento**	Kit Ruido
Antiguo**	Hardcore Gótico	Kit Timbal*	Dance 1*	Tierra*	Percusión Preparada
Kit Pop	Harsh*	Kit de Timbales *	Dance 2*	Francés*	Forma de Onda Simple**
Kit Rock °	Hip Hop*	Kit Oeste de África	Destinct*	Kit Glitch	Strom*
Kit Soul **°	Jazz*	Kit Músicas del Mundo	Drum'n'Bass*	Mega Sintético	
Kit ajustado	Kit Cementerio de Coches		Hessy Eye Drum Trax	MK2**	
Añejo*	Kit NuPop		Hip Hop**	Sin tema*	
	Reggae*		Kit Percusión Prestada	Kit Orgami	
	Rock*		Kit Nein Oh Nein	REAKTOR *	
	Soul*		Casa de Nueva York *	Kit Robati	
	Vinilos de Steveland *		Kit Overtime DnX	Serv*	
	Kit Studio Gong		R&B**	Sintético	
			Mira Nuestro Kit 7T8	Kit Vrtrel	
			toksin_kit1**	Wicked*	
			toksin_kit2**	Wooden Clog	

° significa Kits Multi Micro

** significa versión Battery 3 de los kits Battery 2

* significa versión Battery 3 de los kits Battery 1

Glosario

A

Activación de Celdas	33
Apilar Zonas	42
Articulation	37
Auto Preview	68

B

Beat Machine	28
Bloquear	23

C

Compressor	57, 59, 62
Congelar	23
convolutivo	65
Crossfade	42
Cycle Round Robin	34

D

Delay	60, 63
DFD	13

E

Eco	38
Editor de Ondas	45
Envolvente de tono	29
Envolvente de Volumen	29
EQ	55, 59

F

Filter	55, 59
--------------	--------

H

Humanize	39
----------------	----

I

Impulse	64
Información de la Celda	20
In Kit Preview	68
Inverter	58

L

LFO	50
Librería	17, 76
Limitador	63
Lo-fi	54
Loop	47, 68

M

Matriz	6, 19
Menú de Edición	14
Menú View	16
Modo Sampler	27
Modo Stretch	28
Modulación	50
Mute	21

N

Navegador	65
Normalize	46

O

Open	9
Options	11

P

Panel de Edición	7, 24
Panic	18
Pestaña de Configuración	31

Voice Groups	32
Volumen Master	17

Q

Quantize	36
----------------	----

R

Reverb	60, 64
Reverse	46
Rutas de Modulaci3n	51

S

Salida	18, 30
Saturator	55
Save	10
Secci3n Master	5, 8
Sends	59
Settings	13
Snap to Zero	47
Solo	21
Sync	68

T

Trigger	12
---------------	----

V

Velocity	35
Vista de Efectos	53
Vista de la Celda	26
Vista de Mapas	40
Vista de Modulaci3n	49
Vista Loop	47
Vista Master	59