

© MASCHINE

Suplemento del manual



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

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

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

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

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

Documento escrito por: David Gover, Nicolas Sidi

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.4.6 (06/2016)

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

Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Alemania
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
EUA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokio 150-0001
Japón
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street
London EC2A 4NU
RU
www.native-instruments.com



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. All rights reserved.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido a la adenda del manual de MASCHINE!	11
1.1	¿Por dónde empezar?	11
1.2	Convenciones tipográficas	11
2	Lo nuevo de MASCHINE 2.4.6	15
2.1	Corte dinámico	17
2.1.1	Corte dinámico en MASCHINE STUDIO	17
2.1.2	Corte dinámico en MASCHINE	18
2.1.3	Corte dinámico en los controladores MASCHINE MIKRO	19
2.2	Borrar todos los cortes	20
2.2.1	Borrar todos los cortes empleando MASCHINE STUDIO	20
2.2.2	Borrar todos los cortes empleando MASCHINE	21
2.2.3	Borrar todos los cortes empleando MASCHINE MIKRO	21
2.3	Ajustar la duración de una escena	22
2.3.1	Ajustar la duración de una escena desde el programa	23
2.3.2	Ajustar la duración de una escena desde MASCHINE STUDIO	25
2.3.3	Ajustar la duración de una escena desde MASCHINE	25
2.3.4	Ajustar la duración de una escena desde MASCHINE MIKRO	25
2.4	Habilitar la duración automática de escenas	26
2.4.1	Habilitar la duración automática desde el programa	26
2.4.2	Habilitar la duración automática de escenas desde MASCHINE STUDIO	27
2.4.3	Habilitar la duración automática de escenas desde MASCHINE	27
2.4.4	Habilitar la duración automática de escenas desde MASCHINE MIKRO	27
2.5	Configuración de los plugines	28
2.5.1	Guardar preset de un plugin	28
2.5.2	Abrir preset de plugin	29

2.5.3	Eliminar el preset predeterminado de un plugin	30
2.6	Exportar audio	31
2.6.1	Exportación de audio en formato WAV o AIFF	32
2.6.2	Exportación de audio por escena	33
2.6.3	Exportación de audio por extensión	35
2.6.4	Exportar el audio con un nombre específico	36
2.7	Filtrar instrumentos por categoría o proveedor en el buscador	37
2.7.1	Seleccionar un producto por categoría	37
2.8	Buscar por categoría desde MASCHINE STUDIO	39
2.9	Buscar por fabricante desde MASCHINE STUDIO	40
2.10	Bucleo	40
2.10.1	Establecer el rango de bucleo en el programa	41
2.10.2	Establecer el rango de bucleo empleando MASCHINE STUDIO	42
2.10.3	Establecer el rango de bucleo empleando MASCHINE	42
2.10.4	Establecer el rango de bucleo empleando MASCHINE MIKRO	43
2.11	Ajustar gradualmente la duración de una pauta	44
2.11.1	Ajustar gradualmente la duración de una pauta en MASCHINE STUDIO	44
2.11.2	Ajustar gradualmente la duración de una pauta en MASCHINE	44
2.11.3	Ajustar gradualmente la duración de una pauta en MASCHINE MIKRO	45
2.12	Preferencias: Audio & MIDI Settings	45
2.12.1	Configurar audio y MIDI en las preferencias del programa	45
2.12.2	Preferencias: ajustes MIDI	47
2.13	La cuadrícula de arreglos	49
2.13.1	Empleo de la cuadrícula del arreglador en el programa	50
2.13.2	Empleo de la cuadrícula de arreglos en MASCHINE STUDIO	51
2.13.3	Empleo de la cuadrícula de arreglos en MASCHINE	51

2.13.4	Empleo de la cuadrícula de arreglos en MASCHINE MIKRO	51
2.14	Función rápida de la cuadrícula	52
2.14.1	Empleo de la función rápida en MASCHINE STUDIO	52
2.14.2	Empleo de la función rápida en MASCHINE	53
2.14.3	Empleo de la función rápida en MASCHINE MIKRO	53
2.15	Línea métrica y cabecera de escenas intercambiadas	53
2.16	Borrar el último grupo	53
3	Lo nuevo de MASCHINE 2.4	54
3.1	Native Kontrol Standard	54
3.1.1	Seleccionar o cargar un producto y cargar un banco desde el buscador	56
3.1.2	Cargar plugines NKS y de terceros desde el menú de plugines	61
3.2	Compatibilidad con KOMplete KONTROL S88	62
4	Lo nuevo de MASCHINE 2.3.1	64
4.1	Empleo de los favoritos del buscador	65
4.1.1	Empleo de los favoritos en MASCHINE STUDIO	69
4.1.2	Empleo de los favoritos en los controladores MASCHINE	71
4.1.3	Empleo de los favoritos en los controladores MASCHINE MIKRO	72
4.2	Preferencias – Ficha Plug-ins	74
5	Lo nuevo de MASCHINE 2.3	77
5.1	Sintetizadores de percusión (Drumsynth)	79
5.1.1	Drumsynth Snare - Breaker	80
5.1.2	Drumsynth Tom - High	82
5.1.3	Drumsynth Hi-hat - Hybrid	85
5.1.4	Drumsynth Cymbal - Crash	88
5.1.5	Drumsynth Cymbal - Ride	91
5.2	Nuevos efectos	94

5.2.1	Cabinet Emulation	94
5.2.2	Reverb Room	96
5.2.3	Reverb Hall	98
5.2.4	Analog Distortion	100
5.2.5	Modos del limitador: Transparent	102
5.3	Integración de KOMplete KONTROL S-SERIES	105
5.3.1	Tira de modulación	106
5.3.2	Modo "Hold" del arpegiador	109
5.3.2.1	MASCHINE STUDIO	109
5.3.2.2	MASCHINE MK1 / MK2	109
5.3.2.3	MASCHINE MIKRO	110
5.4	Otros cambios	110
5.4.1	Formato de archivo de los plugines de Native Instruments	110
5.4.2	Área de asignaciones	110
5.4.3	Seleccionar de nichos de plugin con el buscador	113
5.4.3.1	Seleccionar otro nicho de plugin con el buscador de MASCHINE STUDIO ...	113
5.4.3.2	Seleccionar otro nicho de plugin con el buscador de MASCHINE MK2	113
5.4.3.3	Seleccionar otro nicho de plugin con el buscador de MASCHINE	114
5.4.4	Cuantificar eventos con el menú contextual del editor de pautas	114
5.4.5	Exportar MIDI	115
5.4.6	Buscador de la biblioteca	115
5.4.7	Cortar samples	116
5.4.8	Modos de entrada MIDI	117
5.4.9	Accionar escenas vía MIDI	119
6	Lo nuevo de MASCHINE 2.2	121
6.1	Nuevas funciones de ejecución musical	122

6.1.1	Características de la ejecución musical	122
6.1.2	Seleccionar una escala y crear acordes	125
6.1.2.1	Seleccionar escalas y tocar acordes en MASCHINE STUDIO	125
6.1.2.2	Seleccionar escalas y tocar acordes en MASCHINE y MASCHINE MK2	128
6.1.2.3	Seleccionar escalas y tocar acordes en MASCHINE MIKRO MK2	129
6.1.3	Escalas y acordes: parámetros	131
6.1.4	Crear arpeggios y repeticiones de nota	145
6.1.4.1	Empleo de la repetición de nota y del arpegiador en el controlador MAS- CHINE STUDIO	146
6.1.4.2	Empleo de la repetición de nota y del arpegiador en el controlador MAS- CHINE MK2	150
6.1.4.3	Empleo de la repetición de nota y del arpegiador en el controlador MAS- CHINE MIKRO MK2	153
6.1.5	Swing aplicado a la repetición de nota y los arpeggios	157
6.2	Integración de KOMplete KONTROL	158
6.2.1	Poner el foco de selección en una instancia de MASCHINE	159
6.2.2	Control de la sección de Transport de MASCHINE	165
6.2.3	Recorrer y manejar los sonidos de un grupo	169
6.2.4	Recorrer la biblioteca de MASCHINE	176
6.2.5	Empleo de las funciones de ejecución musical	181
6.2.6	Empleo de las tiras táctiles	187
6.2.7	Registrar la modulación con el teclado	191
6.2.8	Ajustar las opciones del teclado en las preferencias de MASCHINE	195
6.3	Perillas sensibles de MASCHINE STUDIO	197
6.3.1	Sobreimpresión de las opciones de un selector	199
6.3.2	Sobreimpresión de etiquetas de propiedades	200

6.3.3	Opción de sensibilidad automática	202
6.3.4	Zum y desplazamiento	204
6.3.5	Ajustar la sensibilidad de las perillas	205
6.4	Cambios menores en MASCHINE 2.2	207
6.4.1	MIDI Thru para sonidos y grupos	207
6.4.2	Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias	209
6.4.3	Integración de KOMplete 10: páginas de parámetros	211
6.4.4	Mejoras en la biblioteca de MASCHINE	211
7	Lo nuevo de MASCHINE 2.1	214
7.1	Novedades de los Drumsynth	215
7.1.1	Grit - el nuevo ingenio de los sintetizadores de bombo	215
7.1.2	Modo Performer del Shaker en los sintetizadores de percusión	218
7.2	Nuevas características MIDI	222
7.2.1	Accionar escenas vía MIDI en el modo independiente	222
7.2.2	Configuración MIDI de un grupo	225
7.3	Mejoras en la gestión de grupos y sonidos	228
7.3.1	Nuevo procedimiento de copia/pega para sonidos y grupos en el programa	228
7.3.2	Comandos de gestión sobre varios sonidos y grupos	229
7.3.3	Ajustar la tonalidad, el apagamiento y el enlace de varios sonidos	230
7.4	Modo extendido de navegación de MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO	232
7.4.1	Modo de navegación del programa: ajustar la interfaz del programa	233
7.4.2	Modo de navegación de páginas: recorrer las propiedades canal, los plugines y los parámetros respectivos	236
7.5	Nuevo modo de mezcla en MASCHINE y MASCHINE MK2	236
7.6	Cambios menores de MASCHINE 2.1	239
7.6.1	Cuantificación durante la ejecución	239

7.6.1.1	Seleccionar un modo de cuantificación en el programa	239
7.6.1.2	Seleccionar la cuantificación con el controlador	240
7.6.2	Duplicar sonidos, grupos, pautas, escenas y plugines con la función de arrastre	240
7.6.3	Habilitación automática del metrónomo al grabar pautas.	243
7.6.3.1	Activar/desactivar la opción de habilitación automática en el programa ..	244
7.6.3.2	Activar/desactivar la opción de habilitación automática en el controlador	245
7.6.4	Borrar eventos de un grupo durante la ejecución	247
7.6.5	Grabar samples en el controlador: alternar entre los sonidos y el historial de grabaciones empleando los pads	247
8	Fe de erratas	249
8.1	Editar eventos con el ratón (modo del pincel)	249
8.2	Detalle del aparato: teclas [1]–[8]	249

1 ¡Bienvenido a la adenda del manual de MASCHINE!

La presente adenda presenta la información correspondiente a los cambios y características incorporadas en las distintas actualizaciones de MASCHINE 2.

1.1 ¿Por dónde empezar?

La lectura de esta adenda supone ya una cierta familiaridad en el empleo de MASCHINE 2. Para una información general sobre MASCHINE 2, consulte por favor los siguientes manuales:

- **MASCHINE 2.0 Setup Guide**
- **MASCHINE 2.0 Getting Started**
- **MASCHINE 2.0 Manual**
- **MASCHINE 2.0 Hardware Control Reference**



Toda esta documentación se encuentra disponible en formato PDF en la carpeta de instalación de MASCHINE 2 en el disco duro. Estos manuales pueden abrirse desde el menú de ayuda ([Help](#)) de la barra de menús de la aplicación o desde el submenú de ayuda (*Help*) del menú de MASCHINE.

1.2 Convenciones tipográficas

Esta sección explica los signos y composición de página empleados en este documento.

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



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables del programa (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), en rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
 - Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso de color **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
 - Los textos y leyendas de las pantallas de visualización del controlador aparecen impresos de color **gris claro**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en un visualizador del controlador.
 - Los nombres inscritos sobre el aparato controlador aparecen impresos de color **naranja**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá figurar el mismo texto sobre el controlador.
 - Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
 - Los nombres de las teclas del ordenador aparecen encerrados en paréntesis rectangulares (p. ej.: "Presionar [Mayús] + [Intro]").
- Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

Convenciones terminológicas

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

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

Combinación de botones y atajos del controlador

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

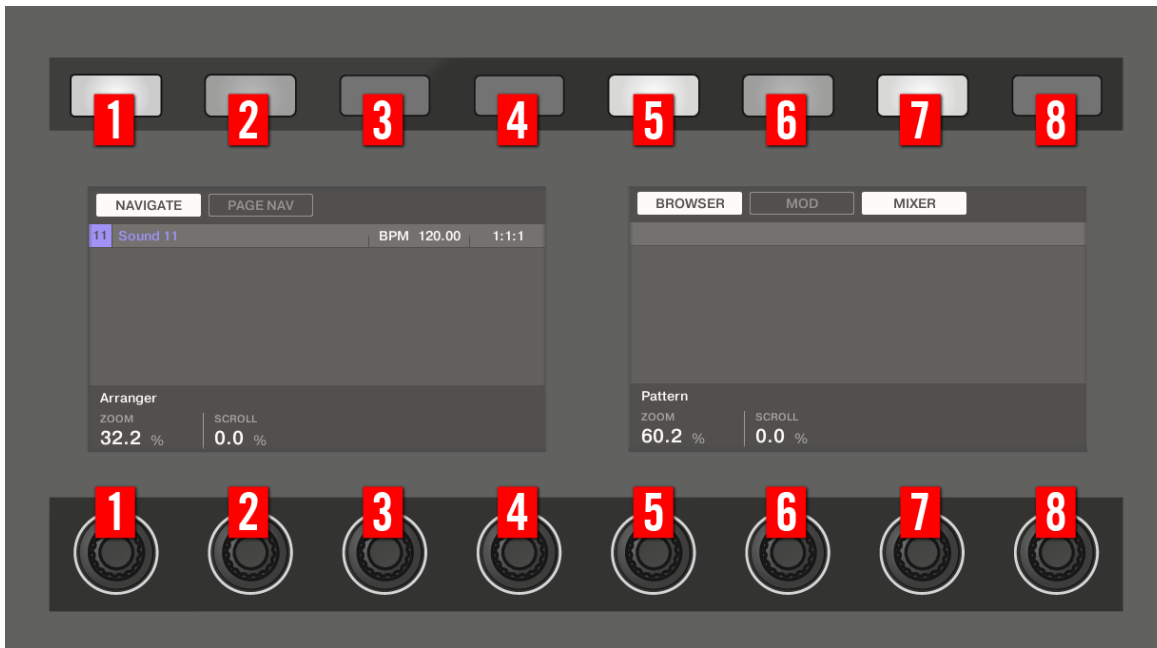
"Presionar **SHIFT** + **PLAY**"

significa:

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

Botones y perillas sin denominación en MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO

Los botones y perillas arriba y debajo de los visualizadores de los controladores MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO no presentan rótulos de identificación.



Botones y perillas innominados del controlador MASCHINE STUDIO.

Para una clara referencia a estos elementos, emplearemos mayúsculas y números para mencionarlos. Así, los botones situados encima del visualizador serán identificados como los Botones 1 a 8; por su parte, las perillas situadas bajo los visualizadores, serán las Perillas 1 a 8. Por ejemplo, cada vez que vea una instrucción del tipo "Presione el Botón 2 para abrir la página de edición (EDIT)", sabrá que lo que tiene que hacer es presionar el segundo botón a partir de la izquierda.

Ilustraciones de los controladores MASCHINE MK1 y MASCHINE MK2

La información concerniente a los controladores de primera y segunda generación (MK1 y MK2) se presenta de manera unificada en esta adenda. En consecuencia, los usuarios de MASCHINE MK1 podrían notar una ligera diferencia en el color utilizado para representar el controlador. Sin embargo, toda la información suministrada vale por igual tanto para el controlador MASCHINE MK1 como para el MASCHINE MK2.

2 Lo nuevo de MASCHINE 2.4.6

Este capítulo describe las nuevas funciones introducidas en MASCHINE 2.4.6.

A continuación se enumeran los cambios y aditamentos más importantes de la nueva versión. Para una descripción más detallada consulte los apartados siguientes:

- **Mejoras del sampler**
 - **Corte dinámico:** el modo *Manual* del cortador de samples fue ampliado para permitir un corte de samples más dinámico e intuitivo, en tiempo real. Véase [↑2.1, Corte dinámico](#) para más detalles al respecto.
 - **Borrar todos los cortes:** esta opción permite eliminar desde el aparato todos los cortes de un sample. Véase [↑2.2, Borrar todos los cortes](#) para más detalles al respecto.
 - **Cambio de nombre del botón 'SLICE':** el botón de cortes recibe ahora el nombre de *SPLIT* (dado que divide al sample en dos) y vuelve a su nombre original (*SLICE*) cuando el corte se ejecuta.
 - **Modo por defecto del cortador:** el modo manual es ahora el modo predeterminado del cortador de samples.
 - **Eliminación del cabezal en la vistas de edición de cortes:** las vistas de edición de los cortes ya no muestran el cabezal de reproducción al accionar los samples desde el secuenciador interno de MASCHINE.
 - **Audio mejorado al ejecutar cortes:** la reproducción del sonido fue mejorada al eliminar el clic producido al final de cada corte.
- **Duración ajustable de las escenas:** la duración de las escenas puede ajustarse manualmente, independientemente de la duración de las pautas incluidas. Véase [↑2.3, Ajustar la duración de una escena](#) para más información.
- **Presets del usuario en plugins internos:** la configuración de un plugin interno puede guardarse como configuración predeterminada. Para llevar esto a cabo, los plugins cuentan ahora con la opción de *Save As Default....* Véase [↑2.5, Configuración de los plugins](#) para más detalles al respecto.
- Un **botón de bucleo** fue añadido a los controles de la ejecución para habilitar o deshabilitar la ejecución bucleada.

-
- **Buscar por categoría / proveedor:** tanto el programa como el controlador permiten ahora buscar un producto según su categoría o proveedor.
 - **Exportación de audio:** la función de exportación de audio fue sujeta a diversas mejoras.
 - **División por escenas:** las escenas pueden exportarse para que puedan funcionar fácilmente como bucles de audio. Para llevar esto a cabo la ficha de [Export Audio](#) presenta ahora una opción adicional. Véase [↑2.6.2, Exportación de audio por escena](#) para más detalles al respecto.
 - **Exportación AIFF:** ahora es posible exportar audio en formato AIFF mediante una opción adicional de la ficha de [Export Audio](#). Véase [↑2.6.1, Exportación de audio en formato WAV o AIFF](#) para más detalles al respecto.
 - **Opción de extensión:** el cuadro de exportación de audio incluye ahora una opción que permite exportar la canción en toda su extensión. Véase [↑2.6.3, Exportación de audio por extensión](#) para más información.
 - **Opción de nombre específico:** el cuadro de exportación de audio incluye ahora una opción que permite especificar el nombre de los ítems a exportar. Véase [↑2.6.4, Exportar el audio con un nombre específico](#) para más información.
 - **Traslado de la configuración de audio y MIDI:** la configuración de audio y MIDI se encuentra ahora en las preferencias del programa. Véase [↑2.12, Preferencias: Audio & MIDI Settings](#) para más detalles al respecto.
 - **Ajuste gradual de la duración de una pauta:** la duración de las pautas puede modificarse mediante incrementos muy graduales para posibilitar duraciones irregulares. Véase [↑2.11, Ajustar gradualmente la duración de una pauta](#) para más detalles al respecto.
 - Cambios menores en MASCHINE 2.4.6
 - **Cuadrícula de pautas red denominada como Cuadrícula de arreglos:** la cuadrícula de las pautas ahora es la cuadrícula de los arreglos y aparece situada bajo la lista de grupos en la interfaz del programa. Véase [↑2.13, La cuadrícula de arreglos](#) para más información.
 - **Función rápida eliminada del programa:** la función rápida de configuración de la cuadrícula ya no aparece más en el programa. Ahora, esta función solo puede ejecutarse desde el aparato controlador. Véase [↑2.14, Función rápida de la cuadrícula](#) para más detalles al respecto.

- **Línea métrica y Cabecera de escenas intercambiadas:** la línea métrica y la cabecera de escenas intercambiaron sus posiciones. Véase [↑2.15, Línea métrica y cabecera de escenas intercambiadas](#) para más detalles al respecto.
- **Último grupo:** ya no es posible tener un proyecto sin grupos. Al tratar de borrar el último grupo restante de un proyecto, el grupo volverá a su estado original. Véase [↑2.16, Borrar el último grupo](#) para más detalles al respecto.
- **Actualización del borrador:** la herramienta de borrado ahora elimina la división entre dos cortes en lugar de unirlos.
- **Valor por defecto de la salida auxiliar:** el valor por defecto de la salida auxiliar es ahora infinito ($-\infty$); antes dicho valor aparecía en decibeles (0 dB).
- **Archivos de registro trasladados:** los archivos de registro ahora se hallan en `/Usuarios/<nombre del usuario>/Library/Logs/Native Instruments/` en OS X y en `\Usuarios\<nombre del usuario>\AppData\Local\Temp\Native Instruments\` en Windows.

2.1 Corte dinámico

La función de corte dinámico representa una manera rápida e intuitiva de añadir cortes a un sample empleando los pads del controlador. El primer pad sirve para accionar el sample y los pads subsiguientes se emplean para añadir los cortes requeridos. De ser necesario, el inicio y el final de los cortes puede ajustarse de manera detallada empleando el modo de edición.



El corte dinámico solo puede llevarse a cabo desde el controlador MASCHINE.

2.1.1 Corte dinámico en MASCHINE STUDIO

Para agregar cortes manualmente empleando los pads del controlador:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar a la página del sampleo.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **SLICE** e ingresar al modo del cortamiento.
3. Gire la Perilla 1 para seleccionar el modo **Manual**.

⇒ El Pad 1 comenzará a parpadear para indicar que ya se puede añadir el primer corte.

4. Presione el Pad 1 para poner el primer corte en el sample.
 - ⇒ El sample empezará a ejecutarse y el pad siguiente comenzará a parpadear para indicar que el corte siguiente puede ser añadido.
5. Presione el Pad 2 para agregar un segundo corte.
6. Presione, de esta manera, los pads subsiguientes para ir agregando otros cortes.
- Cuando la ejecución del sample se detenga, puede ajustar el inicio y fin de los cortes ingresando al modo de edición (EDIT).



Presione **SHIFT** + **MUTE** si desea detener la ejecución de un sample muy largo.



Presione **SHIFT** + Botón 7 y 8 para acceder a los bancos de cortes.

2.1.2 Corte dinámico en MASCHINE

Para agregar cortes manualmente empleando los pads del controlador:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar a la página del sampleo.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **SLICE** e ingresar al modo del cortamiento.
3. Gire la Perilla 1 para seleccionar el modo **Manual**.
 - ⇒ El Pad 1 comenzará a parpadear para indicar que ya se puede añadir el primer corte.
4. Presione el Pad 1 para poner el primer corte en el sample.
 - ⇒ El sample empezará a ejecutarse y el pad siguiente comenzará a parpadear para indicar que el corte siguiente puede ser añadido.
5. Presione el Pad 2 para agregar un segundo corte.
6. Presione, de esta manera, los pads subsiguientes para ir agregando otros cortes.
- Cuando la ejecución del sample se detenga, puede ajustar el inicio y fin de los cortes ingresando al modo de edición (EDIT).



Presione **SHIFT** + **MUTE** si desea detener la ejecución de un sample muy largo.



Presione **SHIFT** + Botón 7 y 8 para acceder a los bancos de cortes.

2.1.3 Corte dinámico en los controladores MASCHINE MIKRO

Para agregar cortes manualmente empleando los pads del controlador:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar a la página del sampleo.
 2. Presione **NAV** y gire el transductor de control para seleccionar **SLICE**.
 3. Presione uno de los botones de flecha para seleccionar el modo **Manual**.
- ⇒ El Pad 1 comenzará a parpadear para indicar que ya se puede añadir el primer corte.
4. Presione el Pad 1 para poner el primer corte en el sample.
- ⇒ El sample empezará a ejecutarse y el pad siguiente comenzará a parpadear para indicar que el corte siguiente puede ser añadido.
5. Presione el Pad 2 para agregar un segundo corte.
 6. Presione, de esta manera, los pads subsiguientes para ir agregando otros cortes.
- Cuando la ejecución del sample se detenga, puede ajustar el inicio y fin de los cortes ingresando al modo de edición (**EDIT**).



Presione **SHIFT** + **MUTE** si desea detener la ejecución de un sample muy largo.



Presione **SHIFT** + botones de flecha para acceder a los bancos de cortes.

2.2 Borrar todos los cortes

La opción **DELETE ALL** del modo de edición (**EDIT**) del sampleo (**SAMPLING**) permite eliminar simultáneamente todos los cortes de un sample.

2.2.1 Borrar todos los cortes empleando MASCHINE STUDIO

La opción de **DELETE ALL** borra todos los cortes de un sample de manera simultánea.

Para borrar todos los cortes de un sample:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar al sampleo.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **SLICE** e ingresar al modo del cortamiento.
3. Gire la Perilla 1 para seleccionar el modo **Manual**.
4. Presione el Botón 4 **EDIT**.
5. Presione el Botón 8 para seleccionar **DELETE ALL** y borrar todos los cortes.

→ Los cortes del sample quedarán eliminados.

Borrar todos los cortes tras su aplicación en el editor de pautas

Si los cortes fueron instrumentados con la opción de **APPLY**, es necesario volver al modo de edición y emplear la opción de **DELETE ALL** para poder borrar los cortes aplicados sobre la zona y la pauta.

Para borrar todos los cortes aplicados:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar al sampleo.
2. Presione el Botón 4 **EDIT** para volver al modo de edición.
3. Presione el Botón 8 para seleccionar **DELETE ALL** y borrar todos los cortes.
4. Presione el Botón 4 **EDIT** para salir del modo de edición.
5. Presione **APPLY** para eliminar los cortes del sonido o grupo.

→ Todos los cortes y zonas extras se eliminarán, quedando en su sitio solo la primera zona de teclas.

2.2.2 Borrar todos los cortes empleando MASCHINE

La opción de **DEL ALL** borra todos los cortes de un sample de manera simultánea.

Para borrar todos los cortes de un sample:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar al sampleo.
 2. Presione el Botón 3 para seleccionar **SLICE** e ingresar al modo del cortamiento.
 3. Gire la Perilla 1 para seleccionar el modo **Manual**.
 4. Presione el Botón 8 para seleccionar **DEL ALL** y borrar todos los cortes.
- Los cortes del sample quedarán eliminados.

Borrar todos los cortes tras su aplicación en el editor de pautas

Si los cortes fueron instrumentados con la opción de **APPLY**, es necesario volver al modo de edición y emplear la opción de **DELETE ALL** para poder borrar los cortes aplicados sobre la zona y la pauta.

Para borrar todos los cortes aplicados:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar al sampleo.
 2. Presione el Botón 4 **EDIT** para volver al modo de edición.
 3. Presione el Botón 8 para seleccionar **DELETE ALL** y borrar todos los cortes.
 4. Presione el Botón 4 **EDIT** para salir del modo de edición.
 5. Presione **APPLY** para eliminar los cortes del sonido o grupo.
- Todos los cortes y zonas extras se eliminarán, quedando en su sitio solo la primera zona de teclas.

2.2.3 Borrar todos los cortes empleando MASCHINE MIKRO

La opción de **DEL ALL** borra todos los cortes de un sample de manera simultánea.

Para borrar todos los cortes de un sample:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar al sampleo.
2. Presione **NAV** y gire el transductor de control para seleccionar **SLICE**.
3. Presione **F1** para seleccionar **EDIT**.

4. Presione **SHIFT + F3** para seleccionar **DEL ALL** y borrar todos los cortes.

→ Los cortes del sample quedarán eliminados.

Borrar todos los cortes tras su aplicación en el editor de pautas

Si los cortes fueron instrumentados con la opción de **APPLY**, es necesario volver al modo de edición y emplear la opción de **DELETE ALL** para poder borrar los cortes aplicados sobre la zona y la pauta.

Para borrar todos los cortes aplicados:

1. Presione el botón de **SAMPLING** para ingresar al sampleo.
2. Presione **NAV** y gire el transductor de control para seleccionar **SLICE**.
3. Presione **F1** para seleccionar **EDIT**.
4. Presione **SHIFT + F3** para seleccionar **DEL ALL** y borrar todos los cortes.
5. Presione **F1** para abandonar **EDIT**.
6. Presione **F3 APPLY** para eliminar los cortes del sonido o grupo.

→ Todos los cortes y zonas extras se eliminarán, quedando en su sitio solo la primera zona de teclas.

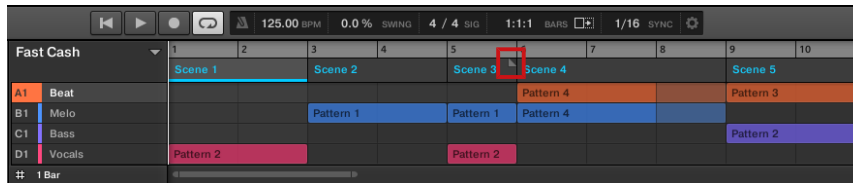
2.3 Ajustar la duración de una escena

Las escenas y los clips siguen las reglas siguientes:

Por defecto, la duración de una escena se ajusta automáticamente según el clip más largo dentro de dicha escena (duración automática), a menos que se especifique expresamente la cantidad de compases que la escena deba durar (duración manual).

- **Auto Length:** por defecto, la duración de una escena se corresponde con su clip más largo. Al insertar un clip de mayor duración, la escena se extenderá automáticamente. Al eliminar el clip más largo de una escena, la escena se encojerá de manera correspondiente. Alargar o acortar el clip más largo, alargará o acortará la escena de manera correspondiente.

- **Duración manual:** la duración de una escena puede ajustarse manualmente según una extensión específica, la cual puede ser más corta o más larga que la de los clips contenidos en la escena. Al insertar o eliminar un clip, la extensión de la escena no quedará afectada. Sin embargo, la extensión de una escena también puede alterarse arrastrando la línea métrica o empleando el controlador MASCHINE.
- Si un clip es más corto que la escena en la que se ubica, quedará repetido automáticamente hasta completar la escena (la última repetición podría quedar recortada). Estas repeticiones se generan automáticamente y no pueden ser editadas. Refieren a la misma pauta que la del clip original emplazado al comienzo de la escena. Los clips repetidos aparecen como bloques más oscuros en el arreglador. A la derecha de la escena, un marcador señala la presencia del clip recortado:



- Si la escena fue acortada manualmente, solo se podrá oír la parte visible del clip dentro de la extensión especificada.
- Los clips siempre empiezan al inicio de la escena.

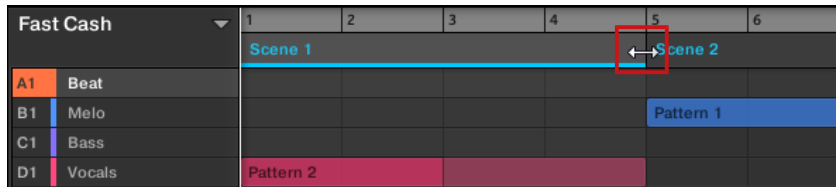
2.3.1 Ajustar la duración de una escena desde el programa

Ajustar la duración de una escena permite alargar o acortar un clip sin por ello afectar la pauta de referencia. Esto resulta útil dado que evita tener que crear una nueva versión de la pauta cuando solamente se desea extender o acortar la pauta para que pueda entrar en el arreglo.

Al extender el límite derecho de la escena más allá de la duración del clip más largo, las pautas de referencia quedará repetida. Al truncar el límite derecho de una escena, de manera que resulte más corta que sus clips, solo la parte visible de los clips resultará audible.

Para alargar una escena:

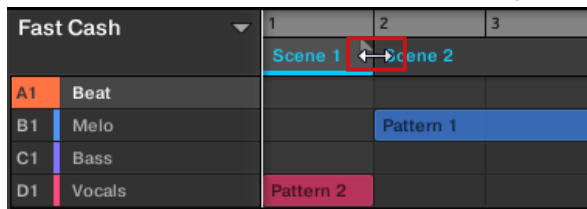
- ▶ Arrastre el límite de la escena hacia la derecha.



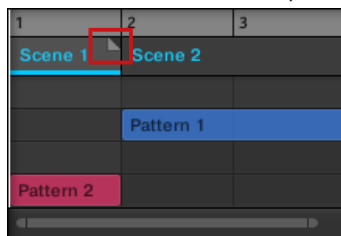
→ El clip se repetirá si el ajuste es más largo que la pauta de referencia.

Para acortar una escena:

- ▶ Arrastre el límite de la escena hacia la izquierda.



→ El clip se acortará y, si el ajuste es más corto que la pauta de referencia, aparecerá un pequeño marcador, a la derecha de la escena, para indicar que una parte del clip quedó oculta. Durante la reproducción, solo sonará la parte visible del clip.



Al ajustar la extensión de una escena, se aplican las reglas siguientes:

- El valor establecido en la cuadrícula del arreglo se emplea como medida para efectuar los incrementos.
- El valor tomado como medida será el de la cuadrícula de pasos si el ajuste de la extensión se lleva a cabo presionando [Mayús].

- La distancia mínima con la que puede ser arrastrado el límite de una escena es la medida establecida en la cuadrícula de arreglos.
- La distancia mínima con la que puede ser arrastrado el límite de una escena, al presionar [Mayús], es la medida establecida en la cuadrícula de pasos.
- La extensión mínima de una escena corresponde a la de la pauta de menor extensión. Esto solo puede lograrse desactivando (Off) la cuadrícula de arreglos o la cuadrícula de pasos.

2.3.2 Ajustar la duración de una escena desde MASCHINE STUDIO

Para ajustar la duración de una escena desde el aparato controlador:

1. Presione el botón de **SCENE** para ingresar a la página de escenas.
 2. De ser necesario, presione el Botón 1 para fijar la página.
 3. Gire la Perilla 4 para ajustar la duración de la escena. Gire a la izquierda para acortar la escena o a la derecha para alargarla.
 4. Presione **SHIFT** y gire la Perilla 4 para ajustar la duración mediante pequeños aumentos.
- La extensión de la escena se ajustará de manera consecuente.

2.3.3 Ajustar la duración de una escena desde MASCHINE

Para ajustar la duración de una escena desde el aparato controlador:

1. Presione el botón de **SCENE** para ingresar a la página de escenas.
 2. De ser necesario, presione el Botón 1 para fijar la página.
 3. Gire la Perilla 4 para ajustar la duración de la escena. Gire a la izquierda para acortar la escena o a la derecha para alargarla.
 4. Presione **SHIFT** y gire la Perilla 4 para ajustar la duración mediante pequeños aumentos.
- La extensión de la escena se ajustará de manera consecuente.

2.3.4 Ajustar la duración de una escena desde MASCHINE MIKRO

Para ajustar la duración de una escena desde el aparato controlador:

1. Presione el botón de **SCENE** para ingresar a la página de escenas.

2. De ser necesario, presione **MAIN/CONTROL (PIN)** para fijar la página.
 3. Presione la flecha derecha, bajo el visualizador, para seleccionar **LENGTH**.
 4. Gire el transductor de control para ajustar la duración de la escena. Gire a la izquierda para acortar la escena o a la derecha para alargarla.
 5. Presione y gire el transductor para ajustar la duración mediante pequeños aumentos.
- La extensión de la escena se ajustará de manera consecuyente.

2.4 Habilitar la duración automática de escenas

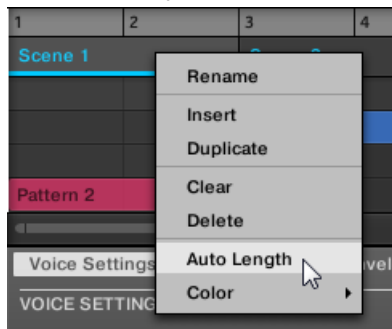
Por defecto, las escenas ajustan su duración automáticamente según su contenido. Al ajustar manualmente la extensión de una escena, acortando o alargando su límite, se abandona el ajuste automático y la escena pasará a funcionar con ajuste manual.

Tanto desde el programa como desde el controlador, es posible restablecer las escenas a su ajuste por defecto, es decir automático, para comprobar la presencia del contenido oculto (recortado). Al rehabilitar el ajuste automático de la duración, las configuraciones del ajuste manual se perderán y la escena se acomodará nuevamente según la extensión de los clips alojados en su interior.

2.4.1 Habilitar la duración automática desde el programa

Para habilitar la duración automática de una escena:

1. Pulse la escena con un clic del botón secundario.
2. En el menú, pulse un clic en **Auto Length**.



- La duración automática queda habilitada y la escena seleccionada reajusta su extensión para poder alojar el contenido de sus clips. Cualquier ajuste manual previamente realizado quedará sin efecto.

2.4.2 Habilitar la duración automática de escenas desde MASCHINE STUDIO

Para habilitar la duración automática de una escena empleando el controlador:

1. Presione **SCENE** para acceder a la página de las escenas.
 2. Seleccione una escena presionando el pad correspondiente.
 3. Presione el Botón 3 **AUTO LENGTH** para habilitar el ajuste automático de la duración de la escena.
- La escena seleccionada ajustará su extensión para poder alojar el contenido de sus clips. Cualquier ajuste manual previamente realizado quedará sin efecto.

2.4.3 Habilitar la duración automática de escenas desde MASCHINE

Para habilitar la duración automática de una escena empleando el controlador:

1. Presione **SCENE** para acceder a la página de las escenas.
 2. Seleccione una escena presionando el pad correspondiente.
 3. Presione el Botón 3 **AUTO LENGTH** para habilitar el ajuste automático de la duración de la escena.
- La duración automática queda habilitada y la escena seleccionada reajusta su extensión para poder alojar el contenido de sus clips. Cualquier ajuste manual previamente realizado quedará sin efecto.

2.4.4 Habilitar la duración automática de escenas desde MASCHINE MIKRO

Para habilitar la duración automática de una escena empleando el controlador:

1. Presione **SCENE** para acceder a la página de las escenas.
2. Seleccione una escena presionando el pad correspondiente.
3. Presione **SHIFT + F3** **AUT LEN** para habilitar el ajuste automático de la duración de la escena.

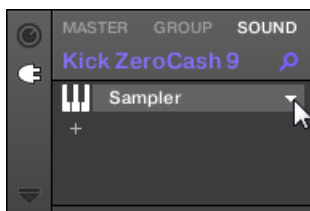
- La duración automática queda habilitada y la escena seleccionada reajusta su extensión para poder alojar el contenido de sus clips. Cualquier ajuste manual previamente realizado quedará sin efecto.

2.5 Configuración de los plugines

Los ajustes y cambios efectuados en un plugin pueden guardarse bajo la forma de un preset. Una vez guardado, el preset aparece disponible en el buscador, tanto en el programa como desde el controlador. Representa una manera práctica de recuperar plugines con parámetros ya ajustados a valores específicos. Además, un preset de este tipo puede guardarse también como preset predeterminado, para que quede cargado automáticamente cada vez que se abra el plugin.

2.5.1 Guardar presets de un plugin

Guardar el preset de un plugin es una operación que se lleva a cabo en el menú del plugin. Para abrir dicho menú, haga clic en la punta de flecha situada a la derecha del nicho del plugin



Abriendo el menú del plugin.

Los comandos para guardar presets se encuentran al final del menú.



Los comandos para guardar y abrir presets de plugin.

Opciones del menú	Descripción
Save	Guarda los cambios realizados al preset.
Save As...	Guarda la configuración del plugin como un nuevo preset.
Save As Default...	Guarda la configuración y las asignaciones realizadas para que funcionen como preset predeterminado. El preset se cargará con el plugin cuando este se abra.
Remove Default Preset	Elimina el estatus predeterminado del preset. Esta opción aparece solamente cuando un preset fue guardado con la opción de <i>Save As Default....</i>

2.5.2 Abrir presets de plugin

Todos los presets de plugin guardados quedan disponibles en buscador y pueden abrirse tanto desde el programa como desde el controlador. Los presets quedan ordenados automáticamente por categoría (efecto o instrumento) en el selector de tipos de archivo del panel de bibliotecas del buscador ([LIBRARY](#)). Los presets de usuario, por su parte, aparecen disponibles en [LIBRARY](#), en la sección de contenidos del usuario.



Para más información sobre la manera de cargar y clasificar presets de plugin con el buscador, consulte el capítulo 3 del manual, disponible en el menú de ayuda ([Help](#)).

La biblioteca de MASCHINE ofrece, por su parte, un gran colección de presets de los plugines internos de MASCHINE. Además, cualquier otro producto de Native Instruments instalado en el ordenador tendrá su biblioteca de fábrica importada en el buscador de MASCHINE.



Los productos KOMplete y MASCHINE EXPANSIONS deberán ser actualizados para asegurar su total integración con la biblioteca de MASCHINE. Para actualizar cualquiera de los productos Native Instruments instalados en su ordenador, utilice el Service Center.

También es posible emplear el comando *Open...* del menú de plugines para recorrer el sistema de archivos y seleccionar el archivo deseado (las extensiones de archivo son ".mxinst" para presets de instrumento; ".mxfx" para presets de efecto; y ".mfxp" para los presets de módulo de MASCHINE 1.x).

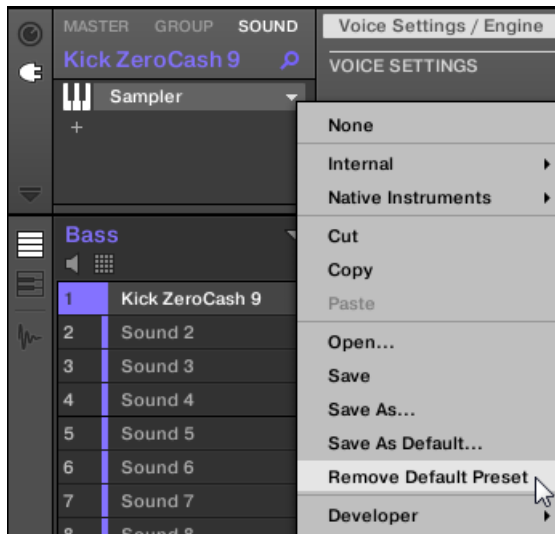
2.5.3 Eliminar el preset predeterminado de un plugin

Un plugin puede configurarse por defecto con un preset determinado. Si esta configuración por defecto deja de ser necesaria, utilice el menú del plugin para remover dicho preset.

Para remover el preset por defecto de un plugin:

1. Pulse un clic en el sonido que contiene el plugin.
2. Pulse un clic en el menú desplegable.

3. Pulse un clic en la opción de *Remove Default Preset* para eliminar el preset predeterminado.



→ El preset quedará removido y el plugin se cargará con su configuración original la próxima vez que se abra.

También, puede emplear el Plugin Manager del panel de preferencias para ver la lista de plugins predeterminados y remover alguno de ellos en caso de ser necesario.



La eliminación de presets predeterminados es una función exclusiva del programa.

2.6 Exportar audio

MASCHINE 2.4.6 estrena varias funciones de exportación de audio:

- Exportación de audio en formato AIFF
- Exportación de audio por escena
- Exportación de audio por extensión
- Exportar el audio con un nombre específico

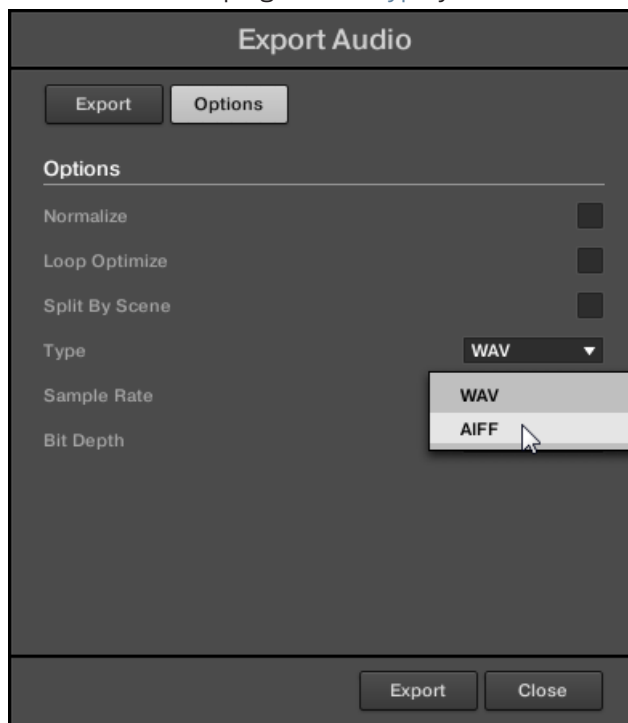
2.6.1 Exportación de audio en formato WAV o AIFF

. A veces, resulta necesario convertir sonidos, grupos o proyectos enteros en archivos de audio para poder trabajarlos en otras aplicaciones o para grabarlos en un CD. El audio puede exportarse así en formato WAV o AIFF. Esta función se encuentra disponible únicamente en el programa.

La sección de opciones (Options) del cuadro de exportación de audio ([Export Audio](#)) permite ajustar distintos aspectos de la exportación

Para exportar audio en formato WAV o AIFF:

1. Pulse un clic en *File* > [Export Audio](#) para abrir el cuadro de exportación de audio.
2. Pulse un clic en [Options](#).
3. Abra el menú desplegable de [Type](#) y seleccione *WAV* o *AIFF*.



→ Al clicar en el botón de [Export](#), el audio se exportará según el formato seleccionado.



Al cambiar el tipo de audio en este cuadro, también quedará cambiado el formato del audio seleccionado con el arrastrador del editor de pautas.

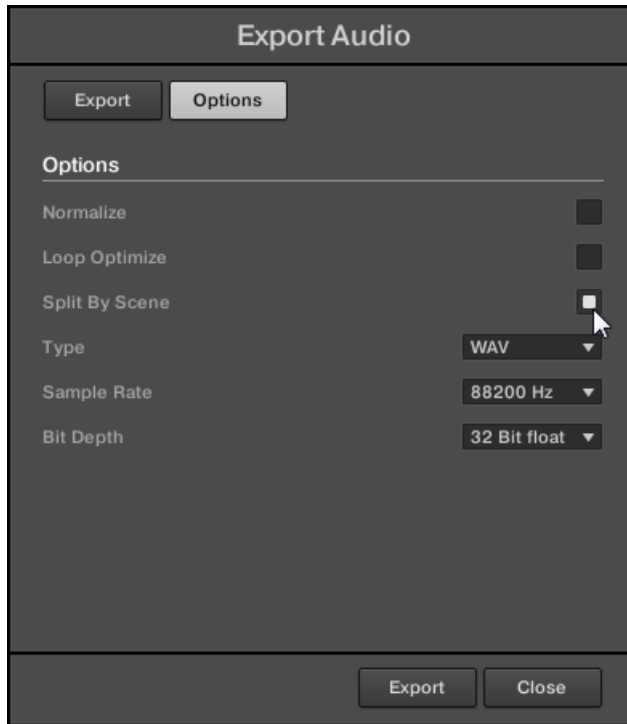
2.6.2 Exportación de audio por escena

El cuadro de exportación de audio presenta una opción que permite exportar el audio escena por escena, dentro del rango de bucleo establecido entre dos marcadores. Si el bucleo abarca varias escenas, se creará un archivo individual por cada una de las escenas comprendidas. Utilice esta y las otras opciones de exportación para lograr el formato de salida y tipo de archivo deseados. Tenga en cuenta que si selecciona y exporta solamente una única escena, esta opción desaprovecha toda su eficacia.

Para exportar el audio escena por escena:

1. Pulse un clic en *File* > [Export Audio](#) para abrir el cuadro de exportación de audio.
2. Pulse un clic en [Options](#).

3. Marque la opción de [Split By Scene](#).



4. Pulse el botón de [Export](#).

→ El audio quedará dividido por escenas y se exportará a la carpeta de destino seleccionada.



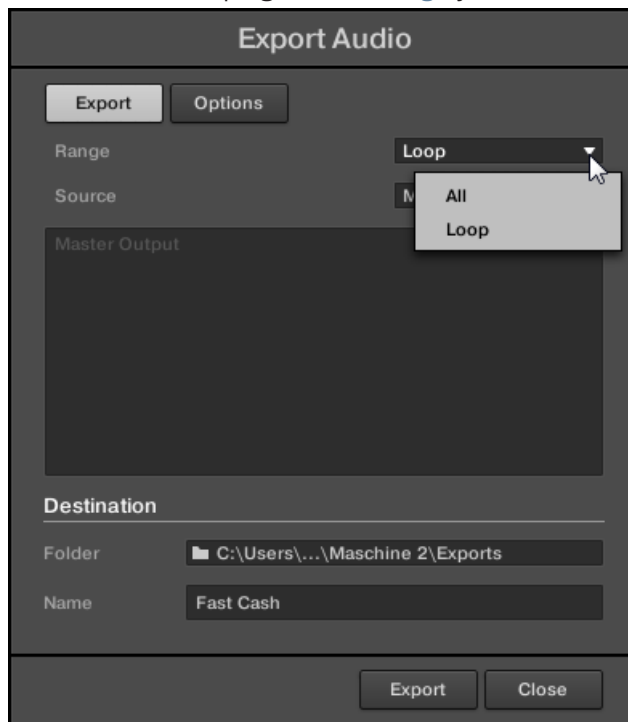
Esta opción, junto con la de [Export Audio > Export > Source](#), permite exportar individualmente escena por escena seleccionando también la salida (*Master Outputs*, *Group Outputs* o *Sound Outputs*).

2.6.3 Exportación de audio por extensión

El cuadro de exportación de audio estrena una opción (*All*) que permite exportar el audio completo de una canción; sin importar la posición de los marcadores de bucle o el estado del botón de bucle del aparato. Utilice esta y las otras opciones de exportación para lograr el formato de salida y tipo de archivo deseados.

Para exportar una canción entera:

1. Pulse un clic en *File* > [Export Audio](#) para abrir el cuadro de exportación de audio.
2. Pulse un clic en la ficha de [Export](#).
3. Abra el menú desplegable de [Range](#) y seleccione *All*.



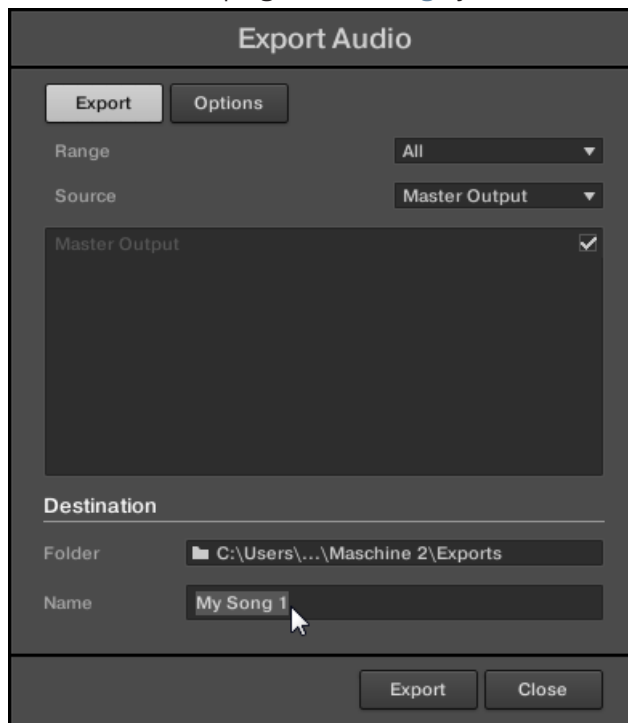
4. Pulse el botón de [Export](#).
- El audio completo de la canción será exportado a la carpeta de destino seleccionada.

2.6.4 Exportar el audio con un nombre específico

El cuadro de exportación de audio ofrece un campo de escritura para poder ingresar el nombre del archivo a exportar.

Para ingresar el nombre del archivo a exportar:

1. Pulse un clic en *File* > [Export Audio](#) para abrir el cuadro de exportación de audio.
2. Pulse la ficha de [Export](#).
3. Abra el menú desplegable de [Range](#) y seleccione *All*.

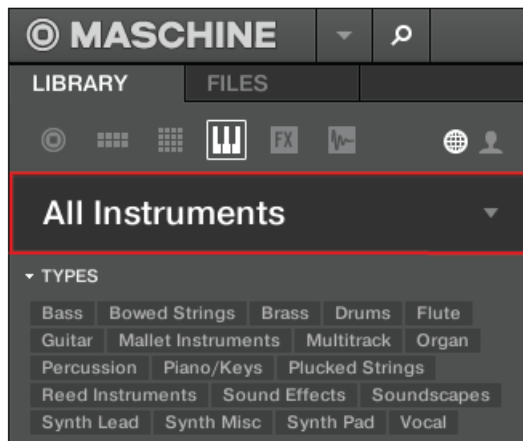


4. Pulse el botón de [Export](#).
- El audio completo de la canción será exportado a la carpeta de destino con el nombre ingresado.

2.7 Filtrar instrumentos por categoría o proveedor en el buscador

El selector de productos permite restringir la búsqueda considerando la categoría o proveedor del producto, un producto en particular, un banco del producto o, inclusive, un sub-banco de este. También, el selector permite cargar directamente un producto con su preset predeterminado.

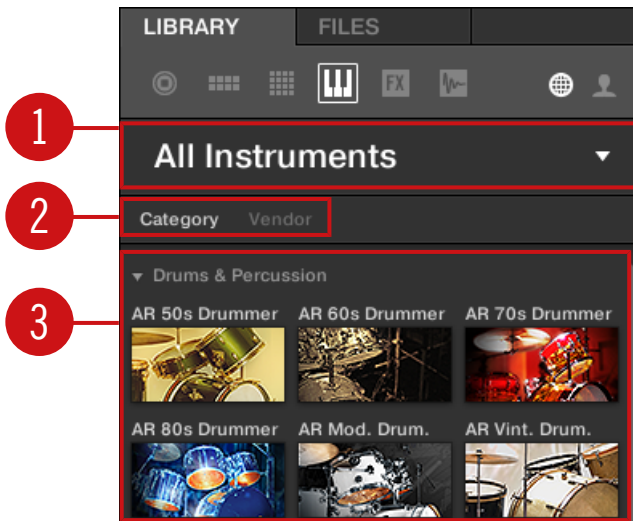
Por defecto, el selector de productos no muestra ningún producto en particular, simplemente muestra la leyenda 'All Instruments':



El selector de productos cerrado.

2.7.1 Seleccionar un producto por categoría

- Abra el selector de productos haciendo clic en la cabecera.
- El selector de productos se abre para mostrar todos los productos disponibles en la biblioteca de MASCHINE.



El selector de productos abierto.

(1) **Cabecera del selector:** la cabecera muestra el producto seleccionado (de no haber ninguna, figurará la leyenda de 'All Instruments'). Haga clic en la cabecera para cerrar el selector.

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

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

Si la opción de [Category](#) aparece seleccionada en **Category/Vendor selector**, la lista de productos aparecerá ordenada según las siguientes categorías:

- [Drums & Percussion](#)
- [Sampled Instruments](#)
- [Synthesizers](#)
- [Other](#)

Si la opción de [Vendor](#) aparece seleccionada en [Category / Vendor](#), la lista de productos aparecerá ordenada según el nombre de los fabricantes:

- Para seleccionar un producto y ver los archivos asociados, pulse un clic sobre un producto de la lista.
- Tras la selección, el selector de productos se cerrará y el nombre del producto, junto con su imagen, aparecerá en la cabecera. Los filtros de selección y la lista de resultados filtrarán los resultados de manera consecuyente.



El selector mostrará solo los productos que tengan archivos presentes en la biblioteca. Si algún producto en particular no aparece, asegúrese de tener instaladas las últimas actualizaciones a través del Service Center.

2.8 Buscar por categoría desde MASCHINE STUDIO

El buscador de MASCHINE permite filtrar la búsqueda según la categoría del producto.

Para filtrar la búsqueda:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Presione el Botón 2 para seleccionar un producto.
 - ⇒ El buscador mostrará los presets de instrumento o plugin según la selección empleada.
3. Mantenga presionado **SHIFT** para abrir los filtros de **CATEGORIES / VENDORS**.
4. Presione el Botón 1 para seleccionar **CATEGORIES** y recorrer los productos según su categoría.
5. Gire la Perilla 1 para seleccionar una categoría de la lista de **All Categories**.
6. Gire la Perilla 2 para afinar la búsqueda seleccionando algún producto en particular.
 - ⇒ Tras seleccionar una categoría y un producto, la lista de presets correspondientes aparecerá en el visualizador derecho.
7. Gire la Perilla 8 para seleccionar un preset.
8. Presione el Botón 8 para cargar el preset.

2.9 Buscar por fabricante desde MASCHINE STUDIO

El buscador de MASCHINE permite filtrar la búsqueda según el fabricante del producto.

Para filtrar la búsqueda:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Presione el Botón 2 para seleccionar un producto.

⇒ El buscador mostrará los presets de instrumento o plugin según la selección empleada.
3. Mantenga presionado **SHIFT** para abrir los filtros de **CATEGORIES / VENDORS**.
4. Presione el Botón 2 para seleccionar **VENDORS** y recorrer los productos según su fabricante.
5. Gire la Perilla 1 para seleccionar un fabricante en la lista de **All Vendors**.
6. Gire la Perilla 2 para afinar la búsqueda seleccionando algún producto en particular.

⇒ Tras seleccionar un fabricante y un producto, la lista de presets correspondientes aparecerá en el visualizador derecho.
7. Gire la Perilla 8 para seleccionar un preset.
8. Presione el Botón 8 para cargar el preset.

2.10 Bucleo

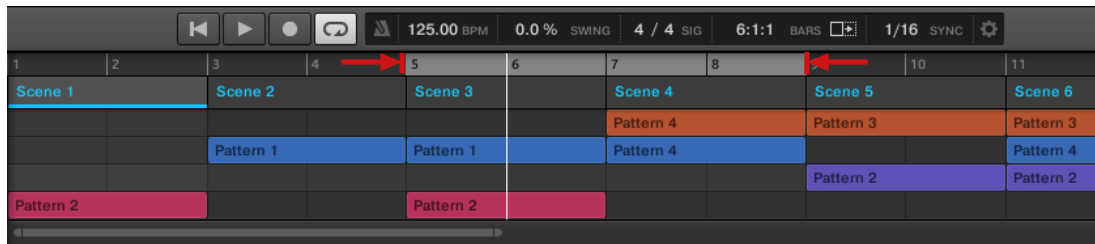
La función de bucleo sirve para ejecutar repetidamente una sección del arreglador. Al activar el bucleo las escenas comprendidas dentro del rango del bucleo se ejecutarán indefinidamente hasta que el bucleo sea desactivado. Utilice esta función para ejecutar repetidamente una parte especial de la canción. Puede resultar útil para componer música nueva, practicar una parte antes de su grabación, grabar varias tomas, etc. El rango del bucleo aparece siempre visible (incluso al estar desactivado) y puede modificarse arrastrando los marcadores izquierdo y derecho.

2.10.1 Establecer el rango de bucleo en el programa

Establezca el inicio y el final del bucleo con la función de bucleo de la línea métrica del arreglador. Al efectuar incrementos o desplazamientos sobre el bucleo, se aplicará la medida musical seleccionada en la cuadrícula de arreglos.

Para ajustar el rango del bucleo desde el programa:

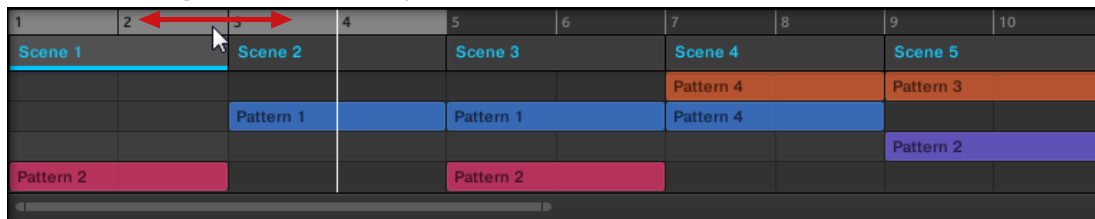
- ▶ Arrastre el marcador izquierdo o derecho de bucleo para agrandarlo.



→ El rango del bucleo quedará extendido.

Para mover un bucle desde el programa:

- ▶ Arrastre el rango del bucleo a izquierda o derecha.



→ El rango completo del bucleo se trasladará de manera consecuente.

Activar o desactivar el bucleo en el programa

Para activar el bucleo desde el programa:

- Pulse un clic en el botón del bucleo, en la cabecera, para activar o desactivar el bucleo.



Cuando el bucleo está activado, las escenas comprendidas dentro del rango de bucleo se ejecutarán repetidamente.

2.10.2 Establecer el rango de bucleo empleando MASCHINE STUDIO

El inicio y el final de un bucleo se establecen con las funciones de la sección de bucleo.

Para establecer el rango de bucleo en MASCHINE STUDIO:

1. Mantenga presionado **SHIFT + RESTART (LOOP)** para acceder a la sección de bucleo.
2. Presione el Botón 5 **LOOP** para activar el bucleo.
3. Gire la Perilla 3 **START** para marcar el inicio del bucle.
4. Gire la Perilla 4 **LENGTH** para establecer la extensión del bucle.

→ El inicio y fin del bucleo quedarán establecidos.

- Gire la Perilla 1 **POSITION** para cambiar la posición del bucle.

→ La posición del bucle se reajustará de manera consecuente.

- Presione el Botón 4 **All** para buclear toda la canción.

→ Toda la canción quedará comprendida entre el inicio y el final del bucle.

Activar o desactivar el bucleo empleando MASCHINE STUDIO

Para activar el bucleo desde el controlador:

- Presione **SHIFT + RESTART (LOOP)** para activar o desactivar el bucleo.

Cuando el bucleo está activado, las escenas comprendidas dentro del rango de bucleo se ejecutarán repetidamente.

2.10.3 Establecer el rango de bucleo empleando MASCHINE

El inicio y el final del bucleo se establecen con las funciones de la sección de bucleo.

Para establecer el rango de bucleo en MASCHINE:

1. Mantenga presionado **SHIFT + RESTART (LOOP)** para acceder a la sección de bucleo.
 2. Presione el Botón 5 **LOOP** para activar el bucleo.
 3. Gire la Perilla 3 **START** para marcar el inicio del bucle
 4. Gire la Perilla 4 **LENGTH** para establecer la extensión del bucle.
- El inicio y fin del bucleo quedarán establecidos.
- ▶ Gire la Perilla 1 **POSITION** para cambiar la posición del bucle.
- La posición del bucle se reajustará de manera consecuente.
- ▶ Presione el Botón 4 **All** para buclear toda la canción.
- Toda la canción quedará comprendida entre el inicio y el final del bucle.

Activar o desactivar el bucleo empleando MASCHINE

Para activar el bucleo desde el controlador:

- ▶ Presione **SHIFT + RESTART (LOOP)** para activar o desactivar el bucleo.

Cuando el bucleo está activado, las escenas comprendidas dentro del rango de bucleo se ejecutarán repetidamente.

2.10.4 Establecer el rango de bucleo empleando MASCHINE MIKRO

El inicio y el final del bucleo se establecen con las funciones de la sección de bucleo.

Para establecer el rango de bucleo en MASCHINE MIKRO:

1. Mantenga presionado **SHIFT + RESTART** para acceder a la sección de bucleo.
 2. Presione **F3 LOOP** para activar el bucleo.
 3. Presione la flecha derecha, bajo el visualizador, para seleccionar **START**.
 4. Gire el transductor de control para marcar el inicio del bucle.
 5. Presione la flecha derecha, bajo el visualizador, para seleccionar **LENGTH**.
 6. Gire el transductor de control para establecer la extensión del bucleo.
- El inicio y fin del bucleo quedarán establecidos.

- ▶ Presione la flecha izquierda, bajo el visualizador, y seleccione **POSITION**. Gire el transductor para cambiar la posición del bucle.
- La posición del bucle se reajustará de manera consecuyente.

Activar o desactivar el bucleo empleando MASCHINE MIKRO

Para activar el bucleo desde el controlador:

- ▶ Presione **SHIFT** + **RESTART** para activar o desactivar el bucleo.
- Cuando el bucleo está activado, las escenas comprendidas dentro del rango de bucleo se ejecutarán repetidamente.

2.11 Ajustar gradualmente la duración de una pauta

La extensión de una pauta puede ajustarse de manera gradual para crear duraciones irregulares al presionar la tecla [Mayús] del teclado del ordenador o el botón **SHIFT** del controlador MASCHINE. Los incrementos se definen empleando los valores de la cuadrícula de pasos.

2.11.1 Ajustar gradualmente la duración de una pauta en MASCHINE STUDIO

1. Presione **GRID** y el Botón 4 para acceder a **STEP**.
 2. Utilice los Botones 5 a 8 para seleccionar la medida deseada.
 3. Presione **PATTERN** para acceder a la página de pautas y, de ser necesario, fije la página con el Botón 1.
 4. Presione el pad de la pauta que desea modificar.
 5. Presione **SHIFT** y gire la Perilla 4 **LENGTH** para ajustar de manera gradual la duración de la pauta.
- Presione **SHIFT** momentáneamente para que la pauta se ajuste de manera detallada según el valor seleccionado en la cuadrícula de pasos.

2.11.2 Ajustar gradualmente la duración de una pauta en MASCHINE

1. Presione **GRID** y el Botón 4 para acceder a **STEP**.

2. Utilice los Botones 5 a 8 para seleccionar la medida deseada.
 3. Presione **PATTERN** para acceder a la página de pautas y, de ser necesario, fije la página con el Botón 1.
 4. Presione el pad de la pauta que desea modificar.
 5. Presione **SHIFT** y gire la Perilla 4 **LENGTH** para ajustar de manera gradual la duración de la pauta.
- Presione **SHIFT** momentáneamente para que la pauta se ajuste de manera detallada según el valor seleccionado en la cuadrícula de pasos.

2.11.3 Ajustar gradualmente la duración de una pauta en MASCHINE MIKRO

1. Presione **GRID** y luego **F3** acceder a **STEP**.
 2. Gire el transductor de control para seleccionar una medida de la cuadrícula de pasos.
 3. Presione **PATTERN**.
 4. Presione y gire el transductor de control para ajustar gradualmente la extensión de la pauta.
- Presione momentáneamente el transductor de control para que la pauta se ajuste de manera detallada según el valor seleccionado en la cuadrícula de pasos.

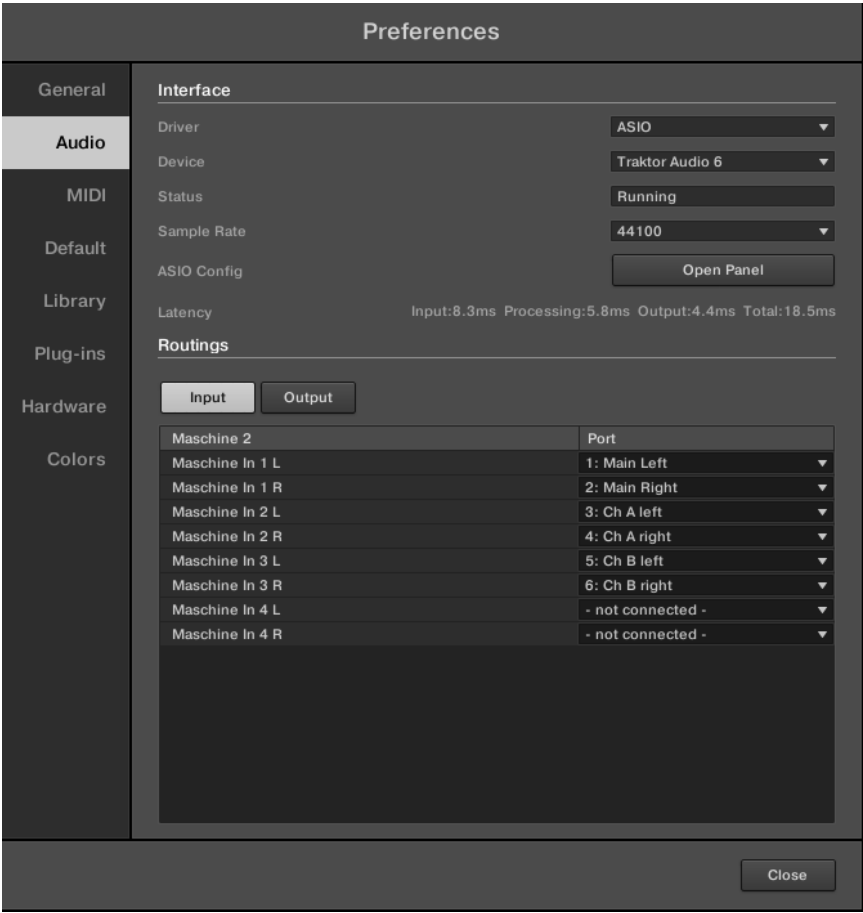
2.12 Preferencias: Audio & MIDI Settings

2.12.1 Configurar audio y MIDI en las preferencias del programa

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

La sección de **Routing** permite configurar el direccionamiento de entrada y salida de MASCHINE y las entradas y salidas físicas de la interfaz de audio.

- En el panel de preferencias (**Preferences**), pulse un clic en **Audio** para abrir la página de **Audio**.



Preferencias – Página de audio.

Función	Descripción
Interface	
Driver	Seleccione aquí el controlador de audio.
Device	Permite seleccionar el dispositivo correspondiente cuando existan varias interfaces de audio conectadas.
Status	Muestra si la interfaz de audio está en funciones.

Sample Rate	Muestra la frecuencia de muestreo de la interfaz de audio. Tras modificar la frecuencia de muestreo, deberá reiniciar MASCHINE.
ASIO Config (Windows solamente)	Pulse un clic en Open Panel para acceder a los controles específicos de la tarjeta de sonido. Consulte la información de su tarjeta de sonido para más información.
Latency	<p>Mac OS X: este deslizador permite ajustar la latencia (medida en samples) de la interfaz de audio. Valores bajos producen una respuesta más inmediata pero demandan mayor capacidad de procesamiento por parte de la CPU y del controlador de audio. Esto podría generar ruidos u otro tipo problemas en el audio. Valores mas grandes no demandan tanta exigencia pero producen una latencia mayor (es decir, que puede producirse una ligera demora entre el momento en que se toca una tecla y el momento en que se escucha el sonido correspondiente). Pruebe distintos valores hasta dar con el más apropiado.</p> <p>Windows: al emplear un controlador ASIO, el panel de Audio and MIDI Settings mostrará un botón, denominado ASIO Config, en vez del deslizador de latencia (Latency). Haga clic en este botón para abrir el correspondiente cuadro de configuración del controlador ASIO seleccionado.</p>
Routing	
Inputs	El botón Inputs permite definir las entradas que la interfaz de audio debería emplear para las cuatro entradas estéreo de MASCHINE. Seleccione las entradas de la interfaz de audio en la columna de la derecha: al clicar en los campos respectivos, aparecerá un menú desplegable con todas las entradas existentes. Las elecciones que haga aquí determinarán, por ejemplo, las entradas a ser usadas al samplear fuentes externas.
Outputs	Al clicar en Outputs , aparecerá una lista con las 16 salidas estéreo de MASCHINE: en la columna de la derecha, podrá asignar estas salidas a las salidas de su interfaz de audio. Haga clic en los campos de la columna de la derecha para seleccionar las salidas deseadas en el menú desplegable respectivo.

2.12.2 Preferencias: ajustes MIDI

La página de [MIDI](#) permite configurar las entradas y salidas MIDI a emplear con MASCHINE.

- En el panel de preferencias ([Preferences](#)), pulse un clic en [MIDI](#) para abrir la página de [MIDI](#).



Preferencias – Página de MIDI.

Función	Descripción
Sync	

Mode	<p>Off: el modo de sincronización MIDI no está seleccionado.</p> <p>Master (Send Clock):Cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, puede enviar mensajes MIDI de reloj a cualquier dispositivo capaz de recibir mensajes MIDI de reloj. Estos dispositivos podrían ser una caja de ritmos, otra groovebox, un secuenciador o, incluso, otro programa secuenciador.</p> <p>Slave (Receive Clock):Cuando MASCHINE funciona como una aplicación independiente, puede controlarse externamente vía reloj MIDI por cualquier otro dispositivo capaz de enviar mensajes MIDI de reloj. Tales dispositivos podrían ser una caja de ritmos, otra groovebox, un secuenciador o, incluso, otro programa secuenciador.</p>
Clock Offset (aparece cuando Mode está puesto en Slave)	<p>Use el control Clock Offset para compensar el posible retardo que pudiera producirse durante la transmisión de datos MIDI. Un retraso del reloj MIDI hará que los dispositivos externos respondan demasiado tarde y que la pista suene, en consecuencia, fuera de tiempo.</p> <p>Al ajustar el valor de Clock Offset, podrá establecer la cantidad de latencia a ser compensada (en milisegundos). MASCHINE enviará entonces eventos de reloj MIDI por adelantado, según el valor establecido.</p>
Devices	
Inputs	<p>Al clicar en Inputs, aparecerá una lista con todas las entradas MIDI del sistema. Estas entradas pueden activarse o desactivarse clicando en los campos respectivos de la columna de Status.</p>
Outputs	<p>Al clicar en Outputs, aparecerá una lista con todas las salidas MIDI del sistema. Estas salidas pueden activarse o desactivarse clicando en los campos respectivos de la columna de Status.</p>

2.13 La cuadrícula de arreglos

La cuadrícula de arreglos sirve para cuantificar las modificaciones llevadas a cabo en la línea métrica. El valor establecido se aplica a las siguiente funciones:

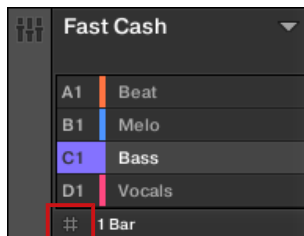
- Inicio del bucleo / duración
- Posición del bucleo

- Duración de la pauta
- Duración de la escena
- Inicio del clip / duración
- Reposicionamiento del cabezal de reproducción

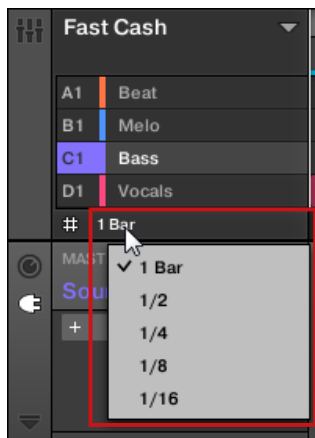
La cuadrícula del arreglador se halla en la esquina inferior izquierda del arreglador y se activa (o desactiva) pulsando el símbolo de la cuadrícula.

2.13.1 Empleo de la cuadrícula del arreglador en el programa

1. Pulse el símbolo de la cuadrícula, junto al valor de medida musical, para habilitar la cuadrícula.



2. Pulse un clic en el valor de la medida musical, para abrir el menú desplegable.



3. Seleccione un valor para configurar la cuadrícula.

→ La cuadrícula quedará configurada según la medida musical seleccionada.

2.13.2 Empleo de la cuadrícula de arreglos en MASCHINE STUDIO

1. Presione **GRID** para abrir la página de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **ARRANGE**.
3. Presione el Botón 5 o el pad correspondiente para seleccionar una medida para la cuadrícula.

→ La cuadrícula quedará configurada según la medida musical seleccionada.

Deshabilitar la cuadrícula de arreglos

- Presione el Botón 8 o el pad 16 para seleccionar **OFF**.

→ La cuadrícula quedará deshabilitada.

2.13.3 Empleo de la cuadrícula de arreglos en MASCHINE

1. Presione **GRID** para abrir la página de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **ARRANGE**.
3. Presione el Botón 5 o el pad correspondiente para seleccionar una medida para la cuadrícula.

→ La cuadrícula quedará configurada según la medida musical seleccionada.

Deshabilitar la cuadrícula de arreglos

- Presione el Botón 8 o el pad 16 para seleccionar **OFF**.

→ La cuadrícula quedará deshabilitada.

2.13.4 Empleo de la cuadrícula de arreglos en MASCHINE MIKRO

1. Presione **GRID** para abrir la página de la cuadrícula.
2. Presione **F2** para seleccionar **ARNG** (Arreglo).
3. Presione la flecha izquierda para recorrer el menú y seleccionar **VALUE**.

4. Gire el transductor de control para seleccionar una medida para la cuadrícula.

→ La cuadrícula quedará configurada según la medida musical seleccionada.

Habilitar/deshabilitar la cuadrícula de arreglos

1. Presione la flecha derecha para recorrer el menú y seleccionar **ENABLE**.

2. Gire el transductor de control para seleccionar **ON** u **OFF**.

→ La cuadrícula quedará habilitada o deshabilitada según el caso.

2.14 Función rápida de la cuadrícula

La función rápida de la cuadrícula permite configurar ágilmente desde el controlador las duraciones más comunes de una pauta. Al emplear esta función se aplican las reglas siguientes:

- Las duraciones disponibles son: 1 compás, 2 compases, 4 compases, 8 compases, 12 compases, 16 compases, etc. (es decir, sumando 4 compases por vez a partir del valor de 4 compases).
- Esta función se aplica solamente a la duración de una pauta. Todas las otras propiedades relacionadas con la cuadrícula (p. ej., el ajuste de la posición de la reproducción o el rango del bucle) se ajustan empleando la cuadrícula de arreglos.
- La función rápida se aplica de manera global a todas las pautas.
- Cuando la función rápida está apagada (**OFF**), se emplean los ajustes de la cuadrícula de arreglos.
- La función rápida solo está disponible en el controlador.

2.14.1 Empleo de la función rápida en MASCHINE STUDIO

Para habilitar la función rápida de la cuadrícula en el controlador:

1. Presione **GRID** para pasar a la página de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **ARRANGE**.
3. Gire la Perilla 4 para habilitar **QUICK**.

→ La función rápida quedará habilitada y se aplicará globalmente a todas las pautas.

2.14.2 Empleo de la función rápida en MASCHINE

Para habilitar la función rápida de la cuadrícula en el controlador:

1. Presione **GRID** para pasar a la página de la cuadrícula.
2. Presione el Botón 3 para seleccionar **ARRANGE**.
3. Gire la Perilla 4 para habilitar **QUICK**.

→ La función rápida quedará habilitada y se aplicará globalmente a todas las pautas.

2.14.3 Empleo de la función rápida en MASCHINE MIKRO

Para habilitar la función rápida de la cuadrícula en el controlador:

1. Presione **GRID** para pasar a la página de la cuadrícula.
2. Presione **F2** para seleccionar **ARNG** (Arreglo).
3. Presione la flecha derecha para recorrer el menú y seleccionar **QUICK**.
4. Gire el transductor de control para seleccionar **ON**.

→ La función rápida quedará habilitada y se aplicará globalmente a todas las pautas.

2.15 Línea métrica y cabecera de escenas intercambiadas

Las posiciones de la línea métrica y de la cabecera de escenas permutaron sus lugares. Es un cambio meramente organizativo, las funciones respectivas siguen siendo las mismas. El resto de los cambios ya fue descrito en este documento.

2.16 Borrar el último grupo

Ya no es posible tener un proyecto sin grupos. Al intentar borrar el último grupo de un proyecto, el grupo retornará a sus valores por defecto.

3 Lo nuevo de MASCHINE 2.4

Este capítulo describe las nuevas funciones introducidas en MASCHINE 2.4.

Los cambios y adiciones más importantes realizados son los siguientes:

- **NKS.** Native Kontrol Standard (NKS) es un formato para instrumentos digitales que permite la incorporación de instrumentos de otros desarrolladores en MASCHINE y KOMPLETE KONTROL, con el mismo nivel de integración que los instrumentos de la colección KOMPLETE. Por consiguiente, el buscador y el menú de plugines se acomodaron para incorporar estas nuevas funciones. Véase [↑3.1, Native Kontrol Standard](#) para más detalles al respecto.
- **KOMPLETE KONTROL S88.** MASCHINE presenta total compatibilidad con el emblemático teclado KOMPLETE KONTROL S88. Véase [↑3.2, Compatibilidad con KOMPLETE KONTROL S88](#) para más detalles al respecto.

3.1 Native Kontrol Standard

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

Las propiedades que el formato Native Kontrol Standard ofrece son:

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

De esta manera, los instrumentos que soportan el formato NKS aparecen disponibles en el buscador de MASCHINE, junto a los instrumentos KOMPLETE. Asimismo, sus presets se encuentran catalogados detalladamente, por lo que resulta fácil la búsqueda de sonidos específicos en dichos instrumentos. Al cargar el preset de un instrumento NKS, todos sus parámetros se mapean lógicamente sobre los controles del controlador MASCHINE de manera similar a la de cualquiera de los presets de KOMPLETE.

Tras su instalación, los instrumentos NKS se añaden automáticamente a la biblioteca al arrancar MASCHINE (excepto los instrumentos de KONTAKT con soporte NKS, véase más adelante).



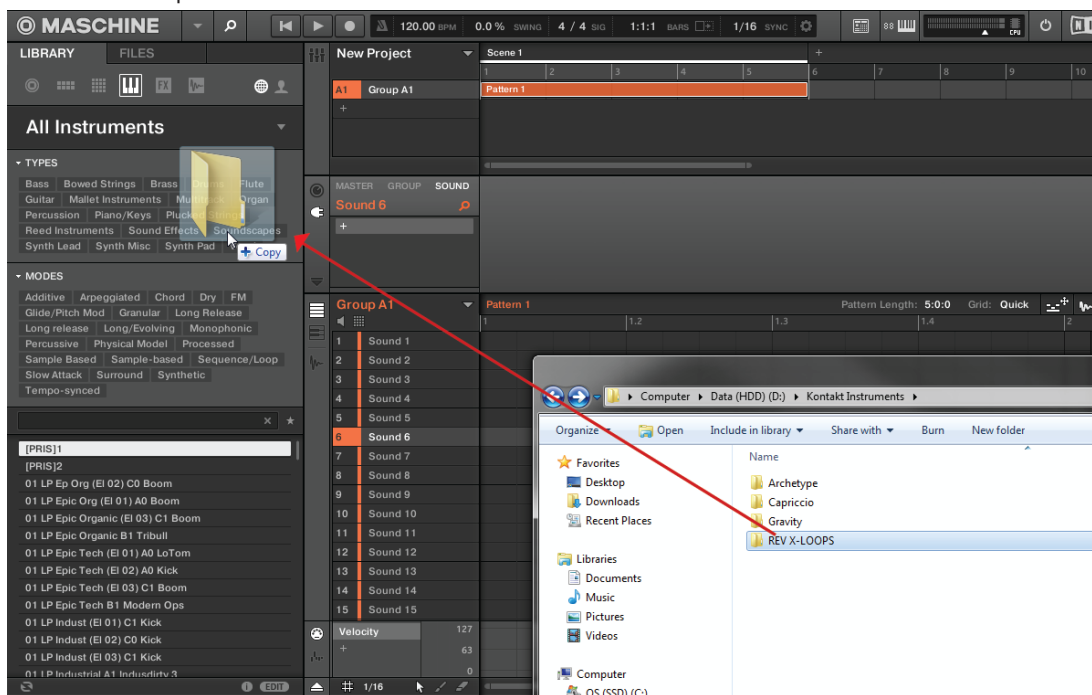
Las carpetas con archivos de preset NKS se manejan en el panel de fábrica de la ficha de bibliotecas de las preferencias.

Instalación de instrumentos de KONTAKT con soporte NKS

Terceros desarrolladores de instrumentos de KONTAKT suministran una carpeta con todos los archivos de instrumento, presets y samples incluidos. En lugar de incorporarse con un instalador, esta carpeta se guarda en el disco duro y luego es añadida al buscador de KONTAKT empleando la función de 'Add Library'.

Los usuarios de MASCHINE pueden añadir los instrumentos de KONTAKT con soporte NKS arrastrando dicha carpeta hasta el buscador del programa. Los instrumentos quedarán incorporados a la biblioteca de MASCHINE. Si está empleando KONTAKT, el instrumento quedará también incorporado automáticamente al buscador de KONTAKT.

- Para añadir un instrumento de KONTAKT con soporte NKS a la biblioteca de MASCHINE, arrastre la carpeta del instrumento hasta el buscador de MASCHINE.



- El instrumento de KONTAKT aparecerá disponible en el panel de bibliotecas del buscador de MASCHINE.

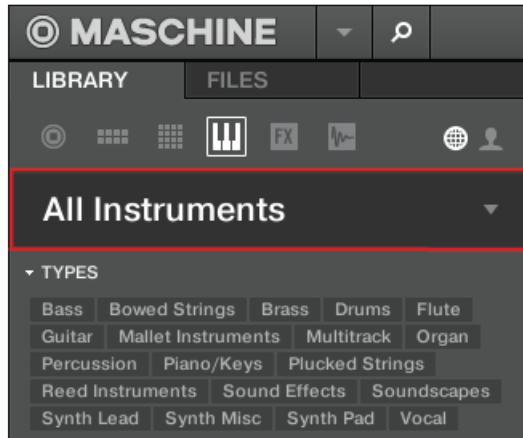


La biblioteca de MASCHINE y el buscador de KONTAKT registran la ubicación de la carpeta del instrumento. Si, luego, borra o mueve esta carpeta, MASCHINE y KONTAKT no podrán ubicarla ni acceder a los archivos del instrumento.

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

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

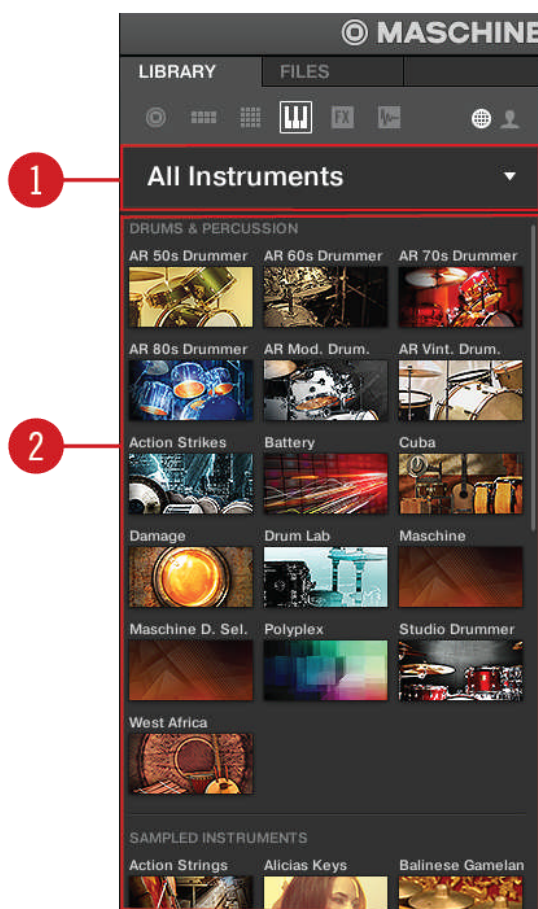
Por defecto, el selector de productos no muestra ningún producto en particular, simplemente muestra la leyenda 'All Instruments':



El selector de productos cerrado.

Seleccionar un producto

- Abra el selector de productos haciendo clic en la cabecera.
- El selector de productos se abre y muestra todos los productos disponibles en la biblioteca de MASCHINE.



El selector de productos abierto.

(1) **Cabecera del selector:** la cabecera muestra el producto seleccionado (de no haber ninguna, figurará la leyenda de 'All Instruments'). Haga clic en la cabecera para cerrar el selector.

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

Los productos se clasifican por categoría:

- DRUMS & PERCUSSION
- SAMPLED INSTRUMENTS

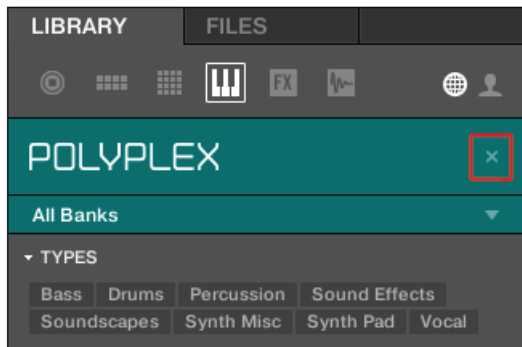
- SYNTHESIZERS
 - NO CATEGORY
- Para seleccionar un producto y ver los archivos asociados, pulse un clic sobre un producto de la lista.
- Tras la selección, el selector de productos se cerrará y el nombre del producto, junto con su imagen, aparecerá en la cabecera. Los filtros de selección y la lista de resultados filtrarán los resultados de manera consecuente.



El selector mostrará solo los productos que tengan archivos presentes en la biblioteca. Si algún producto en particular no aparece, asegúrese de tener instaladas las últimas actualizaciones.

Restablecer la selección de productos

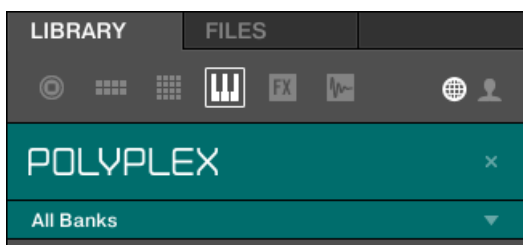
- Para restablecer la selección, haga clic en la crucecita a la derecha del nombre del producto:



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

Seleccionar un banco

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

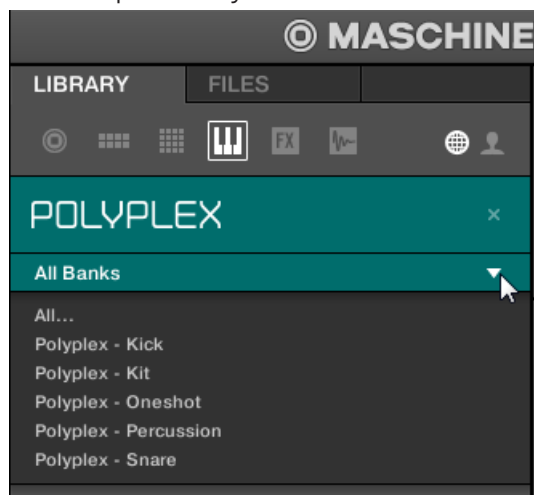


El menú de bancos mostrando todos los bancos (All Banks) de POLYPLEX

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

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

- Para seleccionar el banco de un producto, haga clic en el menú de bancos, bajo el símbolo del producto y seleccione uno de los bancos disponibles.



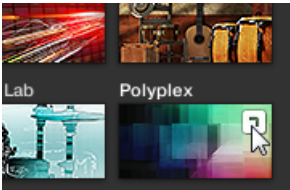
- Tras la selección, el menú de bancos se cerrará y solo quedará el banco seleccionado. El filtro de etiquetas restringirá de manera consecuente la lista de resultados obtenida.

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

Cargar u producto con el selector

El selector de productos permite cargar el producto seleccionado junto con su preset predeter-
minado.

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



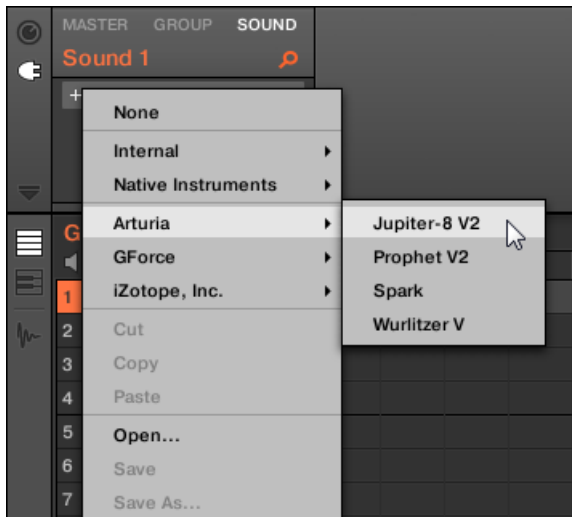
- El producto y su preset quedarán cargados y la lista de resultados mostrará solamente los
archivos de preset asociados a este producto.

3.1.2 Cargar plugines NKS y de terceros desde el menú de plugines

El menú de plugines fue actualizado para mostrar plugines NKS y de terceros, según el fabri-
cante y por orden alfabético; tanto en el programa como en el aparato.

El menú de plugines enumera los plugines instalados de la siguiente manera:

	Plugines de instrumento	Plugines de efecto
Plugines internos	Sampler, Drumsynths	Efectos internos de MASCHINE
Plugines de instru- mento Native Instru- ments	Plugines de instrumento VST/AU de la gama de productos de Native Instruments	Plugines de efecto VST/AU de la gama de productos Native Instruments
Plugines NKS y de terceros	Plugines de instrumento NKS y VST/AU de terceros	Plugines de efecto VST /AU de terceros



Menú de plugines mostrando los plugines NKS y de terceros fabricantes.

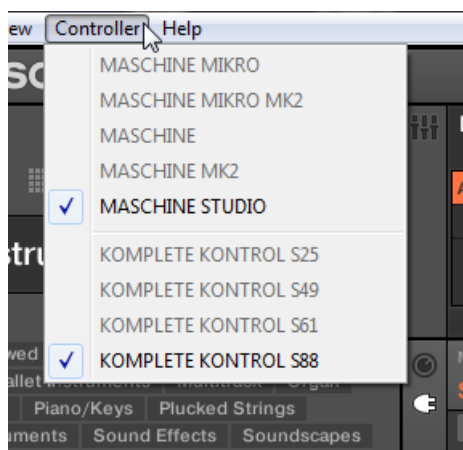
Para más información sobre el empleo de plugines y el empleo del menú, consulte el capítulo 6 "Trabajar con plugines" del manual de MASCHINE.

3.2 Compatibilidad con KOMplete KONTROL S88

MASCHINE 2.4 es compatible con el emblemático teclado de la línea S-Series, el KOMplete KONTROL S88 de Native Instruments. El teclado KOMplete KONTROL S88 ofrece un bastidor Fatar que brinda una verdadera sensación de piano a lo largo de sus 88 teclas de martillo balanceadas.

Los teclados KOMplete KONTROL S-SERIES se hallan perfectamente integrados al sistema de trabajo de MASCHINE.

Al conectar el KOMplete KONTROL S88, aparecerá disponible en el menú de controladores (*Controller*).



Menú de controladores con KOMplete KONTROL S88 y MASCHINE STUDIO seleccionados.

Para más información sobre los teclados KOMplete KONTROL S-SERIES y su integración con MASCHINE, véase [↑6.2, Integración de KOMplete KONTROL](#).

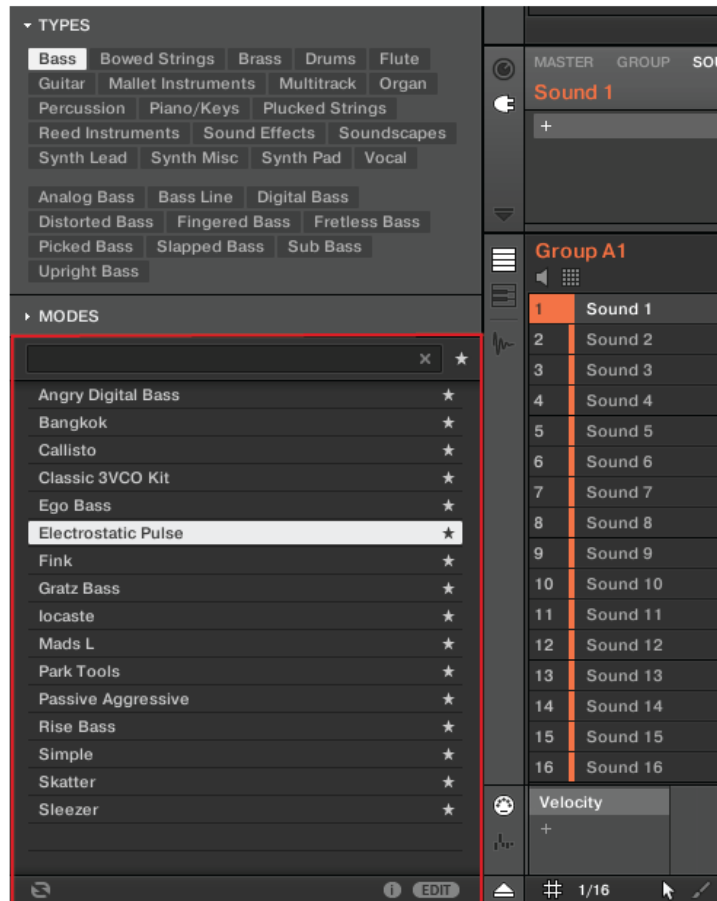
4 Lo nuevo de MASCHINE 2.3.1

Este capítulo describe las nuevas funciones introducidas en MASCHINE 2.3.1.

Los cambios y adiciones más importantes realizados son los siguientes:

- **Favoritos del buscador.** La sección de favoritos del buscador permite acceder a los archivos de uso más frecuente, sean proyectos, grupos, sonidos, presets de instrumento, presets de efecto o samples.
- **Preferencias de los juegos de plugin.** La página de plugins permite definir la manera de cargar los plugins NI en MASCHINE.

4.1 Empleo de los favoritos del buscador



El buscador de MASCHINE mostrando los favoritos identificados como bajos.

Los favoritos del buscador de MASCHINE permiten acceder a los archivos de uso más frecuente; sean proyectos, grupos, sonidos, presets de instrumento, presets de efecto o samples. Cualquiera de estos archivos puede clasificarse como favorito. Los favoritos funcionan como un

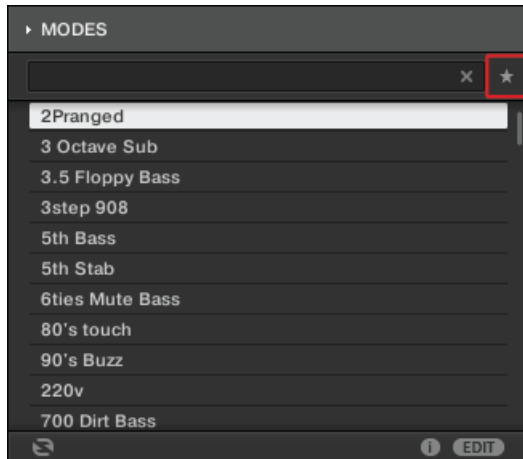
criterio de selección adicional del buscador. En dicho caso, la lista de resultados solo muestra los presets designados como favoritos que coinciden con los criterios de búsqueda ingresados. La opción de favoritos está disponible tanto en la biblioteca de fábrica como en la del usuario.

Los favoritos gozan de las propiedades siguientes:

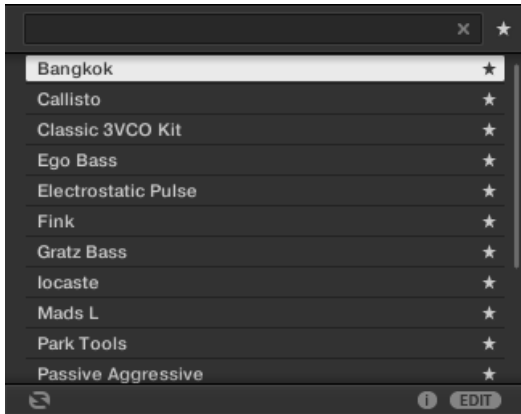
- En un mismo ordenador, son accesibles de manera común por los buscadores de MASCHINE y KOMplete KONTROL.
- Son independientes de la ubicación del archivo: si un archivo cambia su ubicación, no pierde su condición de favorito.
- Son perennes: si la ubicación de un archivo es rescaneada o eliminada y,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

Para activar la selección por favoritos:

1. Pulse un clic en el control de favoritos, junto al campo de búsqueda para filtrar los resultados a través de la categoría de archivos favoritos.



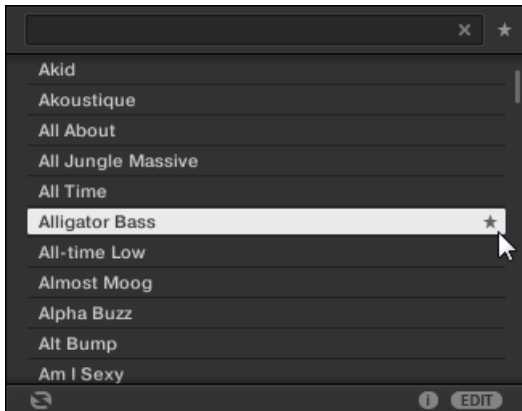
2. El control quedará encendido y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado:



Añadir un archivo a la lista de favoritos

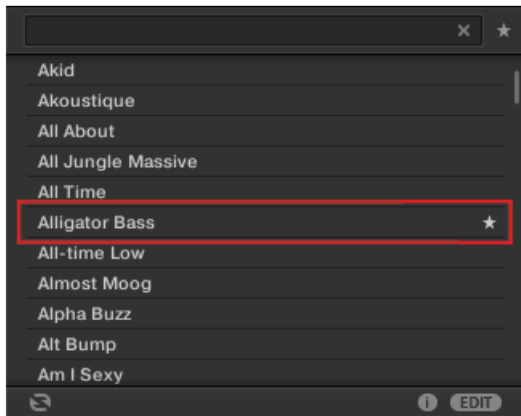
Para añadir un archivo a los favoritos, siga las siguientes instrucciones:

1. Coloque el cursor sobre una entrada de la lista de resultados para que aparezca el símbolo de favoritos.



2. Pulse un clic sobre el símbolo para incluir dicho preset en la lista de favoritos.

- El archivo quedará añadido a los favoritos y el símbolo correspondiente, junto a su nombre, aparecerá encendido:



Cualquiera de los archivos de la lista de resultados puede añadirse a los favoritos. Al colocar el cursor sobre el archivo correspondiente, el símbolo de favoritos aparecerá a un costado.

Eliminar un preset de la lista de favoritos

Para eliminar un preset como favorito, siga las siguientes instrucciones:

1. Pulse un clic sobre el símbolo para eliminar dicho preset en la lista de favoritos.



- El ítem quedará eliminado y el símbolo de favoritos quedará oculto. La próxima vez que seleccione los favoritos, el archivo no aparecerá dentro de los mismos.



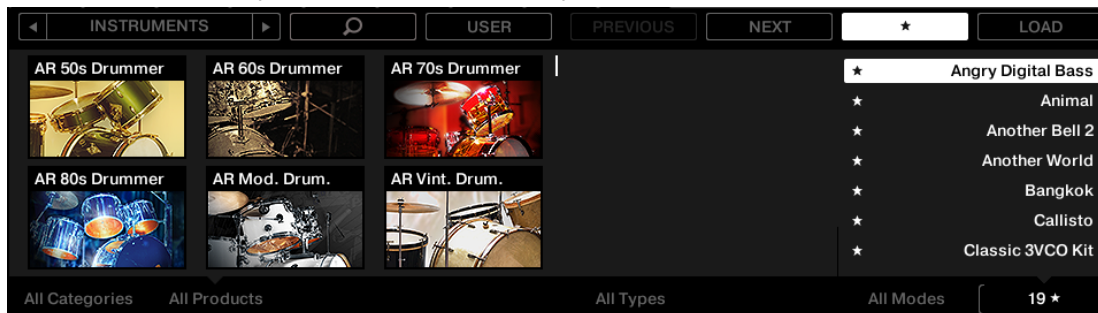
4.1.1 Empleo de los favoritos en MASCHINE STUDIO

Los favoritos pueden verse directamente desde el controlador. Esta función permite acceder a los archivos de uso más frecuente sin necesidad de recurrir al teclado o ratón del ordenador.

Activar la selección por favoritos desde MASCHINE STUDIO

Para activar la selección de favoritos desde el controlador:

- Presione el botón de **BROWSE**.
- Presione el Botón 7 para activar la selección por favoritos.

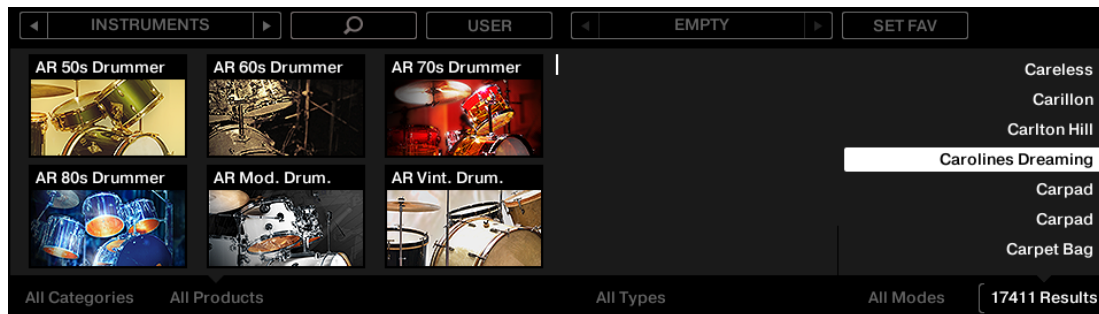


- Para filtrar la lista de favoritos, utilice las Perillas 5 a 8.
- La función de favoritos quedó activada y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado:

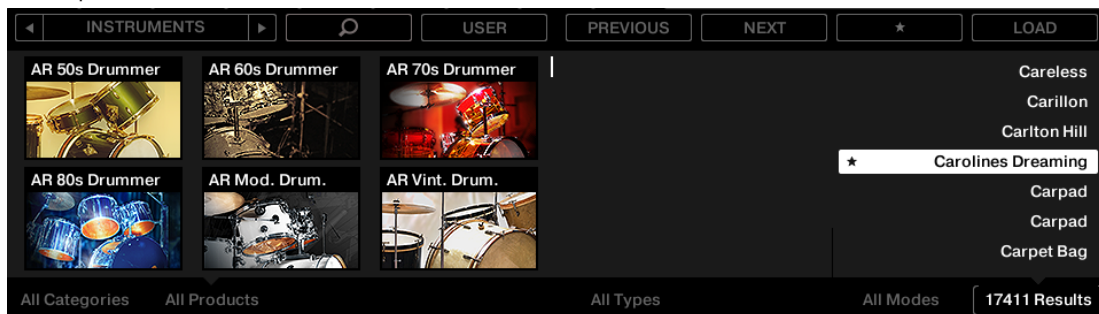
Añadir un archivo a los favoritos empleando MASCHINE STUDIO

Para añadir un archivo a los favoritos, siga las siguientes instrucciones:

1. Presione el botón de **BROWSE**.
2. Presione el Botón 1 o 2 para seleccionar el tipo de archivo que desea marcar como favorito.
3. Gire la perilla de control para seleccionar el archivo que desea marcar como favorito.
4. Presione **SHIFT** + perilla de control o **SHIFT** + Botón 7 para marcar como favorito el ítem seleccionado.



→ El archivo quedará añadido a los favoritos y el símbolo correspondiente, junto a su nombre, aparecerá encendido:



Eliminar un archivo de los favoritos empleando MASCHINE STUDIO

Para eliminar un archivo de los favoritos, siga las siguientes instrucciones:

1. Presione el botón de **BROWSE**.

2. Gire la perilla de control para seleccionar el ítem que desea eliminar de la lista de favoritos.
 3. Presione **SHIFT** + perilla de control o **SHIFT** + Botón 7 para eliminar el archivo seleccionado de la lista de favoritos.
- El archivo quedará eliminado de la lista de favoritos.

4.1.2 Empleo de los favoritos en los controladores MASCHINE

Los favoritos pueden verse directamente desde los controladores MASCHINE MK1 o MK2. Esta función permite acceder a los archivos de uso más frecuente sin necesidad de recurrir al teclado o ratón del ordenador.

Activar la selección por favoritos desde los controladores MASCHINE

Para activar la selección de favoritos desde el controlador:

1. Presione el botón de **BROWSE**.
2. Presione el Botón 7 para activar la selección por favoritos.



3. Para filtrar la lista de favoritos, gire las Perillas 5 a 8.
- La función de favoritos quedó activada y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado:

Añadir un archivo a los favoritos empleando los controladores MASCHINE

Para añadir un preset como favorito, siga las siguientes instrucciones:

1. Presione el botón de **BROWSE**.
2. Gire la perilla de control para seleccionar el archivo que desea marcar como favorito:

- Presione **SHIFT** + perilla de control o Botón 5 para marcar como favorito el ítem seleccionado.



- El archivo quedará añadido a los favoritos y el símbolo correspondiente, junto a su nombre, aparecerá encendido:



Eliminar un archivo de los favoritos empleando los controladores MASCHINE

Para eliminar un archivo como favorito, siga las siguientes instrucciones:

- Presione el botón de **BROWSE**.
- Gire la perilla de control para seleccionar el ítem que desea eliminar de la lista de favoritos.
- Presione **SHIFT** + perilla de control o Botón 5 para eliminar el archivo seleccionado de la lista de favoritos.

- El archivo quedará eliminado de la lista de favoritos.

4.1.3 Empleo de los favoritos en los controladores MASCHINE MIKRO

Los favoritos pueden verse directamente desde los controladores MASCHINE MIKRO MK1 o MK2. Esta función permite acceder a los archivos de uso más frecuente sin necesidad de recurrir al teclado o ratón del ordenador.

Activar la selección por favoritos desde los controladores MASCHINE MIKRO

Para activar la selección de favoritos desde el controlador:

- Presione el botón de **BROWSE**.
- Presione **F1** para seleccionar **FILTER**.

3. Presione el botón de flecha izquierdo o derecho, bajo el visualizador, para seleccionar la página de FAVORITES.
4. Gire el transductor para activar (ON) los favoritos.



5. Presione F2 para seleccionar LIST.



- La función de favoritos quedó activada y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado:

Añadir un archivo a los favoritos empleando los controladores MASCHINE MIKRO

Para añadir un archivo a los favoritos, siga las siguientes instrucciones:

1. Presione el botón de BROWSE.
2. Presione F1 para seleccionar FILTER.
3. Presione el botón de flecha izquierdo o derecho, bajo el visualizador, para seleccionar el tipo de archivo (FILETYPE).
4. Gire el transductor para seleccionar el tipo del archivo que desea marcar como favorito.
5. Presione F2 para seleccionar LIST.
6. Recorra la lista girando el transductor hasta dar con el archivo que desea marcar como favorito.

7. Presione **SHIFT** + transductor de control para marcar como favorito el ítem seleccionado.



8. Presione **F1** para seleccionar **FILTER**.
9. Presione el botón de flecha izquierdo o derecho, bajo el visualizador, para seleccionar la página de **FAVORITES**.
10. Gire el transductor para activar (**ON**) los favoritos.
- La función de favoritos quedó activada y la lista de resultados pasará a mostrar los favoritos que coinciden con el criterio de búsqueda seleccionado:

Eliminar un archivo de los favoritos empleando los controladores MASCHINE MIKRO

Para eliminar un archivo como favorito, siga las siguientes instrucciones:

1. Presione el botón de **BROWSE**.
 2. Presione **F2** para seleccionar **LIST**.
 3. Recorra la lista girando el transductor hasta dar con el archivo que desea eliminar de la lista de favoritos.
 4. Presione **SHIFT** + transductor de control para eliminar de los favoritos el ítem seleccionado.
- El archivo quedará eliminado de la lista de favoritos.

4.2 Preferencias – Ficha Plug-ins

La página de plugines permite definir la manera de cargar los plugines NI en MASCHINE.

Para abrir la página de plugines, haga clic en la ficha de Plug-ins, a la izquierda del panel de preferencias (Preferences).

La opción de Always use latest version of NI Plug-ins permite establecer si el contenido a cargar se carga siempre en la versión más reciente del plugin asociado. Cuando esta opción está deshabilitada, el contenido de la biblioteca se carga con la versión más básica hallada en el ordenador.



El panel de preferencias — Ficha Plug-ins.

Elemento	Descripción
Always use latest version of NI Plug-ins	<p>Esta opción aparece habilitada por defecto, permitiendo cargar el contenido de la biblioteca con la versión más reciente del plugin asociado.</p> <p>Cuando la opción está deshabilitada, el contenido de la biblioteca se carga con la versión más básica posible.</p>

5 Lo nuevo de MASCHINE 2.3

Este capítulo describe los cambios y funciones nuevas de MASCHINE 2.3.

Los cambios y adiciones más importantes realizados son los siguientes:

- **Nuevos Drumsynths:** se incorporaron nuevos ingenios instrumentales y un modulo nuevo de percusión:
 - El **Breaker** en el módulo de cajas (Snare).
 - El **High** en el módulo de tambores (Tom).
 - El **Hybrid** en el módulo de charles (Hi-hat).
 - El **Crash** y el **Ride** en el nuevo módulo de platillos.

Para mayor información sobre los nuevos sintetizadores de percusión, véase [↑6.1, Nuevas funciones de ejecución musical](#).

- **Efectos nuevos y mejorados:** las mejoras efectuadas sobre los efectos son las siguientes:
 - **Cabinet Emulation:** la nueva "emulación de gabinete", es un componente compuesto por caja de altavoces y micrófono que brinda un control total sobre todas las etapas (posamplificación) de grabación de una guitarra. Incluye cuatro tipos de caja de altavoces y seis micrófonos de posición variable. Véase [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#).
 - **Modos de reverberación Room y Hall:** dos nuevas reverberaciones, "Room" y "Hall", fueron incorporadas a la oferta existente para formar un nuevo ingenio de reverberación. El ingenio de reverberación original, que contenía los modos: General, Guitar, Bright y Shatter, ahora lleva el nombre de Reverb (Legacy) y los proyectos que emplean dichos modalidades de reverberación seguirán funcionando como de costumbre. Véase [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#) para más detalles.
 - **Analog Distortion:** un nuevo modo de distorsión, llamado 'Analog' fue incorporado al efecto de distorsión. El efecto de distorsión original se encuentra todavía disponible, pero ahora es un modo llamado "Mulholland". Véase [↑5.2.3, Reverb Hall](#).
 - **Modo Transparent:** un nuevo modo de limitación, denominado "Transparent" fue incorporado al efecto Limiter. El efecto de limitación original se encuentra todavía disponible, pero ahora es un modo llamado "Legacy". Véase [↑5.2.4, Analog Distortion](#).

- **Integración con KOMplete KONTROL S-SERIES:** MASCHINE 2.3 ofrece ahora un mayor grado de integración. Las nuevas características integradas son:
 - Los modos de la tira táctil del Controller Editor aparecen ahora en la página de preferencias de MASCHINE, con la adición de un nuevo modo de "Tempo".
 - Arpeggiator cuenta ahora con una función de sostenimiento ("Hold").

Para más información sobre las nuevas funciones integradas del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES. Consúltese [↑5.2.5, Modos del limitador: Transparent](#).

- Cambios menores de MASCHINE 2.3:
 - **Manejo mejorado de los plugines Native Instruments:** MASCHINE puede guardar ahora los plugines de Native Instruments con su formato de archivo original. Consúltese [↑5.4.1, Formato de archivo de los plugines de Native Instruments](#).
 - **Mejoras en el área de asignaciones:** el menú contextual del área de asignaciones (botón derecho del ratón) presenta ahora las opciones de cortar ([Cut](#)) y pegar ([Paste](#)) para parámetros de plugines externos, y una opción de copiado ([Copy](#)) para las macros de MASCHINE. Consúltese [↑5.4.2, Área de asignaciones](#).
 - **Selección de plugines desde el buscador:** ahora, es posible cambiar el foco de selección de los nichos de plugin desde el mismo buscador. Consúltese [↑5.4.2, Área de asignaciones](#).
 - **Cuantificación de notas desde el programa:** el menú contextual del editor de pautas (botón derecho del ratón) incluye ahora las opciones de [Quantize](#) y [Quantize 50%](#). Consúltese [↑5.4.4, Cuantificar eventos con el menú contextual del editor de pautas](#).
 - **Exportación MIDI:** la función de exportación MIDI fue redefinida para incluir sonidos que no contienen eventos de nota en la pauta de un grupo. Los sonidos se exportan como pistas MIDI vacías. Esto brinda mayor consistencia al exportar siempre 16 canales. Véase [↑5.4.5, Exportar MIDI](#).
 - **Buscador de la biblioteca:** las secciones de atributos de tipos y modos ([TYPES](#) y [MODES](#)) del buscador de la biblioteca pueden ahora minimizarse para dar mayor lugar a la lista de resultados; lo cual resulta muy conveniente en formatos de pantalla pequeños. Consúltese [↑5.4.6, Buscador de la biblioteca](#).

- **Corte de samples:** al aplicar un sample cortado sobre un sonido de un grupo vacío, la nota fundamental estará constituida por C-2, cubriendo las zonas del teclado ocupadas por los cortes. Consúltese [↑5.4.7, Cortar samples](#).
- **Modo de entrada MIDI:** los modos de entrada MIDI permiten ahora configurar un sonido para que no reciba entrada MIDI y definir una entrada MIDI predefinida en la página de preferencias. Consúltese [↑5.4.8, Modos de entrada MIDI](#).
- **Accionamiento de escenas vía MIDI:** el modo de escenas de MASCHINE (dispositivo) permite el envío de MIDI para grabar la ejecución de escenas en una aplicación anfitriona. Consúltese [↑5.4.9, Accionar escenas vía MIDI](#).

A continuación, todos estos aditamentos y mejoras pasarán a describirse en los apartados respectivos.

Sehen Sie dazu auch

 Integración de KOMplete KONTROL S-SERIES [→ 105]

5.1 Sintetizadores de percusión (Drumsynth)

En MASCHINE 2.3 la sección de sintetizadores de percusión presenta las novedades siguientes:

- El **Breaker** en el módulo de cajas (Snare).
- El **High** en el módulo de tambores (Tom).
- El **Hybrid** en el módulo de charles (Hi-hat).
- El **Crash** en el nuevo módulo de platillos (Cymbal).
- El **Ride** en el nuevo módulo de platillos (Cymbal).



Para más información sobre los sintetizadores de percusión, consulte el capítulo 10 del manual de MASCHINE 2.0. Los distintos tipos de ingenios se detallan en la sección 10.1.1.

5.1.1 Drumsynth Snare - Breaker

El Breaker es una caja de tono agudo que se recorta con claridad en mezclas de bajos muy densos. El ajuste de los bordones posibilita una amplia gama de sonidos de redoblante. Funciona muy bien con el Rasper kick.



El Breaker seleccionado en el panel de cajas del área de plugines.



El Breaker seleccionado en el área de control (página general (Main)).

Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el área de plugines de la vista conjunta. Para más información consulte el apartado 9.4 (El área de plugines) del manual de MASCHINE 2.0.

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Snare. Para más información sobre los ingenios disponibles, consulte el apartado 10.3 (Los Snares) del manual de MASCHINE 2.0.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en números de nota MIDI y en cents. El rango de valores abarca desde 61.00 (NOTE C#3) hasta 85.00 (NOTE C#5). El valor por defecto es 73.00 (NOTE C#4).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Skin Tune	Ajusta detalladamente la afinación del parche del tambor, medida en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 75.0%).

Página avanzada (Advanced)

La pagina de [Advanced](#) de este ingenio no contiene parámetros.

Elemento	Descripción
Sección SPECTRA	
Mode	Selecciona dos tipos de ruido diferentes que simulan los bordones del tambor. Los modos disponibles son el A (predeterminado) y el B.
Tune	Ajusta la afinación del ruido de manera independiente. Reproduce la tensión de los bordones en un redoblante verdadero. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Decay	Ajusta la duración del sonido de los bordones. Es independiente del parámetro de declive (Decay) de la página general (Main). Los valores disponibles van de 0.0% a 100.0% (por defecto: 40%).
Amount	Ajusta, en porcentaje, el sonido de bordones aplicado al tambor. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 75.0%).

Página de la modulación

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de [Modulation](#) solo presenta un parámetro: [Velocity](#).

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van de -100.0% a 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

5.1.2 Drumsynth Tom - High

High es un tambor acústico que complementa el tom de piso. A pesar de sus poco parámetros, ofrece una amplia gama de redobles y acompañamientos.



El High seleccionado en el panel de tambores del área de plugines.



El High seleccionado en el área de control (página general (Main)).



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el área de plugines de la vista conjunta. Para más información consulte el apartado 9.4 (El área de plugines) del manual de MASCHINE 2.0.

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Tom. Para más información sobre los ingenios disponibles, consulte el apartado 10.5 (Los Toms) del manual de MASCHINE 2.0.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en números de nota MIDI y en cents. El rango de valores abarca desde 57.00 (NOTE A2) hasta 71.00 (NOTE B3). El valor por defecto es 57.00.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Tension	Ajusta, en porcentaje, la tensión del parche; permitiendo un cambio tonal más largo y grande. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 80.0%).

Página avanzada (Advanced)

La pagina de [Advanced](#) de este ingenio no contiene parámetros.

Página de la modulación

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de [Modulation](#) solo presenta un parámetro: [Velocity](#).

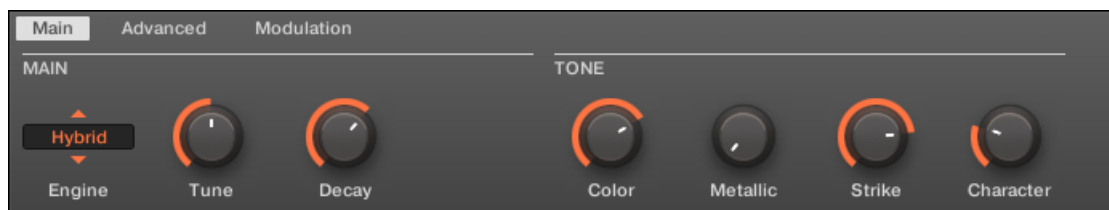
Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van de -100.0% a 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

5.1.3 Drumsynth Hi-hat - Hybrid


Hybrid es un charles acústico de sonido distintivo que genera timbres acústicos hasta electrónicos. Brinda auténticas propiedades acústicas como los siseos producidos por el parámetro de Rattle o características electrónicas generadas por el parámetro de Metallic. La automatización de estos controles permite crear secuencias de charles muy originales.



El Hybrid seleccionado en el panel del charles del área del plugines.



El Hybrid seleccionado en el área de control (página general (Main)).



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el área de plugines de la vista conjunta. Para más información consulte el apartado 9.4 (El área de plugines) del manual de MASCHINE 2.0.

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Hybrid. Para más información sobre los ingenios disponibles, consulte el apartado 10.4 (Los Hi-hats) del manual de MASCHINE 2.0.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en tanto por ciento. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 65.0%).
Sección TONE	
Color	Ajusta la frecuencia de recorte de distintos filtros de pasobajo para lograr el timbre deseado. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado: 71.0%).
Metallic	Ajusta, en porcentaje, el carácter metálico de un sonido enarmónico. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado: 0.0%).
Strike	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 80.0%).
Character	Ajusta una amplia variedad tímbrica, desde sonidos disonantes hasta metálicos. Los valores comprendidos van de 0.0 a 100.0% (predeterminado: 25%).

Página avanzada (Advanced)

Elemento	Descripción
Sección HYBRID	
Bend	Ajusta la intensidad de la envolvente de tono. Se trata de un control bipolar comprendido entre -100.0 y 100.0% (valor por defecto: 0.0%).
Rattle	Ajusta la intensidad del siseo del charles. Es más patente en declives largos. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

Página de la modulación

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de [Modulation](#) solo presenta un parámetro: [Velocity](#).

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van de -100.0% a 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

5.1.4 Drumsynth Cymbal - Crash


El Crash produce una gran variedad de sonidos de platillo, desde los típicos sonidos del 909 hasta timbres más acústicos. Sus parámetros brindan una variedad expresiva muy amplia.



El Crash seleccionado en el panel de platillos del área de plugines.



El Crash seleccionado en el área de control (página general (Main)).



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el área de plugines de la vista conjunta. Para más información consulte el apartado 9.4 (El área de plugines) del manual de MASCHINE 2.0.

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Cymbal. Los ingenios disponibles son Crash y Ride .
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en números de nota MIDI y en cents. Los valores disponibles van desde 0.00 hasta 100.0% (valor por defecto: 30.0%).
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 70.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 70.0%).
Width	Ajusta la imagen estéreo percibida (como valor porcentual). A cero por ciento, el sonido es monoaural y a 100%, el sonido presenta una amplia imagen este-reofónica, replicando el efecto de una grabación con micrófonos aéreos. Los va-lores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Sección COLOR	
Density	Ajusta el porcentaje de la complejidad del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Tone	Ajusta el porcentaje del balance espectral. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Mode	Selecciona tres modos de sonoridad: Metallic (predeterminado), Normal y Soft.

Página avanzada (Advanced)

La pagina de [Advanced](#) de este ingenio no contiene parámetros.

Página de la modulación

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de **Modulation** solo presenta un parámetro: **Velocity**.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van de -100.0% a 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

5.1.5 Drumsynth Cymbal - Ride


El Ride es una emulación acústica que permite golpear el platillo de varias maneras a través de los parámetros de Edge y Bell. La gama de sonidos comprendida va desde sonidos suaves de Jazz hasta variantes más ruidosas y fuertes.



El Ride seleccionado en el panel de platillos del área de plugines.



El Ride seleccionado en el área de control (página general (Main)).



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el área de plugines de la vista conjunta. Para más información consulte el apartado 9.4 (El área de plugines) del manual de MASCHINE 2.0.

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Cymbal. Los ingenios disponibles son Crash y Ride .
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en números de nota MIDI y en cents. La escala comprendida va de 0.00 a 1.00. El valor predeterminado es 0.30.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 70.0%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 70.0%).
Width	Ajusta la imagen estéreo percibida (como valor porcentual). A cero por ciento, el sonido es monoaural y a 100%, el sonido presenta una amplia imagen este-reofónica, replicando el efecto de una grabación con micrófonos aéreos. Los va-lores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Sección STRIKE	
Edge	Ajusta el punto donde el platillo es golpeado. El borde del platillo (100%) pro-duce un sonido amorfo. La parte central (0.0%) genera un sonido más agudo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Bell	Ajusta porcentualmente la frecuencias altas de una banda estrecha. Valor pre-determinado: 0.0%.

Página avanzada (Advanced)

Elemento	Descripción
Sección HYBRID	
Character	Ajusta porcentualmente una amplia variedad tímbrica, desde sonidos disonantes hasta metálicos. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 20.0%).
Tail	Ajusta la duración de la cola del sonido por medio de una envolvente. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 100.0%).

Página de la modulación

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de [Modulation](#) solo presenta un parámetro: [Velocity](#).

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van de -100.0% a 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

5.2 Nuevos efectos

5.2.1 Cabinet Emulation

Cabinet Emulation es un componente que brinda un control total sobre las etapas de grabación (posamplificación) de una guitarra. Incluye cuatro tipos de caja de altavoces y seis micrófonos de posición variable.



El efecto Cabinet Emulation en el área de plugines.



El Cabinet Emulation en el área de control (página general (Main)).

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección CABINET	
Cabinet	Selecciona cuatro tipos distintos de cajas de altavoces. Las opciones son: <ul style="list-style-type: none">American CabinetBritish CabinetVintage CabinetModern Cabinet
Sección MICROPHONE	

Elemento	Descripción
Microphone	Ofrece seis clases de micrófonos. Las variantes son: <ul style="list-style-type: none">• Dynamic 57• Dynamic 421• Dynamic 441• Ribbon 121• Condenser 47• Condenser 67
Distance	Ajusta la distancia entre el micrófono y los altavoces. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 0.0%).
Sección OUTPUT	
Mix	Ajusta la proporción entre la señal con efecto y la señal original. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 100.0%).

5.2.2 **Reverb Room**

El Reverb Room es un efecto que se acomoda muy bien con sonidos de percusión, especialmente al emplear cajas redoblantes. Los parámetros de **Room Size** y **Pre Delay** ofrece la posibilidad de crear efectos muy singulares.



El efecto de Reverb en el área de plugins.



El Reverb en el área de control (página general (Main)).

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección ROOM	
Mode	Permite seleccionar tres modos básicos de reverberación: Room, Hall y Plate (predeterminado: Room).
Reverb Time	Ajusta el tiempo de declive de la reverberación. Gírelo en sentido horario para incrementar el declive. Los valores disponibles van de 0.5 s a 20.2 s (predeterminado: 1.0 s)
Reverb Size	Ajusta el volumen de la sala. Gire en sentido horario para incrementar el espacio percibido y las reverberaciones. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 20.0%).
Sección COLOR	
Damping	Ajusta la absorción de las frecuencias altas de la señal reverberada. Este control determina la velocidad del descenso de las frecuencia altas. El efecto hace que el sonido se vuelva gradualmente más apagado y cálido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Modulation	Ajusta la intensidad de la modulación. Un valor de 0 apaga la modulación de retardo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 50.0%).
Diffusion	Controla la densidad de las reflexiones de la sala virtual. Un valor de difusión bajo hace que los ecos suenen nítidos y espaciados. Un valor alto, crea reflexiones tan pegadas que suenan como un ruido indistinto. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 80.0%).
Pre Delays	Ajusta el retardo inicial entre la señal original y la primera reverberación. Valores altos permite resultados muy creativos. Los valores disponibles van de 0.0 ms a 250. ms (predeterminado: 0.0 ms).

Elemento	Descripción
Sección OUTPUT	
Mix	Ajusta la proporción entre la señal con efecto y la señal original. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado: 50.0%).

Página de ecualización

La página de EQ contiene los parámetros que permiten ajustar la ecualización de la reverberación.

Elemento	Descripción
Sección EQ	
High Cut	Ajusta las frecuencias altas de la señal reverberada. Los valores comprendidos van desde 20.0 kHz hasta 2.0 kHz (predeterminado: 20.0 kHz).
Low Shelf	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal reverberada. Los valores se miden en decibelios y van de 0.0 dB a -12.0 dB (predeterminado: 0.0 dB).

5.2.3 Reverb Hall

El Reverb Hall ofrece un efecto de reverberación natural y espacioso que va muy bien con sonidos tonales. Usado con un tiempo largo de reverberación, brinda un sonido exuberante muy apropiado para crear música ambiente o experimental. Los parámetros de Room Size y Pre Delay ofrece la posibilidad de crear efectos muy singulares.



El efecto de Reverb en el área de plugines.



El Reverb en el área de control (página general (Main)).

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección ROOM	
Mode	Permite seleccionar tres modos básicos de reverberación: Room, Hall y Plate (predeterminado: Room).
Reverb Time	Ajusta el tiempo de declive de la reverberación. Gírelo en sentido horario para incrementar el declive. Los valores disponibles van de 0.5 s a 20.2 s (predeterminado: 2.2 s).
Reverb Size	Ajusta el volumen de la sala. Gire en sentido horario para incrementar el espacio percibido y las reverberaciones. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 100.0%).
Sección COLOR	
Damping	Ajusta la absorción de las frecuencias altas de la señal reverberada. Este control determina la velocidad del descenso de las frecuencia altas. El efecto hace que el sonido se vuelva gradualmente más apagado y cálido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Modulation	Ajusta la intensidad de la modulación. Un valor de 0 apaga la modulación de retardo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 40.0%).
Softness	Altera el equilibrio entre las primera reflexiones y la última parte de la cola del retardo. También, cambia la intensidad de difusión existente. Permite suavizar el ataque, situándolo más al fondo, de manera que no enturbie demasiado la sequedad del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 90.0%).

Elemento	Descripción
Pre Delays	Ajusta el retardo inicial entre la señal original y la primera reverberación. Valores altos permite resultados muy creativos. Los valores disponibles van de 0.0 ms a 250. ms (predeterminado: 0.0 ms).
Sección OUTPUT	
Mix	Ajusta la proporción entre la señal con efecto y la señal original. Los valores disponibles van de 0.0 a 100.0% (predeterminado: 50.0%).

Página de ecualización

La página de [EQ](#) contiene los parámetros que permiten ajustar la ecualización de la reverberación.

Elemento	Descripción
Sección EQ	
High Cut	Ajusta las frecuencias altas de la señal reverberada. Los valores comprendidos van desde 20.0 kHz hasta 2.0 kHz (predeterminado: 20.0 kHz).
Low Shelf	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal reverberada. Los valores se miden en decibelios y van de 0.0 dB a -12.0 dB (predeterminado: 0.0 dB).

5.2.4 Analog Distortion

Analog Distortion es un efecto que puede usarse para poner mayor aspereza en percusiones y sonidos de guitarra.



El panel del efecto Analog Distortion en el área de plugines.



El Analog Distortion en el área de control (página general (Main)).

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MODE	
Mode	Ofrece dos modos de distorsión: Analog y Mulholland (predeterminado).
Sección DISTORTION	
Saturación	Ajusta la intensidad de la saturación aplicada a la señal. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 25.0%).
Bass	Atenúa las frecuencias bajas de la señal distorsionada. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 100.0%).
Tone	Ajusta la frecuencia del filtro de pasobajo. El filtrado de la señal distorsionada producirá un tono más suave. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 100.0%).

Elemento	Descripción
Focus	Modifica el rango de frecuencias de la señal procesada, adelantándolo ligeramente. El efecto es más pronunciado cuando el parámetro de Definition está ajustado con valores bajos.
Definition	Determina el grado de relieve del efecto de distorsión. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Sección OUTPUT	
Mix	Mix permite ajustar la proporción del efecto en relación con la señal original de audio. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 100.0%).

5.2.5 Modos del limitador: Transparent

El Limiter hace dos cosas: asegura que el nivel de la señal permanezca por debajo de 0 dB, evitando así el riesgo de distorsión. Pero incrementa también el volumen total percibido (al reducir el umbral). Se recomienda colocar el limitador en un nicho de plugin del máster.

Si este efecto es aplicado a un sonido o a un grupo, también ofrece controles para ajustar el encadenamiento de otra señal.



El panel del Limiter en el área de plugines.



El Transparent seleccionado en el área de control (página general (Main)).

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MODE	
Mode	Selecciona dos tipos de compresión diferentes. Los modos son Legacy y Transparent.
Sección DEPTH	
Threshold	Determina el umbral pasado el cual el limitador entra en acción. Si quiere prevenir que la señal distorsione, déjelo en 0 dB; si desea una señal un poco más fuerte, gire la perilla a la izquierda. El rango de valores disponibles es de -40 dB a 0.0 dB (predeterminado: 0.0 dB).
Release	El tiempo que tarda el limitador en cesar su actividad después de que la señal cae por debajo del umbral. Con tiempos largos de relajación, el sonido tardará más tiempo en volver a la normalidad. El rango de valores se ajusta en milisegundos y va desde 1.0 ms hasta 500.0 ms (predeterminado: 1.0 ms)
Sección OUTPUT	
Ceiling	Ajusta el tope o volumen máximo de salida. El volumen de la señal no podrá sobrepasar dicho límite. Los valores disponibles van de -40.0 dB a -0.3 dB (predeterminado: -0.3 dB).

Side-Chain Input

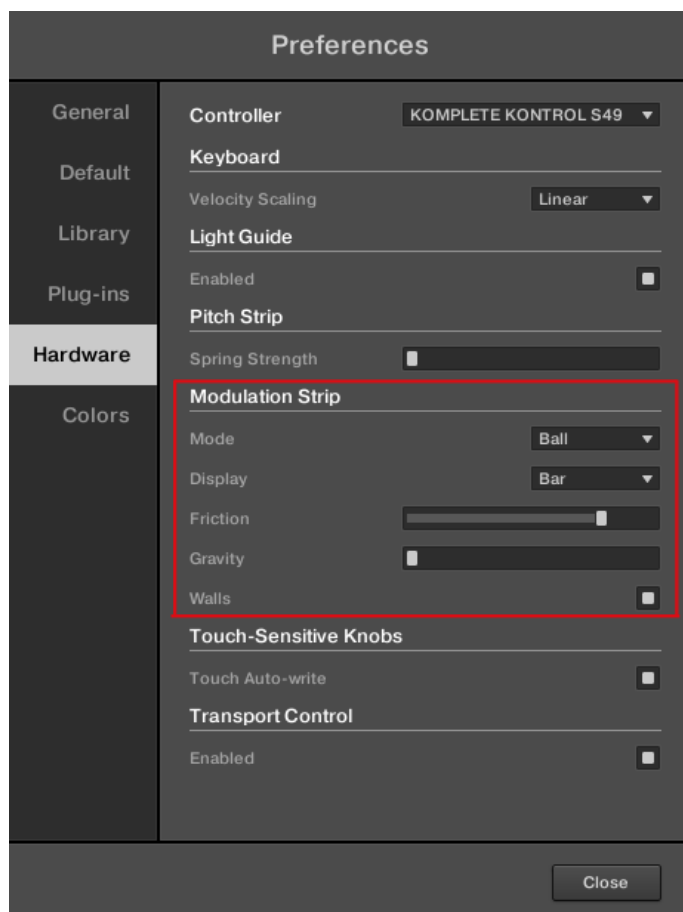
Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de Modulation solo presenta un parámetro: Velocity.

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Source	<p>Selecciona la señal de audio que desea emplear como encadenamiento lateral para controlar el plugin. Las opciones disponibles son: None (encadenamiento deshabilitado, opción predeterminada), las salidas de todos los otros sonidos y las salidas de todos los otros grupos.</p> <p>En el menú, estas salidas serán indicadas de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupos: [Nombre del grupo] (p. ej., Drums) • En sonidos: [Nombre del grupo]: [Nombre del sonido] (p. ej., Drums: Kick). • En el visor del selector, estas salidas aparecen abreviadas de la siguiente manera: • En grupos: [Nombre del grupo] (p. ej., Drums) • En sonidos: [Letra y número del grupo: S[número del sonido] (p. ej., A1:S4, es decir, el Sonido 4 del Grupo A1)
Gain	Ajusta el volumen de entrada de la señal lateral. Los valores disponibles van de 0.0 a 1.0 (predeterminado: 1.0).
Sección FILTER	
Filter	Activa un filtro en la señal lateral. Este filtro puede usarse para que el plugin sea controlado solamente por un rango específico de frecuencias del encadenamiento lateral. Los valores disponibles van de apagado (off; predeterminado) a encendido (on).
Center Freq	Ajusta el centro de frecuencias del filtro. El rango de valores comprendido va de 20.0 kHz a 20.0 kHz (predeterminado: 632.5 kHz).
Width	Ajusta la amplitud de banda del filtro. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).

5.3 Integración de KOMPLETE KONTROL S-SERIES

Los teclados KOMPLETE KONTROL S-SERIES de Native Instruments ofrecen una estrecha integración con la operatoria de MASCHINE; constituyendo un aditamento ideal para la ejecución de las partes melódicas de cualquier proyecto. MASCHINE 2.3 estrena las siguientes funciones integradas:

5.3.1 Tira de modulación



El panel de preferencias con los ajustes de la tira de modulación (Modulation Strip).

La tira derecha del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES es un control de modulación muy versátil. Presenta cinco modalidades seleccionables en el menú de modos de la ficha de Hardware del panel de preferencias del programa MASCHINE:

- **Standard:** es el modo predeterminado de la tira de modulación del teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES y se corresponde con la función habitual de un control de modulación. Bajo este modo, la tira registra la posición del dedo y la convierte al valor correspondiente del parámetro asignado. Al posar el dedo sobre la tira, el valor queda automáticamente determinado según la posición registrada. El modo estándar presenta, además, los ajustes siguientes:
 - **Display:** es un menú que permite seleccionar la manera de visualizar el estado de la tira de modulación. Las opciones posibles son Bar y Dot. Bar muestra un barra de LED encendidos a partir de la posición inicial hasta el valor vigente en la tira. Dot muestra un pequeño punto encendido a la altura del valor vigente.
- **Spring:** este modo simula la elasticidad de un resorte que se estira en ambos sentidos desde la posición central de la tira. La posición vigente del resorte (el valor del parámetro) queda señalada por un LED azul. Al poner el dedo en algún lugar de la tira, el valor salta automáticamente hasta dicha posición y se queda allí mientras el dedo se mantenga sobre la tira. Al sacar el dedo, el valor retornará a la posición predeterminada. El modo elástico presenta, adicionalmente, los ajustes siguientes:
 - **Display:** es un menú que permite seleccionar la manera de visualizar el estado de la tira de modulación. Las opciones posibles son Bar y Dot. Bar muestra un barra de LED encendidos a partir de la posición inicial hasta el valor vigente en la tira. Dot muestra un pequeño punto encendido a la altura del valor vigente.
 - **Strength:** ajusta la celeridad del resorte para volver a la posición por defecto. Cuanto mayor sea el valor ajustado, más rápida será la respuesta del resorte.
- **Ball:** este modo simula el movimiento de una bola atraída por el dedo deslizado por la tira. Un LED azul marca la posición vigente de la bola (el valor del parámetro). Al posar el dedo sobre la tira, la bola se desplazará en dirección al dedo y se detendrá al alcanzar su posición. Si antes levanta el dedo, la bola sostendrá su impulso y continuará su recorrido hasta que la "fricción" sobre la superficie la obligue a detenerse. También, es posible "arrojar" la bola, arrastrando el dedo desde la posición de la bola hacia cualquier dirección para, luego, levantarlo. Cuanto más rápido arrastre, mayor será la velocidad de la bola. Este modo presenta las siguientes opciones:
 - **Display** este menú permite seleccionar la manera de visualizar el estado de la tira de modulación. Las opciones posibles son Bar y Dot. Bar muestra un barra de LED encendidos a partir de la posición inicial hasta el valor vigente. Dot muestra un pequeño punto encendido a la altura del valor vigente.

- **Friction:** ajusta la "fricción" de la bola al desplazarse tras levantar el dedo. A mayor fricción, mayor oposición al movimiento de la bola. Cuando el deslizante está completamente a la izquierda, la bola no se detendrá nunca. Completamente a la derecha, la bola se detendrá instantáneamente.
- **Gravity:** ajusta la atracción hacia la posición del dedo. Cuanto mayor sea el valor de Gravity, más rápido se moverá la bola. Este parámetro no afecta el movimiento de la bola arrojada con el dedo (ver arriba).
- **Walls:** este botón permite ajustar el comportamiento de la bola cuando llega al límite del rango de valores. Cuando Walls está encendido (On), la bola rebota al llegar al límite y continúa su movimiento en la dirección opuesta. Si está desactivado (Off), la pelota salta hacia el otro extremo y continúa en la misma dirección.
- **Tempo:** similar al modo de la bola, simula el movimiento de una bola que es atraída por el dedo. Un LED azul marca la posición vigente de la bola (el valor del parámetro). Se maneja de la misma manera que Ball, pero, en este caso, el movimiento de la bola sigue un ritmo constante en vez de desacelerar y detenerse. Esto permite crear modulaciones sincronizadas con el tempo. Al usar KOMPLETE KONTROL con MASCHINE, el tempo queda definido por el programa MASCHINE. Al usar KOMPLETE KONTROL como aplicación independiente, el tempo es ajustado en la cabecera del programa. Este modo presenta las siguientes opciones:
 - **Display** este menú permite seleccionar la manera de visualizar el estado de la tira de modulación. Las opciones posibles son Bar y Dot. Bar muestra un barra de LED encendidos a partir de la posición inicial hasta el valor vigente. Dot muestra un pequeño punto encendido a la altura del valor vigente.
 - **Rate:** este menú permite seleccionar entre 13 tipos de compás para establecer el ritmo de la pelota en relación con el tempo. Los valores van desde 1/8 hasta 4/1, incluyendo compases con tresillos y puntillos.
 - **Friction:** ajusta la celeridad con que el movimiento de la bola se equipara con el tempo. Cuanto mayor se el valor ajustado, más rápidamente alcanzará la bola el ritmo establecido en el menú de Rate. Cuando el deslizante está totalmente a la derecha, la bola asume instantáneamente el ritmo establecido.
 - **Gravity:** ajusta la atracción hacia la posición del dedo. Cuanto mayor sea el valor de Gravity, más rápido se moverá la bola. Este parámetro no afecta el movimiento de la bola al ser arrojada con el dedo (ver arriba).

- **Walls:** este botón permite ajustar el comportamiento de la bola cuando llega al límite del rango de valores. Cuando Walls está encendido (On), la bola rebota al llegar al límite y continúa su movimiento en la dirección opuesta. Si está desactivado (Off), la pelota salta hacia el otro extremo y continúa en la misma dirección.
- **Stepped:** este modo divide la tira de modulación entre dos y cinco partes, indicadas por LED blancos. Al presionarlas con el dedo, cada sección acciona escalonadamente sus valores respectivos sobre todo el rango de modulación. Tres LED de color azul señalan la sección activa vigente (valor del parámetro). Este modo presenta las opciones siguiente:
 - **Divisions:** este menú permite seleccionar el número de secciones en que se divide la tira de modulación.

5.3.2 Modo "Hold" del arpegiador

Este modo permite sostener las notas tocadas con el arpegiador.

Para emplear esta función desde el controlador:

5.3.2.1 MASCHINE STUDIO

1. Presione **SHIFT** + **PAD MODE** para ingresar al modo del teclado.
 2. Mantenga presionado **NOTE REPEAT** para acceder al arpegiador.
 3. Presione el Botón 3 **HOLD** para habilitar la función de sostén del arpegiador.
 4. Presione el Botón 2 **LOCK** si desea fijar el arpegiador para trabajar en otros modos.
- Las notas arpegiadas quedarán sostenidas. Presione el Botón 3 otra vez para desactivar **HOLD**.



Presione **SHIFT** + Botón 3 para acceder a **FOLLOW**.

5.3.2.2 MASCHINE MK1 / MK2

1. Presione **SHIFT** + **PAD MODE** para ingresar al modo del teclado.
2. Mantenga presionado **NOTE REPEAT** para acceder al arpegiador.
3. Presione el Botón 3 **HOLD** para habilitar la función de sostén del arpegiador.
4. Presione el Botón 2 **LOCK** si desea fijar el arpegiador para trabajar en otros modos.

→ Las notas arpegiadas quedarán sostenidas. Presione el Botón 3 otra vez para desactivar **HOLD**.

5.3.2.3 MASCHINE MIKRO

1. Presione **SHIFT + PAD MODE** para ingresar al modo del teclado.
 2. Mantenga presionado **NOTE REPEAT** para acceder al arpegiador.
 3. Presione el botón de flecha derecho, bajo el visualizador, para seleccionar **HOLD**.
 4. Gire el transductor de control para habilitar la función de sostén del arpegiador.
 5. Presione el Botón 3 **LOCK** si desea fijar el arpegiador para trabajar en otros modos.
- Las notas arpegiadas quedarán sostenidas. Gire el transductor otra vez para desactivar **HOLD**.

5.4 Otros cambios

5.4.1 Formato de archivo de los plugines de Native Instruments

MASCHINE 2.3 incluye un formato de archivo mejorado para los presets de plugines de instrumento creados por el usuario. Este formato de archivo permite guardar la extensión original del plugin y el libre intercambio de archivos entre el plugin de instrumento en modo independiente, MASCHINE y KOMPLETE KONTROL.



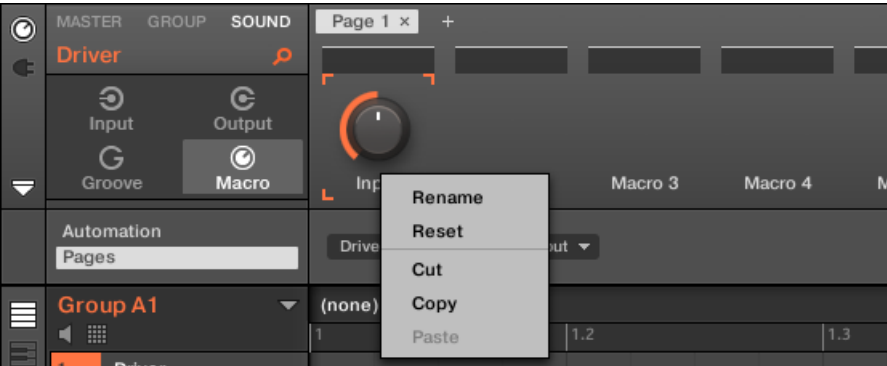
Para usar esta función, verifique que los plugines de Native Instruments se encuentren actualizados. Utilice el Service Center o ingrese a su cuenta de Native Instruments para encontrar las últimas actualizaciones.

5.4.2 Área de asignaciones

El menú contextual (clic-secundario) del área de asignaciones ofrece ahora las opciones de cortar (**Cut**) y pegar (**Paste**) para parámetros externos de un plugin. Además, la opción de copiado (**Copy**) está disponible para macros de MASCHINE. Las páginas del área de asignaciones presentan también las opciones de borrado **Delete** y **Delete All** en su menú contextual.

Macros

Los macrocontroles permiten controlar desde un solo lugar un conjunto de parámetros de fuentes diferentes. Los macrocontroles están disponibles en los tres canales (sonidos, grupos y máster) y resultan de gran utilidad al tocar porque permiten seleccionar un juego de parámetros de diversas fuentes y manipularlos en una sola pantalla.



El menú de propiedades de los macrocontroles.

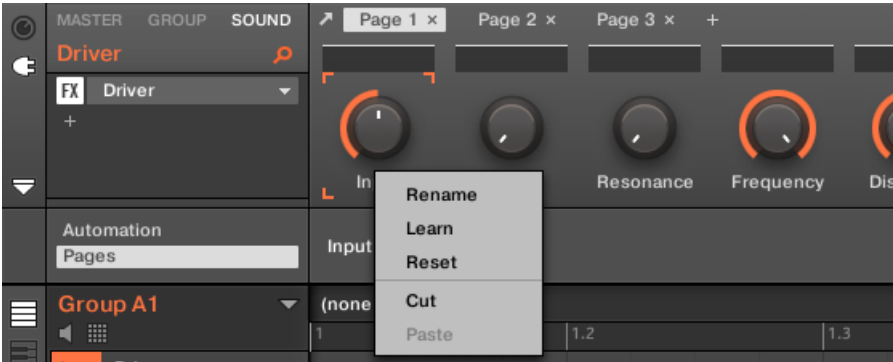
Al abrir el área de asignaciones y seleccionar la pestaña de Pages, pulse el botón secundario del ratón sobre un nicho asignado o sin asignar para abrir el menú contextual.

El menú contextual presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo de teclado
Rename	Cambia el nombre del macro.	Ctrl + R / Cmd + R
Reset	Restablece el macro.	
Cut	Corta el macro para pegarlo en otra posición.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copia el macro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Pega el macro cortado o copiado en una nueva posición.	Ctrl + V / Cmd + V

Área de asignaciones - páginas del plugin

Cuando el panel de Pages aparece seleccionada en el área de asignaciones, el menú contextual se abrirá al clicar el botón secundario sobre un nicho asignado o sin asignar.



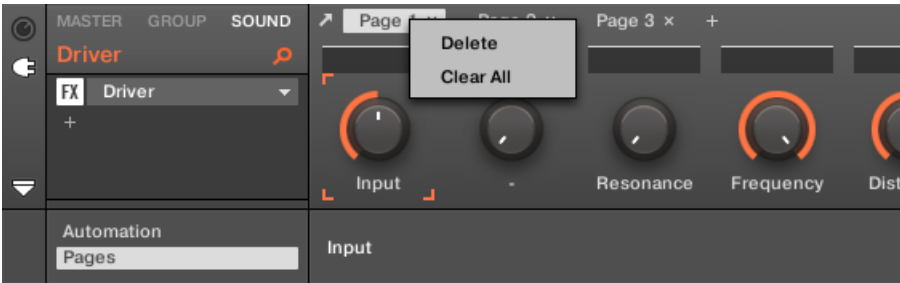
El menú contextual de los parámetros del plugin.

El menú contextual presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo de teclado
Rename	Cambia el nombre del macro.	Ctrl + R / Cmd + R
Learn	Activa el modo de aprendizaje.	
Reset	Restablece el macro.	
Cut	Corta el macro para pegarlo en otra posición.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copia el macro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Pega el macro cortado o copiado en una nueva posición. El pegado solo es posible cuando se trata de parámetros del mismo plugin. Es decir, Paste solo está disponible al trabajar sobre el mismo plugin y querer pegarlo en otro lugar.	Ctrl + V / Cmd + V

Páginas del área de asignaciones (parámetros y macros)

Cuando el panel de Pages aparece seleccionada en el área de asignaciones, un menú contextual se abrirá al clicar el botón secundario del ratón.



El menú contextual de las páginas del área de asignaciones.

Este menú presenta las opciones siguientes:

Opción del menú	Descripción	Atajo de teclado
Delete	Elimina la asignaciones de la página vigente.	
Clear All	Borra las asignaciones y elimina todas las páginas.	

5.4.3 Seleccionar de nichos de plugin con el buscador

El buscador permite ahora seleccionar directamente los nichos de plugin empleando el botón de **SHIFT**. **SHIFT** permite acceder transitoriamente al modo de plugines y efectuar una selección en la lista de plugines. El buscador permite cargar plugines en los tres niveles de direccionamiento del audio (sonidos, grupos y máster).

5.4.3.1 Seleccionar otro nicho de plugin con el buscador de MASCHINE STUDIO

Para cambiar el foco de selección de un nicho de plugin con el buscador:

1. Presione el botón de **BROWSE**.
 2. Presione **SHIFT** y, luego, presione los Botones 5 o 6 para seleccionar un nicho de plugin.
- El foco de selección puede operarse desde el buscador.

5.4.3.2 Seleccionar otro nicho de plugin con el buscador de MASCHINE MK2

Para cambiar el foco de selección de un nicho de plugin con el buscador:

1. Presione el botón de **BROWSE**.

2. Presione **SHIFT** y, luego, presione los Botones 7 u 8 para seleccionar un nicho de plugin.
- El foco de selección puede operarse desde el buscador.

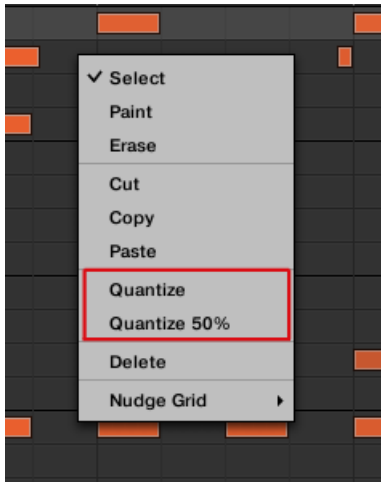
5.4.3.3 Seleccionar otro nicho de plugin con el buscador de MASCHINE

Para cambiar el foco de selección de un nicho de plugin con el buscador:

1. Presione el botón de **BROWSE**.
 2. Presione **SHIFT** y, luego, presione los Botones 7 u 8 para seleccionar un nicho de plugin.
- El foco de selección puede operarse desde el buscador.

5.4.4 Cuantificar eventos con el menú contextual del editor de pautas

Las opciones de cuantificación (Quantize y Quantize 50%) aparecen ahora disponibles en el menú contextual del editor de pautas. Estas opciones cumplen la misma función que las opciones de Quantize y Quantize 50% de controlador MASCHINE.



Quantize y Quantize 50% en el menú contextual del editor de pautas.

Para aplicar la cuantificación desde el programa:

1. En el editor de pautas, seleccione los eventos que desea cuantificar. Si no selecciona nada, todo el contenido de la pauta será cuantificado.

2. Para aplicar una cuantificación completa de los eventos seleccionados, pulse un clic con el botón secundario y seleccione **Quantize** en el menú contextual.
3. Para aplicar una cuantificación moderada, pulse un clic con el botón secundario y seleccione **Quantize 50%** en el menú contextual.
4. Para revertir/rehacer la cuantificación, utilice las teclas: Ctrl+Z/Ctrl+Y (Cmd+Z/Cmd+Y en Mac).



Para más información sobre la cuantificación y la selección de eventos, consulte el manual de MASCHINE disponible en el menú de ayuda (Help) del programa.

5.4.5 Exportar MIDI

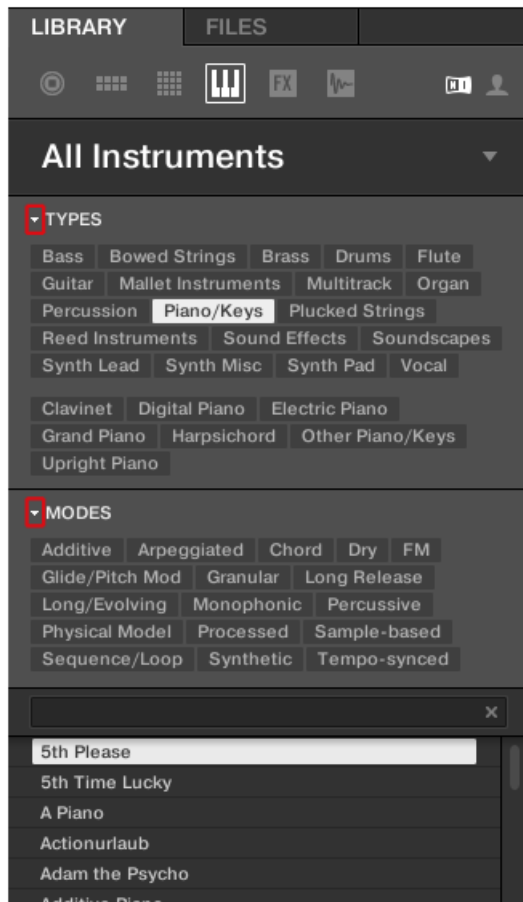
Los sonidos que no contienen eventos de nota en la pauta de un grupo se exportan con pistas MIDI vacías. De esta forma, si se exportan varias pautas y algunos sonidos del grupo contienen notas solamente en algunas de estas pautas, se obtendrá una asignación consistente de notas a pistas MIDI en todas las pautas exportadas. También, al exportar una pauta y luego reimportarla en MASCHINE, la notas estarán siempre mapeadas sobre los sonidos correctos.

5.4.6 Buscador de la biblioteca

Las secciones de tipos y modos de la biblioteca (**TYPES** y **MODES**) pueden minimizarse para dar mayor espacio a la lista de resultados.

Para minimizar las secciones de atributos:

- Pulse un clic sobre el triangulito situado a la izquierda de los atributos (**TYPES** o **MODES**).
- Las secciones quedarán minimizadas y los resultados ocuparán el espacio disponible. Vuelva a clicar el triángulo para reabrir las secciones.



El triángulo junto a los atributos (TYPES y MODES)

5.4.7 Cortar samples

Al aplicar un sample cortado sobre el sonido de un grupo vacío, la nota fundamental estará constituida por C-2, cubriendo las zonas de teclas ocupadas por los cortes.

La nota fundamental (Root Key) es un parámetro que comparten todos los sonidos de un grupo. Sin embargo, al aplicar cortes sobre un sonido, estos cortes empezarán siempre a partir de la nota más baja posible para posibilitar el mayor número de cortes. Si un grupo cuenta ya con

sonidos, la nota fundamental no sufrirá cambios, después de aplicar los cortes, para no modificar así los sonidos existentes. Esto, sin embargo, provocaría un desajuste entre los pads y los cortes respectivos en la ficha Slice del editor de samples y en la forma en que son aplicados sobre el sonido. Típicamente la fundamental expresada por la nota C3 se tocaría con el Pad 1, mientras que el corte más bajo comenzaría en la nota C2. Para evitar este desajuste y para acceder a los cortes de un sonido en el orden con que fueron creados, los cortes se pueden aplicar sobre el sonido de un grupo cuyos sonidos no tengan nada cargado. Esto funciona también al cargar un sample en el sonido de un grupo vacío.

5.4.8 Modos de entrada MIDI

MASCHINE permite tocar los sonidos a través de notas MIDI (p. ej., a través de un teclado MIDI).

Por defecto, y si ningún otro tipo de configuración, las notas MIDI ingresan a través de cualquier puerto MIDI y cualquier canal

MIDI puede accionar el tono del sonido en foco. Además, es posible seleccionar que un sonido no reciba entrada MIDI y, también, definir el ingreso MIDI de manera predeterminada en las preferencias del programa.



El menú de la entrada MIDI

La entrada MIDI puede configurarse de la siguiente manera:

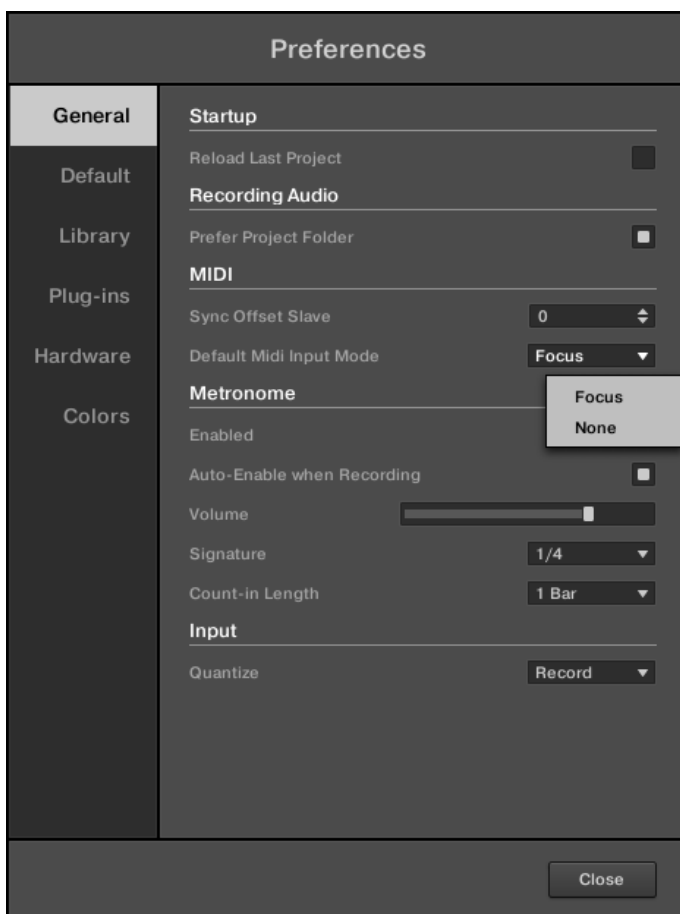
- **Default:** establece la configuración predeterminada (definida en el panel de preferencias de MASCHINE). Este ajuste se define en la sección de [MIDI](#) de la página [General](#). La configuración predeterminada puede definirse con las opciones de [Focus](#) o [None](#).

- **Focus:** la entrada MIDI de cualquier controlador conectado puede emplearse para accionar el nicho de sonido en foco (es decir, seleccionado).
- **None:** el sonido no puede recibir datos MIDI.
- **All:** el sonido puede recibir datos de todos los dispositivos MIDI conectados.
- **Device Name:** el sonido solo puede recibir datos MIDI del dispositivo conectado seleccionado en el menú de entradas MIDI. Por ejemplo, un dispositivo MIDI que envía mensajes de tono como el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES.

Configurar el modo de entrada MIDI predeterminado

Para seleccionar el modo predeterminado de entrada MIDI:

1. Abra el panel de preferencias: haga clic en *Preferences...*, en el menú de **Maschine** (Mac OS X), o en el menú de archivos (**File**) (Windows) de la barra de menús de la aplicación, o en el submenú de archivos (*File*) del menú de MASCHINE:
 2. Luego, pulse un clic en la pestaña de **General**, a la izquierda del panel, para seleccionar la ficha general.
 3. En la sección de **MIDI**, seleccione el modo de entrada MIDI deseado:
Focus: la entrada MIDI de cualquier controlador conectado puede emplearse para accionar el nicho de sonido en foco (es decir, seleccionado).
None: el sonido seleccionado no puede recibir datos MIDI.
- Cuando **Default** aparece seleccionado como entrada MIDI, se emplea el modo de entrada MIDI del panel de preferencias.



Ajuste MIDI predeterminado en la ficha general de las preferencias de MASCHINE.

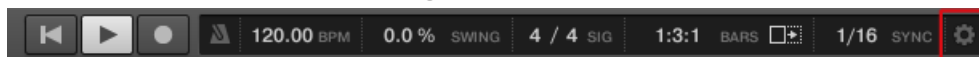
5.4.9 Accionar escenas vía MIDI

El modo de escenas del controlador MASCHINE puede ser configurado para accionar escenas por medio de mensajes MIDI. Cuando MASCHINE funciona como plugin, estos datos MIDI son enviados a la aplicación anfitriona. Cuando MASCHINE funciona como un programa independiente, los datos MIDI se envían a todos los dispositivos MIDI activados.

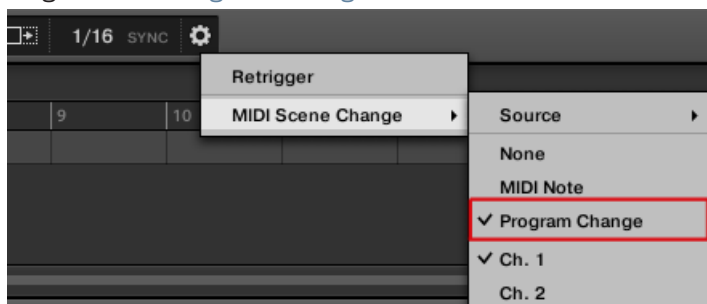
Mensajes MIDI de cambio de programa (cambio de escenas) pueden usarse para la grabación de escenas en la aplicación anfitriona; así, las escenas grabadas pueden guardarse en el anfitrión y, luego, ser retornadas a MASCHINE para su ejecución y accionamiento en el orden de grabación empleado.

Para enviar mensajes MIDI de cambio de escena

1. En la cabecera de MASCHINE, haga clic en la rueda dentada.



2. Seleccione [MIDI Scene Change](#).
3. Haga clic en [Program Change](#).



- MASCHINE enviará mensajes de cambio de programa cuando las escenas sea accionadas desde la página de escenas (**SCENE**) del controlador MASCHINE.

6 Lo nuevo de MASCHINE 2.2

Este capítulo describe los cambios y nuevas funciones de MASCHINE 2.2.

Los cambios y adiciones más importantes realizados son los siguientes:

- **Funciones de ejecución:** MASCHINE 2.2 introduce funciones avanzadas para la generación de acordes, escalas y arpeggios cuando los pads funcionan en el modo del teclado. Estas nuevas características amplían grandemente las posibilidades melódicas de los pads al ejecutar grabaciones o recitales en vivo. Véase [↑6.1, Nuevas funciones de ejecución musical](#).
- **Integración de KOMplete KONTROL S-SERIES:** Los flamantes teclados KOMplete KONTROL S-SERIES de Native Instruments ofrecen una completa integración con la operatoria de MASCHINE; constituyendo un aditamento ideal para la ejecución de las partes melódicas de cualquier proyecto. Consúltese 4.2.
- **Perillas sensibles del controlador MASCHINE STUDIO:** Ahora, las Perillas 1–8 del controlador MASCHINE STUDIO son sensibles al tacto y responden también al simple contacto de los dedos. ¡Esto permite toda una gama de posibilidades de control y manejo en las distintas modalidades de trabajo de MASCHINE! Consúltese [↑6.2.8, Ajustar las opciones del teclado en las preferencias de MASCHINE](#).
- Cambios menores de MASCHINE 2.2
 - MIDI Thru puede habilitarse en sonidos y grupos para permitir una mejor integración de MASCHINE en entornos anfitriones. Consúltese [↑6.4.1, MIDI Thru para sonidos y grupos](#).
 - Un menú de controladores (**Controller**) fue añadido a la página de dispositivos (**Hardware**) del panel de preferencias (**Preferences**). Consúltese [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).
 - Integración completa con los instrumentos y efectos de KOMplete 10: El área de control del programa y los visualizadores del controlador muestran ahora las secciones correspondientes de los instrumentos de la biblioteca de fábrica de KOMplete 10. Consúltese [↑6.4.3, Integración de KOMplete 10: páginas de parámetros](#).

- Mejoras en la biblioteca de MASCHINE: los snapshots de KONTAKT fueron incorporados a la biblioteca de MASCHINE y aparecen identificados como instrumentos por el buscador. La carpeta de contenidos del usuario fue incluida en las rutas de directorio del usuario. El directorio estándar del usuario no puede ser eliminado de las rutas del usuario. El procedimiento de revisión de la biblioteca puede ser interrumpido. Consúltese [↑6.4.4, Mejoras en la biblioteca de MASCHINE](#).

A continuación, todos estos aditamentos y mejoras pasarán a describirse en los apartados respectivos.

Sehen Sie dazu auch

📖 Integración de KOMPLETE KONTROL [→ 158]

6.1 Nuevas funciones de ejecución musical

Las nuevas funciones de ejecución musical son una de las grandes incorporaciones de MASCHINE 2.2. Inspiradas en funciones similares del programa KOMPLETE KONTROL y de los teclados KOMPLETE KONTROL S-SERIES, estas nuevas características expanden considerablemente la ejecución musical de MASCHINE.



Las propiedades aquí descritas se complementan con las herramientas de ejecución musical disponibles en versiones previas de MASCHINE. Si no se siente seguro sobre alguno de estos temas, consulte el capítulo 5 (Tocar el controlador) del manual de MASCHINE 2.0.

6.1.1 Características de la ejecución musical

La ejecución musical presenta como novedad los generadores siguientes:

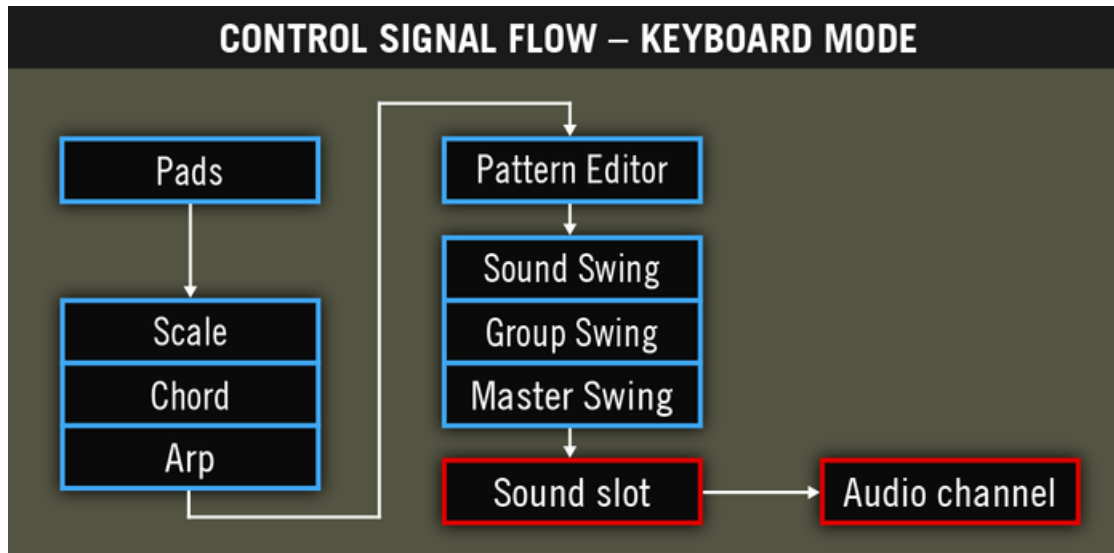
- El **generador de escalas y acordes** permite asignar los pads a notas de una escala determinada y tocar acordes según dicha escala empleando solamente un pad.
- El **generador de arpeggios** permite crear arpeggios según el pad o acorde accionado.

Diseñados para enriquecer el contenido melódico de un proyecto, estos generadores se emplean con el **modo del teclado** de los pads. Por otra parte, al tratarse de herramientas destinadas para su uso en vivo, solo aparecen disponibles en el aparato controlador (igual que la repetición de nota).

Cuando los pads están en el modo grupal, las funciones de repetición de nota, grupo de apagamiento y grupo de enlaces se emplean igual que en las versiones anteriores de MASCHINE.

El recorrido de la señal — Pads y el modo del teclado

El siguiente diagrama ilustra el trayecto de la señal en MASCHINE 2.2, desde que se pulsa el pad, en el modo del teclado, hasta la salida del sonido resultante.



El trayecto de la señal pasa por las nuevas características de ejecución (escalas, acordes y arpeggios) cuando los pads trabajan en el modo del teclado.

En la ilustración, los rectángulos azules representan los módulos que envían señales de "control", es decir, que accionan mensajes (p. ej., los mensajes de nota enviados por los pads al ser presionados). Por su parte, los rectángulos rojos representan los módulos que envían señales de audio (p. ej., los sonidos producidos por el instrumento cargado en un nicho de sonido al recibir los mensajes antes mencionados).

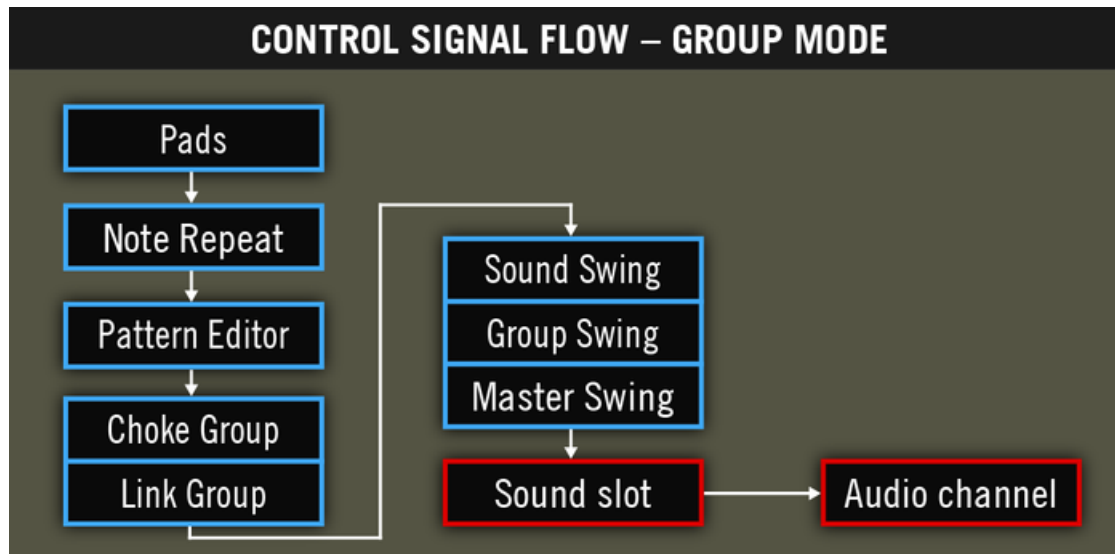
Al observar el diagrama, notará lo siguiente:

- Los módulos de escalas y acordes alimentan el módulo arpegiador. El módulo de escalas, por su parte, afecta también al módulo de acordes (como se verá más adelante).

- Las notas tocadas por los pads pasan primero por las funciones de la ejecución musical (escalas, acordes y arpeggios) para luego ser derivadas al editor de pautas. Esto significa que desde el editor de pautas es posible registrar las escalas, acordes y arpeggios generados. Sin embargo, estas funciones no pueden procesar el contenido de las pautas.

El recorrido de la señal — Pads y el modo grupal

El siguiente diagrama ilustra el trayecto de la señal en MASCHINE 2.2, desde que se pulsa el pad, en el modo grupal, hasta la salida del sonido resultante.



El trayecto de la señal pasa por las funciones de la ejecución instrumental (repetición de nota, grupo de apagamiento y grupo de enlaces) cuando los pads están en el modo grupal.

Al observar el diagrama, notará lo siguiente:

- La repetición de nota asume el lugar ocupado por los módulos de escalas, acordes y arpeggios (entre los pads y el editor de pautas). Esto quiere decir que la repetición de nota puede grabarse como una pauta (pero no puede procesar el contenido de la misma).
- Los grupos de apagamiento y de enlaces inciden igualmente sobre el toque de los pads y sobre el contenido de una pauta. Sin embargo, el resultado no puede ser registrado como una pauta.

6.1.2 Seleccionar una escala y crear acordes

MASCHINE 2.2 viene equipado con una gran cantidad de escalas y acordes que se pueden emplear para la ejecución de los sonidos. Esto permite, por ejemplo, ejecutar un piano en la escala pentatónica sin tocar pads (notas) erróneos; o tocar acordes empleando un solo pad.



Los generadores de escalas y acordes solo están operativos cuando los pads se hallan en el modo del teclado.

En el controlador **el modo de los pads fue reelaborado** para incluir los parámetros de los nuevos generadores de escalas y acordes del modo del teclado:

- Los parámetros de los grupos de apagamiento y de enlaces fue reemplazado por los parámetros de escalas y acordes.
- El parámetro de tonalidad (Base Key) ahora se llama Root Note (nota fundamental).

Los cambios introducidos en el modo de los pads están referidos al modo del teclado, todas las otras modalidades y ajustes (modo grupal, modo de 16 velocidades, opción de velocidad fija y parámetro de velocidad fija, funciones de apagamiento y enlace de grupos, y tonalidad del modo grupal) son iguales a los de las versiones anteriores de MASCHINE. Consulte, por favor, el manual de MASCHINE 2.0 para más información sobre estas funciones.



Estos cambios afectan el modo de los pads del controlador. En la vista de pads del programa, los parámetros de **Key**, **Choke** y **Link** se encuentran todavía presentes y afectan los nichos de sonido como en la versiones previas de MASCHINE. Sin embargo, hay una diferencia: **Key** (que controla el parámetro de tonalidad) solo afecta el pad del nicho de sonido cuando los pads trabajan en el modo grupal. Su efecto no podrá percibirse mientras los pads se encuentren en el modo del teclado (y el editor de pautas en la vista del teclado).

La sección siguiente brinda una introducción práctica sobre el empleo de escalas y acordes en el controlador. Los parámetros correspondientes aparecen descritos en el apartado [6.1.3, Escalas y acordes: parámetros](#).

6.1.2.1 Seleccionar escalas y tocar acordes en MASCHINE STUDIO

Seleccionemos ahora una escala cualquiera, por ejemplo, la pentatónica menor. En el controlador, haga lo siguiente:

1. Ponga el foco de selección sobre un nicho de sonido que contenga un instrumento polifónico o cargue uno en un nicho de sonido.
2. Mantenga presionado el botón de **PAD MODE** para ingresar a los modos del pad (o presione **PAD MODE** + Botón 1 para fijar el modo).
3. Presione el Botón 2 (**KEYBOARD**) para habilitar el modo del teclado.
4. Verifique que la primera página de parámetros se encuentre seleccionada (la indicación *1/2* debe verse en la parte inferior derecha del visualizador izquierdo). De no ser así, presione el botón de desplazamiento izquierdo para seleccionar dicha página.
5. Gire la Perilla 1 (**Scale TYPE**) para seleccionar **Minor Pentatonic**.



→ Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala seleccionada. El visualizador derecho mostrará la nota particular ejecutada por cada pad. Por otra parte, la fundamental (C3, por defecto) y sus octavas aparecen resaltadas y los pads correspondientes plenamente iluminados.

Ahora, cambiemos el inicio de la escala, seleccionando D3 en lugar de C3:

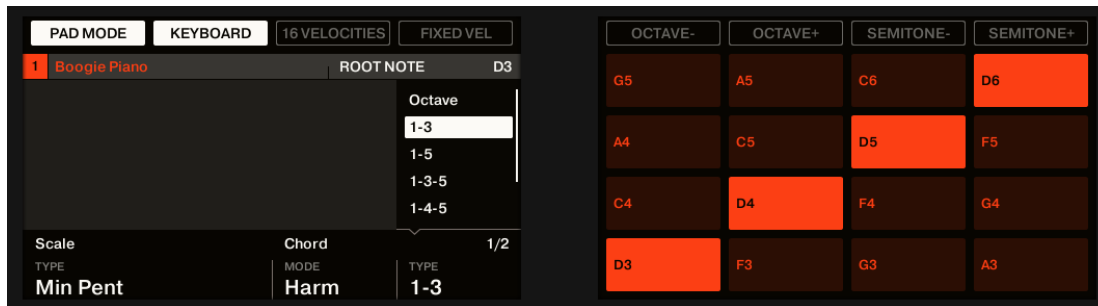
► Presione el Botón 8 (**SEMITONE+**) dos veces.

→ Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala pentatónica menor con base en re. Además, todos los pads se habrán desplazado dos semitonos arriba para que el Pad 1 pueda seguir accionando la nota fundamental de la escala seleccionada.

Ahora, haremos que los pads accionen acordes en vez de notas individuales. Primero, vamos a configurar los acordes sobre la base de la escala pentatónica que estamos empleando:

1. Gire la Perilla 3 (**Chord MODE**) para seleccionar **Harmonizer**.

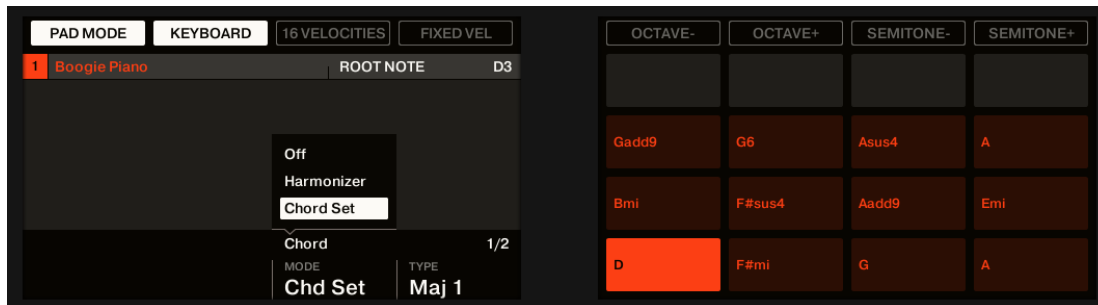
2. Gire la Perilla 4 (Chord TYPE) para seleccionar 1-3.



- Toque algunos pads. Cada pad accionará el acorde de la nota original del pad (el "1" de 1-3) y las notas de los dos pads siguientes (el "3" de 1-3). Cualquiera sea el pad utilizado, los acordes emplearán siempre las notas de la escala especificada (en nuestro caso, la pentatónica menor con base en re).

Por último, probemos el otro modo de acordes disponible:

1. Gire la Perilla 3 (Chord MODE) para seleccionar Chord Set.



- En el visualizador izquierdo, la selección de escalas (Scale TYPE / Perilla 1) desaparecerá y la selección de acordes (Chord TYPE / Perilla 4) pasará a ofrecer otras opciones. Los pads de la primera fila se apagarán y quedarán deshabilitados. Los otros 12 pads accionarán los acordes indicados en el visualizador derecho. El siguiente juego de 12 acordes se selecciona girando la Perilla 4 (Chord TYPE). Estos acordes no están vinculados con ninguna escala; sin embargo, seguirán tomando como base tonal la nota fundamental seleccionada (indicada en la parte superior derecha del visualizador izquierdo).

6.1.2.2 Seleccionar escalas y tocar acordes en MASCHINE y MASCHINE MK2

Seleccionemos ahora una escala cualquiera, por ejemplo, la pentatónica menor. En el controlador, haga lo siguiente:

1. Ponga el foco de selección sobre un nicho de sonido que contenga un instrumento polifónico o cargue uno en un nicho de sonido.
2. Mantenga presionado el botón de **PAD MODE** para ingresar a los modos del pad (o presione **PAD MODE** + Botón 1 para fijar el modo).
3. Presione el Botón 2 (**KEYBOARD**) para habilitar el modo del teclado.
4. Verifique que la primera página de parámetros se encuentre seleccionada (la indicación **1/2** debe verse en la parte inferior derecha del visualizador izquierdo). De no ser así, presione el botón de desplazamiento izquierdo para seleccionar dicha página.
5. Gire la Perilla 1 (**SCALE TYPE**) para seleccionar **MIN PENT**.



→ Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala seleccionada. El visualizador derecho mostrará la nota particular ejecutada por cada pad. Por otra parte, la fundamental (C3, por defecto) y sus octavas aparecen resaltadas y los pads correspondientes plenamente iluminados.

Ahora, cambiemos el inicio de la escala, seleccionando D3 en lugar de C3:

- ▶ Presione el Botón 8 (**SEMI+**) dos veces.
- Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala pentatónica menor con base en re. Además, todos los pads se habrán desplazado dos semitonos arriba para que el Pad 1 pueda seguir accionando la nota fundamental de la escala seleccionada.

Ahora, haremos que los pads accionen acordes en vez de notas individuales. Primero, vamos a configurar los acordes sobre la base de la escala pentatónica que estamos empleando:

1. Gire la Perilla 3 (**CHORD MODE**) para seleccionar **HARM**.

2. Gire la Perilla 4 (CHORD TYPE) para seleccionar 1-3.



- Toque algunos pads. Cada pad accionará el acorde de la nota original del pad (el "1" de 1-3) y las notas de los dos pads siguientes (el "3" de 1-3). Cualquiera sea el pad utilizado, los acordes emplearán siempre las notas de la escala especificada (en nuestro caso, la pentatónica menor con base en re).

Por último, probemos el otro modo de acordes disponible:

1. Gire la Perilla 3 (CHORD MODE) para seleccionar CHD SET.



- En el visualizador izquierdo, la selección de escalas (Scale TYPE / Perilla 1) desaparecerá y la selección de acordes (Chord TYPE / Perilla 4) pasará a ofrecer otras opciones. Los pads de la primera fila se apagarán y quedarán deshabilitados. Los otros 12 pads accionarán los acordes indicados en el visualizador derecho. El siguiente juego de 12 acordes se selecciona girando la Perilla 4 (Chord TYPE). Estos acordes no están vinculados con ninguna escala; sin embargo, seguirán tomando como base tonal la nota fundamental seleccionada (indicada en la parte superior derecha del visualizador izquierdo).

6.1.2.3 Seleccionar escalas y tocar acordes en MASCHINE MIKRO MK2

Seleccionemos ahora una escala cualquiera, por ejemplo, la pentatónica menor. En el controlador, haga lo siguiente:

1. Ponga el foco de selección sobre un nicho de sonido que contenga un instrumento polifónico o cargue uno en un nicho de sonido.
2. Mantenga presionado el botón de **PAD MODE** para ingresar al modo de pads (o fije el modo con el método habitual).
3. Presione **F1 (KEYBD)** para habilitar el modo del teclado.
4. De ser necesario, utilice los botones de desplazamiento para seleccionar el parámetro de selección de escalas (2/4: SCALE TYPE).

5. Gire el transductor de control para seleccionar la escala **MIN PENT**.



- Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala seleccionada. Los pads correspondientes a la nota fundamental (C3 por defecto) y sus octavas aparecerán plenamente encendidos.

Ahora, cambiemos el inicio de la escala, seleccionando D3 en lugar de C3:

1. Presione el botón de flecha izquierda para seleccionar **1/4: ROOT NOTE**.
2. Gire el transductor para seleccionar la nota **D3**.

- Toque algunos pads: solo se ejecutarán las notas de la escala pentatónica menor con base en re. Además, todos los pads se habrán desplazado dos semitonos arriba para que el Pad 1 pueda seguir accionando la nota fundamental de la escala seleccionada.

Ahora, haremos que los pads accionen acordes en vez de notas individuales. Primero, vamos a configurar los acordes sobre la base de la escala pentatónica que estamos empleando:

1. Presione dos veces el el botón de flecha derecho para seleccionar **3/4: CHORD MODE**.
2. Gire el transductor de control para seleccionar **HARM**.



3. Presione el botón de flecha derecho para seleccionar **4/5: CHORD TYPE**.

4. Gire el transductor de control para seleccionar 1-3.



- Toque algunos pads. Cada pad accionará el acorde de la nota original del pad (el "1" de 1-3) y las notas de los dos pads siguientes (el "3" de 1-3). Cualquiera sea el pad utilizado, los acordes emplearán siempre las notas de la escala especificada (en nuestro caso, la pentatónica menor con base en re).

Por último, probemos el otro modo de acordes disponible:

1. Presione el botón de flecha izquierdo para seleccionar 3/5: CHORD MODE.
2. Gire el transductor de control para seleccionar CHD SET.



- Los pads de la primera fila se apagarán y quedarán deshabilitados. Los otros 12 pads accionarán distintos acordes. Para pasar al siguiente juego de 12 acordes, seleccione 3/4: CHORD TYPE y gire el transductor. Estos acordes no están vinculados con ninguna escala; sin embargo, seguirán tomando como base tonal la nota fundamental seleccionada (indicado en la parte media derecha del visualizador).

6.1.3 Escalas y acordes: parámetros

Este apartado describe los parámetros de los generadores de escalas y acordes. También, ofrece una lista de las escalas y acordes disponibles.

Comentario general sobre escalas y acordes

- Los parámetros de las escalas y acordes son los mismos para todos los nichos de sonido de un grupo. Cada grupo puede tener contar con distintos tipos de escalas y acordes. Las escalas y acordes de cada grupo se guardan con el proyecto. Sin embargo, al guardar un grupo, las escalas y acordes utilizados *no* se guardan con el grupo.
- El generador de escalas y acordes procesa solamente la señal generada por los pads. Señales provenientes de controladores MIDI de terceros y los datos registrados en el editor de pautas no pueden ser procesados por el generador de escalas y acordes.



Propietarios de KOMplete KONTROL S-SERIES: la señal generada por el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES puede ser procesada por el generador de escalas y acordes. Estos se describen en [↑6.2.5, Empleo de las funciones de ejecución musical](#).

- La salida del generador de escalas y acordes queda registrada en el editor de pautas.
- Los parámetros de las escalas y acordes no pueden ser modulados ni automatizados en MASCHINE.
- Por supuesto, si un nicho de sonido contiene un instrumento de KOMplete que permite que ciertas teclas funcionen como interruptores (p. ej.: interruptores de tonalidad), las notas de estas teclas podrán ser accionadas por el generador de escalas y acordes.

Escalas disponibles

El generador de escalas se maneja solo con dos parámetros:

- **Root Note** (C3, por defecto): define tanto la fundamental de la escala como la tecla accionada por el pad 1. En consecuencia, el pad 1 siempre accionará la nota fundamental de la escala seleccionada.



Root Note reemplaza el parámetro de Base Key del modo del teclado de las versiones previas de MASCHINE (sin embargo, sigue todavía presente en el modo grupal). Sin bien, tanto Root Note como Base Key se editan de la misma manera, tenga en cuenta que son parámetros independientes. Comparado con Base Key, el parámetro de Root Note define la nota inicial de la escala seleccionada. Por otra parte, Root Note es un parámetro común a todos los nichos de sonido de un grupo, mientras que Base Key se establece de manera independiente en cada nicho de sonido.

- **Scale Type** (escala predeterminada: Chromatic): selecciona el tipo de escala a utilizar. La nota fundamental se mapea sobre el Pad 1, la nota siguiente sobre el Pad 2 y así sucesivamente. Con todas las notas mapeadas, el pad siguiente accionará la fundamental de la octava siguiente. La nota fundamental y sus octavas aparecen indicadas con pads plenamente encendidos. El resto de los pads aparece semiencendido.

Las escalas disponibles son las siguientes:

Tipo de escala	Grado (1 = Nota fundamental)
Chromatic (predeterminada)	1 #1 2 #2 3 4 #4 5 #5 6 #6 7
Major	1 2 3 4 5 6 7

Tipo de escala	Grado (1 = Nota fundamental)
Minor	1 2 b3 4 5 b6 b7
Harmonic Minor	1 2 b3 4 5 b6 7
Major Pentatonic	1 2 3 5 6


Tipo de escala	Grado (1 = Nota fundamental)
Minor Pentatonic	1 b3 4 5 b7
Blues	1 b3 4 #4 5 b7
Japanese	1 2 b3 5 b6

Tipo de escala	Grado (1 = Nota fundamental)
Freygish	1 b2 3 4 5 b6 b7
Gypsy	1 2 b3 #4 5 b6 7
Flamenco	1 b2 3 4 5 b6 7

Tipo de escala	Grado (1 = Nota fundamental)
Altered	1 b2 b3 b4 b5 b6 b7
Whole Tone	1 2 3 #4 #5 #6

Tipo de escala	Grado (1 = Nota fundamental)
Half-Whole Diminished	1 b2 #2 3 #4 5 6 b7
Whole-Half Diminished	1 2 b3 #3 #4 #5 6 7

Por defecto, la escala cromática (Chromatic) aparece siempre seleccionada. Es decir que, de manera predeterminada, los pads ejecutan cada semitono como en las versiones previas de MASCHINE.



El parámetro de selección de escalas no se encuentra disponible cuando el modo de acordes está configurado con la opción de Chord Set.

Acordes disponibles

El generador de acordes produce acordes según el pad y la escala seleccionada. Este generador se maneja con dos parámetros:

- **Chord Mode** (Off, por defecto): selecciona tres opciones posibles:
 - **Off**: el generador está apagado y no producirá acordes. Solo se escuchará la nota del pad respectivo.
 - **Harmonizer**: genera un acorde en función de la nota del pad y la escala empleada (es decir, según la fundamental seleccionada en Root Note y la escala seleccionada en Scale Type). Utilice el parámetro de selección de acordes (Chord Type) para seleccionar la notas que componen el acorde (véase abajo). Al producirse el acorde, los pads involucrados se encenderán.
 - **Chord Set**: esta opción permite manejar un juego de 12 acordes con los pads del controlador. Los acordes no están basados en ninguna escala en particular, solamente están determinados por la nota fundamental seleccionada. Utilice este parámetro para seleccionar el juego de acordes que desea manejar con los pads (véase abajo). Bajo este modo, solo destella el pad utilizado.
- **Chord Type**: selecciona el tipo de acorde a ser mapeado sobre los pads. Los acordes disponibles dependerán del modo de acordes y de la escala utilizada:
 - Si Chord Mode está puesto en Harmonizer, Chord Type ofrecerá distintas opciones según se trate de la escala cromática o de algún otro tipo de escala. Los acordes disponibles aparecen mostrados en la tabla de abajo.
 - Si Chord Mode está puesto en Chord Set, el parámetro de Chord Type ofrecerá 16 juegos de 12 acordes cada uno (8 mayores y 8 menores): Major 1, Major 2, ..., Major 8 y Minor 1, Minor 2, ..., Minor 8. El juego de 12 acordes se mapea sobre los primeros 12 pads. Los pads 13 a 16 quedarán deshabilitados.

Cuando Chord Mode está puesto en **Harmonizer** y Scale Type está puesto en **Chromatic**, los acordes podrán hacer uso de cualquier semitono dado que la escala armónica comprende el rango completo de semitonos. Los tipos de acorde son los siguientes:

Tipo de acorde	Semitonos sumados a la nota ejecutada
Octava	12
Perfect 4	5

Tipo de acorde	Semitonos sumados a la nota ejecutada
Perfect 5	7
Major	4 y 7
Minor	3 y 7
Suspended 4	5 y 7
Major 7	4, 7 y 11
Minor 7	3, 7 y 10
Dominant 7	4, 7 y 10
Dominant 9	4, 7, 10 y 14
Minor 7 \flat 5	3, 6 y 10
Diminished 7	3, 6 y 9
Augmented	4 y 8
Quartal	5, 10 y 15
Trichord	5 y 11

Cuando Chord Mode está puesto en **Harmonizer** y Scale Type en una **escala distinta de Chromatic**, los acordes se generarán en función de las notas de la escala especificada. Los tipos de acorde son los siguientes:

Tipo de acorde	Notas agregadas a la nota ejecutada
Octava	Octava
1-3	3 ^a
1-5	5 ^a
1-3-5	3 ^a y 5 ^a
1-4-5	4 ^a y 5 ^a
1-3-5-7	3 ^a , 5 ^a y 7 ^a
1-4-7	4 ^a y 7 ^a

Escalas y acordes: información visual de los pads

Cuando las escalas y acordes están habilitados, los LED de los pads lo mantienen informado sobre la configuración vigente. La iluminación de los pads se determina de la siguiente manera:

Cuando **Chord Mode** está en **Off** o en **Harmonizer**, el pad de la nota fundamental aparece plenamente iluminado:

Tipo de pad (de la escala seleccionada)	Estado predeterminado del LED	Estado del LED cuando el pad es accionado
Nota fundamental	Completamente encendido	Destello
Otros pads	Semientendido	Destello

Tenga en cuenta que si Chord Mode está puesto en Harmonizer, los pads que componen el acorde destellarán también.

Cuando **Chord Mode** está en **Chord Set**, el pad 1 aparece completamente encendido:

Tipo de pad	Estado predeterminado del LED	Estado del LED cuando el pad es accionado
Pad 1	Completamente encendido	Destello
Pads 2–12	Semientendido	Destello
Pads 13–16	Off (pad inactivo)	

Composición del acorde según la nota fundamental

En el controlador, dependiendo de la escala y del modo y tipo de acorde seleccionado, las notas del acorde variarán para acomodar las notas de toda la escala o juego de acordes:

Condición	Composición de notas
Scale Type en Chromatic	C C# D D# E F F# G G# A A# B
Escala <i>distinta</i> de la cromática	C C# D E _b E F F# G A _b A B _b B

Condición	Composición de notas
Chord Mode en Chord Set y Chord Type en Major 1-8	C D \flat D E \flat E F F \sharp G A \flat A B \flat B
Chord Mode en Chord Set y Chord Type en Minor 1-8	C C \sharp D D \sharp E F F \sharp G G \sharp A B \flat B

Borrado de notas

Al **borrar notas** desde el controlador, las notas borradas dependerán del modo de acorde seleccionado:

- Si Chord Mode está en Off, se borrarán las notas con el tono correspondiente al pad presionado.
- Si Chord Mode está en Harmonizer, solo se borrarán las notas con el tono del pad presionado. Las otras notas del acorde *no* serán borradas.
- Si Chord Mode está en Chord Set, el borrado quedará desactivado y no se podrá eliminar ninguna nota.

6.1.4 Crear arpeggios y repeticiones de nota

MASCHINE 2.2 estrena un **arpegiador** flexible y versátil que permite tocar los sonidos de manera secuenciada. Los arpeggios se crean según los pads presionados y el acorde configurado (véase [↑6.1.2, Seleccionar una escala y crear acordes](#)).



¡Si los acordes están habilitados, puede presionar más de un pad para incluir dentro del arpeggio las notas de los acordes correspondientes!

Al igual que el generador de escalas y acordes, el arpegiador **funciona solamente en el modo del teclado**.

El arpegiador puede considerarse como una extensión melódica de la función de repetición de nota (existente en las versiones anteriores de MASCHINE): de hecho, el arpegiador sustituye y extiende la función de repetición de nota del modo del teclado. Ahora, en lugar de tocar notas repetidas con un tono constante es posible tocar secuencias de notas de tonos diferentes.



Para una descripción detallada de la función de repetición de nota, consulte el apartado 5.2.1 (Repetición de nota) del manual de MASCHINE 2.0.

El arpegiador y la repetición de nota presentan modalidades similares. Todo dependerá de si el controlador se halla en el modo grupal o en el modo del teclado: al presionar **NOTE REPEAT**, el controlador activará, según el caso, la repetición de nota o el arpegiador. El arpegiador suma un par de parámetros más a los ya habituales de la función de repetición de nota.

Comentario general sobre la repetición de nota y el generador de arpeggios

- Los parámetros de la repetición de nota / arpegiador son los mismos para todos los nichos de sonido de todos los grupos de un proyecto. Estos parámetros se guardan con el proyecto.
- La repetición de nota y el arpegiador procesan solamente la señal generada por los pads. Señales provenientes de controladores MIDI de terceros y los datos registrados en el editor de pautas no pueden ser procesados por el generador de escalas y acordes.



Propietarios de KOMplete KONTROL S-SERIES: la señal generada por el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES puede ser procesada por el generador de arpeggios. Estos se describen en [↑6.2.5, Empleo de las funciones de ejecución musical](#).

- Tanto la repetición de nota como el arpegiador se valen de la presión ejercida sobre el pad (pospulsación polifónica). ¡Esto permite generar arpeggios y repeticiones de nota con distintas velocidades!
- La salida de la repetición de nota / arpegiador es registrada por el editor de pautas.
- Los parámetros de la repetición de nota y del arpegiador no pueden ser modulados ni automatizados en MASCHINE.
- Tanto la repetición de nota como el arpegiador pueden ser empleados incluso si la reproducción no está en funciones: en este caso, ambas funciones emplearán su propio reloj central. Este reloj volverá a restablecerse tan pronto como la reproducción dé comienzo.

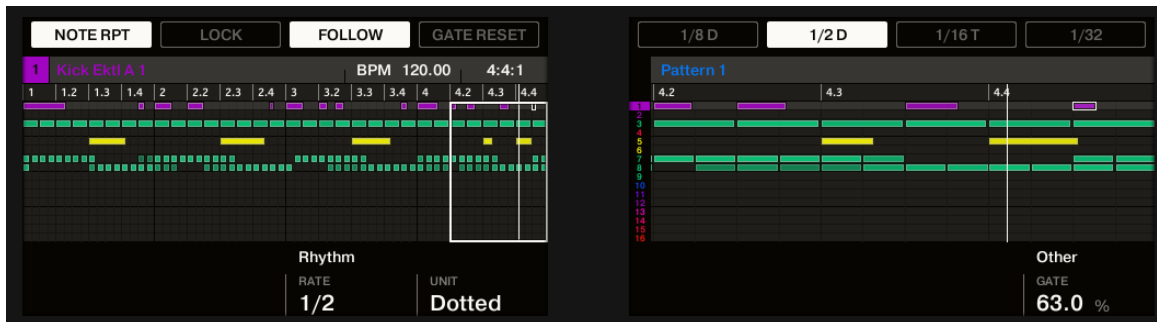


Propietarios de KOMplete KONTROL S-SERIES: el reloj central es compartido por todos los dispositivos conectados, de manera que las notas repetidas accionadas por el controlador MASCHINE y los arpeggios accionados desde el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES quedarán sincronizados, incluso si las funciones de Transport no están operando.

6.1.4.1 Empleo de la repetición de nota y del arpegiador en el controlador MASCHINE STUDIO

Pads en modo grupal: repetición de nota

Si los pads se encuentran en el modo grupal, al presionar **NOTE REPEAT** el controlador pasará al modo de repetición de nota.



El modo de repetición de nota en el controlador.

Este modo es el mismo que el de las versiones anteriores de MASCHINE, salvo por lo siguiente:

- El Botón 2 (LOCK) permite mantener activada la repetición de nota aun tras abandonar dicho modo. Al proteger la repetición de nota y pasar a otro modo de trabajo, el botón de **NOTE REPEAT** quedará semientendido para advertir que dicha función sigue activada. Para habilitar o deshabilitar LOCK, utilice **SHIFT + NOTE REPEAT**.



Si embargo, si la repetición de nota quedó protegida, no podrá aplicarse cuando el controlador esté mostrando la página de SLICE del modo de sampleo.

- RATE fue trasladado a la Perilla 3.
- TYPE recibe ahora el nombre de UNIT y fue movido a la Perilla 4.
- GATE fue mudado a la Perilla 8.



Además, debido al reordenamiento de parámetros, las Perillas 5 y 6 ya no se usan más para recorrer/agrandar la imagen del visualizador.

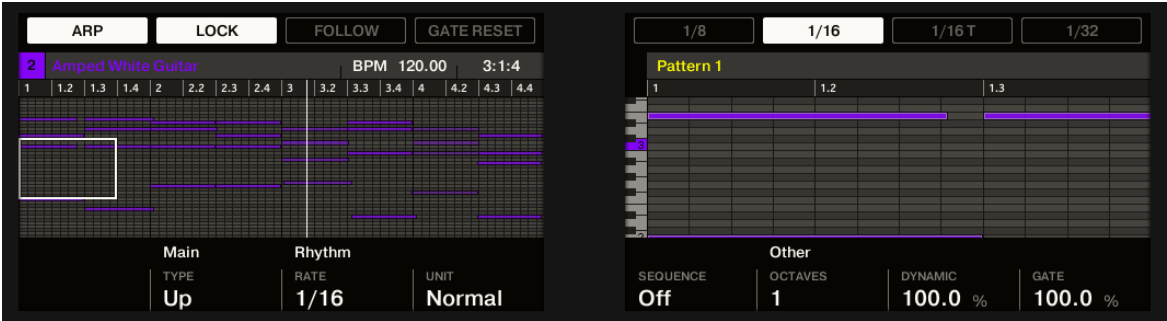
El resto de las opciones y funciones de la repetición de nota no ha sufrido modificaciones.



La repetición de nota cambia automáticamente al modo de arpeggios tan pronto como los pads pasan al modo del teclado (véase abajo): todas las configuraciones realizadas (incluso el estado de LOCK) seguirán vigentes.

Los pads en el modo del teclado: Arp

Si los pads se encuentran en el modo del teclado, al presionar **NOTE REPEAT** el controlador pasará al modo del arpegiador:




El modo del arpegiador en el controlador.


El arpegiador permite establecer la ejecución arpegiada de las notas de un acorde. Los ajustes empleados son los siguientes:

Elemento	Descripción
LOCK (Botón 2)	Mantiene habilitado el arpegiador, incluso tras abandonar el modo. Esto puede resultar útil, por ejemplo, para ajustar un acorde, trabajar en otra pauta, ajustar un plugin, etc., y seguir funcionando con los arpegios. Si Arp queda protegido, al pasar a otro modo del controlador, el botón de NOTE REPEAT permanecerá semiencendido para advertir que el arpegiador se encuentra activado. Para habilitar o deshabilitar LOCK, utilice SHIFT + NOTE REPEAT .
FOLLOW (Botón 3)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Permite que el visualizador derecho muestre el progreso de la reproducción a través del arreglo. Es similar a la opción de FOLLOW presente en el modo de arreglos y a la función de seguimiento del programa MASCHINE. Consulte, por favor, el manual de MASCHINE 2.0 para más información.

Elemento	Descripción
Botones 5–8	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Seleccionan, respectivamente, cuatro presets diferentes; incluso durante la ejecución. Cada uno de los presets está conformado por los parámetros de TYPE; RATE, UNIT, SEQUENCE y OCTAVES (presentes en la parte inferior de los visualizadores). El ritmo asignado a cada botón aparece indicado junto con el valor de Unit (la "T" representa tresillos y la "D", puntillos). El preset seleccionado aparece resaltado.
TYPE (Perilla 2)	Establece el orden secuencial de las notas arpegiadas. Las opciones posibles son las siguientes: Up ejecuta las notas de manera ascendente a partir de la fundamental. Down ejecuta las notas en sentido contrario. Up & Down ejecuta las notas alternadamente en ambos sentidos. Order Played ejecuta las notas según el orden en que son pulsados los pad del controlador. Si hay acordes configurados, el arpegio ejecutará primero todas las notas del acorde del primer pad presionado, luego, las del segundo y así sucesivamente. Chord ejecuta repetidamente todas las notas del acorde.
RATE (Perilla 3)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Ajusta la duración de la nota y, consiguientemente, la velocidad del arpegio. Las opciones disponibles son 1 BAR (un compás) y una serie de notas que van desde blanca (1/2) hasta cuartifusa (1/128)
UNIT (Perilla 4)	(misma función que la del parámetro de TYPE en versiones anteriores de MASCHINE) Selecciona tres valoraciones distintas de la nota establecida con el parámetro RATE: NORMAL ejecuta la nota original (opción predeterminada), TRIPLET ejecuta la nota como un tresillo (tres notas ejecutadas en el tiempo de dos notas. Es decir, más rápidamente) y DOTTED ejecuta la nota con puntillo (dos notas ejecutadas en el tiempo de tres notas. Es decir, más lentamente). Bajo los Botones 5-8, los tresillos aparecen indicados por una T y los puntillos por una D.
SEQUENCE (Perilla 5)	Permite poner un componente rítmico sobre las notas arpegiadas. Seleccione alguna de las ocho secuencias del menú para aplicarla al arpegio que está ejecutando. Seleccione Off para emplear la secuencia de manera normal.

Elemento	Descripción
OCTAVES (Perilla 6)	Ajusta la extensión de la secuencia arpegiada. La secuencia puede ejecutarse dentro de la octava de los pads o puede también ejecutarse dentro de un rango de hasta ocho octavas.
DYNAMIC (Perilla 7)	Amplifica o reduce la velocidad derivada de la presión aplicada sobre el pad (pospulsación polifónica). Los valores disponibles van de 1 % a 200 %. Este parámetro se aplica globalmente a la velocidad de todos los presets.
GATE (Perilla 8)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Ajusta la proporción entre la duración de las notas y sus silencios, expresada como un porcentaje del valor establecido en RATE (véase arriba). El rango disponible abarca desde 0 % hasta 200 %: a valores bajos, la notas sonarán muy breves. Con un valor de 50 %, notas y silencios duran lo mismo. Con un valor de 100 %, cada nota dura hasta que la siguiente es accionada. Con valores altos, las notas se superponen unas con otras (siempre que el sonido seleccionado sea polifónico). Este parámetro se aplica globalmente a la velocidad de todos los presets.
GATE RESET (Botón 4)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Presione este botón para restablecer GATE a su valor predeterminado (100 %).

 El arpegiador cambiará automáticamente al modo de repetición de nota tan pronto como los pads pasen al modo grupal (véase arriba): todas las configuraciones realizadas (incluso el estado de LOCK) seguirán vigentes.

 Para replicar una repetición de nota empleando el arpegiador ponga TYPE en CHORD, SEQUENCE en Off y OCTAVES en 1. Para repetir notas individuales, asegúrese además de que los acordes estén deshabilitados (en el modo de pads, verifique que Chord MODE está puesto en Off).

6.1.4.2 Empleo de la repetición de nota y del arpegiador en el controlador MASCHINE MK2

Pads en modo grupal: repetición de nota

Si los pads se encuentran en el modo grupal, al presionar NOTE REPEAT el controlador pasará al modo de repetición de nota:



El modo de repetición de nota en el controlador.

Este modo es el mismo que el de las versiones anteriores de MASCHINE, salvo por lo siguiente:

- El Botón 2 (LOCK) permite mantener activada la repetición de nota aun tras abandonar dicho modo. Al proteger la repetición de nota y pasar a otro modo de trabajo, el botón de **NOTE REPEAT** quedará semientendido para advertir que dicha función sigue activada.



Si embargo, si la repetición de nota quedó protegida, no podrá aplicarse cuando el controlador esté mostrando la página de **SLICE** del modo de sampleo.

- RATE fue trasladado a la Perilla 3.
- TYPE recibe ahora el nombre de UNIT y fue movido a la Perilla 4.
- GATE fue mudado a la Perilla 8.

El resto de las opciones y funciones de la repetición de nota no ha sufrido modificaciones.



La repetición de nota cambia automáticamente al modo de arpeggios tan pronto como los pads pasan al modo del teclado (véase abajo): todas las configuraciones realizadas (incluso el estado de LOCK) seguirán vigentes.

Los pads en el modo del teclado: Arp

Si los pads se encuentran en el modo del teclado, al presionar **NOTE REPEAT** el controlador pasará al modo del arpegiador:





El modo del arpegiador en el controlador.

El arpegiador permite establecer la ejecución arpegiada de las notas de un acorde. Los ajustes empleados son los siguientes:

Elemento	Descripción
LOCK (Botón 2)	Mantiene habilitado el arpegiador, incluso tras abandonar el modo. Esto puede resultar útil, por ejemplo, para ajustar un acorde, trabajar en otra pauta, ajustar un plugin, etc., y seguir funcionando con los arpegios. Si Arp queda protegido, al pasar a otro modo del controlador, el botón de NOTE REPEAT permanecerá semiencendido para advertir que el arpegiador se encuentra activado.
Botones 5–8	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Seleccionan, respectivamente, cuatro presets diferentes; incluso durante la ejecución. Cada uno de los presets está conformado por los parámetros de TYPE ; RATE , UNIT , SEQUENCE y OCTAVES (presentes en la parte inferior de los visualizadores). El ritmo asignado a cada botón aparece indicado junto con el valor de Unit (la "T" representa tresillos y la "D", puntillos). El preset seleccionado aparece resaltado.
TYPE (Perilla 2)	Establece el orden secuencial de las notas arpegiadas. Las opciones posibles son las siguientes: UP ejecuta las notas de manera ascendente a partir de la fundamental. DOWN ejecuta las notas en sentido contrario. UP-DOWN ejecuta las notas alternadamente en ambos sentidos. PLAYED ejecuta las notas según el orden en que son pulsados los pad del controlador. Si hay acordes configurados, el arpegio ejecutará primero todas las notas del acorde del primer pad presionado, luego, las del segundo y así sucesivamente. CHORD ejecuta repetidamente todas las notas del acorde.
RATE (Perilla 3)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Ajusta la duración de la nota y, consiguientemente, la velocidad del arpegio. Las opciones disponibles son 1 BAR (un compás) y una serie de notas que van desde blanca (1/2) hasta cuartifusa (1/128)
UNIT (Perilla 4)	(misma función que la del parámetro de TYPE en versiones anteriores de MASCHINE) Selecciona tres valoraciones distintas de la nota establecida con el parámetro RATE : NORMAL ejecuta la nota original (opción predeterminada), TRIPLET ejecuta la nota como un tresillo (tres notas ejecutadas en el tiempo de dos notas. Es decir, más rápidamente) y DOTTED ejecuta la nota con puntillo (dos notas ejecutadas en el tiempo de tres notas. Es decir, más lentamente). Bajo los Botones 5-8, los tresillos aparecen indicados por una T y los puntillos por una D.

Elemento	Descripción
SEQUENCE (Perilla 5)	Permite poner un componente rítmico sobre las notas arpegiadas. Seleccione alguna de las ocho secuencias del menú para aplicarla al arpegio que está ejecutando. Seleccione OFF si desea emplear la secuencia de manera normal.
OCTAVES (Perilla 6)	Ajusta la extensión de la secuencia arpegiada. La secuencia puede ejecutarse dentro de la octava de los pads o puede también ejecutarse dentro de un rango de hasta ocho octavas.
DYNAMIC (Perilla 7)	Amplifica o reduce la velocidad derivada de la presión aplicada sobre el pad (pulsación polifónica). Los valores disponibles van de 1 % a 200 %. Este parámetro se aplica globalmente a la velocidad de todos los presets.
GATE (Perilla 8)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Ajusta la proporción entre la duración de las notas y sus silencios, expresada como un porcentaje del valor establecido en RATE (véase arriba). El rango disponible abarca desde 0 % hasta 200 %: a valores bajos, las notas sonarán muy breves. Con un valor de 50 %, notas y silencios duran lo mismo. Con un valor de 100 %, cada nota dura hasta que la siguiente es accionada. Con valores altos, las notas se superponen unas con otras (siempre que el sonido seleccionado sea polifónico). Este parámetro se aplica globalmente a la velocidad de todos los presets.
GATE RESET (Botón 4)	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Presione este botón para restablecer GATE a su valor predeterminado (100 %).

- 

El arpegiador cambiará automáticamente al modo de repetición de nota tan pronto como los pads pasen al modo grupal (véase arriba): todas las configuraciones realizadas (incluso el estado de LOCK) seguirán vigentes.
- 

Para replicar una repetición de nota empleando el arpegiador ponga TYPE en CHORD, SEQUENCE en OFF y OCTAVES en 1. Para repetir notas individuales, asegúrese además de que los acordes estén deshabilitados (en el modo de pads, verifique que Chord MODE está puesto en OFF).

6.1.4.3 Empleo de la repetición de nota y del arpegiador en el controlador MASCHINE MIKRO MK2

Pads en modo grupal: repetición de nota

Si los pads se encuentran en el modo grupal, al presionar NOTE REPEAT el controlador pasará al modo de repetición de nota:



El modo de repetición de nota en el controlador.

Este modo es el mismo que el de las versiones anteriores de MASCHINE, salvo por lo siguiente:

- El botón **F3** ya no está asignado a ningún preset. En su lugar, al presionar **F3** (**LOCK**) la repetición de nota quedará activada de manera permanente. Al proteger la repetición de nota y pasar a otro modo de trabajo, el botón de **NOTE REPEAT** quedará semientendido para advertir que dicha función sigue activada.



Si embargo, si la repetición de nota quedó protegida, no podrá aplicarse cuando el controlador esté mostrando la página de **SLICE** del modo de sampleo.

- **TYPE** ahora se denomina **UNIT**.

El resto de las opciones y funciones de la repetición de nota no ha sufrido modificaciones.



La repetición de nota cambia automáticamente al modo de arpeggios tan pronto como los pads pasan al modo del teclado (véase abajo): todas las configuraciones realizadas (incluso el estado de **LOCK**) seguirán vigentes.

Los pads en el modo del teclado: Arp

Si los pads se encuentran en el modo del teclado, al presionar **NOTE REPEAT** el controlador pasará al modo del arpegiador:




El modo del arpegiador en el controlador.


El arpegiador permite establecer la ejecución arpegiada de las notas de un acorde. Los ajustes empleados son los siguientes:

Elemento	Descripción
LOCK (F3)	Mantiene habilitado el arpegiador, incluso tras abandonar el modo. Esto puede resultar útil, por ejemplo, para ajustar un acorde, trabajar en otra pauta, ajustar un plugin, etc., y seguir funcionando con los arpegios. Si Arp queda protegido, al pasar a otro modo del controlador, el botón de NOTE REPEAT permanecerá semiencendido para advertir que el arpegiador se encuentra activado.
F1-F2	<p>(misma función que en versiones previas de MASCHINE)</p> <p>Seleccionan, respectivamente, cuatro presetes diferentes; incluso durante la ejecución. Por defecto, F1 y F2 seleccionan el primer y segundo presete, respectivamente. Para pasar a los presetes tercero y cuarto, hay que presionar SHIFT + F3 (>>). Para volver a los primeros dos presetes, presione SHIFT + F3 (<<) otra vez.</p> <p>Cada preset está conformado por los parámetros de TYPE; RATE, UNIT, SEQUENCE y OCTAVES. El ritmo asignado a cada botón aparece indicado junto con el valor de Unit (la "T" representa tresillos y la "D", puntillos). El preset seleccionado aparece resaltado.</p>

Elemento	Descripción
TYPE	<p>Establece el orden secuencial de las notas arpegiadas. Las opciones posibles son las siguientes:</p> <p>UP ejecuta las notas de manera ascendente a partir de la fundamental.</p> <p>DOWN ejecuta las notas en sentido contrario.</p> <p>UP-DOWN ejecuta las notas alternadamente en ambos sentidos.</p> <p>PLAYED ejecuta las notas según el orden en que son pulsados los pad del controlador. Si hay acordes configurados, el arpeggio ejecutará primero todas las notas del acorde del primer pad presionado, luego, las del segundo y así sucesivamente.</p> <p>CHORD ejecuta repetidamente todas las notas del acorde.</p>
RATE	<p>(misma función que en versiones previas de MASCHINE)</p> <p>Ajusta la duración de la nota y, consiguientemente, la velocidad del arpeggio. Las opciones disponibles son 1 BAR (un compás) y una serie de notas que van desde blanca (1/2) hasta cuartifusa (1/128)</p>
UNIT	<p>(misma función que la del parámetro de TYPE en versiones anteriores de MASCHINE)</p> <p>Selecciona tres valoraciones distintas de la nota establecida con el parámetro RATE: NORMAL ejecuta la nota original (opción predeterminada), TRIPLET ejecuta la nota como un tresillo (tres notas ejecutadas en el tiempo de dos notas. Es decir, más rápidamente) y DOTTED ejecuta la nota con puntillo (dos notas ejecutadas en el tiempo de tres notas. Es decir, más lentamente). Bajo los Botones 5-8, los tresillos aparecen indicados por una T y los puntillos por una D.</p>
SEQUENCE	<p>Permite poner un componente rítmico sobre las notas arpegiadas. Seleccione alguna de las ocho secuencias del menú para aplicarla al arpeggio que está ejecutando. Seleccione OFF si desea emplear la secuencia de manera normal.</p>
OCTAVES	<p>Ajusta la extensión de la secuencia arpegiada. La secuencia puede ejecutarse dentro de la octava de los pads o puede también ejecutarse dentro de un rango de hasta ocho octavas.</p>


Elemento	Descripción
DYNAMIC	Amplifica o reduce la velocidad derivada de la presión aplicada sobre el pad (pospulsación polifónica). Los valores disponibles van de 1 % a 200 %. Este parámetro se aplica globalmente a la velocidad de todos los presets.
GATE	(misma función que en versiones previas de MASCHINE) Ajusta la proporción entre la duración de las notas y sus silencios, expresada como un porcentaje del valor establecido en RATE (véase arriba). El rango disponible abarca desde 0 % hasta 200 %: a valores bajos, la notas sonarán muy breves. Con un valor de 50 %, notas y silencios duran lo mismo. Con un valor de 100 %, cada nota dura hasta que la siguiente es accionada. Con valores altos, las notas se superponen unas con otras (siempre que el sonido seleccionado sea polifónico). Este parámetro se aplica globalmente a la velocidad de todos los presets.

 El arpegiador cambiará automáticamente al modo de repetición de nota tan pronto como los pads pasen al modo grupal (véase arriba): todas las configuraciones realizadas (incluso el estado de LOCK) seguirán vigentes.

 Para replicar una repetición de nota empleando el arpegiador ponga TYPE en CHORD, SEQUENCE en OFF y OCTAVES en 1. Para repetir notas individuales, asegúrese además de que los acordes estén deshabilitados (en el modo de pads, verifique que Chord MODE está puesto en OFF).

6.1.5 Swing aplicado a la repetición de nota y los arpeggios

En versiones anteriores de MASCHINE, el de swing de sonidos, grupos y máster se aplicaba solamente sobre las notas provenientes del editor de pautas. En MASCHINE 2.2, el swing procesa también notas provenientes del **editor de pautas y del arpegiador** (pads en el modo del teclado), o de la **función de repetición de nota** (pads en el modo grupal). Esto significa que el swing se aplica no solo sobre las pautas sino también sobre cualquier secuencia generada por el arpegiador o la repetición de nota.

 El swing aplicado no queda registrado en el editor de pautas. Consulte el diagrama de [↑6.1.1, Características de la ejecución musical](#) para ver el panorama general del recorrido de la señal.

Por ejemplo, al tocar un ritmo "en vivo" por encima de una pauta que está sonando, puede emplear la repetición de nota sin por ello destruir la cadencia propia de la pauta: las notas repetidas serán procesadas con el mismo swing empleado en la pauta.



Cuando la reproducción no está en funciones, el swing se seguirá aplicando sobre la salida del arpegiador (modo del teclado) o de la repetición de nota (modo grupal). Al presionar **PLAY** en el controlador, la reproducción dará comienzo y el ciclo del swing volverá a restablecerse.

6.2 Integración de KOMplete KONTROL

MASCHINE 2.2 admite el empleo de los nuevos teclados KOMplete KONTROL S-SERIES de Native Instruments. Los teclados KOMplete KONTROL S-SERIES se hallan perfectamente integrados al sistema de trabajo de MASCHINE. Los teclados KOMplete KONTROL S-SERIES permiten llevar a cabo las acciones siguientes:

- Poner el foco de selección sobre cualquier instancia de MASCHINE: [↑6.2.1, Poner el foco de selección en una instancia de MASCHINE](#)
- Control de las funciones de la reproducción: [↑6.2.2, Control de la sección de Transport de MASCHINE](#)
- Recorrer y manejar los sonidos de cualquier grupo: [↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo](#).
- Buscar y cargar archivos de la biblioteca de MASCHINE: [↑6.2.4, Recorrer la biblioteca de MASCHINE](#).
- Control de las funciones de la ejecución: [↑6.2.5, Empleo de las funciones de ejecución musical](#).
- Empleo de las tiras táctiles: [↑6.2.6, Empleo de las tiras táctiles](#)
- Registro de la modulación: [↑6.2.6, Empleo de las tiras táctiles](#).

Además, es posible ajustar el teclado empleando el panel de preferencias (**Preferences**) de MASCHINE ([↑6.2.8, Ajustar las opciones del teclado en las preferencias de MASCHINE](#)).



Algunas de estas funciones se parecen a funciones similares de la aplicación KOMplete KONTROL. Sin embargo, tenga en cuenta que se trata de funciones distintas. Para más información sobre el empleo del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES y el programa KOMplete KONTROL, consulte el manual de KOMplete KONTROL.

Sehen Sie dazu auch

 Registrar la modulación con el teclado [→ 191]

6.2.1 Poner el foco de selección en una instancia de MASCHINE

El teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES puede trabajar en distintos modos dependiendo del programa que tenga en foco.

- Modo KOMPLETE KONTROL: el teclado trabaja con una instancia de KOMPLETE KONTROL (autónoma o plugin). Para más detalles sobre este modo, consulte el manual de KOMPLETE KONTROL.
- Modo MIDI: el teclado actúa como un controlador MIDI. Las asignaciones MIDI del teclado se configuran empleando la aplicación Controller Editor. Consulte el manual del Controller Editor para más detalles al respecto.
- Modo MASCHINE: el teclado trabaja con una instancia de MASCHINE (autónoma o plugin).

El teclado puede pasar a trabajar con la instancia de un programa de varias maneras.

- Al cargar una instancia nueva de MASCHINE o de KOMPLETE KONTROL, el teclado pasará automáticamente a esta nueva instancia bajo ciertas circunstancias.
- Desde el teclado, es posible seleccionar la instancia con la cual se desea trabajar.
- Desde una instancia particular, es posible seleccionar el teclado para que se enfoque sobre dicha instancia o programa.

A continuación, describiremos cada uno de los casos mencionados.

Pasar automáticamente a la instancia nueva

Al cargar una instancia nueva (autónoma o plugin) de MASCHINE o KOMPLETE KONTROL, el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES pasará automáticamente a dicha instancia si:

- El teclado está trabajando con una instancia de MASCHINE o se halla en el modo MIDI, pasará automáticamente a la nueva instancia de MASCHINE o de KOMPLETE KONTROL.
- El teclado está trabajando con una instancia de KOMPLETE KONTROL, pasará automáticamente a una instancia nueva de KOMPLETE KONTROL. Si carga una instancia de MASCHINE, el teclado seguirá trabajando con la instancia de KOMPLETE KONTROL.

Seleccionar el teclado desde la instancia de MASCHINE: el menú de controladores

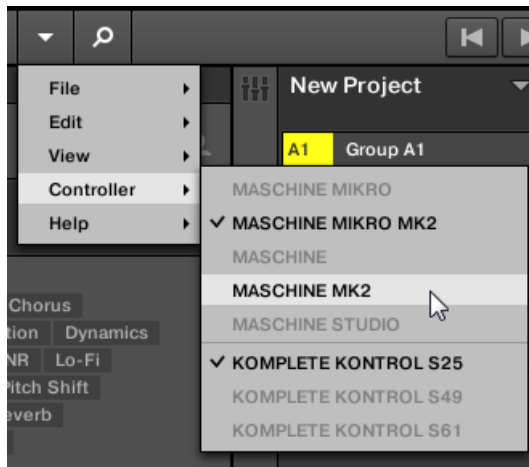
El teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES puede seleccionarse desde cualquier instancia de MASCHINE (autónoma o plugin de un anfitrión).



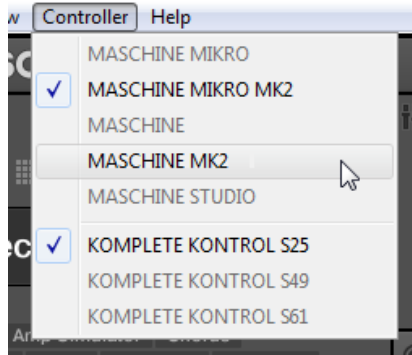
Similarmente, es posible seleccionar el teclado desde cualquier instancia de KOMPLETE KONTROL (plugin o autónoma) y desde el Controller Editor. Para más sobre el particular, consulte el manual de KOMPLETE KONTROL y el manual del Controller Editor.

Para conectar el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES con una instancia de MASCHINE:

1. Abra la instancia de MASCHINE en el ordenador (o en su EAD)
2. En el submenú de controladores (*Controller*) del programa, seleccione el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES:



Si MASCHINE está funcionando como una aplicación autónoma, también puede emplear el menú de controladores (**Controller**) de la barra de menús de la aplicación:



→ La instancia de MASCHINE quedará conectada con el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES.

En MASCHINE 2.2 el menú de **Controller** (o submenú de *Controller*) fue ampliado con respecto a versiones anteriores.

- La primera sección (arriba de la línea de separación) es la misma que la de las versiones anteriores de MASCHINE 2.
 - La sección alberga la lista de dispositivos de la familia de controladores MASCHINE.
 - Los dispositivos que no se encuentran conectados, aparecen de color gris y no pueden ser seleccionados.
 - Las entradas de color negro indican los dispositivos que se encuentran conectados. Seleccione cualquiera de ellos para que queden conectados con la instancia de MASCHINE.
 - Sólo se puede seleccionar un ítem a la vez. La selección aparece indicada por una pequeña marca. Al seleccionar otro controlador, el anterior quedará deseleccionado. Esto significa que un controlador de la familia MASCHINE solo puede trabajar con una instancia particular de MASCHINE a la vez.
- La segunda sección (bajo la línea de separación) enumera todos los teclados KOMPLETE KONTROL S-SERIES. Esta lista funciona igual que la anterior, con las mismas características y restricciones.

Sin embargo, tenga en cuenta que es posible **trabajar a un mismo tiempo con un dispositivo MASCHINE y un teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES con el foco de selección puesto en la misma instancia de MASCHINE**. Para lograr esto, simplemente seleccione el dispositivo respectivo en cada sección del menú. Verá aparecer junto a los mismos la correspondiente marca de verificación (como se ve en las ilustraciones de arriba).



El botón de conexión (el pequeño controlador presente en la cabecera de MASCHINE) solo admite controladores de la familia MASCHINE. Por lo tanto, su función permanece sin cambios.

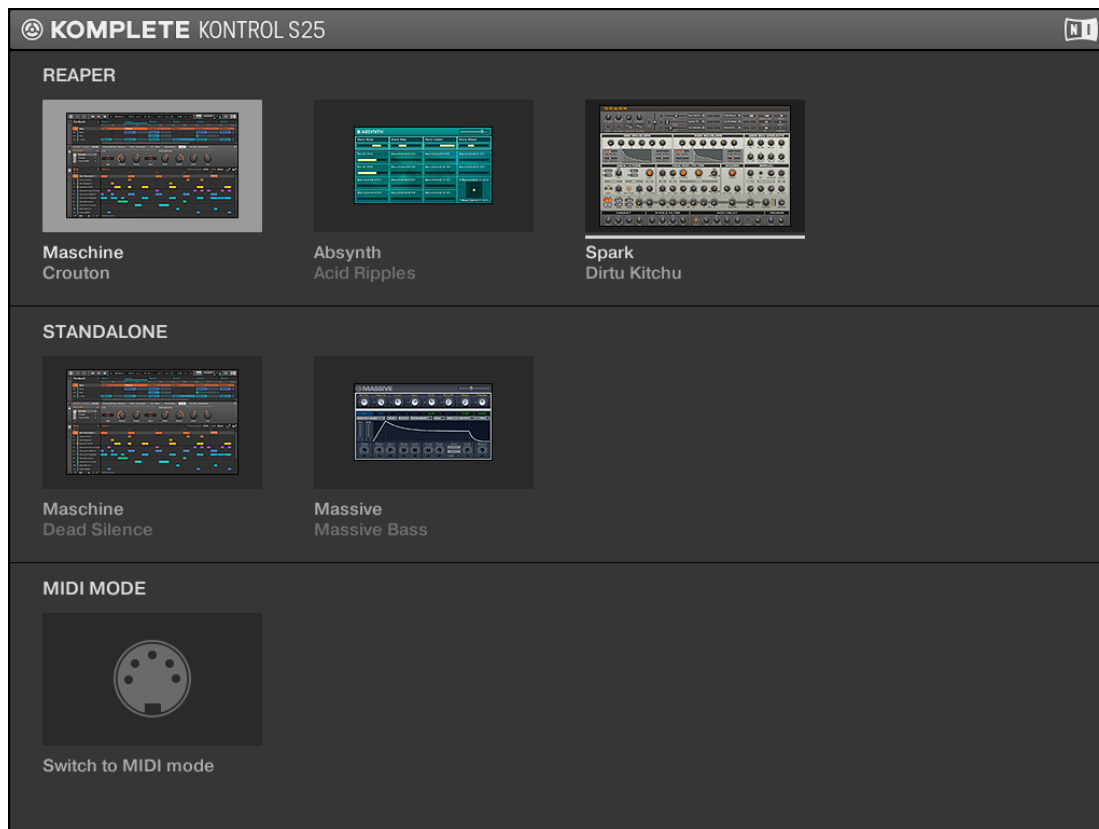
Seleccionar una instancia desde el teclado

El teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES permite seleccionar una instancia de MASCHINE directamente desde el teclado. Este procedimiento se lleva a cabo mediante una sobreimpresión de pantalla. Esta sobreimpresión es la misma en los programas MASCHINE y KOMPLETE KONTROL: todas las instancias de **ambas aplicaciones** aparecerán alistadas aquí.

Para seleccionar la instancia deseada desde el teclado KOMPLETE KONTROL S-SERIES, haga lo siguiente:

1. Presione **INSTANCE**.

La sobreimpresión de pantalla aparecerá mostrando todas las instancias de MASCHINE y KOMplete KONTROL.



2. Gire el transductor de control para seleccionar la instancia deseada y presione el transductor para poner el foco de selección sobre dicha instancia.
→ Ahora, el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES quedará enfocado en la instancia seleccionada. Si otro teclado KOMplete KONTROL S-SERIES estaba con el foco en dicha instancia será removido automáticamente.

En la sobreimpresión de pantalla, la instancia en foco aparece resaltada. Al girar el transductor de control, la selección aparecerá subrayada a través de una línea blanca. Las instancias están organizadas según su entorno anfitrión:

- Cada anfitrión (con plugines de MASCHINE o KOMplete KONTROL) aparece con su propia sección. Dentro de esta sección, las instancias se representan de la siguiente manera:
 - Una imagen alusiva representando el producto NI correspondiente (una ilustración de MASCHINE, para las instancias de MASCHINE o la imagen del producto NI cargado en cada instancia de KOMplete KONTROL).
 - El nombre del instrumento: en las instancias de MASCHINE figurará el nombre de **Maschine**. En las instancias de KOMplete KONTROL, figurará el nombre del producto NI cargado.
 - El nombre del proyecto o preset: en las instancias de MASCHINE, aparecerá el nombre del proyecto cargado. En las de KOMplete KONTROL, el nombre del preset del producto NI empleado por la instancia.
- La sección **STANDALONE** muestra las instancias de MASCHINE y de KOMplete KONTROL que funcionan de manera autónoma.
- La sección de **MIDI MODE** permite poner el teclado en el modo MIDI. Tenga en cuenta que, en ciertos casos, será posible hacer esto presionando los botones de **SHIFT + INSTANCE** del teclado: el teclado pasará al modo MIDI directamente sin emplear la sobreimpresión de pantalla. Consulte el apartado siguiente para más detalles al respecto.

Selección automática en anfitriones compatibles

En ciertos anfitriones, el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES cambia automáticamente el foco de selección según la pista cargada en el anfitrión.



Para más detalles sobre la función de selección automática en anfitriones compatibles, consulte el manual de KOMplete KONTROL.

En estos anfitriones, el botón de **INSTANCE** del teclado aparece deshabilitado. Si el teclado tiene el foco sobre una instancia de MASCHINE, al presionar **SHIFT + INSTANCE** se desconectará de la instancia de MASCHINE y habilitará y el foco de selección automático quedará habilitado:

- Si la pista contiene una instancia de KOMplete KONTROL, el teclado pasará a dicha instancia.
- Si la pista *no* contiene ninguna instancia de KOMplete KONTROL, el teclado pasará al modo MIDI.

Todo esto puede hacerse también, cliqueando la pista deseada en la ventana del anfitrión:

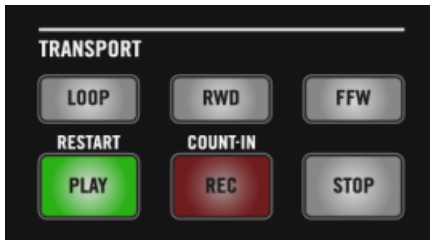
- Al cliquear una pista con una instancia de KOMplete KONTROL, el teclado se desconectará de la instancia de MASCHINE y pasará el foco a la instancia de KOMplete KONTROL.
- Al cliquear una pista sin una instancia de KOMplete KONTROL, el teclado se desconectará de la instancia de MASCHINE y pasará al modo MIDI. El foco de selección automático quedará nuevamente habilitado.



En las secciones siguientes vamos a suponer que el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES tiene puesto el foco de selección en una instancia de MASCHINE.

6.2.2 Control de la sección de Transport de MASCHINE


Cuando el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES tiene el foco de selección sobre el programa MASCHINE, los botones de la sección de **TRANSPORT** pueden controlar las funciones correspondientes en MASCHINE.



La sección de TRANSPORT del teclado.

MASCHINE como aplicación autónoma

Si el teclado está conectado a una instancia autónoma de MASCHINE y en el anfitrión no hay cargada ninguna instancia de KOMplete KONTROL, los seis botones de **TRANSPORT** del teclado podrán controlar las funciones de reproducción musical de MASCHINE.



Si el anfitrión tiene una instancia cargada de KOMPLETE KONTROL, la sección de **TRANSPORT** del teclado controlará las funciones de reproducción del anfitrión y no las de MASCHINE. Sin embargo, si la aplicación anfitriona no contiene ninguna instancia de KOMPLETE KONTROL, la sección de **TRANSPORT** del teclado controlará tanto las funciones de reproducción de MASCHINE como las del anfitrión. Para evitar esto, en el panel de **Preferencias** puede desactivar las funciones de reproducción de MASCHINE (véase el final de esta sección).

En algunos casos, estos botones pueden combinarse con el transductor y las flechas **NAVIGATE** para activar ciertas funciones (ver tabla de abajo). El estado de los botones se sincroniza constantemente con el programa MASCHINE (y, dado el caso, con el controlador MASCHINE conectado a esa instancia).

Para ser más precisos, los botones de la sección de **TRANSPORT** accionan los siguientes comandos en la instancia de MASCHINE:

Elemento (o combinación)	Comando en MASCHINE
Funciones básicas	
PLAY	Reproducción/Pausa
SHIFT + PLAY (RESTART)	Reinicia la reproducción desde el inicio del bucle.
REC	Grabación
SHIFT + REC (COUNT-IN)	Grabación con conteo
STOP	Detener
SHIFT + STOP	Encender/apagar el metrónomo
Bucleo	
LOOP + transductor de control	Mueve el bucle completo.
LOOP + flecha despl. izq. + transductor de control	Mueve el inicio del bucle.
LOOP + flecha despl. der. + transductor de control	Mueve el fin del bucle.
SHIFT + LOOP	Incluye todas las escenas dentro del rango del bucle.
Salto en la reproducción	
Transductor de control (girar)	Desplaza la reproducción según medida de la cuadrícula de pautas.

Elemento (o combinación)	Comando en MASCHINE
SHIFT + transductor de control (girar)	Mueve la reproducción según medida de la cuadrícula de pasos
RWD	Retrocede la reproducción según medida de la cuadrícula de pasos
FFW	Adelanta la reproducción según medida de la cuadrícula de pasos.
SHIFT + RWD	Retrocede la reproducción según medida de la cuadrícula de pasos.
SHIFT + FFW	Adelanta la reproducción según medida de la cuadrícula de pasos.

MASCHINE como plugin

Si el teclado está trabajando con un plugin de MASCHINE, los controles de TRANSPORT del teclado manejarán solamente las funciones de reproducción del anfitrión.

Funciones de reproducción de MASCHINE y la sobreimpresión de pantalla abierta

Si la sobreimpresión de pantalla se encuentra abierta, los comandos arriba listados seguirán siendo válidos, a excepción de los accionados por el transductor (usado ahora para enfocar y seleccionar elementos en la sobreimpresión de pantalla).

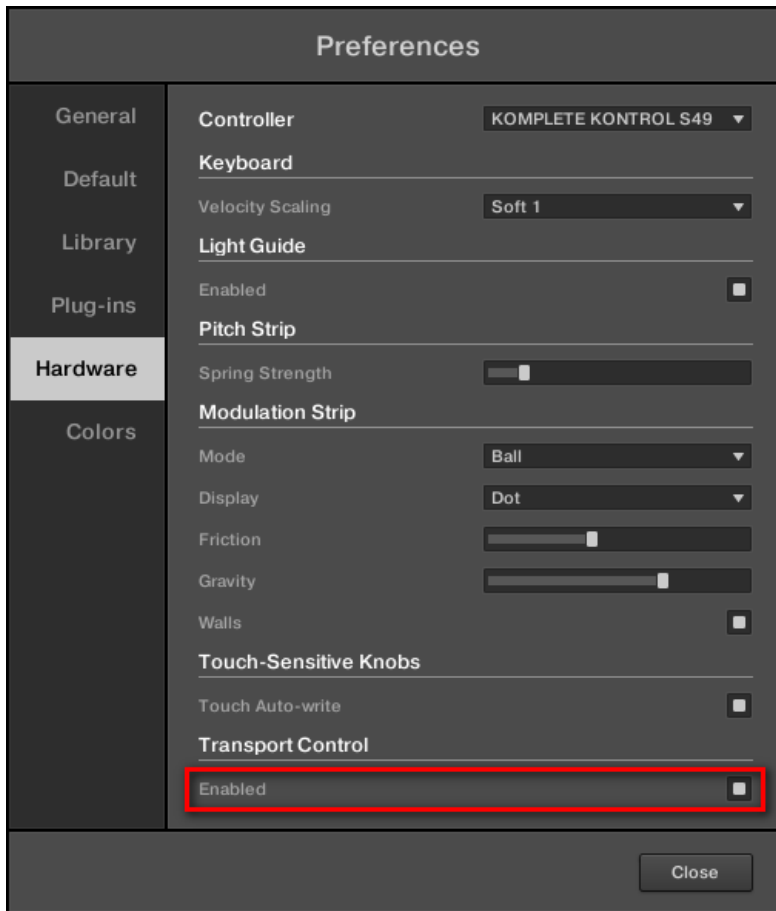
- Transductor de control
- SHIFT + transductor de control
- LOOP (+ despl der/izq) + transductor de control.



Para más información sobre la sobreimpresión de pantalla, véanse [↑6.2.1, Poner el foco de selección en una instancia de MASCHINE](#) y [↑6.2.4, Recorrer la biblioteca de MASCHINE](#).

Deshabilitar las funciones de reproducción de MASCHINE en el teclado

De ser necesario, puede deshabilitar en el teclado las funciones de reproducción de MASCHINE. Esto se lleva a cabo en la sección de [Transport Control](#) de la ficha de [Hardware](#) del panel de preferencias:



Habilitar/deshabilitar las funciones de la reproducción del teclado en MASCHINE.

- Para habilitar o deshabilitar las funciones de reproducción del teclado en MASCHINE, haga clic en la casilla de **Enabled**, en la sección de **Transport Control** de la ficha de **Hardware** del panel de preferencias.



Para acceder a los ajustes del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES en la ficha de [Hardware](#) de [Preferences](#), el teclado debe estar conectado al ordenador y controlar una instancia de MASCHINE. Si, además, un controlador MASCHINE está trabajando también con la misma instancia, asegúrese de que el teclado aparezca seleccionado en el menú de controladores ([Controller](#)), en la parte superior de la ficha [Hardware](#). Para más información, consulte [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).

6.2.3 Recorrer y manejar los sonidos de un grupo

Esta sección describe la manera en que el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES se complementa dentro de un proyecto de MASCHINE con sus distintos sonidos y grupos.

El teclado controla el sonido en foco del grupo en foco

Al conectarse a una instancia de MASCHINE, el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES **controla siempre el nicho de sonido en foco del grupo seleccionado**.

- Las teclas accionan las notas del sonido en foco. Las tiras de tono y modulación también tienen efecto sobre el sonido.
- Si el teclado está en el modo instrumental (estado predeterminado), las Perillas 1–8 controlarán los parámetros de las páginas de parámetros del **plugin** seleccionado en el sonido en foco.



Además del modo instrumental, el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES dispone de los modos de edición de escalas y arpegios, lo cual aparece indicado en el campo de [PAGE](#) a través de las leyendas [SCALE](#) o [ARP](#), respectivamente. Para poder emplear las Perillas 1–8 para controlar los parámetros del plugin del sonido en foco, vuelva al modo instrumental presionando [BACK](#). Para más información sobre los modos de edición de escalas y arpegios, véase [↑6.2.5, Empleo de las funciones de ejecución musical](#).

Las perillas 1–8 del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES se sincronizan con el sonido en foco del programa (y con cualquier otro controlador de la familia MASCHINE que estuviere conectado) de la siguiente manera:

- Si el área de control del programa MASCHINE muestra los plugins del sonido en foco, las Perillas 1–8 reflejarán los parámetros de la página de parámetros seleccionada del plugin.

- Si el área de control del programa MASCHINE muestra las propiedades de canal del sonido en foco o muestra otro nivel del proyecto (fichas [MASTER](#) o [GROUP](#)), las Perillas 1–8 seguirán controlando la página de parámetros seleccionada del plugin.



Dado que el teclado sigue con el foco sobre el nivel de sonidos, es posible, por ejemplo, seleccionar con el controlador MASCHINE otro nivel (grupo o máster) y controlar así ambos niveles empleando simultáneamente ambos dispositivos. También, puede trabajar con el dispositivo MASCHINE en otro modo (pautas, escenas, etc.) y seguir controlando el sonido en foco con el teclado.

Los visualizadores bajo las Perillas 1–8 indican el parámetro controlado por la perilla. La primera fila presenta el nombre del parámetro y la segunda fila, cuando correspondiere, mostrará el nombre. Los nombres se muestran bajo el primer parámetro de cada sección.

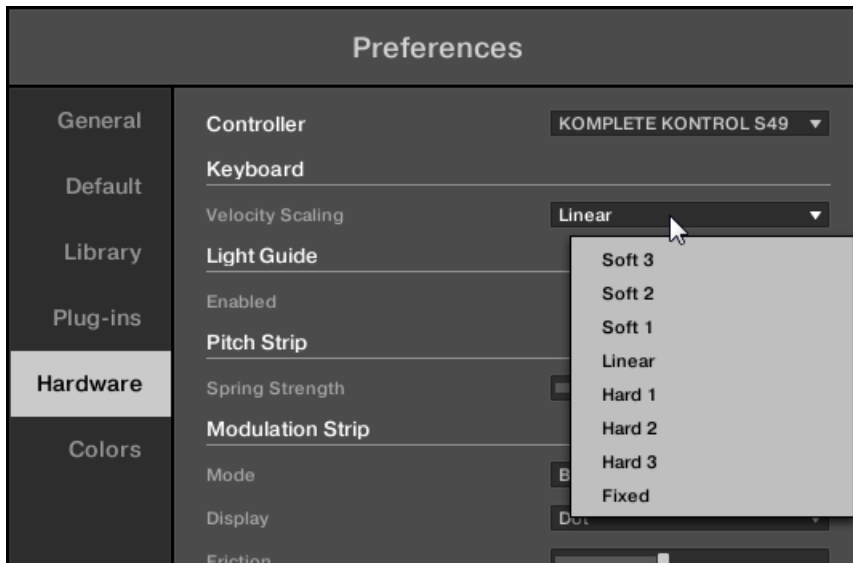
Cualquier modificación al valor de un parámetro quedará reflejada en el programa MASCHINE y en cualquier otro controlador MASCHINE conectado (y viceversa).



Puede presionar **SHIFT** y girar al mismo tiempo cualquiera de las Perillas 1–8 para ajustar de manera detallada el valor del parámetro respectivo.

Ajustar la graduación de la velocidad del teclado

La manera en que las teclas reaccionan a la forma de tocar puede ajustarse en el teclado. Esto puede resultar de importancia según el sonido que se quiera controlar con el teclado. El ajuste se realiza con el menú de [Velocity Scaling](#) en la ficha de [Hardware](#) del panel de preferencias ([Preferences](#)) cuando el teclado está conectado y con el foco sobre una instancia de MASCHINE.



El menú de Velocity Scaling permite ajustar la respuesta de la teclas.

El menú de graduación de la velocidad ([Velocity Scaling](#)) determina la manera en que la forma de tocar se traduce en valores de velocidad. Por ejemplo, el valor inicial *Soft 3* significa que un toque suave es suficiente para generar un valor de velocidad grande. *Linear* representa un valor intermedio y *Hard 3*, el valor final, significa que hay que pulsar la tecla muy fuertemente para obtener un valor de velocidad elevado. Con la opción de *Fixed*, todas las notas se ejecutan con máxima velocidad, sin importar la presión ejercida sobre las teclas.



Para acceder a los ajustes del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES en la ficha de [Hardware](#) de [Preferences](#), el teclado debe estar conectado al ordenador y controlar una instancia de MASCHINE. Si, además, un controlador MASCHINE está trabajando también con la misma instancia, asegúrese de que el teclado aparezca seleccionado en el menú de controladores ([Controller](#)), en la parte superior de la ficha [Hardware](#). Para más información, consulte [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).

Información visual del visualizador del extremo izquierdo

Cuando el teclado está en el modo instrumental, el visualizador de la punta izquierda mostrará siempre la página de parámetros, plugin, nicho de sonido o grupo seleccionado:

- Por defecto, este visualizador indica la página de parámetros del plugin controlado por las Perillas 1–8:



- El campo de **PRESET** muestra el nombre del plugin seleccionado. Si no hay plugin en el nicho, este campo aparecerá en blanco.
 - El campo **PAGE** muestra el número de página seleccionado (según formato: [nro. de página]/[nro. total de páginas]). Si el nicho de plugin está vacío, el campo mostrará la palabra EMPTY y los otros visualizadores mostrarán la leyenda de PRESS BROWSE. Presione **BROWSE**, seleccione el preset de plugin deseado en la biblioteca de MASCHINE Library y cárguelo en el nicho de plugin.
- Al presionar **SHIFT**, el visualizador de la punta izquierda indicará el sonido o grupo en foco:




- El campo de **PRESET** mostrará el nombre del sonido en foco.
- El campo de **PAGE** muestra el índice del nicho de sonido seleccionado [letra del grupo y número].[nro. del nicho de sonido]. Por ejemplo, si el primer nicho de sonido del Grupo B1 tiene el foco de selección, el campo de **PAGE** mostrará B1.1.

Recorrer páginas de parámetros, plugins, sonidos y grupos

El teclado KOMplete KONTROL S-SERIES permite cambiar rápidamente de página, plugin, sonido o grupo:

Pasar al anterior/siguiente...	Atajo	Observaciones
Página de parámetros	Botones de desplazamiento (sobre el visualizador del extremo izquierdo)	El campo de PAGE (visualizador del extremo izquierdo) indica la página de parámetros seleccionada.
Plugin	Botones de flecha izq-der (NAVIGATE)	<p>El campo de PRESET (visualizador del extremo izquierdo) indica el plugin seleccionado.</p> <p>Si el último plugin ya se encuentra seleccionado y presiona el botón de flecha derecho, el campo de PAGE mostrará la EMPTY y los otros visualizadores mostrarán PRESS BROWSE. Presione BROWSE y seleccione en la biblioteca de MASCHINE el plugin que desea cargar al final de la lista de plugins.</p>

Pasar al anterior/siguiente...	Atajo	Observaciones
Nicho de sonido	Botones de subir/bajar (NAVIGATE)	<p>El campo de PAGE muestra la identificación del sonido seleccionado [letra del grupo y número].[nro. del nicho de sonido]), y el campo de PRESET muestra el nombre del sonido. El visualizador indica luego, como siempre, el nombre del plugin seleccionado y el número de la página de parámetros (véase arriba).</p> <p>Si el nicho de sonido seleccionado está vacío, en el campo de PAGE se leerá EMPTY y en los otros visualizadores aparecerá PRESS BROWSE. Presione BROWSE y seleccione el sonido o preset de plugin que desea cargar en el nicho.</p>
Grupo	SHIFT + botones de subir/bajar (NAVIGATE)	<p>Si el último grupo ya se encuentra seleccionado y presiona SHIFT + el botón de descenso de NAVIGATE, el campo de PAGE mostrará la palabra EMPTY y los otros visualizadores mostrarán PRESS BROWSE. Por su parte, el programa MASCHINE (y el controlador MASCHINE conectado) pasará automáticamente a la ficha del MAS-TER. Presione BROWSE para seleccionar en la biblioteca de MASCHINE el archivo que desea cargar:</p> <p>Si carga un proyecto, reemplazará al ya existente.</p> <p>Si carga un grupo, será agregado a la lista de grupos.</p> <p>Si carga un sonido, sample o preset de instrumento, será cargado en el nicho de sonido 1 de un grupo nuevo.</p> <p>Si carga un preset de efecto, será cargado en el nicho de plugin seleccionado del máster.</p>



Para más detalles sobre la manera de recorrer la biblioteca de MASCHINE desde el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES, véase [↑6.2.4, Recorrer la biblioteca de MASCHINE](#).

Información visual de la guía de luces

Los LED de la guía de luces brindan valiosa información sobre el estado de las teclas. El funcionamiento de los LED dependerá del nicho de sonido en foco:

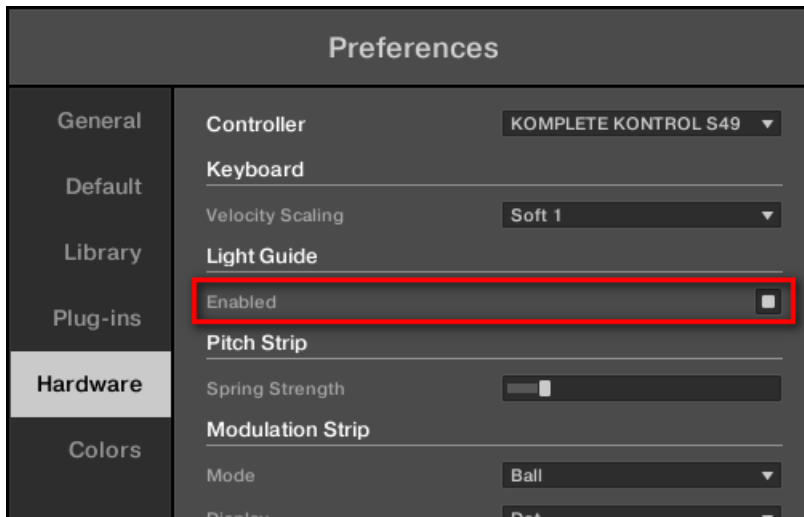
- Si el nicho está vacío:

- Los LED de la guía de luces reflejarán el color del nicho y aparecerán semientendidos.
- Al sonar una tecla (ya sea porque fue pulsada o por haber recibido una nota MIDI), el LED correspondiente se encenderá completamente.
- Si el nicho de sonido contiene un instrumento que no es de KOMplete o un instrumento de KOMplete sin teclado de color:
 - Los LED de la guía de luces reflejarán el color del nicho y aparecerán semientendidos.
 - Al sonar una tecla (ya sea porque fue pulsada o por haber recibido una nota MIDI), el LED correspondiente se encenderá completamente.
- Si el nicho de sonido contiene un instrumento de KOMplete que ofrece teclado de color:
 - Los LED reflejarán los colores provistos por el instrumento.
 - Al presionar una tecla, el LED se encenderá completamente.
 - Cuando el teclado recibe una nota MIDI, el LED de la tecla correspondiente se encenderá completamente a menos que esta tecla sea una tecla de control (es decir, con función de interruptor) del instrumento.



Cuando **SCALE** está encendido, la guía de luces muestra también las modificaciones generadas por las escalas y acordes. Estos se describen en [↑6.2.5, Empleo de las funciones de ejecución musical](#).

La guía de luces puede desactivarse completamente. Para ello, habrá que desmarcar la casilla de **Enabled** de la sección **Light Guide** de la ficha de **Hardware** del panel de preferencias.



La casilla de habilitación de la guía de luces permite activar o desactivar completamente los LED situados encima de las teclas.



Para poder ajustar el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES, deberá estar conectado al ordenador y controlando una instancia del programa MASCHINE. Además, deberá aparecer seleccionado en el menú de controladores(**Controller**) de la ficha de **Hardware** del panel de preferencias. Véase [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#) para más información al respecto.

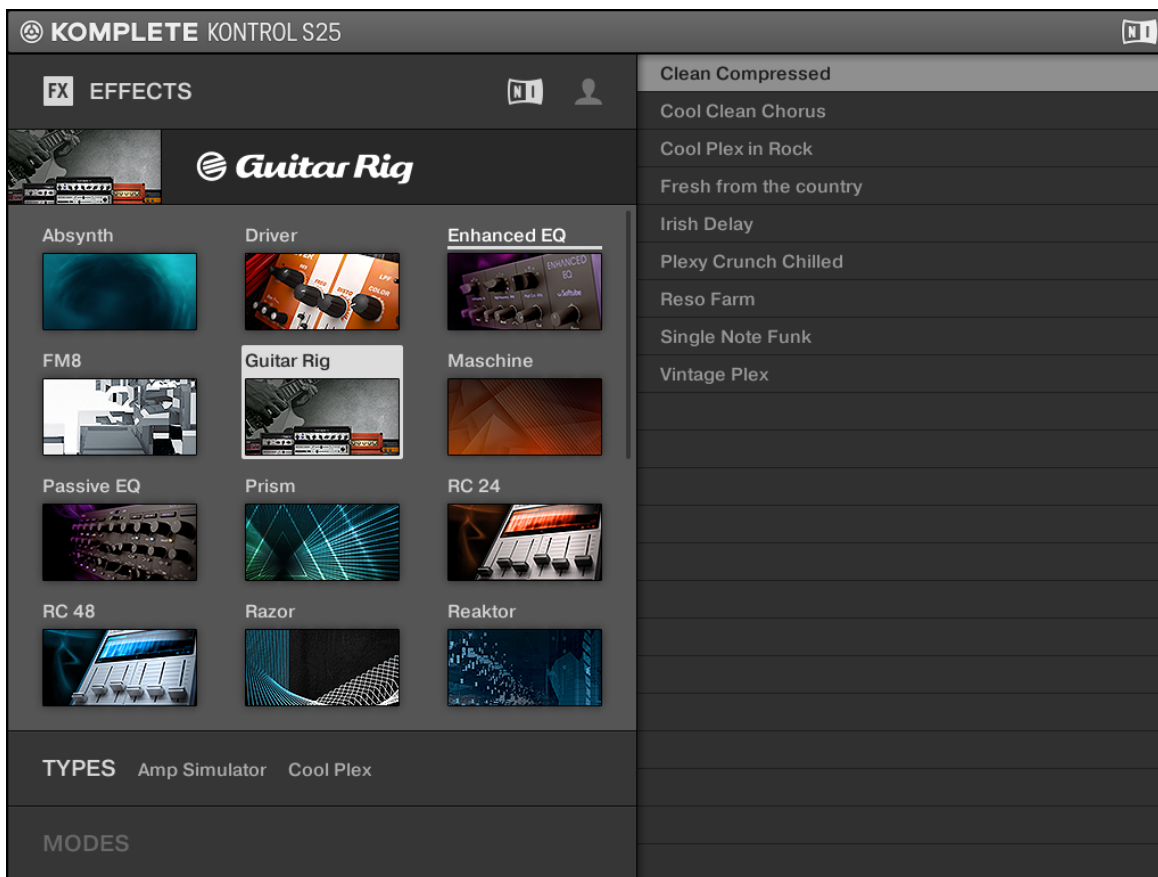
6.2.4 Recorrer la biblioteca de MASCHINE

El teclado KOMplete KONTROL S-SERIES permite recorrer la biblioteca de MASCHINE y cargar archivos deseado en la instancia de MASCHINE seleccionada. Para llevar esto a cabo, el teclado emplea una sobreimpresión de pantalla que permite buscar y cargar archivos empleando los botones de la sección de **NAVIGATE**.

Cuando el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES trabaja con una instancia de MASCHINE:

- Presione **BROWSE** en la sección de **NAVIGATE** para abrir la sobreimpresión de pantalla y recorrer la biblioteca de MASCHINE.

Cuando la sobreimpresión de pantalla está abierta, presione **BROWSE** otra vez para cerrarla.



Recorrer los presets de efecto de la biblioteca de MASCHINE empleando el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES (el S25 aparece seleccionado en la cabecera).

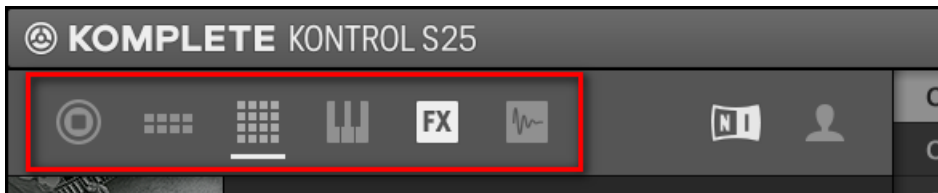
La sobreimpresión de pantalla de MASCHINE es muy similar a la del programa KOMplete KONTROL. Aquí señalaremos solamente las pocas diferencias entre una y otra. Para los detalles sobre el empleo de la sobreimpresión de pantalla consulte el manual de KOMplete KONTROL.

Sincronización entre la sobreimpresión de pantalla y el buscador de MASCHINE.

El buscador de MASCHINE y la sobreimpresión de pantalla se hallan siempre **sincronizados**. Cualquier selección llevada a cabo con el teclado quedará reflejada en el panel de bibliotecas (**LIBRARY**) del programa MASCHINE (y en el modo de búsqueda del controlador MASCHINE conectado). Inversamente, cualquier selección realizada en el panel de **LIBRARY** o en el modo de búsqueda del controlador, aparecerá reflejada en la sobreimpresión de pantalla.

Seleccionar el tipo de archivo

La diferencia principal entre la biblioteca de MASCHINE y al biblioteca de KOMplete KONTROL es que esta última solo contiene presets de instrumento mientras que la biblioteca de MASCHINE trabaja con una variedad de archivos mayor: proyectos, grupos, sonidos, presets de instrumento, presets de efecto y samples. En consecuencia, la sobreimpresión de pantalla empleada por MASCHINE brinda un **selector de archivos** equivalente al del panel de **LIBRARY** del buscador de MASCHINE:



El selector de archivos de la sobreimpresión de pantalla.

Si no se llevó a cabo ninguna búsqueda en el buscador de MASCHINE, el selector de archivos de la sobreimpresión de pantalla aparecerá en foco.

El selector se maneja en la forma habitual: utilice los botones de desplazamiento de **NAVIGATE** para seleccionar el tipo de archivo deseado (consulte el manual de KOMplete KONTROL para más detalles).



Recuerde: los botones de desplazamiento aparecen semientendidos para indicar la existencia de elementos en esa dirección.

Siempre aparece seleccionado un tipo de archivo. Cuando el selector está abierto, el tipo de archivo seleccionado aparece resaltado. Gire el transductor de control para poner el foco de selección (indicado por la línea blanca debajo) sobre otro tipo de archivo. Luego, presione el transductor para seleccionarlo. El selector se cerrará y la cabecera mostrará el símbolo y el nombre del tipo de archivo seleccionado. Debajo, el selector de productos se abrirá.



Tenga en cuenta que igual que en el buscador de MASCHINE, el selector de archivos y el selector de contenidos, a su derecha, son independientes uno de otro. Por ejemplo, si el selector de archivos está puesto en sonidos y el selector de contenidos está puesto en el contenido del usuario, al seleccionar otro tipo de archivo, por ejemplo, grupos; el selector de contenidos no experimentará ningún cambio y el buscador mostrará, consecuentemente, los grupos presentes en el contenido del usuario. Además, tras la selección, el foco no pasará automáticamente a la próxima sección.

Seleccionar un producto

Si solo un producto presenta archivos del tipo seleccionado, el producto quedará automáticamente seleccionado en el selector de productos y el foco de selección pasará automáticamente a la siguiente sección (p. ej., la selección de bancos o el filtro de propiedades (**TYPES**)).



Esta práctica función permite especificar la búsqueda rápidamente: p. ej., si MASCHINE EXPANSIONS no está instalado en el ordenador, el único producto que ofrece grupos será solamente MASCHINE. Si el selector de tipos de archivo está puesto en grupos, MASCHINE quedará automáticamente seleccionado en el selector de productos, permitiendo ir directamente hasta uno de sus bancos o seleccionar un juego de propiedades para estrechar aún más la búsqueda.

Seleccionar propiedades de tercer nivel

En la biblioteca de MASCHINE, los proyectos, grupos, sonidos y samples pueden organizarse en tres niveles de propiedades. Consecuentemente, la sobreimpresión de pantalla permite acotar la búsqueda en función de estos tres niveles. El procedimiento es igual que en KOMPLETE KONTROL: al seleccionar una propiedad, los subtipos dependientes aparecerán debajo listos para ser seleccionados.



Recordatorio: es posible seleccionar varias propiedades a la vez manteniendo presionado **SHIFT** y presionando el transductor. Tenga en cuenta que, en este caso, el foco de selección no pasará automáticamente al próximo nivel.



Recordatorio: las propiedades pueden deseleccionarse poniendo el foco sobre ellas y presionando el transductor de control.

Si la sobreimpresión de pantalla no puede mostrar todas las etiquetas de propiedades, solo aparecerá mostrado el nivel seleccionado. Al pasar a otro nivel de propiedades, la sección se desplazará a dicho nivel para mostrarlo en su totalidad.

Restablecer la búsqueda

La sobreimpresión de pantalla refleja el estado vigente en el buscador de MASCHINE. El foco de selección estará sobre la sección empleada por última vez (p. ej., la lista de resultados). La sobreimpresión brinda también ciertos atajos para **iniciar desde el comienzo** y, opcionalmente, para **restablecer la búsqueda**.

- ▶ Presione **BACK** para poner el foco sobre el selector de archivos sin realizar cambios en la sobreimpresión de pantalla.

o

- ▶ Presione **SHIFT + BACK** para poner el foco sobre el selector de archivos, mantener la selección vigente y eliminar cualquier otra selección.

Cargar un archivo de la lista de resultados

En la sobreimpresión de pantalla, la lista de resultados aparece a la derecha. Si no está en foco, presione el botón derecho de NAVIGATE para ponerla en foco. Para cargar un archivo de la lista:

- ▶ Gire el transductor para seleccionar el archivo deseado y luego presione el transductor (o **ENTER**) para cargarlo en MASCHINE.

Según el tipo de archivo en cuestión, el archivo será cargado en la parte de MASCHINE correspondiente:

- Si es un proyecto, se cargarán todos los archivos asociados reemplazando a los vigentes hasta ese momento. Si el proyecto contiene cambios que no fueron guardados, un cuadro de diálogo aparecerá para preguntar si desea guardar los cambios del proyecto. Este mensaje es para evitar la pérdida de datos ocasionada al cargar un proyecto nuevo sin haber guardado antes el proyecto anterior.

- Si es un grupo, se cargará en el grupo en foco.
- Si es un sonido, se cargará en el nicho de sonido en foco.
- Si es un preset de instrumento, se cargará en el primer nicho de plugin del sonido en foco.
- Si es un preset de efecto, se cargará en el nicho de plugin seleccionado.
- Si es un sample, se cargará en el nicho de sonido en foco. Automáticamente, el Sampler será cargado en el primer nicho de plugin para poder ejecutar ese sample. El sample quedará repartido a lo largo de todo el rango de velocidades y de notas.



También puede emplear el buscador para crear un grupo nuevo. En este caso, las ubicaciones en las que el archivo seleccionado será cargado serán ligeramente distintas a las aquí descritas. Para más información, consulte [↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo](#).

Cargar el archivo anterior/siguiente de la lista de resultados

- ▶ Presione los botones de **PRESET** (a la derecha del transductor) para cargar el ítem anterior o siguiente de la lista de resultados.



Al seleccionar el primer ítem de la lista, el botón superior **PRESET** quedará desactivado. Inversamente, al seleccionar el último ítem, quedará deshabilitado el botón inferior de **PRESET**.

Búsqueda rápida

El procedimiento de búsqueda rápida puede llevarse a cabo con el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES:

- ▶ Presione **SHIFT** + **BROWSE** para abrir la búsqueda empleada para cargar el archivo.

6.2.5 Empleo de las funciones de ejecución musical

¡La sección de **PERFORM** del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES se halla perfectamente integrada a las nuevas funciones de ejecución musical de MASCHINE 2.2!

Observaciones generales sobre las funciones de ejecución musical del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES

- Las funciones de ejecución musical (escalas, acordes y arpeggios) del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES y de la familia de controladores MASCHINE son muy similares e interdependientes. Si modifica un parámetro en un dispositivo, el cambio quedará reflejado automáticamente en el otro.
- Si bien las funciones de ejecución de ambos aparatos son muy similares, **pueden emplearse de manera independiente**: Por ejemplo, es posible activar escalas, acordes y arpeggios en el teclado sin afectar el funcionamiento de los pads, visualizadores o modos del controlador MASCHINE (y viceversa).
- Las funciones de escalas, acordes y arpeggios del teclado quedan inhabilitadas cuando se lo está utilizando para controlar una instancia de MASCHINE como plugin de un medio anfitrión. En tal caso, los botones de **SCALE** y **ARP** aparecen deshabilitados, lo mismo que las funciones de **SHIFT + SCALE** o **SHIFT + ARP**.



Tenga en cuenta que esto no afecta las funciones de ejecución musical de los controladores de la familia MASCHINE. Estas funciones están habilitadas tanto en el modo autónomo como plugin del programa.

- Los parámetros de escalas, acordes y arpeggios no pueden ser modulados ni automatizados en MASCHINE.

Para más información sobre las funciones de ejecución musical y su empleo en MASCHINE, véase [↑6.1, Nuevas funciones de ejecución musical](#).

Configurar escalas y acordes con el teclado

En el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES:

- ▶ Presione **SCALE** para habilitar el generador de escalas y acordes.

El botón de **SCALE** quedará completamente encendido al habilitar el generador de escalas y acordes.

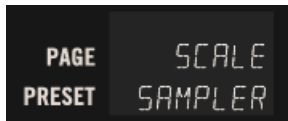
La configuración las escalas y acordes y el estado de **SCALE** se guardan separadamente en cada grupo del proyecto. Es independiente del estado de las escalas y acordes configurados en el controlador MASCHINE (sin embargo, los parámetros de escalas y acordes se sincronizan entre todos los dispositivos). Al desconectar y reconectar el teclado, el estado de escalas y acordes y del botón de **SCALE** es recuperado en cada grupo.



Dado que el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES controla siempre las notas de un sonido en particular, las funciones de escalas y acordes pueden usarse sin importar si el grupo en foco se halla en el modo grupal o en el modo del teclado.

Para ajustar los parámetros de escalas y acordes, el teclado deberá trabajar en el **modo de escalas**:

- ▶ Presione **SHIFT** + **SCALE** para abrir el modo de escalas y que las Perillas 1–8 puedan trabajar con los parámetros de escalas y acordes.
- Los visualizadores bajos las Perillas 1–8 mostrarán los parámetros de escalas y acordes. Al soltar **SHIFT**, el campo de **PAGE** mostrará la palabra **SCALE**. Tenga en cuenta que el campo de **PRESET** seguirá indicando el plugin seleccionado del sonido en foco (Sampler, en la ilustración de abajo).



Mientras mantenga presionado **SHIFT**, el visualizador del extremo izquierdo mostrará la identificación alfanumérica del sonido en foco (campo de **PAGE**) y el nombre respectivo (campo de **PRESET**). Para más información, consulte [↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo](#).

Cuando el teclado está conectado a una instancia de MASCHINE, la disposición de perillas y parámetros del modo de escalas es la misma que la de una instancia de KOMplete KONTROL:

- Perilla 1 controla **Root Note**. Por favor, tenga en cuenta que esta nota fundamental está definida según KOMplete KONTROL; es decir, solo establece la nota a partir de la cual se basa la escala (es posible seleccionar cualquiera de las 12 notas disponibles (C a B)). Por su parte, la nota fundamental de los controladores MASCHINE, en el modo del teclado establece, además, el tono ejecutado por el pad 1: es necesario seleccionar una octava

en particular (C1, C2, C3, etc.) para poder definir el mapeo del pad 1 (todo los pads restantes quedarán mapeados de manera consecuente). No obstante, al modificar la nota fundamental en uno de los dos dispositivos, el otro actualizará esta información de manera correspondiente (obviando el número de octava). Para más información sobre la nota fundamental en los controladores MASCHINE, véase [↑6.1.3, Escalas y acordes: parámetros](#).

- La Perilla 2 controla el **tipo de escala**. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
- La Perilla 3 controla el **modo del teclado**. Este es un parámetro específico del teclado. Recuerde que **KEY MODE** permite seleccionar dos maneras de trabajar con el teclado: el modo **STANDARD** desactiva las teclas que se hallen fuera de la escala empleada. En el modo **EASY**, las notas de la escala se reparten sobre todas las teclas blancas y las teclas negras activarán la nota más próxima dentro de dicha escala. Para más detalles, consulte por favor el manual de KOMplete KONTROL.
- La Perilla 5 controla el **modo de acordes**. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
- La Perilla 6 controla el **tipo de acorde**. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro..

En resumen, **todos los valores de los parámetros de escalas y acordes se sincronizan siempre** entre el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES y el controlador MASCHINE (excepto el parámetro de **KEY MODE** que es específico del teclado). Solo los estados de encendido y apagado actúan de manera independiente en cada dispositivo. Todos estos parámetros aparecen descritos en [↑6.1.3, Escalas y acordes: parámetros](#).



Por razones de consistencia, los visualizadores del teclado reflejan la misma escala sucesión armónica que la empleada por los controladores MASCHINE. Véase [↑6.1.3, Escalas y acordes: parámetros](#) para más detalles.

Escalas y acordes: información visual de la guía de luces

Cuando **SCALE** está encendido, los LED de la guía de luces lo mantendrán informados sobre la configuración vigente en las escalas y acordes. Los LED funcionan igual que al estar conectado a una instancia del programa KOMplete KONTROL.

Cuando **Chord Mode** está en **Off** o en **Harmonizer**:

Tecla en la escala seleccionada	Estado predeterminado del LED	Estado del LED cuando la tecla es accionada
Nota fundamental	Completamente encendido	Blanca
Teclas de la escala excepto las fundamentales.	Semienendido	Completamente encendido
Teclas fuera de la escala	Apagado *	Apagado**


* Esto tiene prioridad sobre la información proveniente del eventual instrumento KOMplete Kontrol 10 cargado, excepto las notas de control que nunca aparecen ocultas en el arpegiador.

** Si el modo del teclado presenta la opción estándar. Puesto que las teclas apagadas son "remapeadas" sobre teclas dentro de la escala seleccionada, al pulsar una tecla "apagada", la tecla de destino correspondiente se encenderá (completamente o de color blanco, según el tipo de tecla) para mostrar la nota efectivamente accionada.

Tenga en cuenta que si Chord Mode está puesto en Harmonizer, las notas que componen el acorde se encenderán también.

Cuando **Chord Mode** está en **Chord Set**:

Tipo de tecla	Estado predeterminado del LED	Estado del LED cuando la tecla es accionada
Teclas de C	Completamente encendido	Blanca
Otras teclas	Semienendido	Completamente encendido



Esta iluminación está por encima de la iluminación predeterminada de los LED (cuando **SCALE** está apagado). La guía de luces puede ser también desactivada. Véase [↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo](#) para más información al respecto.

Configuración de arpeggios en el teclado

En el teclado KOMplete Kontrol S-SERIES:

- Presione **ARP** para habilitar el generador de arpeggios.

El botón de **ARP** quedará completamente encendido.

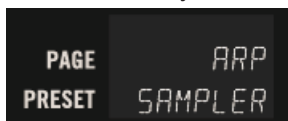
La configuración y el estado del botón de **ARP** se guardan de manera global para la sesión. Es independiente del estado del arpegiador presente en el controlador MASCHINE. Al cerrar y abrir un proyecto, al desconectar y reconectar el teclado, o al poner el foco sobre otro dispositivo; el estado del arpegiador y del botón de **ARP** será restablecido a su valor por defecto (es decir, deshabilitado).



Dado que el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES controla siempre las notas de un sonido en particular, las funciones del arpegiador pueden emplearse sin importar si el grupo en foco se halla en el modo grupal o en el modo del teclado.

Para ajustar los parámetros del arpegiador y configurar un arpegio, haga lo siguiente:

- ▶ Presione **SHIFT** + **ARP** para abrir el modo del arpegiador y que las Perillas 1–8 muestren los parámetros del arpegio.
- Los visualizadores bajos las Perillas 1–8 mostrarán los parámetros del arpegio. Al soltar **SHIFT**, el campo de **PAGE** mostrará la palabra **ARP**. Tenga en cuenta que el campo de **PRESET** seguirá indicando el plugin seleccionado del sonido en foco (Sampler, en la ilustración de abajo).



Mientras mantenga presionado **SHIFT**, el visualizador del extremo izquierdo mostrará la identificación alfanumérica del sonido en foco (campo de **PAGE**) y el nombre respectivo (campo de **PRESET**). Para más información, consulte [↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo](#).

Cuando el teclado está conectado a una instancia de MASCHINE, el modo del arpegiador muestra la misma disposición de nombres y perillas que la de los controladores MASCHINE STUDIO o MACHINE (MK2), a excepción de la selección de presets (Perilla 1), la cual se halla incluida en la sección de **MAIN**:

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Perilla 1	Selecciona cuatro presets , denominados PRESET 1–4 . Estos presets son los mismos que los de los controladores MASCHINE.

Elemento	Descripción
Perilla 2	Selecciona el tipo de arpegio. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
Sección RHYTHM	
Perilla 3	Ajusta la velocidad del arpegio. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
Perilla 4	Selecciona la unidad del arpegio. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
Perilla 5 (SEQUENCE)	Selecciona la secuencia del arpegio. Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
Sección OTHER	
Perilla 6 (OCTAVES)	Ajusta el parámetro de octavas . Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.
Perilla 7 (DYNAMIC)	Ajusta el parámetro de dinámica . Los controladores MASCHINE comparten este parámetro..
Perilla 8 (GATE)	Ajusta el parámetro de supresión . Los controladores MASCHINE comparten este parámetro.



Igual que al estar conectado al programa KOMplete KONTROL, los visualizadores bajo las primeras cuatro perillas muestran siempre el valor del parámetro (a diferencia de otras perillas cuyos visualizadores muestran el nombre del parámetro o el valor del parámetro cuando son tocadas). Esto permite verificar rápidamente el estado de estos importantes parámetros durante situaciones en vivo.

En resumen, **todos los valores de los parámetros se sincronizan siempre** entre el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES y el controlador MASCHINE conectado. Todos estos parámetros aparecen descritos en la sección [↑6.1.3, Escalas y acordes: parámetros](#).

6.2.6 Empleo de las tiras táctiles

Cuando el teclado está trabajando con una instancia de MASCHINE, las tiras táctiles permiten enviar datos de tono y modulación al sonido en foco.

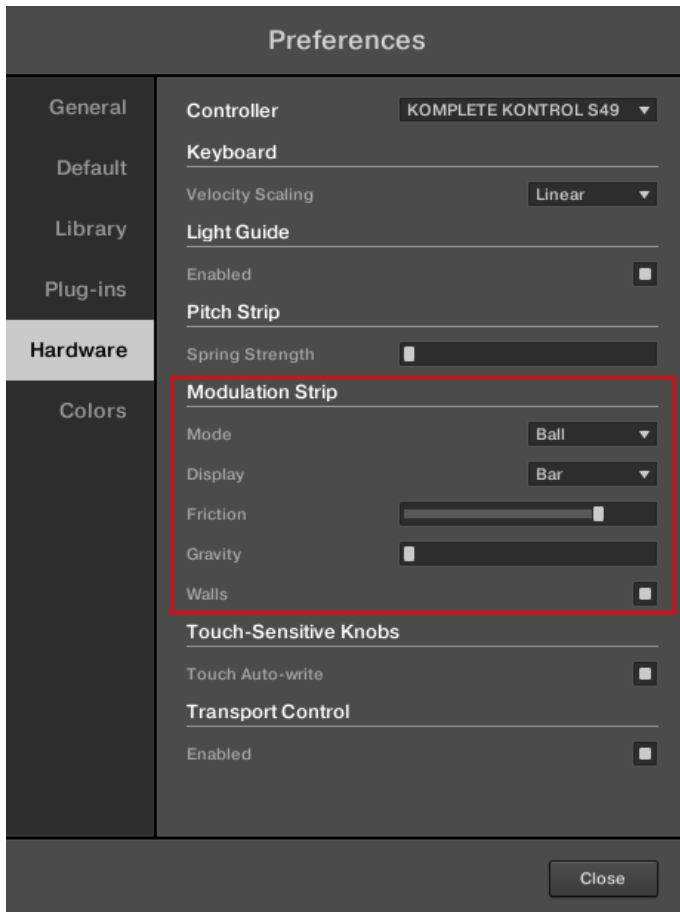


El modo en que se interpretan los datos de tono y modulación varía según el plugin cargado en el sonido. Por ejemplo, el plugin del Sampler de MASCHINE permite configurar distintos destinos para la modulación (en la sección de [MODWHEEL DESTINATION](#) de la página de [Velocity / Modwheel](#) del área de control).

Al grabar una pauta en un proyecto de MASCHINE, las acciones realizadas sobre las tiras táctiles izquierda y derecha se registran como datos MIDI de tono y modulación (CC1) del sonido en foco, respectivamente. Estas pistas pueden editarse en el panel MIDI de la banda de control, bajo el editor de pautas. Consulte, por favor, el manual de MASCHINE 2.0 para más información al respecto.

Comportamiento de la tira táctil

El funcionamiento de las tiras táctiles puede ajustarse para que convengan mejor a sus acciones. Dicho ajuste se lleva a cabo en las secciones de [Pitch Strip](#) y [Modulation Strip](#) de la ficha de [Hardware](#) del panel de preferencias.



Configuración de la tira táctil en la ficha de Hardware del panel de preferencias.



Para acceder a los ajustes del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES en la ficha de [Hardware](#) de [Preferences](#), el teclado debe estar conectado al ordenador y controlar una instancia de MASCHINE. Si, además, un controlador MASCHINE está trabajando también con la misma instancia, asegúrese de que el teclado aparezca seleccionado en el menú de controladores ([Controller](#)), en la parte superior de la ficha [Hardware](#). Para más información, consulte [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).

La **tira tonal** (tira izquierda) funciona como una típica rueda de inflexión tonal: simula el efecto de un resorte que retiene el valor tonal mientras se aleja de la posición neutral, en el medio de la tira. Al poner el dedo en algún lugar de la tira, el valor salta automáticamente hasta dicha posición y se queda allí mientras el dedo se mantenga sobre la tira. Al sacar el dedo, el valor retornará a la posición predeterminada. Las luces de la tira reflejan este comportamiento (el LED azul indica el valor del tono). La tira tonal presenta solamente un parámetro:

Sección Pitch Strip	Descripción del parámetro
Spring Strength	Ajusta la rapidez con que la tira tonal vuelve a su valor predeterminado al sacar el dedo de la tira: cuanto mayor sea el valor de Spring Strength , más rápido será el retorno a la posición predeterminada.

La **tira de modulación** (tira derecha) presenta dos modos de funcionamiento, seleccionables con el menú (**Mode**) situado en la parte superior de la sección de **Modulation Strip**:


- **Standard** (predeterminado): representa el comportamiento usual de un control de modulación. Bajo este modo, la tira traduce la posición del dedo a valores de modulación. Al poner el dedo en algún punto de la tira, el valor asumirá automáticamente dicha posición hasta que se levante el dedo.
- **Ball**: simula una bola (el valor vigente) que cae hacia la posición del dedo. Al posar el dedo sobre la tira, la bola se desplazará en dirección al dedo desde su posición inicial. Al llegar hasta la posición del dedo, se detendrá. Si antes levanta el dedo, la bola sostendrá su impulso y continuará su recorrido más allá del dedo. Cuanto más tiempo se mantenga el dedo sobre la tira, más rápido será su desplazamiento. También, es posible "lanzar" la bola, arrastrando el dedo desde la posición de la bola (el LED azul) hacia cualquier dirección para, luego, levantarlo. Cuanto más rápido arrastre, mayor será la velocidad de la bola. El movimiento de la bola puede ajustarse con los parámetros de **Friction**, **Gravity** y **Walls** (véase abajo).

Los parámetros disponibles dependerán del modo de funcionamiento seleccionado:

Sección de la tira de modulación	Descripción del parámetro
Mode	Selecciona dos modalidades de trabajo: <i>Standard</i> y <i>Ball</i> (véase descripción de arriba).
Visualizador	Define la manera en que el valor es mostrado por los LED: <i>Dot</i> : el LED azul indica el valor vigente. Los LED blancos están deshabilitados. <i>Bar</i> : el LED azul indica el valor vigente. Por su parte, los LED blancos llenan el espacio entre el valor vigente (en azul) y el valor cero inicial.
Modo de la bola	
Friction	Ajusta la "fricción" del desplazamiento de la bola (al levantar el dedo). A mayor fricción, mayor oposición al movimiento de la bola. Cuando el deslizante está completamente a la izquierda, la bola no se detendrá nunca. Completamente a la derecha, la bola se detendrá instantáneamente.
Gravity	Ajusta la atracción hacia la posición del dedo. Cuanto mayor sea el valor de <i>Gravity</i> , más rápido se moverá la bola. Este parámetro no afecta el movimiento de la bola al arrojarla con el dedo (véase arriba la descripción del modo <i>Ball</i>).
Walls	Permite ajustar el comportamiento de la bola cuando llega al límite del rango de valores. Cuando <i>Walls</i> está con la opción de <i>On</i> , la bola rebota al llegar al límite y continúa su movimiento en la dirección opuesta. Cuando <i>Walls</i> está desactivado (opción de <i>Off</i>), la pelota salta hacia el otro extremo y continúa en la misma dirección.

6.2.7 Registrar la modulación con el teclado

El teclado KOMLETE KONTROL S-SERIES permite registrar la MODULACIÓN en MASCHINE. Para llevar esto a cabo, el teclado tiene que estar en el modo instrumental.



No es posible registrar la modulación cuando el teclado trabaja con los modos de escalas o arpeggios. Véase [↑6.2.5, Empleo de las funciones de ejecución musical](#) para más información al respecto.

Para poder registrar la modulación, el teclado cuenta con un **modo de registro automático**, similar al hallado en los controladores MASCHINE. La única diferencia es que este modo siempre está fijo en el teclado (es decir, no puede ser temporario).

Para registrar la modulación, haga lo siguiente:

1. Compruebe que la reproducción de MASCHINE esté encendida.
2. En el teclado, presione simultáneamente **SHIFT** + página izq + página para ingresar al modo de registro automático.

El visualizador del extremo izquierdo mostrará **AUTO ON**. Al presionar **SHIFT**, ambos botones de página aparecerán encendidos para indicar que el modo automático fue activado. En los visualizadores de las Perillas 1–8 los parámetros que no puedan modularse desaparecerán y las perillas correspondientes quedarán deshabilitadas. Las barras indicadoras pasarán al modo bipolar y los valores (que aparecen al tocar las perillas) mostrarán, en porcentaje, el desvío con respecto al valor vigente:



3. Gire las Perillas 1–8, para registrar los desvíos respectivos. La modulación quedará registrada. Cada movimiento de la perilla quedará guardado en la pauta como un evento de modulación. Estos eventos se ejecutarán en el ciclo siguiente de la pauta.
4. Para salir del modo automático, vuelva a presionar **SHIFT** + página izq + página der. El visualizador del extremo izquierdo mostrará brevemente el mensaje de **AUTO OFF**. Al presionar **SHIFT**, ambos botones de página aparecerán semientendidos para indicar que el modo automático fue desactivado.

Solo basta con presionar **SHIFT** para saber si el modo automático está habilitado o no: si está habilitado, los botones de página se encenderán completamente, de lo contrario aparecerán semientendidos.



El modo automático del teclado y el del controlador MASCHINE son independientes. El funcionamiento de uno no interfiere para nada con el funcionamiento del otro.

Empleo de la sensibilidad de las Perillas 1–8

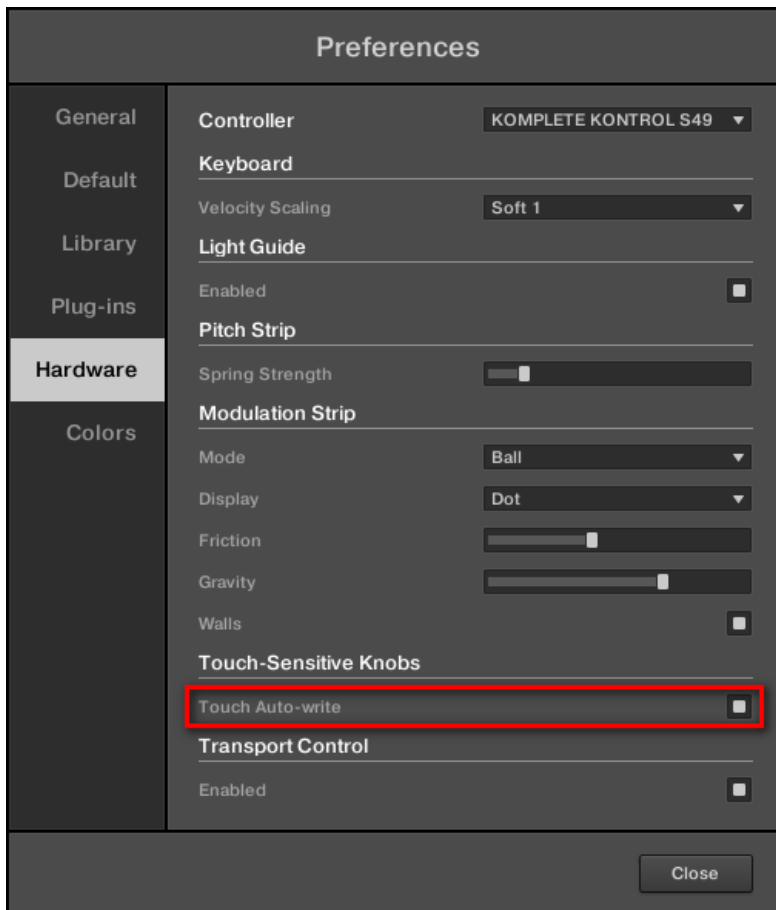
El registro de la modulación se beneficia también de la sensibilidad de las Perillas 1–8 a través de la opción de **Touch Auto-write**.

Esta opción aparece habilitada por defecto y permite registrar eventos de modulación tan pronto como se toca alguna de las Perillas 1–8; incluso, cuando no son giradas. Esto permite sobrescribir eventos existentes y guardar, no obstante, el último valor de modulación registrado.



Esta opción es la misma para MASCHINE STUDIO. Véase [↑6.3.3, Opción de sensibilidad automática](#) para más detalles.

La opción de sensibilidad automática puede deshabilitarse o habilitarse en la ficha de [Hardware](#) del panel de preferencias cuando el teclado está conectado y con el foco en una instancia de MASCHINE:



La casilla de Touch Auto-write en la página de dispositivos del panel de preferencias.

- Para habilitar o deshabilitar la opción de sensibilidad automática, utilice la casilla de [Touch Auto-write](#) de la sección de [Touch-Sensitive Knobs](#) de la ficha de [Hardware](#) del panel de preferencias.



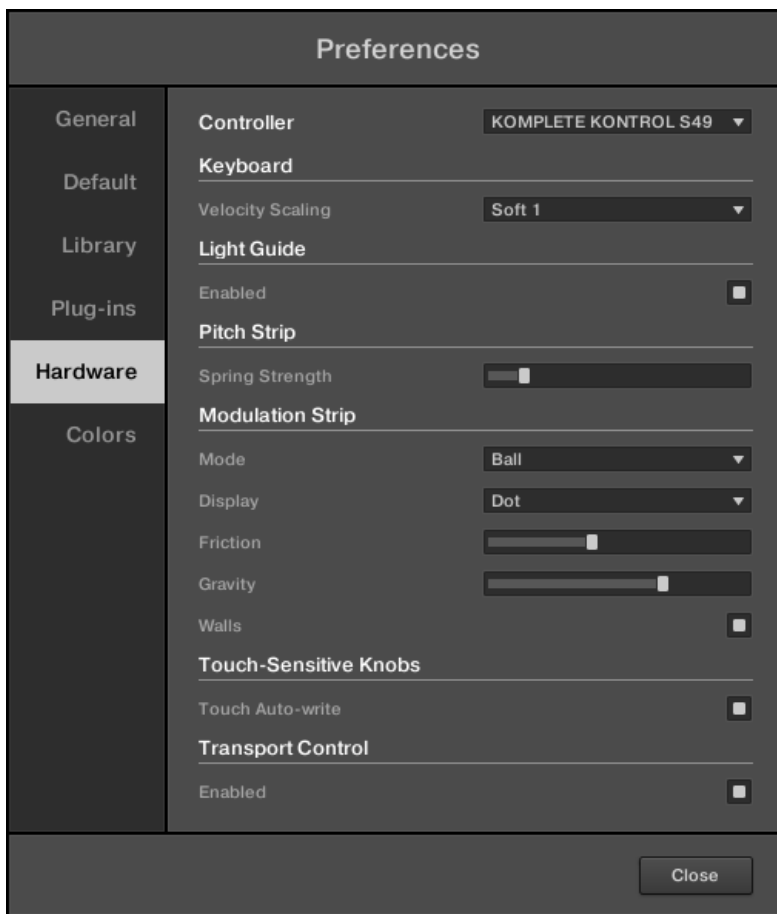
Para acceder a los ajustes del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES en la ficha de [Hardware](#) de [Preferences](#), el teclado debe estar conectado al ordenador y controlar una instancia de MASCHINE. Si, además, un controlador MASCHINE está trabajando también con la misma instancia, asegúrese de que el teclado aparezca seleccionado en el menú de controladores ([Controller](#)), en la parte superior de la ficha [Hardware](#). Para más información, consulte [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).

6.2.8 Ajustar las opciones del teclado en las preferencias de MASCHINE

Cuando el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES trabaja con una instancia de MASCHINE, la página de dispositivos ([Hardware](#)) del panel de preferencias ([Preferences](#)) de MASCHINE ofrece algunas opciones de ajuste para el teclado.



Si en la misma instancia trabaja también con un controlador MASCHINE, asegúrese de que el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES aparezca seleccionado en el menú de controladores ([Controller](#)) de la ficha de dispositivos ([Hardware](#)). Para más información, consulte [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).



La ficha de dispositivos del panel de preferencias con las opciones del teclado KOMplete KONTROL S-SERIES.

Los parámetros disponibles aparecen en la tabla de abajo. Las descripciones respectivas aparecen indicadas en los apartados correspondientes.

Sección/Parámetro	Descripción
Keyboard	
Velocity Scaling	Ajusta la respuesta del teclado a la presión ejercida sobre las teclas. Consúltese ↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo .

Sección/Parámetro	Descripción
Light Guide	
Enabled	Activa o desactiva la guía de luces. Consúltese ↑6.2.3, Recorrer y manejar los sonidos de un grupo .
Transport Control	
Enabled	Activa o desactiva las funciones de reproducción del teclado en MASCHINE. Consúltese ↑6.2.2, Control de la sección de Transport de MASCHINE .
Pitch Strip y Modulation Strip	
Todos los parámetros	Ajustan el funcionamiento de las tiras táctiles. Consúltese ↑6.2.6, Empleo de las tiras táctiles .
Touch-Sensitive Knobs	
Touch Auto-write	Habilita o deshabilita la opción de sensibilidad automática. Consúltese ↑6.2.6, Empleo de las tiras táctiles .

Sehen Sie dazu auch

 Registrar la modulación con el teclado [[→ 191](#)]

6.3 Perillas sensibles de MASCHINE STUDIO

MASCHINE 2.2 permite habilitar una potente función del controlador MASCHINE STUDIO: **las Perillas 1-8 sensibles al tacto**. Su sensibilidad es muy alta, ¡apenas basta con tocar la perilla!

A continuación, describiremos las distintas situaciones de uso de las perillas sensibles de MASCHINE.

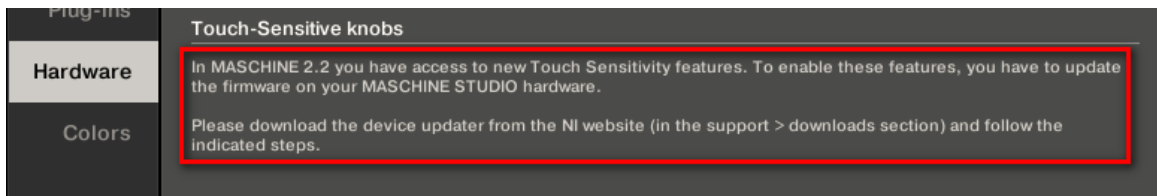
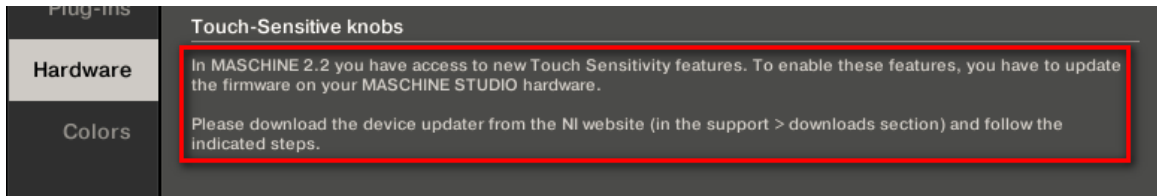


Para ajustar la sensibilidad de las Perillas 1-8, consulte el apartado [↑6.3.5, Ajustar la sensibilidad de las perillas](#).

Importante: ¡actualizar el firmware del controlador!

La sensibilidad al tacto de las perillas solo podrá funcionar en el controlador MASCHINE STUDIO si el firmware del dispositivo es la versión 22 o una posterior.

Si el firmware del controlador MASCHINE STUDIO conectado a MASCHINE es una versión inferior a la 22, la función de sensibilidad no podrá habilitarse. Por su parte, en la ficha de dispositivos ([Hardware](#)) del panel de preferencias ([Preferences](#)), la sección correspondiente a la sensibilidad ([Touch-Sensitive Knobs](#)) mostrará un mensaje indicando la manera de actualizar el firmware del controlador:



El mensaje de la ficha de dispositivos del panel de preferencias indica la manera de actualizar el firmware del controlador.

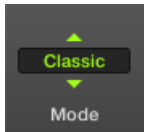
Para actualizar el firmware del controlador MASCHINE STUDIO, haga lo siguiente:

1. Conecte el controlador al ordenador y enciéndalo.
2. En su buscador de Internet, abra el sitio de Native Instruments:
<http://www.native-instruments.com/es/support/downloads/>
3. Seleccione el enlace "Drivers y otros archivos" y en la sección correspondiente a "Maschine Controller", haga clic en la actualización de dispositivo correspondiente a su sistema operativo.
4. Tras descargar el archivo, descomprima la carpeta.
5. Luego, utilice el Explorador (Windows) o el Finder (Mac OS X) para abrir la carpeta.
6. Según el sistema operativo empleado, pulse un clic en "DeviceUpdater.exe" (Windows) o en "DeviceUpdater" file (Mac OS X).
La actualización del dispositivo empezará a llevarse a cabo.
7. Siga las instrucciones indicadas hasta completar la actualización.

En el resto de esta sección, vamos a dar por supuesto que la versión de MASCHINE STUDIO es la 22 o una versión posterior.

6.3.1 Sobreimpresión de las opciones de un selector

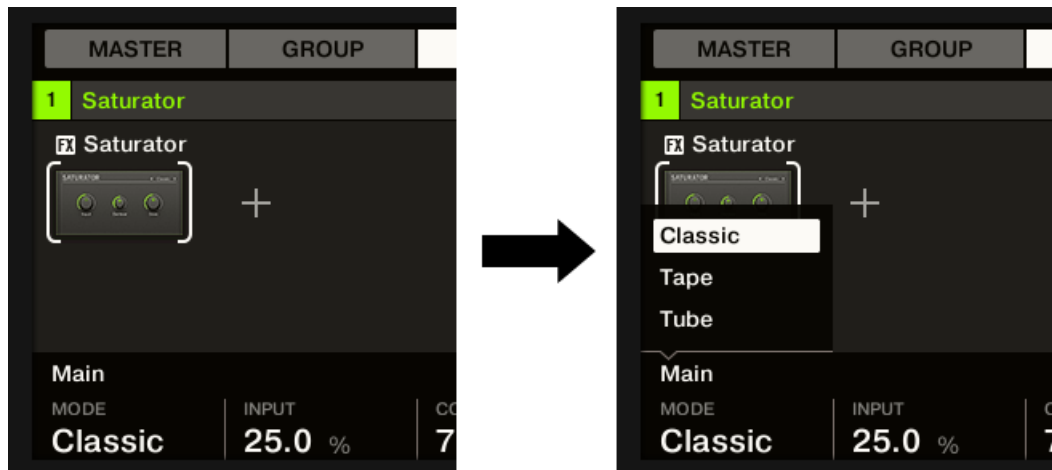
Muchos de los parámetros de MASCHINE permiten seleccionar el valor del parámetro por medio de un selector (p. ej., el selector de modos (**Mode**) del plugin Saturator o el menú de destinos (**Dest.**) de la página de **Audio** de la salida (**Output**) de un sonido o grupo).



Un selector.

Desde el controlador, es posible ajustar dichos parámetros, girando la perilla correspondiente bajo el visualizador del controlador.

Al tocar la perilla del parámetro, sobre el visualizador, arriba del parámetro, aparece una lista con los valores posibles. También, aparece señalado el valor vigente.



Toque la perilla de un parámetro (aquí, el parámetro de modos, bajo el visualizador izquierdo) para abrir la lista de las opciones posibles.

La lista aparecerá mostrada mientras se toque o gire la perilla correspondiente. Al soltar la perilla, la lista desaparecerá tras unos breves instantes.



Solo se puede mostrar una lista por vez. Si toca dos o más perillas, solo la lista de la última perilla tocada aparecerá sobre el visualizador.

6.3.2 Sobreimpresión de etiquetas de propiedades

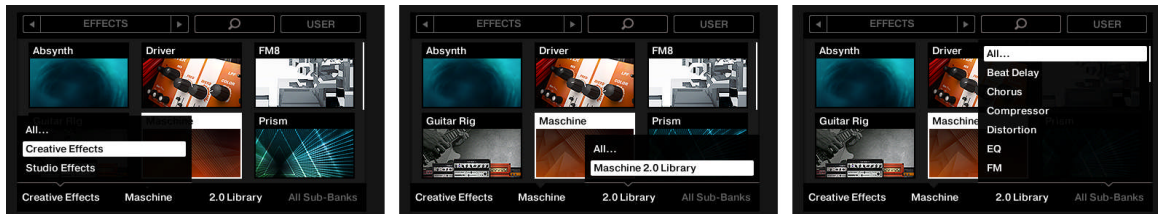
Al recorrer la biblioteca con el controlador MASCHINE STUDIO en el modo de búsqueda, las perillas sensibles 1–8 brindan también una alternativa práctica e intuitiva de búsqueda.



Para más información sobre el empleo del controlador para recorrer la biblioteca de MASCHINE, consulte el apartado 3.2 (Búsqueda y carga de archivos de la biblioteca) del manual de MASCHINE 2.0.

Sobreimpresión de categorías, bancos y sub-bancos

Al seleccionar la categoría de un producto, banco o sub-banco, con las Perillas 1, 3 y 4; la lista correspondiente aparecerá sobreimpresa arriba, en el visualizador. Estas sobreimpresiones son similares a las descritas en [↑6.3.1, Sobreimpresión de las opciones de un selector](#). En cada una de las listas, el ítem seleccionado aparece resaltado.



El visualizador izquierdo al buscar efectos: seleccione con la Perilla 1 la categoría de 'Creative Effects' (izquierda), el banco de 2.0 Library con la Perilla 3 (centro) y los sub-bancos con la Perilla 4 (derecha).



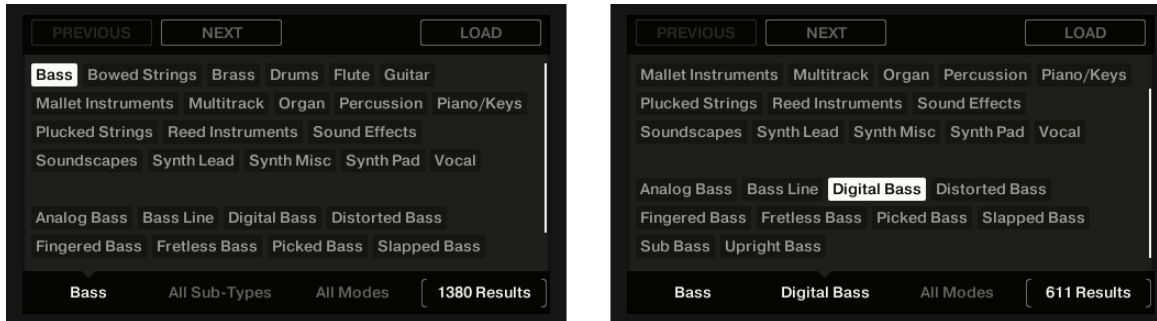
Al igual que en el programa, estas lista incluyen, en su parte superior, una opción (All...) que permite deselectionar cualquier ítem seleccionado. Gire la perilla correspondiente totalmente a la izquierda para seleccionar dicha opción.

Sobreimpresión de etiquetas de tipo, subtipo y modo

Al seleccionar el tipo, subtipo y modo con las Perillas 5–7, un conjunto de etiquetas aparecerá arriba, en el visualizador derecho. Este conjunto de etiquetas clasificadoras refleja las etiquetas presentes en el buscador del programa. Son las etiquetas correspondientes a los archivos hallados en la biblioteca. La etiqueta seleccionada aparece resaltada del resto.

Al igual que en el programa, los tipos y subtipos aparecen agrupados en la misma sección y los modos aparecen separadamente.

El conjunto de propiedades seleccionado aparece indicado por una pequeña flecha.



El visualizador derecho mostrando los instrumentos: seleccione los bajos con la Perillas 5 (izquierda) y el subtipo de bajo digital con la Perilla 6 (derecha).

Empleo de la rueda en las sobreimpresiones

Cuando el controlador MASCHINE STUDIO está en el modo de búsqueda, los botones de **FUNCTION** y la rueda de desplazamiento pueden emplearse para recorrer la biblioteca (consulte el manual de MASCHINE 2.0 para más detalles):

- Presiones los botones de **FUNCTION** para poner el foco de la rueda sobre la ubicación deseada en la parte inferior de los visualizadores (el campo seleccionado aparece encerrado entre corchetes).
- Gire la rueda para cambiar el valor del campo en foco. Si selecciona el último campo de la derecha, al girar la rueda, podrá recorrer la lista de resultados. Presione la rueda para cargar el ítem deseado.

Estas funciones siguen siendo válidas en MASCHINE 2.2; sin embargo, ahora la rueda también interactúa con la lista y las etiquetas arriba descritas.

- Cuando la rueda selecciona un campo provisto con sobreimpresiones de listas (categoría de producto, banco o sub-banco) o etiquetas, al presionar la rueda abrirá dichas sobreimpresiones. Al soltar la rueda, la sobreimpresión desaparecerá. Si gira la rueda (sin presionarla), la sobreimpresión no se abrirá y el valor del campo en foco cambiará igual que en versiones previas de MASCHINE.

- Cuando la rueda pone el foco sobre un campo de producto (Perilla 2), no pasará nada al presionarla.
- Cuando la rueda tiene el foco en la lista de resultados (selección predeterminada, Perilla 8), el giro de la rueda cerrará cualquier sobreimpresión abierta.

6.3.3 Opción de sensibilidad automática

El registro de la modulación se beneficia también de la sensibilidad de las Perillas 1–8 a través de la opción de **Touch Auto-write**.



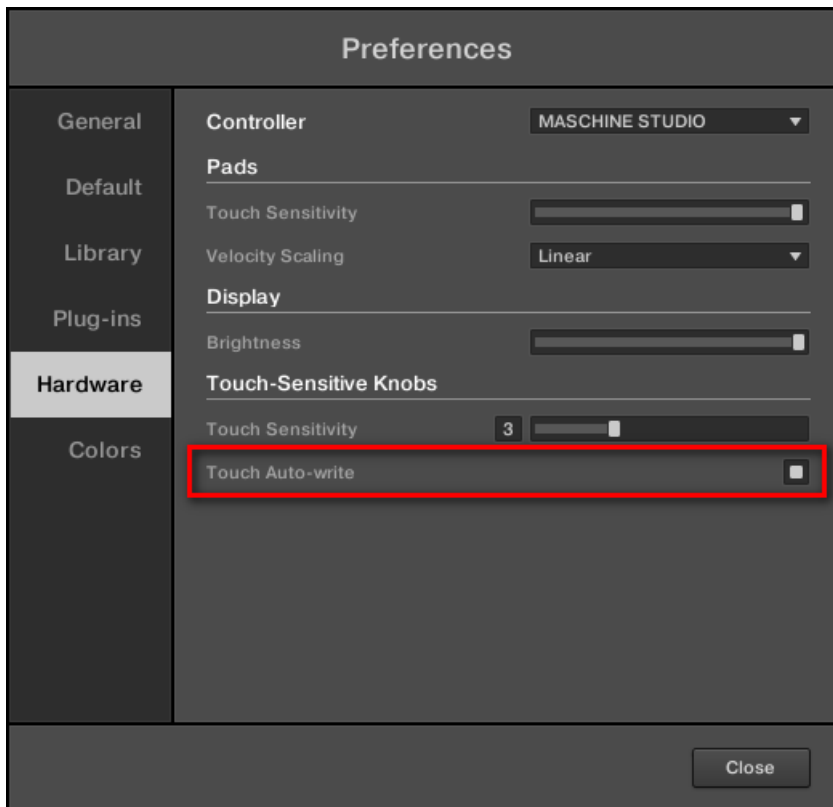
Recordatorio: para registrar la modulación con el controlador MASCHINE STUDIO, active la reproducción, ponga el controlador en el modo automático (manteniendo presionado **AUTO** o presionando **SHIFT + AUTO** para fijar el modo) y gire las Perillas 1–8 que crea conveniente. Para más información, consulte el apartado 7.5.2 (Registrar una modulación) del manual de MASCHINE 2.0.

Esta opción aparece habilitada por defecto y permite registrar eventos de modulación tan pronto como se toca alguna de las Perillas 1–8; incluso, cuando no son giradas:

- Si la opción de Touch Auto-write está deshabilitada, los eventos de modulación son registrados únicamente al girar las Perillas 1–8 (como en las versiones anteriores de MASCHINE).
- Si la opción de Touch Auto-write está habilitada, los eventos de modulación serán registrados ni bien se toquen las Perillas 1–8 (sean giradas o no):
 - Al girar una perilla, el nuevo valor de modulación quedará registrado para el parámetro correspondiente.
 - Al tocar una perilla (sin girarla), el último valor de modulación **se seguirá registrando** como un evento nuevo, a medida que la reproducción avanza, reemplazando cualquier otro valor de modulación existente en ese lugar de la reproducción. La modulación dejará de registrarse en cuanto se pierda el contacto con la perilla.

Habilitar/deshabilitar la sensibilidad automática

La opción de sensibilidad automática puede (des)habilitarse en la ficha de dispositivos (**Hardware**) del panel de preferencias (**Preferences**).



La casilla de Touch Auto-write en la página de dispositivos del panel de preferencias.

- Para habilitar o deshabilitar la opción de sensibilidad automática, utilice la casilla de [Touch Auto-write](#) de la sección de [Touch-Sensitive Knobs](#) de la ficha de [Hardware](#) del panel de preferencias.



Para poder acceder a la sección de [Touch-Sensitive Knobs](#) de la ficha de [Hardware](#), el controlador MASCHINE STUDIO debe estar conectado al ordenador y controlar una instancia de MASCHINE. Por su parte, si trabaja también con un teclado KOMplete KONTROL S-SERIES, asegúrese de que el controlador MASCHINE STUDIO aparezca seleccionado en el menú de controladores ([Controller](#)). Para más información, consulte [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#).



La opción de sensibilidad automática también está disponible en los teclados KOMplete KONTROL S-SERIES. Véase [↑6.2.6, Empleo de las tiras táctiles](#) para más información

Ejemplo

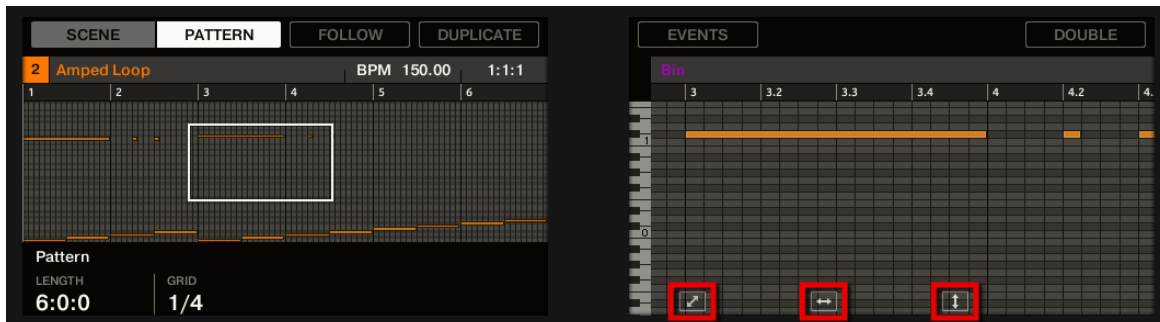
La sensibilidad automática puede resultar muy práctica en los casos en que la pauta ya tiene registrada la modulación de un parámetro y se desea remodular ese mismo parámetro a un valor constante:

- En versiones previas de MASCHINE (es decir, con la opción actual deshabilitada), era necesario girar la perilla constantemente para asegurarse de que la vieja modulación fuera reemplazada por la nueva. Para simular un valor de modulación constante, no quedaba otro remedio que girar la perilla muy ligeramente y de manera constante alrededor del valor deseado.
- Ahora, con la opción de sensibilidad automática, solo basta con poner el dedo sobre la perilla: el valor de modulación vigente será registrado sobre nuevos eventos, reemplazando la modulación existente en esas posiciones.

6.3.4 Zum y desplazamiento

A partir de MASCHINE 2.0, es posible emplear las Perillas 5 y 6 del controlador MASCHINE STUDIO para agrandar y recorrer horizontalmente el contenido mostrado por el visualizador derecho. En algunos casos (p. ej., en el modo del teclado), es posible emplear también la Perilla 7 para recorrer el contenido verticalmente.

En MASCHINE 2.2, las funciones de agrandamiento o desplazamiento aparecen indicadas por una flecha de doble sentido al tocar la perilla correspondiente. De esta manera, en caso de duda, un simple toque sobre una perilla bajo el visualizador derecho le permitirá saber si es posible agrandar o recorrer la imagen.

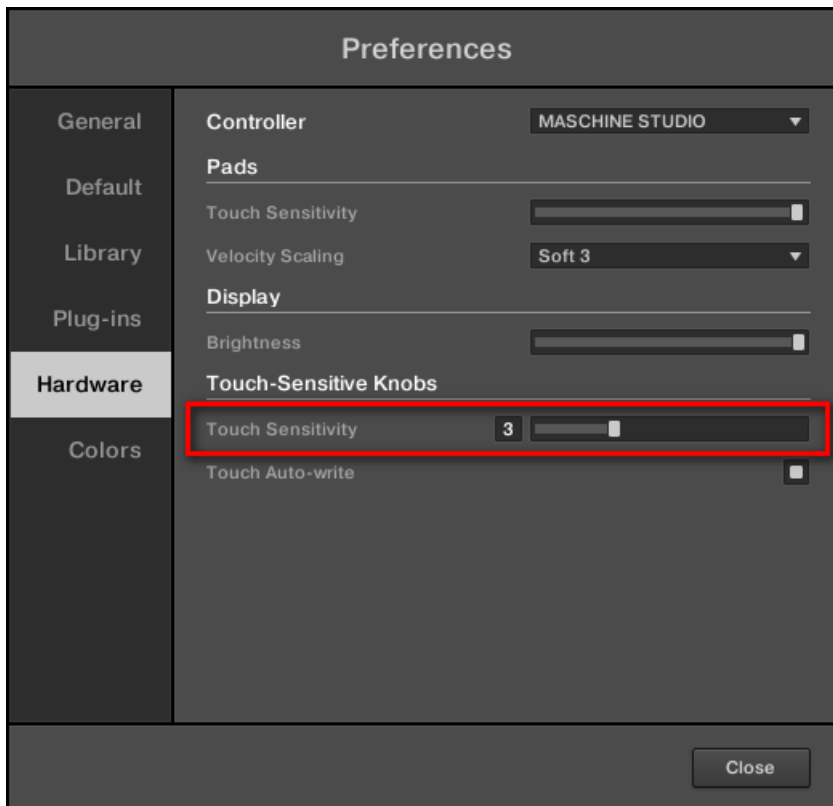


Al tocar cualquiera de las Perillas 5–8, pequeños símbolos indican la posibilidad de agrandar y recorrer la imagen.

6.3.5 Ajustar la sensibilidad de las perillas

La sensibilidad al tacto de las Perillas 1-8 puede regularse a conveniencia. El ajuste tendrá efecto sobre todas las funciones relacionadas con la sensibilidad de las perillas (ver secciones anteriores).

La sensibilidad se ajusta con el deslizador de [Touch Sensitivity](#) presente en la sección de [Touch-Sensitive Knobs](#) de la ficha de [Hardware](#) de las preferencias:



El deslizador de sensibilidad permite ajustar la sensibilidad al tacto de las Perillas 1-8.

- En la sección **Touch-Sensitive Knobs**, al final de la ficha de **Hardware** del panel de preferencias (**Preferences**), arrastre el deslizador de sensibilidad (**Touch Sensitivity**) a izquierda o derecha para reducir o aumentar, respectivamente, la sensibilidad de las Perillas 1-8.



Para poder acceder a los ajustes del controlador, el dispositivo debe estar conectado al ordenador y controlar una instancia de MASCHINE. Además, deberá aparecer seleccionado en el menú de controladores (**Controller**) de la página de dispositivos (**Hardware**). Véase [↑6.4.2, Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias](#) para más información al respecto.

Los valores de **Touch Sensitivity** van de 1 a 8 (valor por defecto: 3).

Con valores bajos (deslizante a la izquierda), es necesario aplicar una mayor presión sobre las Perillas 1-8 para que MASCHINE pueda registrar la acción. Valores altos (deslizante a la derecha) demandan una presión más suave.

El valor vigente aparece indicado por el número a la izquierda del deslizante. Este número ayuda también a cuantificar el grado de fuerza más conveniente.



Izquierda: presión no detectada. Derecha: presión detectada.

1. Al ajustar el valor de sensibilidad, toque cualquiera de las Perillas 1–8. Tan pronto como la presión sobre la perilla sea detectada por MASCHINE, el número quedará resaltado.
2. Aplique distintos tipos de presión sobre la perilla y reajuste el deslizante de manera consecutiva hasta dar con el valor deseado.



Por ejemplo, la sensibilidad podría ajustarse para evitar que toques suaves sobre las perillas no produzcan efectos indeseados. El ajuste ideal, por supuesto, ¡dependerá de sus dedos y su modo de trabajar!



El otro parámetro de la sección de sensibilidad de la página de dispositivos del panel de preferencias, se describe en [↑6.3.3, Opción de sensibilidad automática](#).



El otro parámetro de la sección de sensibilidad de la página de dispositivos del panel de preferencias, se describe en [↑6.3.3, Opción de sensibilidad automática](#).

6.4 Cambios menores en MASCHINE 2.2

Este apartado describe otras mejoras llevadas a cabo en MASCHINE 2.2

6.4.1 MIDI Thru para sonidos y grupos

MIDI Thru determina si el ingreso de eventos de nota MIDI son copiados directamente en la salida MIDI de MASCHINE 2. En versiones anteriores, los eventos MIDI que llegaban a MASCHINE se copiaban sobre la salida MIDI (es decir, MIDI Thru se encontraba siempre activado).

En algunas situaciones, esto podía provocar circuitos de realimentación indeseados; por ejemplo, al usar MASCHINE como plugin de un anfitrión y grabar los pads como notas MIDI en el anfitrión.

En MASCHINE 2.2, la función de MIDI Thru puede habilitarse o deshabilitarse individualmente por canal (sonido o grupo).

- Cuando MIDI Thru está habilitado en un canal, los eventos MIDI entrantes se copian en las salidas MIDI del canal.
- Cuando MIDI Thru está deshabilitado en un canal, los eventos MIDI no son copiados.

Por defecto, la opción de MIDI Thru está **deshabilitada en los grupos** y **habilitada en los sonidos**.

La opción de MIDI se activa con el botón de [Thru](#), presente en la página de [MIDI](#) de las propiedades de entrada ([Input](#)) de sonidos y grupos:



El botón de retransmisión (Thru) de la página MIDI de las propiedades de entrada de un sonido.



El botón de retransmisión (Thru) de la página MIDI de las propiedades de entrada de un grupo.

- Para habilitar o deshabilitar la retransmisión de MIDI de un sonido o grupo, abra las propiedades de entrada ([Input](#)) respectivas y, en la página [MIDI](#), pulse un clic en [Thru](#).

La opción de retransmisión MIDI puede accederse también desde el controlador. Para más información al respecto, consulte el apartado 2.3.3 (Recorrer propiedades de canal, plugins y páginas de parámetros en el área de control) del manual de MASCHINE 2.0.

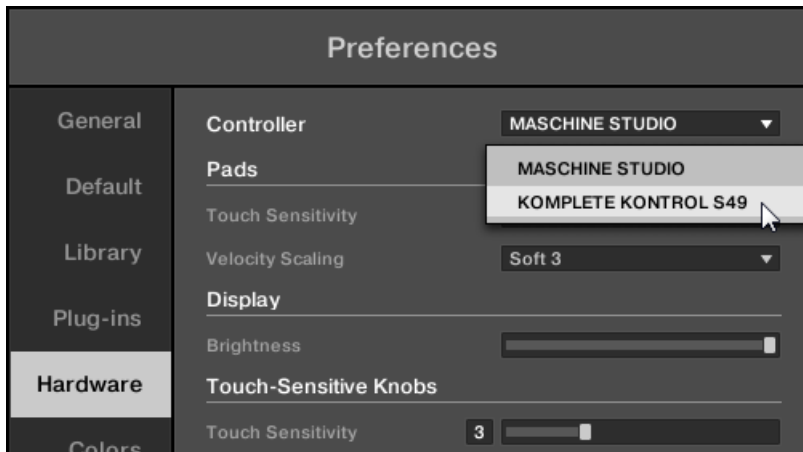
Algunas observaciones sobre MIDI Thru

- En MASCHINE 2, grupos y sonidos pueden recibir eventos MIDI de manera independiente (según lo definido en la respectiva página [MIDI](#) de las propiedades de entrada):
 - Si un grupo recibe un evento MIDI, enviará dicho evento MIDI a todos los sonidos subordinados, sin importar cual sea la configuración MIDI de dichos sonidos.
 - Si un sonido recibe un evento MIDI, ejecutará dicho evento sin atender la configuración MIDI del grupo al que pertenece.
- Si bien un grupo no puede generar sus propios eventos MIDI (las propiedades de salida de un grupo no cuentan con una página de [MIDI](#)); puede reflejar los eventos MIDI que recibe si el botón de retransmisión MIDI está encendido.
- Las opciones de MIDI Thru de sonidos y grupos son independientes: la opción de MIDI Thru de un canal particular solo determina si los eventos MIDI que llegan a ese canal serán retransmitidos a la salida.
- Si carga MASCHINE como plugin de un anfitrión y desea grabar los pads como una parte MIDI del anfitrión que podrá luego ser reproducida por MASCHINE, deshabilite MIDI Thru en todos los sonidos y grupos que desea grabar para evitar que se produzcan circuitos de realimentación.

6.4.2 Menú de controladores de la página de dispositivos del panel de preferencias

En versiones previas de MASCHINE, solo era posible trabajar con un solo dispositivo por instancia y la página de dispositivos ([Hardware](#)) del panel de preferencias ([Preferences](#)) solo mostraba los ajustes de ese dispositivo. A partir de la integración de los teclados KOMplete KONTROL S-SERIES a MASCHINE 2.2, es posible contar con dos dispositivos para controlar una instancia de MASCHINE; es decir, un controlador de la familia MASCHINE y un teclado KOMplete KONTROL S-SERIES.

Por esta razón, la ficha de [Hardware](#) de [Preferences](#) viene encabezada por un **menú de controladores** que permite la selección del dispositivo cuyas funciones desea configurar:



El menú de controladores permite mostrar los ajustes del dispositivo seleccionado.

Este menú mostrará los dispositivos conectados a la instancia de MASCHINE con la que se está trabajando:

- Ningún dispositivo trabaja con la instancia: el menú de **Controller** aparece vacío y los ajustes de la ficha de **Hardware** aparecen desactivados. Para modificar los ajustes de un dispositivo, el mismo deberá estar conectado al ordenador y con el foco puesto en esa instancia de MASCHINE.
 - Un dispositivo trabaja con la instancia: el menú de **Controller** aparece solo con la entrada correspondiente a ese único dispositivo. Los ajustes del dispositivo aparecen debajo y están habilitados.
 - Dos dispositivos trabajan con la misma instancia (un controlador MASCHINE y un teclado KOMplete Kontrol S-SERIES): el menú de **Controller** presenta la dos entradas correspondientes y puede seleccionar el dispositivo cuyos ajustes desea modificar.
- Cuando dos dispositivos tienen el foco en una misma instancia de MASCHINE, seleccione en el menú de controladores de la ficha de dispositivos del panel de preferencias el dispositivo que desea modificar.
- Tras la selección, aparecerán todos los ajustes correspondientes.

6.4.3 Integración de KOMplete 10: páginas de parámetros



ROUNDS cargado en un nicho de sonido: la página de parámetros muestra las secciones del instrumento (VOICING, PROGRESS y OUTPUT).

Al cargar los instrumentos y efectos de KOMplete 10 en MASCHINE 2.2, las páginas de parámetros respectivas ofrecen distintas secciones de parámetros (igual que los plugines internos en la versiones anteriores de MASCHINE 2). Estas secciones agrupan los parámetros de acuerdo con su función, facilitando grandemente el acceso a la biblioteca de fábrica de KOMplete 10 desde el controlador MASCHINE o desde el teclado KOMplete KONTROL S-SERIES.

6.4.4 Mejoras en la biblioteca de MASCHINE

MASCHINE 2.2 incorpora algunas mejoras en la biblioteca y el buscador de MASCHINE.

KONTAKT Snapshots

KONTAKT 5.4 incorpora una función nueva: las configuraciones del usuario (KONTAKT Snapshots). Esta función permite guardar la configuración determinada de un instrumento de KONTAKT para su aprovechamiento posterior. Al cargar un Snapshot, el instrumento de KONTAKT se cargará con la configuración especial con la que fue guardado.

En MASCHINE 2.2, las KONTAKT Snapshots aparecen en la biblioteca de MASCHINE. Al realizar una búsqueda, estas configuraciones aparecerán en la lista de resultados junto al instrumento de KONTAKT correspondiente, permitiendo cargar dicho instrumento con una configuración determinada.



Para mas información al respecto, consulte por favor la adenda del manual de KONTAKT 5.

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

Los nuevos productos NI guardan el contenido creado por el usuario en un carpeta de particular. En MASCHINE 2.2, la carpeta del usuario aparece en el panel del usuario ([User](#)) de la ficha de bibliotecas ([Library](#)) de las preferencias del programa ([Preferences](#)) en el panel.

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



Para más información sobre la gestión de directorios, consulte el apartado 2.5.3 (Preferencias - Ficha Library) del manual de MASCHINE 2.0.

El directorio estándar del usuario no puede ser borrado

El directorio estándar del usuario no puede eliminarse ni cambiar de nombre. Solo es posible cambiar su ruta de acceso en la columna de [Location](#).

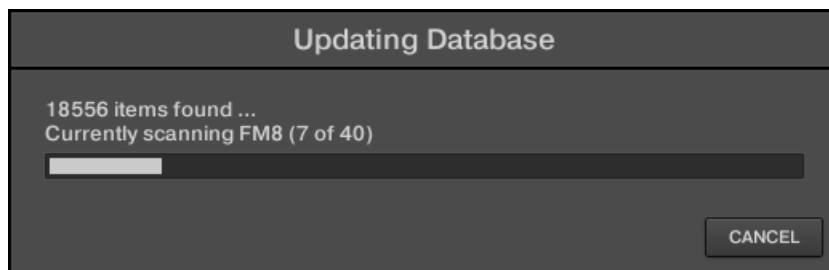


Para más información sobre el directorio estándar del usuario, consulte el apartado 2.5.3 (Preferencias - Ficha Library) del manual de MASCHINE 2.0.

Cancelar la revisión de la biblioteca

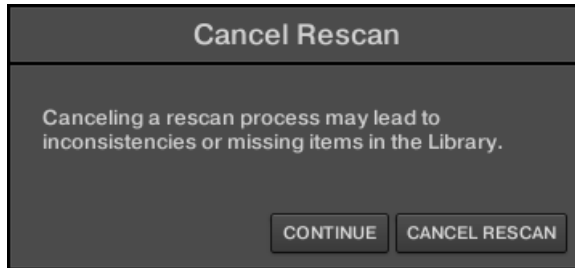
En la ficha de bibliotecas ([Library](#)) del panel de preferencias ([Preferences](#)), el botón de [Rescan](#) permite revisar la biblioteca de manera que el buscador de MASCHINE pueda registrar los cambios producidos en ella. Al clicar en [Rescan](#), se abrirá el cuadro de actualización de la base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

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



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

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



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

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

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



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

7 Lo nuevo de MASCHINE 2.1

Esta sección describe los cambios y funciones nuevas de MASCHINE 2.1

Los cambios y adiciones más importantes realizados son los siguientes:

- Drumsynths: los sintetizadores de bombo suman un nuevo ingenio, el Grit. Por su parte, el ingenio Shaker, en los sintetizadores de percusión, aparece estrenando el modo Performer.
- MIDI: el modo independiente permite ahora accionar las escenas vía MIDI y efectuar de manera inmediata los ajustes MIDI de los sonidos de un grupo.
- El manejo de sonidos y grupos presenta modalidades de trabajo mejoradas, en especial, las acciones de copiar/pegar del programa y la aplicación general de un comando sobre varios sonidos y grupos.
- En los controladores MASCHINE STUDIO y MASCHINE MK2/MK1, el modo de navegación (Navigate) incluye ahora un submodo que permite ajustar la interfaz de usuario del programa MASCHINE.
- Los controladores MASCHINE MK2/MK1 cuentan ahora con un modo Mix que permite ajustar el volumen y balance estereofónico de los distintos sonidos y grupos.
- Efectuar cuantificaciones mientras se está tocando el controlador.
- Duplicación de sonidos/grupos/pautas/escenas/plugines empleando la función de arrastre.
- Habilitación automática del metrónomo al grabar pautas.
- Borrado de eventos de un grupo en la posición de reproducción del controlador.
- Sampleo: cuando la página de la grabación (RECORD) aparece mostrada en el controlador, los pads pueden emplearse para alternar entre el historial de grabaciones y los otros sonidos del grupo.
- Las ventanas flotantes de los plugines Native Instruments pueden ser fijadas para que queden visibles al pasar a otro sonido o grupo.
- Las perillas de volumen y balance aparecen solamente al recorrer con el cursor las listas de sonidos y grupos en el programa.

- El nombre de un sonido se actualiza al cargar un plugin en el primer lugar de la lista de plugins del sonido.
- Los atajos de la edición rápida aparecen deshabilitados en ciertos modos del controlador.
- Recorrido más ágil del modo de búsqueda del controlador.

A continuación, todos estos aditamentos y mejoras pasarán a describirse en los apartados respectivos.

7.1 Novedades de los Drumsynth

En MASCHINE 2.1 la sección de sintetizadores de percusión presenta dos novedades:

- El nuevo ingenio de **Grit** de la sección de bombos: [↑7.1.1, Grit - el nuevo ingenio de los sintetizadores de bombo](#)
- El modo de **Performer** de la envolvente del Shaker, en la sección de percusiones: [↑7.1.1, Grit - el nuevo ingenio de los sintetizadores de bombo](#)



Para más información sobre los sintetizadores de percusión, consulte el capítulo 10 del manual de MASCHINE 2.0. Los distintos tipos de ingenios se detallan en la sección 10.1.1.

Sehen Sie dazu auch

 Modo Performer del Shaker en los sintetizadores de percusión [[→ 218](#)]

7.1.1 Grit - el nuevo ingenio de los sintetizadores de bombo

El Grit es un moderno bombo electrónico apto para ejecutar una amplia variedad de estilos. Es muy versátil: cuenta con un largo declive y presenta una tonalidad profunda, fresca y retumbante. Bien ajustado, truena como el mejor. Con ajustes elevados, especialmente, con valores altos de "Aero Grind" y "Aero Amount", se pone áspero y distorsionado, ideal para IDM y electro.



El High seleccionado en el panel de tambores del área de plugines.



El **Grit** como ingenio seleccionado en el área de control (página general (**MAIN**)).



Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el panel de plugines de la tira de plugines.

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	
Engine	Selecciona el ingenio empleado por el plugin del Kick. Para ajustar este parámetro, consulte el apartado 10.2 (Los Kicks) del manual de MASCHINE 2.0.
Tune	Ajusta el tono del do central ejecutado por el platillo, medido en números de nota MIDI y en cents. La escala comprende desde 31.00 hasta 55.00. El valor predeterminado es 43.00.
Decay	Ajusta la duración de la cola del sonido (medido en tanto por ciento). Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 50.0%).
Bend	Ajusta, en porcentaje, la intensidad de la envolvente de tono aplicada al bombo. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado: 6.8%).
Impact	Ajusta la intensidad del clic o ataque inicial, medido en porcentaje. Los valores disponibles van desde 0.0 hasta 100.0% (predeterminado 75.0%).
Gate	Cuando está habilitado, el declive del bombo es ahogado por el final de la nota. Cuando está deshabilitado, el bombo toca un sonido simple, es decir, hasta el final de su cola, sin atender el momento en que la nota es liberada (sin embargo, la duración del sonido seguirá dependiendo del parámetro de declive (Decay), arriba descrito). Activar Gate y ajustar Decay con un valor elevado, mientras se tocan notas breves, puede brindar un sonido de carácter más agresivo y con más pegada que el obtenido simplemente con un valor bajo de Decay con Gate apagado.
Sección AERO	
Grind	Ajusta porcentualmente la dureza del componente "aéreo" del sonido. Los valores disponibles van desde 0.0% hasta 100.0% (predeterminado 45.0%). Valores bajos producen un reverberación retumbante. Valores elevados comprimen el "aire" del sonido de la percusión. Tenga en cuenta que este parámetro solo surtirá efecto si el valor de Amount está puesto en un valor distinto de cero (véase abajo).
Amount	Controla la intensidad de la fuerza del sonido de bombo, medido en porcentaje. Los valores disponibles van de 0.0% a 100.0% (predeterminado: 20.0%).

Página avanzada (Advanced)

La pagina de [Advanced](#) de este ingenio no contiene parámetros.


Página de la modulación

Al igual que los otros ingenios y sintetizadores, la pagina de [Modulation](#) solo presenta un parámetro: [Velocity](#).

Elemento	Descripción
Sección SCALE	
Velocity	Ajusta la respuesta a la velocidad de la percusión. Los valores disponibles van de -100.0% a 100.0% (predeterminado). Con un valor de cero (ajuste medio), la percusión es ejecutada con máxima velocidad, sin importar la fuerza con la que se pulse la tecla (o pad). Desde la posición central, al girar la perilla a la derecha, se incrementará la respuesta a la velocidad haciendo que la percusión se vuelva cada vez más sensible a la fuerza con la que se ejecuten las teclas o pads. Desde la posición central, al girar la perilla a la izquierda se obtiene el efecto inverso: cuanto más fuerte pulse la tecla/pad, más suave será el sonido resultante de la percusión.

7.1.2 Modo Performer del Shaker en los sintetizadores de percusión

Cuando el Shaker aparece seleccionado como ingenio en la sección de percusión de los sintetizadores, el nuevo modo de **Performer** aparece disponible en los parámetros de modo ([Mode](#)) de la sección de envolventes ([ENVELOPE](#)). Bajo este modo, el Shaker crea sonidos naturales de maraca al mantenerse presionada una nota. Esto permite ajustar la sensación rítmica de manera inmediata y añadir rellenos y ostinatos sincopados.

 Para más información sobre el Shaker, consulte el apartado 10.6.3 (Percussion - Shaker) del manual de MASCHINE 2.0.



El modo Performer del Shaker en el panel de percusiones (Percussion) del área de plugines.



El modo Performer del Shaker en el área de control.

⚠ Los parámetros descritos abajo se presentan según como aparecen en el área de control (vista de los arreglos). Los mismos parámetros aparecen también en el panel de plugines de la tira de plugines.

Los parámetros del modo Performer del Shaker son los siguientes:

Página general (Main)

Elemento	Descripción
Sección MAIN	Esta sección es la misma que la de MASCHINE 2.0. Para más detalles, consulte el apartado 10.6.3 (Percussion - Shaker) del manual de MASCHINE 2.0.
Sección ENVELOPE	
Mode	<p>Selecciona tres tipos de envolvente: <i>Realistic</i> (predeterminado), <i>Machine</i> y <i>Performer</i>.</p> <p>Los modos <i>Realistic</i> y <i>Machine</i> se describen en el manual de MASCHINE 2.0.</p> <p>El modo de <i>Performer</i> en vez de generar un golpe de sonido, como la mayoría de los tambores, produce pautas rítmicas como las de las maracas y sonajeros de verdad. Bajo este modo, mantenga presionada la nota tanto tiempo como desee ejecutar el sonido.</p>
Accent	<p>Controla el énfasis de ciertas notas dentro del ritmo generado por el Shaker. Valores bajos producen un ritmo estático de notas aquietadas, como si la maraca fuera sacudida de manera suave y regular. Al incrementar el valor del parámetro, las notas principales del ritmos se refuerzan, creando un típico ritmo de maraca. ¡Valores altos representan una maraca ejecutada por una persona que la está pasando muy bien! Los valores disponibles van de 0.0% a 100.0% (predeterminado 70.0%).</p>
Fill	<p>El parámetro de rellenado (Fill) aparece puesto en la opción neutra (<i>None</i>) porque fue concebido para ser ejecutado en vivo de manera manual durante una función o ser automatizado mediante un secuenciador. Por defecto, el Shaker ejecuta una pauta rítmica acorde con el parámetro de velocidad (Rate) de la página avanzada (Advanced).</p> <p>Cuando Fill está puesto en <i>Double</i>, la velocidad rítmica se duplica. Cuando está puesto en <i>Triple</i>, el Shaker ejecuta tresillos rápidamente. Utilice este control para insertar rellenos rítmicos y lograr mayor variedad musical.</p>
Release	<p>El parámetro de relajación (Release) del modo <i>Performer</i> controla la duración de cada una de las sacudidas. Medido porcentualmente, valores bajos producen un ritmo picado. Valores más elevados generan notas más sueltas y relajadas.</p> <p>El parámetro de Release aparece también en los otros tipos de envolvente. Los valores disponibles van de 0.0% a 100.0% (predeterminado 35.0%).</p>



Si un parámetro está **compartido** por dos ingenios o dos modos, la perilla correspondiente mantendrá su posición al pasar al otro ingenio o modo. Para más información, consulte el apartado 10.1.3 (Parámetros compartidos) del manual de MASCHINE 2.0.

Página avanzada (Advanced)

La página de [Advanced](#) presenta parámetros solo cuando el Shaker aparece en el modo Performer (véase [Mode](#), más arriba). Estos parámetros sirven para ajustar la envolvente con mayor precisión.

Sección ENVELOPE

Sync

La sincronización ([Sync](#)) presenta dos opciones: *Lock* y *Retrig*.

Con *Lock*, la pauta rítmica de la maraca se sincroniza con la posición de la canción. Es decir, se ejecuta siempre en tiempo sin importar el momento en que la nota es presionada.

Con *Retrig*, la pauta rítmica (incluidos los acentos) se vuelve a ejecutar con cada nota, sin asumir la posición del pulso más próximo.

En ambos casos, el tempo de la pauta es el correcto de la canción.

Rate

Establece la división de notas de la pauta de maraca. Por ejemplo, 1/16 (valor por defecto) dará por resultado una pauta ejecuta en ritmo de semicorcheas y así sucesivamente.

Length

Ajusta la longitud o duración de la pauta acentuada por el parámetro de acentuación ([Accent](#)) de la sección [Main](#) (véase arriba). Por defecto, [Length](#) está puesto en 4 para que la pauta parezca repetir 4 "sacudidas" (cuya duración puede ajustarse con el control de [Rate](#), arriba descrito). Pautas sincopadas pueden crearse al seleccionar valores distintos de 4 u 8 (o 3 o 6 si [Rate](#) está marcando tresillos).

Offset

Ajusta la desviación temporal de la pauta rítmica. Un ajuste detallado producirá un ligero desplazamiento de la pauta (inferior a la división de nota) que afectará la sensación rítmica de la pauta. Un ajuste normal desplazará la pauta divisiones de nota completas e introducirá, ya sea durante una función o empleando la automatización, variaciones sincopadas en el ritmo de maraca. Los valores disponibles van de -4.00 a 4.00 (predeterminado: 0.00).

En el controlador, al mover la perilla, el ajuste se llevará a cabo en grados de 1.0. Un ajuste más detallado se lleva a cabo presionando el botón de [SHIFT](#) mientras se gira la perilla.

Swing	Ajusta el swing de la pauta de maraca. Valores altos generan una pauta con más swing. Tenga en cuenta que usar solamente Swing solamente, producirá un sonido bastante mecánico. Para un toque más natural, se recomienda poner un poco de Twist también (ver abajo). Los valores disponibles van de 0.0% a 100.0% (predeterminado 0.0%).
Twist	El parámetro de Twist "tuerce" el ritmo de la pauta de maraca. Por sí mismo (cuando Swing está en cero), puede sonar muy raro y desequilibrado. Sin embargo, usado con mesura juntamente con Swing , el Twist proporciona un ritmo más natural y fluido, como si una persona real estuviera tocando la maraca. Los valores disponibles van de 0.0% a 100.0% (predeterminado 0.0%).

Página de la modulación

La página de [Modulation](#) es la misma que la de MASCHINE 2.0. Para más detalles, consulte el apartado 10.6.3 (Percussion - Shaker) del manual de Maschine 2.0.

7.2 Nuevas características MIDI

MASCHINE 2.1 incorpora dos nuevas funciones MIDI:

- Ahora, es posible accionar las escenas vía MIDI cuando el programa está funcionando como aplicación independiente: [↑7.2.1, Accionar escenas vía MIDI en el modo independiente](#).
- Los ajustes MIDI de todos los sonidos de un grupo pueden configurarse de una vez: [↑7.2.2, Configuración MIDI de un grupo](#)

7.2.1 Accionar escenas vía MIDI en el modo independiente

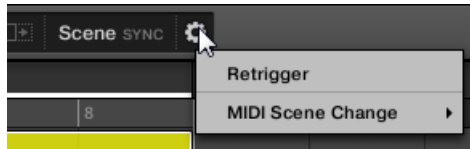
Ahora, cuando MASCHINE funciona como aplicación independiente, las escenas puede accionarse y modificarse empleando mensajes MIDI de nota o mensajes MIDI de cambio de programa.



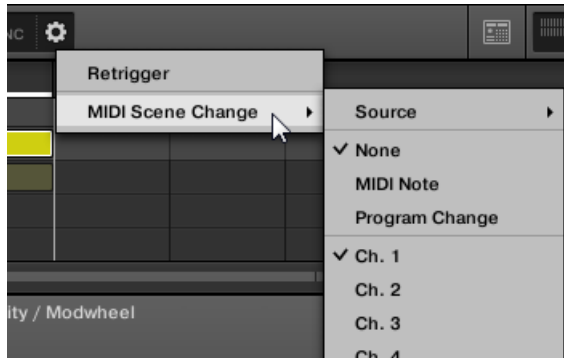
En MASCHINE 2.0, accionar escenas vía MIDI solo era posible cuando MASCHINE funcionaba como plugin de un medio anfitrión. Para más información, consulte el apartado 13.4 (Accionar escenas vía MIDI) del manual de MASCHINE 2.0.

Cuando MASCHINE funciona como aplicación independiente, lleve a cabo lo siguiente para habilitar, deshabilitar o configurar el cambio de escenas vía MIDI:

1. En la cabecera de MASCHINE, haga clic en la rueda dentada.
A continuación se abrirá el siguiente menú:

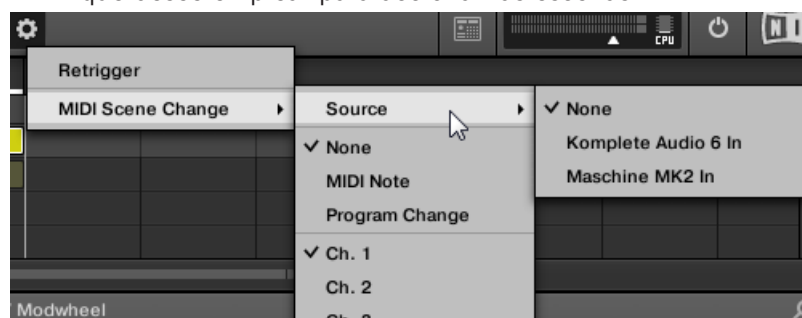


2. Haga clic en la opción de *MIDI Scene Change* del menú.
Se abrirá un submenú con las opciones de configuración correspondientes.



3. En este submenú de *MIDI Scene Change*, seleccione *Source* para seleccionar la fuente MIDI correspondiente.
El submenú de fuentes (*Source*) mostrará la opción de *None* (cambio de escenas vía MIDI

desactivado) y los puertos de entrada MIDI existentes. Seleccione el puerto de entrada MIDI que desee emplear para accionar las escenas.



4. De ser necesario, vuelva a abrir el submenú de *MIDI Scene Change* y seleccione la opción de *MIDI Note* para accionar las escenas mediante notas MIDI, o seleccione la opción de *Program Change* para accionar las escenas mediante mensajes de cambio de programa. Seleccione *None* (opción predeterminada) para deshabilitar el cambio de escena mediante MIDI.
5. De ser necesario, vuelva a abrir el submenú de *MIDI Scene Change* y seleccione el canal MIDI a través del cual las escenas recibirán los mensajes MIDI (canal 1, por defecto).



Las opciones del submenú de fuentes (*Source*) del menú de *MIDI Scene Change* reflejan los puertos MIDI configurados en el panel de [Audio and MIDI Settings](#). Para saber la manera de habilitar o deshabilitar los puertos de entrada MIDI en MASCHINE, consulte el apartado 2.6.3 (Configuración de Audio y MIDI - Ficha MIDI) del manual de MASCHINE 2.0.



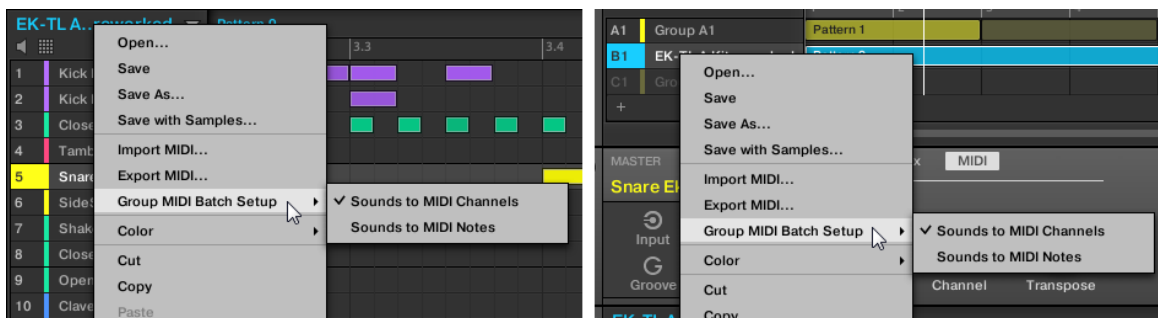
El puerto de entrada MIDI se guarda junto con el proyecto. Si el puerto de entrada MIDI no estuviera disponible la próxima vez que se abra el proyecto, dicho puerto seguirá estando seleccionado en el menú de fuentes (*Source*) pero aparecerá desactivado. Dicha opción desactivada desaparecerá tan pronto como otro puerto de entrada MIDI sea seleccionado.



El puerto de entrada MIDI se guarda junto con el proyecto. Si el puerto de entrada MIDI no estuviera disponible la próxima vez que se abra el proyecto, dicho puerto seguirá estando seleccionado en el menú de fuentes (*Source*) pero aparecerá desactivado. Dicha opción desactivada desaparecerá tan pronto como otro puerto de entrada MIDI sea seleccionado.

7.2.2 Configuración MIDI de un grupo

La salida MIDI de todos los sonidos de un grupo puede configurarse ahora de una sola vez. Esto se lleva a cabo gracias a la novedosa opción de *Group MIDI Batch Setup* que aparece en el menú contextual del grupo:



La opción de Group MIDI Batch Setup del menú contextual de un grupo: en el editor de pautas (izquierda) y en el arreglador (derecha).

Gracias a esta nueva opción, ya no es necesario configurar manualmente en la página [MIDI](#) de las propiedades de salida de cada sonido del grupo los parámetros de canal ([Channel](#)) y transposición ([Transpose](#)). Para más información sobre estos parámetros, consulte el apartado 8.2.4 (Enviar MIDI desde los sonidos) del manual de MASCHINE 2.0.

Para configurar las propiedades de salida MIDI de todos los sonidos de un grupo, haga lo siguiente:

1. En el arreglador o en el editor de pautas, pulse un clic-derecho sobre el nombre del grupo para abrir el menú contextual.
 2. Seleccione la opción de *Group MIDI Batch Setup*.
Se abrirá un submenú con las opciones: *Sounds to MIDI Channels* y *Sounds to MIDI Notes*. Una marca aparecerá indicando la configuración seleccionada.
 3. Seleccione la entrada deseada (véase abajo).
- La marca se moverá hacia la entrada seleccionada y las propiedades de salida MIDI de los sonidos del grupo quedarán configuradas de manera consecuente.

Opción: Sounds to MIDI Channels

Si selecciona la opción de *Sounds to MIDI Channels* (opción predeterminada), pasará lo siguiente:

- En cada uno de los sonidos del grupo, el parámetro de canal ([Channel](#)) de las propiedades de salida MIDI, quedará configurado de la siguiente manera:
 - Sonido 1: canal MIDI [1](#).
 - Sonido 2: canal MIDI [2](#).
 - ...
 - Sonidos 16: canal MIDI [16](#).
- El parámetro de transportación ([Transpose](#)) de las propiedades de salida MIDI de todos los sonidos quedará configurado con un valor de [0](#).
- La lógica de la exportación MIDI sigue siendo la misma que la de MASCHINE 2.0: por cada sonido, las notas MIDI exportadas retendrán la tonalidad de los eventos.



Si, tras haber seleccionado la opción de *Sounds to MIDI Channels*, cambia manualmente el canal de salida MIDI de un sonido en particular, dicho sonido podría ser transmitido por el canal MIDI de alguno de los otros sonidos. En tal caso, los eventos de ambos sonidos quedarán fusionados en el MIDI exportado.

Opción: Sounds to MIDI Notes

Si selecciona la opción de *Sounds to MIDI Notes*, pasará lo siguiente:

- En todos los sonidos del grupo, el parámetro de canal ([Channel](#)) de las propiedades de salida MIDI quedará configurado con el mismo valor establecido por el parámetro de canal de las propiedades MIDI de entrada del grupo (ficha **Group**, sección **Input**, parámetro [Channel](#)). Si las propiedades de entrada MIDI del grupo están configuradas como [All](#), los canales de salida MIDI de los sonidos quedarán configurados con [1](#).
- En cada uno de los sonidos del grupo, el parámetro de [Transpose](#) (transportación), en las propiedades de salida MIDI, quedará configurado de la siguiente manera:
 - Sonido 1: [Transpose](#) en [0](#).
 - Sonido 2: [Transpose](#) en [1](#).

- ...
- Sonido 16: [Transpose](#) en 15.
- La exportación MIDI se realiza de la manera siguiente:
 - Cada sonido es exportado con valor de nota diferente:
[[Root Note](#) (propiedades de entrada MIDI del grupo)] + [[Transpose](#) (del sonido particular)].
 - Todos los eventos exportados del sonido serán homologados al valor de dicha nota.

Comentarios adicionales

Al efectuar la configuración MIDI de un grupo, tenga en cuenta la siguiente:

- Si, tras emplear la opción de configuración arriba descrita, desea cambiar manualmente los parámetros de [Channel](#) o [Transpose](#) en la propiedades de salida MIDI de cada sonido; la marca junto a la opción seleccionada en el submenú de *Group MIDI Batch Setup* aparecerá desactivada para indicar que dicha configuración ya no es más válida para la totalidad de los sonidos. Para restablecer las propiedades de salida MIDI en todos los sonidos, seleccione nuevamente dicha entrada en el submenú — las propiedades de salida MIDI de los sonidos quedará restablecida y la marca quedará activada otra vez.
- La opción de configuración MIDI de un grupo permite establecer el modo en que la pauta será exportada como MIDI sin exportar realmente la pauta. La pauta puede exportarse a MIDI con arrastre o empleando el menú contextual del grupo o sonido en cuestión. Para más información, consulte el apartado 7.8.2 (Exportar MIDI de las pautas) del manual de MASCHINE 2.0.



Al exportar una pauta, la configuración seleccionada en el submenú de *Group MIDI Batch Setup* será tomada en cuenta solo si el editor de pautas se encuentra en la vista de grupos: si el editor de pautas muestra la vista del teclado, solo el contenido del **sonido en foco** será exportado y todas las notas serán exportadas con sus tonos respectivos (incluso, si la opción de *Sounds to MIDI Notes* apareciera marcada).

- La opción seleccionada en el submenú de *Group MIDI Batch Setup* se guarda junto con el grupo. Esto permite contar con configuraciones diferentes para los distintos grupos de un proyecto.

7.3 Mejoras en la gestión de grupos y sonidos

El manejo de sonidos y grupos fue mejorado de la siguiente manera:

- Al copiar y pegar un sonido o grupo, los eventos o clips respectivos son copiados también: [↑7.3.1, Nuevo procedimiento de copia/pega para sonidos y grupos en el programa](#)
- Ahora, es posible aplicar distintos comandos sobre varios sonidos o grupos de manera simultánea: [↑7.3.2, Comandos de gestión sobre varios sonidos y grupos](#)
- Al ajustar los parámetros de pads para varios sonidos, MASCHINE 2.1 indica si los sonidos seleccionados presentan parámetros con valores diferentes para así poder reajustarlos de manera consistente: [↑7.3.3, Ajustar la tonalidad, el apagamiento y el enlace de varios sonidos](#).

7.3.1 Nuevo procedimiento de copia/pega para sonidos y grupos en el programa

En MASCHINE 2.0, al copiar/pegar sonidos y grupos en el programa, los eventos (sonidos) y los clips (grupos) *no* eran copiados. Esto cambió a partir de MASCHINE 2.1: **ahora, al copiar y pegar sonidos o grupos en el programa, se traslada el contenido completo del sonido o grupo, incluidos eventos y clips**. Así, pegar un sonido en un nicho de sonido de un grupo diferente creará todas las pautas requeridas, si las mismas no existieran, y en pautas ya existentes, reemplazará los eventos de ese nicho de sonido.



En el texto de arriba, "pautas existentes" significa las pautas con el mismo ID (es decir, la misma posición en la lista de pautas) que en el grupo de origen. **Ejemplo:** si el sonido de origen contiene eventos en las pautas 1, 2 y 3 de su grupo, y dicho sonido es copiado en un grupo que contiene solamente la pauta 1 y 4, las pautas 2 y 3 serán creadas automáticamente para albergar los eventos del sonido copiado.



Para copiar/pegar sonidos y grupos desde el controlador, mantenga presionado el botón de **DUPLICATE** para ingresar al modo de duplicación. En este modo, el Botón 2 (+EVNT) permite decidir el copiado de eventos (en sonidos) y de clips (en grupos). Para más información, consulte por favor el apartado 4.2.6 ("Copiar y pegar sonidos") y el apartado 4.3.6 ("Copiar y pegar grupos").

7.3.2 Comandos de gestión sobre varios sonidos y grupos

Los siguientes comandos pueden aplicarse sobre varios sonidos y grupo a la vez:

- **Sounds:**
 - Cambiar el color de los sonidos seleccionados.
 - Cortar, copiar y pegar los sonidos seleccionados.
 - Restablecer los sonidos seleccionados.
- **Groups:**
 - Cambiar el color de los grupos seleccionados.
 - Cortar, copiar y pegar los grupos seleccionados.
 - Borrar los grupos seleccionados.

Estos comandos aparecen disponibles en los menús contextuales de sonidos y grupos.



Para más información sobre estos mandos, consulte los apartados 4.2 (Manejo de los sonidos) y 4.3 (Manejo de los grupos) del manual de MASCHINE 2.0.

Observaciones sobre el cambio de color de varios sonidos/grupos

Al abrir la paleta de colores (para seleccionar un color nuevo):

- Si los sonidos o grupo seleccionados tienen el mismo color (ya sea el predeterminado u otro específico), este color aparecerá resaltado en la paleta.
- Si los sonidos o grupos seleccionados tienen colores diferentes, la paleta no pondrá de relieve ningún color.

Al seleccionar un color nuevo, se aplicará a todos los sonidos o grupos seleccionados.

Cortar, copiar y pegar varios sonidos/grupos

La **acción de cortar** varios sonidos o grupos implica lo siguiente:

- Al cortar una selección de grupos, los mismos son puestos en la memoria transitoria y eliminados de la lista de grupos. Todos los grupos siguientes se desplazarán hacia arriba para llenar el espacio vacío.

- Al cortar una selección de sonidos, los mismos son puestos en la memoria transitoria y eliminados de la lista de sonidos. Los nichos de sonidos asumen nuevamente su estado predeterminado.

La **acción de copiar** varios sonidos y grupos implica lo siguiente:

Al copiar una selección de sonidos o grupos, la misma es guardada en la memoria transitoria y la lista de sonidos o grupos no sufre cambio alguno.

La **acción de pegar** varios sonidos o grupos implica lo siguiente:

- Al pegar la selección copiada sobre un grupo ya existente, los grupos pegados reemplazarán ese grupo y los grupos siguientes. **Ejemplo:** si pegamos los Grupos A1 y B1 sobre el Grupo E2, las copias de A1 y B1 reemplazarán los Grupos E2 y F2, respectivamente (si, por ejemplo, F2 no existiera, quedaría creado automáticamente).
- Al pegar una selección de sonidos sobre un nicho de sonido, los sonidos pegados reemplazarán el sonido presente en ese nicho y en los nichos siguientes. Si el último nicho de sonido quedara alcanzado, las copias restantes no podrán ser pegadas. Tenga en cuenta que esto no queda afectado por ninguna selección que se haya realizado al efectuar la pega. **Ejemplo:** si pegamos los Sonidos 1, 2, 4 y 7 sobre el Sonido 14, los sonidos 1, 2 y 4 sustituirán los sonidos existentes de los nichos 14, 15 y 16. El sonido 7, por su parte, no podrá ser pegado.

7.3.3 Ajustar la tonalidad, el apagamiento y el enlace de varios sonidos

En el programa, si selecciona varios sonidos con tonalidad ([Key](#)), apagamiento ([Choke](#)) y enlace ([Link](#)) diferentes, los parámetros correspondientes en la vista de pads mostrarán la palabra **MULTI**. En el modo de pads del controlador, los parámetros respectivos también mostrarán la configuración de (**MULTI**).

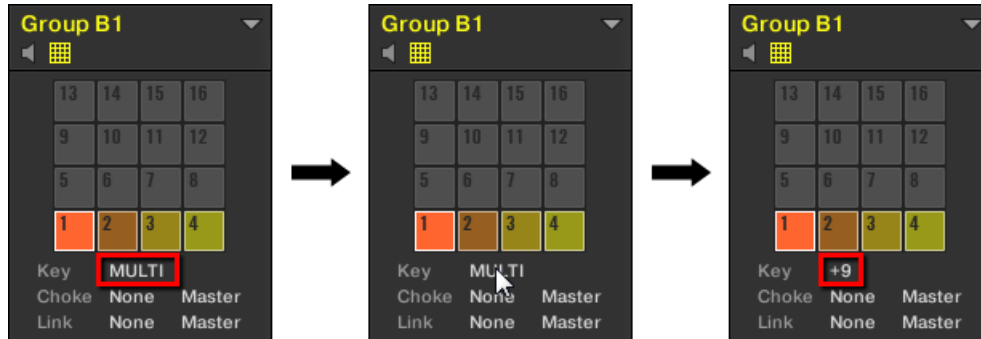
Sin embargo, estos parámetros pueden ser ajustados como a continuación se verá.



Para una información general sobre la vista de los pads del programa, el modo de los pads del controlador y los parámetros de [Key](#), [Choke](#) y [Link](#), consulte el apartado 5.1 (Ajuste de los pads) del manual de MASCHINE 2.0.

Ajustar la tonalidad en sonidos de diferente tono

- Haga clic sobre **MULTI**, junto a **Key** para transportar la altura de todos los sonidos seleccionados. Al arrastrar, el campo mostrará el signo **+** o **-x** para indicar que la transportación se aplicará a todos los sonidos seleccionados.

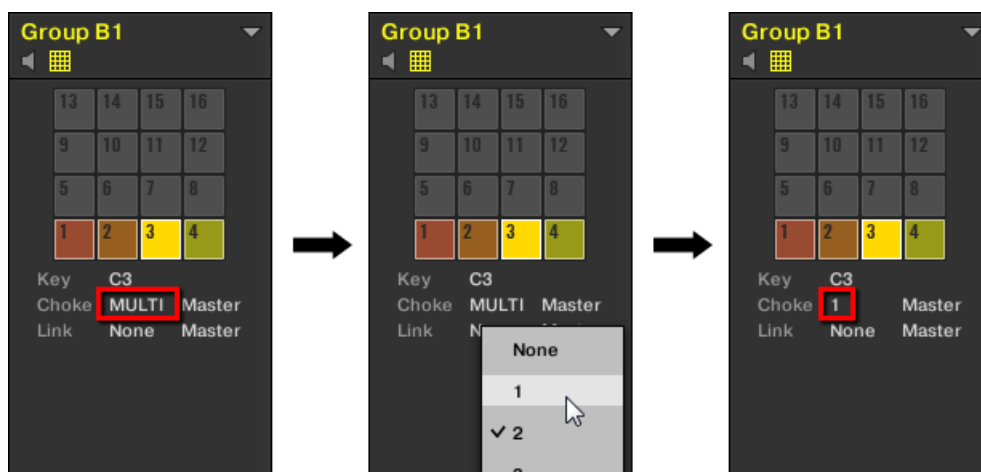


Nichos de sonido 1 a 4 seleccionados. Si las alturas son diferentes, la palabra **MULTI** reflejará este valor genérico. Al arrastrar (figura central), aparecerá un valor de transportación que se aplicará a todos los sonidos seleccionados al soltar el ratón (figura de la derecha).

Esto también es válido al ajustar el parámetro desde el controlador.

Ajustar el apagamiento o el enlace de varios sonidos con valores distintos en esos parámetros

- Haga clic en el rótulo de **MULTI**, junto a **Choke** o **Link**, y seleccione el valor deseado a ser aplicado a todos los sonidos seleccionados. Esto también vale para el ajuste de Master/Slave.



Nichos de sonido 1 a 4 seleccionados. Si presentan valores diferentes de apagamiento, la palabra MULTI se mostrará a la izquierda. Al cliquearla y seleccionar un nuevo grupo de apagamiento o enlace (figura central), dicho grupo será aplicado a todos los sonidos seleccionados (figura de la derecha).

Esto también es válido al ajustar el parámetro desde el controlador.

7.4 Modo extendido de navegación de MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO

El modo de navegación del controlador fue ampliado: ahora, es posible recorrer las páginas de parámetros de las propiedades de canal y de los plugines (como en MASCHINE 2.0) y ajustar la vista de áreas específicas de la interfaz del programa (como en MASCHINE 1.8).

- ▶ Presione y mantenga presionado **NAVIGATE** para ingresar al modo de navegación. El modo puede fijarse presionando **NAVIGATE** + Botón 1 para que el controlador permanezca en ese modo al soltar **NAVIGATE**. Véase 2.3.5 (Fijar un modo del controlador) del manual de MASCHINE 2.0.

El modo de navegación presenta ahora dos modalidades:

- El modo de **navegación del programa** permite ajustar la interfaz del programa, ya sea ocultando o mostrando determinados elementos, o cambiando los ajustes de zoom y desplazamiento.

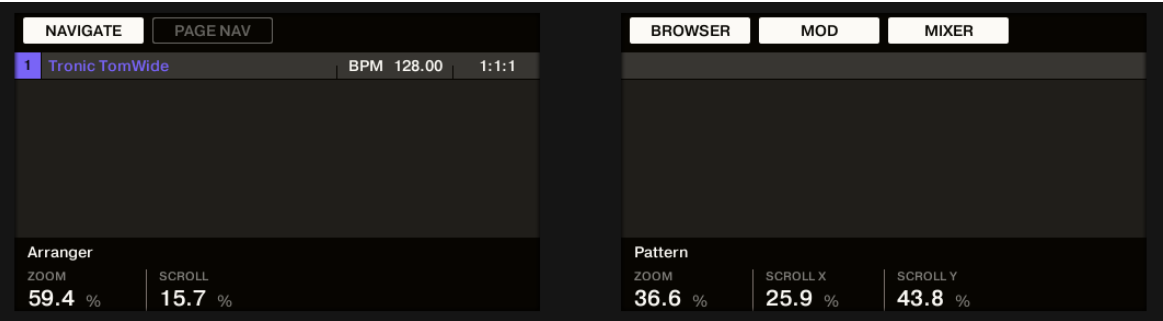
- El modo de **navegación de páginas** permite recorrer las propiedades de canal, los plugines y las páginas de parámetros respectivas.

Estos modos pueden intercambiarse en todo momento:

- ▶ Cuando el controlador está en el modo de navegación, presione el Botón 2 (PAGE NAV) para pasar de un modo a otro.
- Cuando PAGE NAV está apagado (estado predeterminado), el controlador funciona con el modo de navegación del programa. Cuando PAGE NAV está activado, el controlador funciona con el modo de navegación de páginas.

7.4.1 Modo de navegación del programa: ajustar la interfaz del programa

Por defecto, al ingresar al modo de navegación, el Botón 2 (PAGE NAV) está apagado y el controlador permite la navegación del programa:




Modo de navegación del programa en el controlador.

Bajo este modo, la interfaz de usuario de MASCHINE puede modificarse para ocultar o mostrar partes específicas (con los Botones 5-7) o para ajustar el zum y la barra de desplazamiento del arreglador y del editor de pautas (con las Perillas 1-2 y 5-7, o con los pads):

Action	Atajo
Mostrar/ocultar el buscador	Presionar el Botón 5 (BROWSER)
Mostrar/ocultar la pista de control	Presionar el Botón 6 (MOD)
Maximizar/minimizar el mezclador	Presionar el Botón 7 (MIXER)

Action	Atajo
Alejar o acercar la imagen del arreglador.	Girar la Perilla 1 o presionar los pads 14/10
Recorrer el arreglador a izquierda o derecha.	Girar la Perilla 2 o presionar los pads 9/11
Alejar o acercar la imagen del editor de pautas.	Girar la Perilla 5 o presionar los pads 6/2
Recorrer el editor de pautas a izquierda o derecha.	Girar la Perilla 6 o presionar los pads 1/3
Recorrer verticalmente el editor de pautas (modo del teclado solamente)	Girar la Perilla 7 o presionar los pads 8/4



Estos atajos modifican el aspecto del programa ora en la vista del arreglador ora en la vista conjunta (el buscador puede quedar oculto o expuesto en ambas vistas). En consecuencia, según la vista adoptada, el efecto de alguno de estos atajos podría no ser visible directamente. Recordatorio: para pasar rápidamente de la vista del arreglador a la vista conjunta, presione SHIFT + NAVIGATE en el controlador.

Empleo de los pads

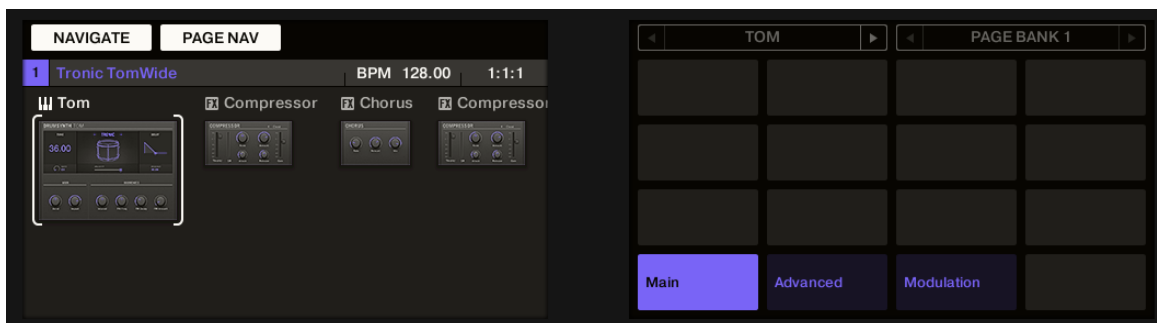
En el modo de navegación del programa, los pads representan una manera práctica de agrandar y recorrer el arreglador y el editor de pautas:



- Un pad completamente encendido indica la acción disponible.
- Un pad semientendido indica que la acción no está disponible (p. ej., desplazarse hacia la izquierda del editor de pautas cuando ya se alcanzó el extremo izquierdo).
- Un pad sin función aparece apagado.

7.4.2 Modo de navegación de páginas: recorrer las propiedades canal, los plugines y los parámetros respectivos

Cuando el controlador está en el modo de navegación y el Botón 2 (PAGE NAV) está habilitado, el controlador muestra el modo de navegación de páginas.



Modo de navegación de páginas en el controlador.

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

Salvo el Botón 2 (PAGE NAV), que permite volver al modo de navegación del programa, este modo de navegación es igual al de MASCHINE 2.0. Para más detalles, consulte el apartado 2.3.3 (Recorrer propiedades de canal, plugines y páginas de parámetros en el área de control) del manual de MASCHINE 2.0.

7.5 Nuevo modo de mezcla en MASCHINE y MASCHINE MK2

El controlador cuenta ahora con un modo de mezcla propio. Este modo permite ver y ajustar el volumen y balance de grupos y sonidos.

- Presione **SHIFT** + **SAMPLING** para ingresar o abandonar el modo de mezcla.

Cuando el modo de mezcla está activado, el botón de **SAMPLING** permanece encendido.



Para salir del modo de mezcla, presione simplemente **SAMPLING**.

En el modo de mezcla, los visualizadores muestran los valores de volumen y balance estéreo de sonidos y grupos:



El modo de mezcla del controlador mostrando el volumen de los nichos de sonido 1–8.



El modo de mezcla del controlador y la vista conjunta del programa son independientes el uno del otro. Si cambia de vista en el programa no cambiará el modo del controlador y viceversa. Podría, por ejemplo, emplear el controlador en el modo de mezcla y tener a mano la vista del arreglador en el programa. Para más información sobre la vista conjunta del programa, consulte el capítulo 9 (Control de la mezcla) del manual de MASCHINE 2.0.

Visualizar los parámetros de sonidos y de grupos

Al igual que el mezclador del programa, el modo de mezcla permite mostrar los parámetros a **nivel del grupo** (es decir, para todos los grupos) o a **nivel del sonido** (es decir, para todos los sonidos del grupo en foco).

- ▶ Para visualizar los parámetros grupales, presione el Botón 2 (GROUP), arriba del visualizador izquierdo.
- Ahora, podrá controlar el volumen y el balance de todos los grupos (véase abajo).
- ▶ Para visualizar los parámetros de sonido, presione el Botón 3 (SOUND), encima del visualizador izquierdo.
- Ahora, podrá controlar el volumen y el balance de todos los sonidos del grupo en foco (véase abajo).

Para pasar a los sonidos de otro grupo, ponga el foco de selección en ese grupo presionando el botón (A-H) respectivo (utilice **SHIFT** para pasar a otro banco de grupos en caso necesario). Al igual que en el modo de control, el nombre del canal en foco (grupo o sonido) aparece mostrado en la parte izquierda de la barra de información, en el visualizador izquierdo.

Recorrer grupos y sonidos

En ambos casos, los canales se organizan en juegos de ocho canales (cuatro por visualizador).

- Use los botones de desplazamiento, a la izquierda de los visualizadores, para pasar al canal anterior o siguiente (Sonidos: 1–8 y 9–16; Grupos: A1–H1, A2–H2, etc.).

Si pone el foco en un sonido o grupo que no aparece visible en los visualizadores, automáticamente estos pasarán a mostrar el juego de ocho canales correspondientes a la selección relevante. Por ejemplo, si los visualizadores muestran los canales de los sonidos 1–8 y usted presiona el pad **11**, los visualizadores pasarán a mostrar, automáticamente, los canales de los sonidos 9–16, de manera de poder exponer el sonido **11** recién seleccionado.



El foco funciona exactamente igual tanto en el modo de mezcla como en el modo de control: el sonido o el grupo en foco en el modo de mezcla también lo estará en el modo de control y viceversa.

Ajustar los parámetros de volumen y balance

Seleccionados los canales (véase arriba), haga lo siguiente para ajustar el volumen y balance respectivos.

1. Presione los Botones 5 o 6 para que los visualizadores muestren el parámetro de volumen (Level) y el parámetro de balance (Pan).
El rótulo (**LEVEL** o **PAN**) que aparece bajo los Botones 5 y 6 indica el parámetro mostrado.
2. Gire la Perilla 1-8 para ajustar el parámetro del canal correspondiente.



Como siempre, mantenga presionado **SHIFT** al girar las Perilla 1-8 para efectuar ajustes detallados.



Los parámetros mostrados en el modo de mezcla se corresponden con los respectivos parámetros de **Level** y **Pan** presentes en la página de **Audio** de las propiedades de salida. Para más información, consulte el apartado 8.1.2 (Configurar la salida general de sonidos y grupos) del manual de MASCHINE 2.0.



Los parámetros mostrados en el modo de mezcla se corresponden con los respectivos parámetros de **Level** y **Pan** presentes en la página de **Audio** de las propiedades de salida. Para más información, consulte el apartado 8.1.2 (Configurar la salida general de sonidos y grupos) del manual de MASCHINE 2.0.

7.6 Cambios menores de MASCHINE 2.1

Esta sección describe pequeños cambios introducidos en MASCHINE 2.1.

7.6.1 Cuantificación durante la ejecución

Se introdujo un nuevo modo de cuantificación rítmica, llamado **Play/Rec**, que permite cuantificar los eventos *durante su misma ejecución* con los pads.



Esta función es similar a la hallada en MASCHINE 1.8.

Las opciones de cuantificación ya existentes han sido rebautizadas para poder incluir esta nueva modalidad. Ahora la cuantificación puede ajustarse de la manera siguiente:

- **None:** la cuantificación se halla deshabilitada. Los eventos tocados o grabados con los pads no pueden ser cuantificados.
- **Record:** la cuantificación rítmica se aplica al grabar con los pads.
- **Play/Rec:** la cuantificación rítmica se aplica tanto al ejecutar la música con los pads como al grabar los pads.



En el modo de Play/Rec la cuantificación aplicada a la ejecución es ligeramente distinta de la cuantificación aplicada durante la grabación. Al grabar, el evento se cuantifica al paso situado en el lugar más próximo (con toda probabilidad, delante del evento). Al tocar la música, por su parte, los eventos que se suceden en la primera mitad de los pasos no son afectados (dado que no es posible adelantarlos en la línea de tiempo). Los eventos que se suceden en la segunda mitad de los pasos son cuantificados hasta el paso siguiente.

7.6.1.1 Seleccionar un modo de cuantificación en el programa

En el programa, la cuantificación puede configurarse con la opción de **Quantize** de la sección de **Input**, al final de la página **General** de panel de las preferencias (**Preferences**):

- Pulse un clic en el menú de **Quantize** y seleccione la cuantificación deseada (véase arriba la descripción de las distintas modalidades).

7.6.1.2 Seleccionar la cuantificación con el controlador

En MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO

En el controlador, la cuantificación se configura con los ajustes de la grabación:

1. Presione **SHIFT + GRID** para exponer la configuración de la grabación.
2. Gire la Perilla 5 (Quantize MODE) para seleccionar el modo de cuantificación deseado (véase arriba la descripción correspondiente).

En MASCHINE MIKRO y MASCHINE MIKRO MK2

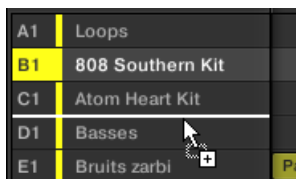
En el controlador, la cuantificación se configura con los ajustes de la grabación:

1. Presione **SHIFT + GRID** para exponer la configuración de la grabación.
2. Presione el botón de la flecha derecha repetidamente hasta que el visualizador muestre el parámetro de **QUANTIZE MODE** (el último parámetro).
3. Gire el transductor para seleccionar el modo de cuantificación deseado (véase arriba la descripción correspondiente).

7.6.2 Duplicar sonidos, grupos, pautas, escenas y plugines con la función de arrastre

Ahora, es posible la duplicación de sonidos, grupos, pautas, escenas y plugines arrastrándolos con el ratón y presionando la tecla [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) del teclado del ordenador.

Presionando [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X), arrastre el elemento correspondiente. El cursor adoptará el símbolo correspondiente para reflejar esta acción.



Duplicación de un grupo (Windows).



La tecla [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) puede presionarse antes o después de comenzar el arrastre. Si suelta la tecla [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) durante el arrastre, el cursor volverá a su estado anterior y el elemento arrastrado será movido en vez de duplicado. La duplicación solo se lleva a cabo cuando la tecla [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) se mantiene presionada al **soltar** el botón del ratón — esto brinda la libertad de decidir hasta el último momento si se quiere duplicar el ítem o simplemente cambiarlo de lugar.

En grupos, pautas, escenas y plugines, se puede añadir el elemento duplicado a los ya existentes o reemplazar alguno de ellos. Al arrastrar el elemento, MASCHINE indicará los lugares posibles en los que puede ser insertado:

- Si arrastra el elemento entre los existentes de una lista, una línea blanca aparecerá para indicar que la duplicación será insertada entremedio.
- Si arrastra el elemento hasta ponerlo encima de otro, el elemento duplicado reemplazará al ya existente.



Al duplicar un sonido, no es posible insertar la duplicación entre dos nichos. Las duplicación será puesta en un nicho de sonido ya existente, reemplazando su eventual contenido previo.

Duplicar sonidos con arrastre

- Presione [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) y arrastre el sonido por la lista para duplicarlo en el lugar deseado.

Al arrastrar el sonido, los nichos en los que puede ser duplicado quedarán resaltados: al soltar el botón del ratón, el duplicado será insertado en el nicho de sonido reemplazando su eventual contenido.



También puede arrastrar el sonido hasta otro grupo de la lista de grupos: el foco pasará a ese grupo y la duplicación se realizará en la lista de sonidos de ese grupo.



Por favor, tenga en cuenta: en MASCHINE 2.1, al copiar/pegar un sonido en la lista de sonidos del programa, los eventos de las pautas existentes se copiarán también (cosa que no ocurría en MASCHINE 2.0). Véase [↑7.3.1, Nuevo procedimiento de copia/pega para sonidos y grupos en el programa](#) para más detalles al respecto.

También, es posible **duplicar varios sonidos de una vez**:

- ▶ Para duplicar varios sonidos, selecciónelos, presione [Ctrl] ([Alt]-en Mac OS X) y arrástrelos hasta la ubicación deseada.



Para una información general sobre el manejo de los sonidos, consulte el apartado 4.2 (Manejo de los sonidos) del manual de MASCHINE 2.0.

Duplicar grupos con arrastre

- ▶ Presione [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) y arrastre el grupo por la lista para duplicarlo en el lugar deseado.
- El grupo será duplicado con todos sus clips dentro del arreglador.



Por favor, tenga en cuenta: en MASCHINE 2.1, al copiar/pegar un grupo en la lista de grupos del programa, los clips existentes se copiarán también (cosa que no ocurría en MASCHINE 2.0). Véase [↑7.3.1, Nuevo procedimiento de copia/pega para sonidos y grupos en el programa](#) para más detalles al respecto.

También, es posible **duplicar varios grupos de manera simultánea**:

- ▶ Para duplicar varios grupos, selecciónelos, presione [Ctrl] ([Alt]-en Mac OS X) y arrástrelos hasta la ubicación deseada.



Para una información general sobre el manejo de los grupos, consulte el apartado 4.3 (Manejo de los grupos) del manual de MASCHINE 2.0.

Duplicar pautas con arrastre

Arrastre una pauta por el administrador de pautas para duplicarla en el lugar deseado. Es posible emplear tanto la lista de pautas como la cuadrícula de la derecha. Incluso, es posible efectuar arrastres entre una y otra.



Para una información general sobre el administrador de pautas, consulte el apartado 7.7.1 (El administrador de pautas y el modo de pautas) del manual de MASCHINE 2.0.

- ▶ Presione [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) y, en el administrador de pautas, arrastre la pauta para duplicarla en el lugar deseado.

Duplicar escenas con arrastre

Las escenas pueden arrastrarse y duplicarse tanto en el administrador de escenas como en la parte superior del arreglador. En el administrador de escenas, es posible emplear tanto la lista como la cuadrícula. Incluso, es posible efectuar arrastres de escenas entre una y otra.



Para una información general sobre el manejo de las escenas, consulte el apartado 13.2.1 (Manejo de escenas) del manual de MASCHINE 2.0

- Presione [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) y, en el administrador de escenas o en la fila superior del arreglador, arrastre la escena para duplicarla en el lugar deseado.

Duplicar plugines con arrastre

Los plugines pueden arrastrarse y duplicarse tanto en la lista de plugines del área de control como en la vista conjunta del programa.



Para una información general sobre el manejo de los plugines, consulte el apartado 6.1.2 (Trabajar con plugines) del manual de MASCHINE 2.0.

- Presione [Ctrl] ([Alt] en Mac OS X) y arrastre el plugin por la lista para duplicarlo en el lugar deseado.

7.6.3 Habilitación automática del metrónomo al grabar pautas.

El metrónomo ofrece ahora una opción de activación automática que permite su encendido al iniciar la grabación de una pauta:

- **If Auto-Enable is off** (predeterminado): el metrónomo no se habilita automáticamente (como en MASCHINE 2.0).
- **Si Auto-Enable está encendido**: al iniciar la grabación de una pauta (presionando **REC** en el controlador), el metrónomo quedará habilitado automáticamente. Al salir de la grabación (presionando nuevamente el botón de **REC**), el metrónomo volverá a su estado anterior (encendido o apagado según el caso).

El encendido automático puede activarse o desactivarse tanto en el programa como en el controlador.



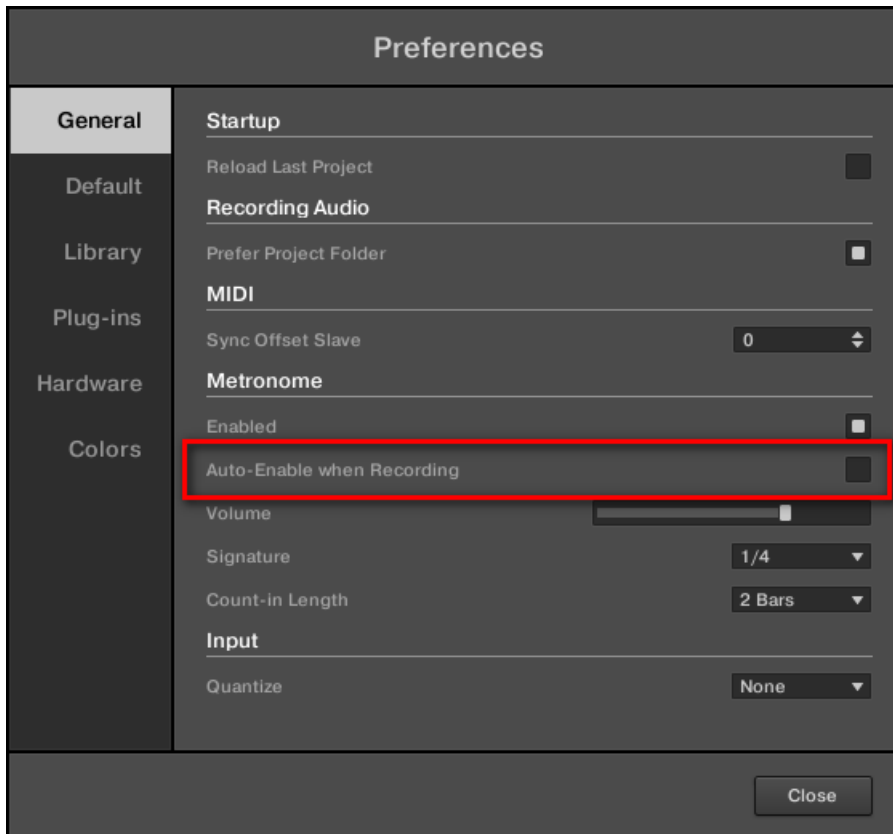
Para una información general sobre el metrónomo, consulte el apartado 7.2.3 (Empleo del metrónomo) del manual de MASCHINE 2.0.



La habilitación automática no afecta el conteo: aun con la habilitación automática desactivada, el metrónomo se encenderá al presionar **SHIFT + REC** para iniciar el conteo. Para más información sobre el conteo, consulte el apartado 7.2.4 (Grabar con el conteo) del manual de MASCHINE 2.0

7.6.3.1 Activar/desactivar la opción de habilitación automática en el programa

La opción de habilitación automática del metrónomo se encuentra en la página [General](#) del panel de preferencias ([Preferences](#)):



La opción de Auto-Enable when Recording de la sección del metrónomo de la página General del panel de preferencias.

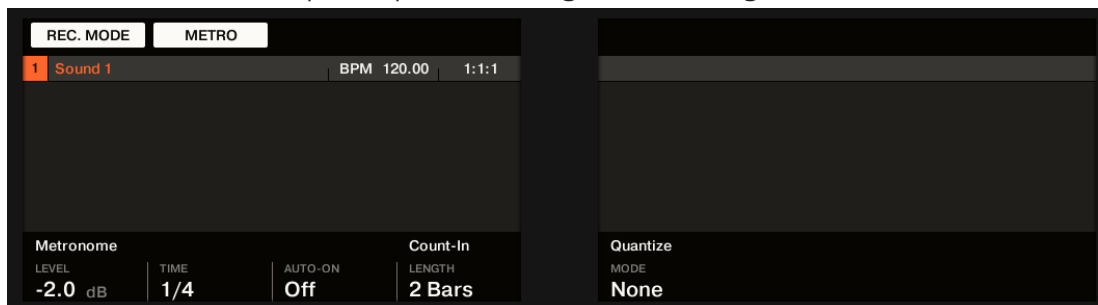
- Haga clic en la casilla de [Auto-Enable when Recording](#) para activar o desactivar la habilitación automática del metrónomo.

7.6.3.2 Activar/desactivar la opción de habilitación automática en el controlador

En MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO

En el controlador, la opción de habilitación automática del metrónomo se halla dentro de los ajustes de la grabación:

1. Presione **SHIFT** + **GRID** para exponer la configuración de la grabación.



2. Gire la Perilla 3 (AUTO-ON) para activar o desactivar la habilitación automática del metrónomo: cuando **AUTO-ON** está en **OFF**, no se produce habilitación automática. Cuando **AUTO-ON** está en **REC**, la habilitación automática queda activada.



Las opciones de conteo y cuantificación fueron desplazadas hacia la derecha para dar lugar a la nueva opción de habilitación automática: ahora, estas dos opciones se controlan con las Perillas 4 y 5, respectivamente (Perillas 3 y 4 en MASCHINE 2.0).

En MASCHINE MIKRO y MASCHINE MIKRO MK2

En el controlador, la opción de habilitación automática del metrónomo se halla dentro de los ajustes de la grabación:

1. Presione **SHIFT** + **GRID** para exponer la configuración de la grabación.
2. Presione los botones de flecha izq/der hasta hacer aparecer el parámetro de **AUTO-ON**.



3. Gire el transductor de control para activar o desactivar la habilitación automática del metrónomo: cuando **AUTO-ON** está en **OFF**, no se produce habilitación automática. Cuando **AUTO-ON** está en **REC**, la habilitación automática queda activada.

7.6.4 Borrar eventos de un grupo durante la ejecución

En el controlador, ahora es posible borrar los eventos de todos los sonidos de un grupo durante la ejecución.



En MASCHINE 2.0 solo era posible borrar eventos de un sonido particular en la posición de la reproducción (véase 7.4.5 "Borrar eventos/notas del manual de MASCHINE 2.0). MASCHINE 2.1 extiende esta función a todos los sonidos del grupo cuando la reproducción está andando.

En MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO

- ▶ Mientras la pauta se está ejecutando, presione **ERASE** + el botón **A–H** del grupo deseado para ir borrando sucesivamente los eventos de los sonidos de ese grupo, a medida que la posición de la reproducción los va alcanzando.

En MASCHINE MIKRO y MASCHINE MIKRO MK2

- ▶ Mientras la pauta se está ejecutando, presione **ERASE** + **GROUP** + el correspondiente pad **9–16** para ir borrando sucesivamente los eventos de los sonidos de ese grupo, a medida que la posición de la reproducción los va alcanzando.

7.6.5 Grabar samples en el controlador: alternar entre los sonidos y el historial de grabaciones empleando los pads

Cuando el controlador esta en el modo de sampleo, con la página de la grabación (**RECORD**), es posible determinar el funcionamiento de los pads entre dos modalidades:

- Por defecto, los pads **accionan los distintos sonidos** de un grupo (como en MASCHINE 1.8). Esto permite comprobar directamente las grabaciones recientes con los otros sonidos del grupo.
- Alternativamente, los puedes pueden también **accionar las distintas grabaciones** guardadas en el historial de grabaciones del sonido en foco (como en MASCHINE 2.0). Esto permite comparar rápidamente tomas distintas y seleccionar las más convenientes.



Para más información sobre la grabación de samples y el empleo del historial de grabaciones, consulte los apartados 14.2 (Grabar un sample) y 14.2.4 (Revisar las grabaciones) del manual de MASCHINE 2.0.

En MASCHINE, MASCHINE MK2 y MASCHINE STUDIO

Para que los pads alternen entre accionar los sonidos o las grabaciones del historial, haga lo siguiente:

- ▶ Con el controlador en el modo de sampleo y la página de la grabación (RECORD) a la vista, presione **SHIFT** + Botón 5 (REC HIST) para que los pads accionen los sonidos o el historial de grabaciones.
- Cuando REC HIST aparece resaltado, los pads controlarán el historial de grabaciones; caso contrario, accionarán solamente los sonidos del grupo en foco.



Cuando REC HIST está habilitado, los pads permiten abrir 16 grabaciones del historial. Si hubiera más de 16 grabaciones hechas, presione **SHIFT** + los Botones 7/8 para pasar a las 16 grabaciones anteriores o siguientes.

En MASCHINE MIKRO y MASCHINE MIKRO MK2

Para que los pads alternen entre accionar los sonidos o las grabaciones del historial, haga lo siguiente:

- ▶ Con el controlador en el modo de sampleo y la página de la grabación (RECORD) a la vista, presione **SHIFT** + **F3** (REC HIST) para que los pads accionen los sonidos o el historial de grabaciones.
- Cuando REC HIST aparece resaltado, los pads controlarán el historial de grabaciones; caso contrario, accionarán solamente los sonidos del grupo en foco.



8 Fe de erratas

Este capítulo enumera las erratas halladas en el manual original de MASCHINE 2.0

8.1 Editar eventos con el ratón (modo del pincel)

En el apartado 7.4.1 (Editar eventos con el pincel) del manual de MASCHINE 2.0, en el acápite titulado "Modo del pincel del ratón" se afirma que al cliquear y arrastrar sobre el fondo del área de un evento, se irán creando notas por el paso del cursor. Esto se aplica **solamente para los movimientos en sentido horizontal** del ratón.

8.2 Detalle del aparato: teclas [1]–[8]

El apartado 3.3 ("Edición") del manual MASCHINE 2.0 Hardware Control Reference afirma que las teclas [1]–[8] del teclado del ordenador permiten ajustar la definición de la retícula de una pauta. Esto es falso: estas teclas ajustan, en cambio, la definición de los pasos en la cuadrícula (es decir, el tamaño de los pasos).



La tecla [0] enciende o apaga la cuadrícula de pasos.