

# HALION SONIC SE

Matthias Klag, Michael Ruf

Revisión y control de calidad: Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte

Traducción por Josep Llodra Grimalt

Este PDF ofrece un acceso mejorado para usuarios con problemas de visión. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes en este documento, no es posible incluir textos descriptivos a las imágenes.

La información en este documento está sujeta a cambios sin notificación previa y no representa un compromiso por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto al Acuerdo de Licencia y no se puede copiar a otros medios excepto lo permita específicamente el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación se puede copiar, reproducir, retransmitir o grabar, bajo ningún propósito, sin el consentimiento escrito anterior de Steinberg Media Technologies GmbH. Los titulares de las licencias registradas del producto descrito aquí pueden imprimir una copia de este documento para su uso personal.

Todos los productos y nombres de empresas son <sup>™</sup> o <sup>®</sup> marcas registradas de sus respectivos poseedores. Para más información, visite por favor [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

Fecha de lanzamiento: 29 de marzo de 2012

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2012.

Todos los derechos reservados.

# Tabla de contenidos

|           |  |
|-----------|--|
| <b>4</b>  | <b>Introducción</b>  |
| 4         | Vista general de HALion Sonic SE                             |
| 5         | Acerca de programas, capas, multis, páginas Macro, y presets |
| <b>7</b>  | <b>Administrar sonidos</b>                                   |
| 7         | Introducción   |
| 7         | El Multi Program Rack  |
| <b>10</b> | <b>Editar programas</b>                                      |
| 10        | Editar programas en la página personalizada Macro            |
| <b>13</b> | <b>Configuración MIDI y mezcla</b>                           |
| 13        | La página MIDI   |
| 15        | La página Mix  |
| <b>16</b> | <b>Efectos globales</b>                                      |
| 16        | Introducción   |
| 16        | La página Effects  |
| 18        | Referencia de efectos  |
| 35        | Efectos legacy de HALion 3                                   |
| <b>44</b> | <b>La sección de Interpretación</b>                          |
| 44        | Introducción   |
| 44        | Los controles de rendimiento                                 |
| 45        | Los controles rápidos  |
| 46        | Los botones de disparo                                       |
| <b>49</b> | <b>Funciones y ajustes globales</b>                          |
| 49        | Introducción   |
| 49        | La sección de funciones del plug-in                          |
| 53        | La página Options  |
| <b>58</b> | <b>Controladores MIDI</b>                                    |
| 58        | Usar controladores MIDI                                      |
| <b>62</b> | <b>Índice alfabético</b>                                     |

## Vista general de HALion Sonic SE



La interfaz de HALion Sonic SE sigue un concepto de ventana única de tamaño fijo y está subdividida en varias secciones:

- El Multi Program Rack a la izquierda.  
Vea [“El Multi Program Rack”](#) en la [página 7](#).
- El visor de edición con las páginas Edit, MIDI, Mix, Effects y Options a la derecha.  
Vea el capítulo [“Editar programas”](#) en la [página 10](#).
- La sección de interpretación con los botones de disparo, los controles rápidos, los controladores de interpretación, y el control esférico, abajo de la ventana de la aplicación.  
Vea [“La sección de Interpretación”](#) en la [página 44](#).
- La sección de funciones del plug-in, arriba de la ventana de la aplicación.  
Vea [“La sección de funciones del plug-in”](#) en la [página 49](#).
- Las barras de herramientas, encima del visor de edición.  
Vea [“Las barras de herramientas”](#) en la [página 52](#).

HALion Sonic SE le ofrece dos opciones de vista: el editor de pantalla completa y el visor de reproducción pequeño.

- Haga clic en el botón “p” en la barra de herramientas pequeña, debajo del logo de Steinberg, para cambiar a la vista de reproducción. En la vista de reproducción, sólo están visibles las funciones del plug-in, los botones de disparo, los controles rápidos, y los controladores de interpretación.

El botón ahora es una “e” – haciendo clic en ella se restaura el visor de edición.

Visor de reproducción



## Acerca de programas, capas, multis, páginas Macro, y presets

### Programas

Un programa de HALion Sonic SE es un instrumento complejo o sonido que combina hasta cuatro capas. A menudo, un programa contiene una única capa que ya viene con todos los componentes necesarios como la parte de síntesis o efectos de inserción. Esto es porque una capa ya es una estructura de sonido completa en sí misma, vea abajo. El programa añade la posibilidad de combinar diferentes capas para construir sonidos incluso más complejos o para crear combinaciones de sonidos que quiera cargar como una unidad. Un ejemplo típico sería un sonido de bajo/piano dividido o un sonido de una capa de piano/cuerda.

### Multis

HALion Sonic SE es un plug-in multitímbrico que puede cargar hasta 16 sonidos (o programas), y combinarlos. A esta combinación se la llama un “multi programa”, o multi para abreviar. Puede usar multis, por ejemplo, para poner en capas varios programas o para crear sonidos divididos ajustando varios programas al mismo canal MIDI de entrada. Sin embargo, el uso más común es para crear conjuntos de sonidos con diferentes instrumentos asignados a canales MIDI individuales.

### Presets

Puede guardar y cargar todo tipo de sonidos como presets, es decir, pueden ser presets de programa únicos o multis.

## Contenido de archivos y estructura de carpetas

HALion Sonic SE se distribuye con una gran cantidad de contenidos listos para usarse. Este contenido, compuesto de cientos de programas, está protegido contra escritura. Esto significa que puede editar archivos mientras están cargados en HALion Sonic SE, pero no puede sobrescribir los archivos originales para que sus cambios sean permanentes.

Para guardar cualquier edición a contenidos originales, debe guardar los archivos bajo un nuevo nombre y en una ubicación predefinida. Estos archivos tienen la extensión del nombre ".vstpreset", y hacen referencia a "contenidos de usuario". Puede categorizarlos y buscar en ellos de la misma forma que con el contenido de fábrica.

El contenido de usuario se guarda en una estructura de carpetas predefinida en su disco duro (la ruta exacta depende de su sistema operativo).

### VST Sound Instrument Sets y páginas Macro

Los VST Sound Instrument Sets de Steinberg le ofrecen contenido adicional para instrumentos VST basados en la tecnología HALion. Vienen con sus propias páginas de edición, llamados páginas Macro, que tienen una vista personalizada y una colección de controles que encajan con las funciones del VST Sound Instrument Set. Cuando edita un programa o capa de un VST Sound Instrument Set concreto, se abre la página Macro correspondiente. Para detalles acerca de las funciones y controles de una página Macro particular, lea la documentación que viene con el correspondiente VST Sound Instrument Set.

## Pista de instrumento vs. rack de instrumentos

HALion Sonic SE se puede usar en una pista de instrumento o cargarse en el rack (armario) de instrumentos VST. En ambos casos HALion Sonic SE le permite cargar hasta 16 programas a la vez. Sin embargo, hay una diferencia principal. Ya que las pistas de instrumento no soportan plug-ins con múltiples salidas, todas las 16 ranuras se enrutan internamente a la salida principal de HALion Sonic SE. Configurando varias ranuras de programa al mismo canal MIDI, puede crear fácilmente sonidos divididos y de capas que se pueden usar en una pista de instrumento.

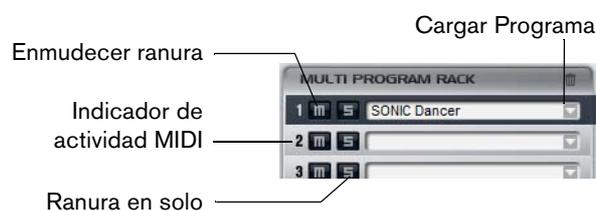
## Cargar programas

Debido a su arquitectura multitíbrica, HALion Sonic SE no sólo permite cargar (y guardar) presets para la instancia del plug-in en sí misma (usando los procedimientos estándar de Cubase) si no también para cada ranura del Multi Program Rack (vea ["Cargar programas en ranuras"](#) en la [página 7](#).)

## Introducción

Este capítulo describe las funciones básicas del Multi Program Rack y cómo administrar sonidos con él.

## El Multi Program Rack



El Multi Program Rack ofrece 16 ranuras, para que pueda cargar hasta 16 programas a la vez.

El Multi Program Rack está enlazado con el visor de ediciones: Cuando la página Edit está abierta y hace clic en ranuras individuales en el Multi Program Rack, puede ver los ajustes para cada programa cargado (vea [“Editar programas”](#) en la [página 10](#)). Se pueden encontrar más parámetros como nivel, panorama, canal MIDI, etc. en las páginas MIDI y Mix vea [“La página MIDI”](#) en la [página 13](#) y [“La página Mix”](#) en la [página 15](#)).

Hay dos formas de cargar programas en el Multi Program Rack:

- Puede cargar programas directamente a través del Multi Program Rack (vea [“Funciones de ranuras en el Multi Program Rack”](#) en la [página 7](#)).
- Puede usar la ranura del programa en la sección de funciones del plug-in para cargar un programa (vea [“La sección de funciones del plug-in”](#) en la [página 49](#)).

## Funciones de ranuras en el Multi Program Rack

A través de las ranuras del Multi Program Rack puede cargar y administrar sus programas. Además, puede enmudecer o poner en sólo programas individualmente, etc.

### Cargar programas en ranuras

Para cargar un programa en una ranura de programa, proceda así:

1. Haga clic en el botón Load Program a la derecha de la ranura, o seleccione la opción Load Program en el menú contextual de la ranura.  
Se abre una ventana mostrándole los programas disponibles.
  2. Seleccione un programa.  
Se carga el programa.
- ⇒ Los programas que contienen muchos datos de muestras pueden tardar un tiempo en cargarse.

### Administrar programas a través del menú contextual de la ranura

Para abrir el menú contextual, haga clic derecho en la ranura correspondiente.

Están disponibles las siguientes opciones:

| Opción                       | Descripción   |
|------------------------------|---|
| Load Program                 | Esta opción abre el diálogo Load Program. Seleccione un programa o una capa y haga clic en OK para cargarlo en la ranura.   |
| Save Program                 | Esta opción guarda el programa actual bajo el mismo nombre. Tenga en cuenta que el contenido de fábrica no se puede sobrescribir. Cuando edita contenidos de fábrica, seleccionar esta opción abre el diálogo Save Program en el que puede guardar el programa editado con un nuevo nombre. |
| Save Program As...           | Esta opción abre el diálogo Save Program, en el que puede guardar el programa actual con un nuevo nombre.   |
| Remove Program               | Seleccione esta opción para eliminar el programa de esta ranura.  |
| Revert to last saved Program | Seleccione esta opción para descartar todos los cambios hechos al programa de esta ranura.  |
| Cut Program                  | Seleccione esta opción para copiar el programa y luego eliminarlo de esta ranura.   |
| Copy Program                 | Seleccione esta opción para copiar el programa sin eliminarlo.  |
| Paste Program                | Seleccione esta opción para pegar en la ranura un programa copiado previamente. Cualquier programa cargado previamente en esta ranura se reemplaza.   |

⇒ También puede cortar, copiar, y pegar programas de una instancia de HALion Sonic SE a otra.

### Editar el nombre del programa

Para editar el nombre de un programa directamente en el Multi Program Rack, proceda así:

1. Haga doble clic en el nombre del programa.
2. Introduzca un nuevo nombre.
3. Pulse [Intro].

⇒ Debe guardar el programa con su nuevo nombre para que esté disponible para cargar.

### Cambiar entre ranuras

Puede usar las flechas arriba y abajo de su teclado del ordenador para seleccionar una ranura. Esto le permite moverse de unos ajustes de programa a otros rápidamente.

### Indicador de actividad MIDI

El número de la ranura no sólo sirve como etiqueta si no que también indica la llegada de datos MIDI encendiéndose.

### Poner ranuras en solo

Active el botón Solo de una ranura para oír solamente el programa respectivo. Tenga en cuenta que se pueden poner en solo varias ranuras a la vez.

### **Enmudecer ranuras**

Active el botón Mute para apagar la reproducción de este programa. El programa permanece cargado y luego se puede encender de nuevo suavemente.

### **Eliminar programas cargados**

Para eliminar todos los programas cargados actualmente a la vez:

- En la parte superior del Multi Program Rack, haga clic en el botón de papelera a la derecha del nombre de la sección.
- ⇒ Eliminar programas de esta forma no reinicializa ningún parámetro que sea independiente del programa, por ejemplo, ajustes de ranuras o de efectos.

# Editar programas

## Editar programas en la página personalizada Macro

El contenido de fábrica de HALion Sonic SE tiene una página Macro para cada capa del programa. Esta página le permite ajustar los parámetros más importantes. Se divide en las siguientes secciones: Voice/Pitch, Filter y Amplifier.

- Para acceder a la página Macro, haga clic en el botón Edit.
- ⇒ Si un programa está formado por varias capas, puede acceder a las diferentes páginas de capa haciendo clic en los botones de capas (L1, L2, L3, L4) en la barra de título de la página.



## La sección Voice/Pitch

Esta sección le da acceso a los parámetros de afinación (voz y tono).



### Octave

Aquí puede ajustar la afinación en octavas (de -4 a +4).

### Coarse

Aquí puede ajustar la afinación en semitonos (de -12 a +12).

### **Fine**

Aquí puede ajustar la afinación de forma precisa (de -100 a +100 centésimas).

### **Pitchbend Up**

Aquí puede ajustar el rango de la modulación de tono al mover la rueda de pitchbend hacia arriba.

### **Pitchbend Down**

Aquí puede ajustar el rango de la modulación de tono al mover la rueda de pitchbend hacia abajo.

### **Polyphony**

Este ajuste se usa para especificar el número de notas que se podrán tocar a la vez.

### **Mono Mode**

Al activar el modo Mono, sólo puede reproducir una nota a la vez, y el control de polifonía no estará disponible.

## **La sección Filter**

La sección Filter le permite ajustar los parámetros de filtrado. Los parámetros están diseñados para funcionar como desplazamientos, es decir, le permiten subir o bajar los valores reales.

⇒ Esta sección solamente está activa cuando una capa usa filtrado.



### **Cutoff**

El parámetro Cutoff ajusta el timbre de la capa.

### **Resonance**

El parámetro Resonance enfatiza las frecuencias por encima de la frecuencia de cutoff.

### **Attack**

Aumenta o decrementa el tiempo de ataque de la envolvente del filtro.

### **Release**

Aumenta o decrementa el tiempo de relajación de la envolvente del filtro.

## La sección Amplifier

La sección Amplifier le da acceso a los ajustes de nivel y panorama. Además puede ajustar los tiempos de ataque y relajación de las envolventes de amplificación individualmente.



### Level

El parámetro Level ajusta el volumen de la capa.

### Pan

El parámetro Pan ajusta la posición de la capa en el panorama estéreo.

### Attack

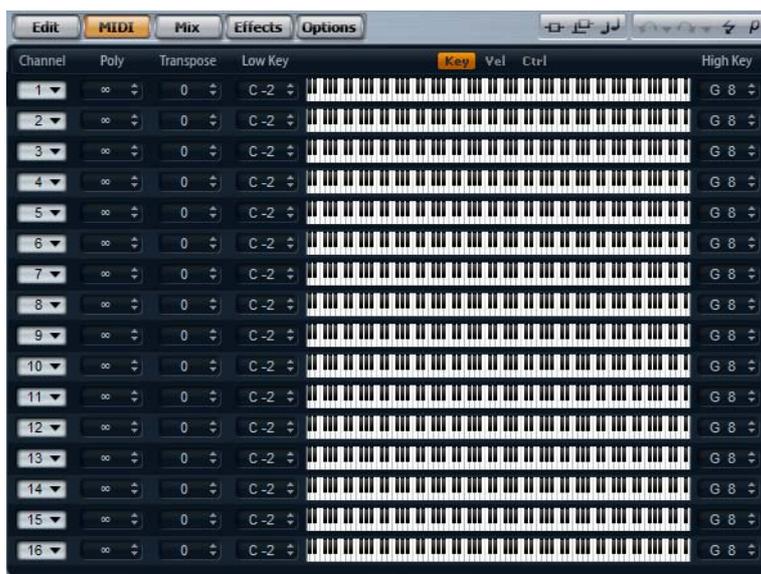
Úselo para desplazar el tiempo de ataque de la envolvente del amplificador. Los valores positivos decrementan el tiempo de ataque y los valores negativos incrementan el tiempo de ataque.

### Decay

Úselo para desplazar el tiempo de caída de la envolvente del amplificador. Los valores positivos decrementan el tiempo de caída y los valores negativos incrementan el tiempo de caída.

# Configuración MIDI y mezcla

## La página MIDI



La página MIDI le da acceso a los parámetros MIDI de HALion Sonic SE. La página MIDI consta de ajustes de canal MIDI, rangos de Tonos y Velocidades así como ajustes de Transposición y Polifonía. Para cambiar entre el rango de teclas y de velocidad, use el interruptor de Key/Vel encima de los controles de rango.

## Parámetros de la página MIDI

### Channel

Aquí puede especificar qué canal MIDI debe “escuchar” la ranura. Puede ajustar varias ranuras al mismo canal MIDI y lanzarlas a la vez con los mismos eventos de notas.

### Poly (polifonía)

Este ajuste se usa para especificar el número de notas que se podrán tocar a la vez. Ya que los programas pueden contener hasta cuatro capas, el número de voces resultantes (muestras estéreo, voces de sintetizador etc.) puede ser mucho más grande que el valor especificado aquí.

### Transpose

Aquí puede desplazar las notas MIDI entrantes unos  $\pm 64$  semitonos antes de que se envíen al programa cargado.

**Rangos de teclas (Low Key, High Key)**

Cada ranura se puede limitar a un cierto rango de teclas. Puede ajustar el rango con los valores Low Key y High Key o arrastrando el control del rango del teclado hasta su final. Cuando hace clic y arrastra hacia el centro del teclado, se mueven ambos valores a la vez. Como una opción adicional, puede usar la entrada MIDI para ajustar el rango. Simplemente haga clic en el campo del valor y toque la nota.

Para ajustar el rango de teclas, proceda así:

1. En la parte superior de la página MIDI, haga clic en el botón Key.
2. En la ranura, ajuste el rango de teclas con los controles del rango del teclado y/o con los campos de valores Low Key/High Key.

**Rango de velocidad (Low Vel, High Vel)**

Cada ranura se puede limitar a un rango de velocidad. Puede ajustar el rango con los valores Low Vel y High Vel o arrastrando el control del rango de la velocidad gráfica hasta su final. Cuando hace clic y arrastra hacia el centro del control del rango de velocidad, se mueven ambos valores a la vez.

Para ajustar el rango de velocidad, proceda así:

1. En la parte superior de la página MIDI, haga clic en el botón Vel.
2. En la ranura, ajuste el rango de velocidad con el control del rango de velocidad y/o con los campos de valores Low Vel/High Vel.

**Filtro de controladores**

Puede filtrar los controladores MIDI más comúnmente usados para cada ranura por separado. Por ejemplo, cuando configura un teclado dividido entre un bajo y un piano que tocan en el mismo canal MIDI, ambos sonidos recibirán los mismos controladores MIDI. Sin embargo, normalmente no quiere que el bajo reciba el pedal de sostenimiento. Para evitar que todos los sonidos del mismo canal MIDI reciban los mismos controladores MIDI, use el filtro de controladores.

Para filtrar los controladores MIDI más comúnmente usados, proceda así:

1. En la parte superior de la página MIDI, haga clic en el botón Ctrl.
2. En la ranura, haga clic en el botón del controlador MIDI que quiera filtrar.  
Se pueden filtrar los siguientes controladores y mensajes MIDI: Sustain #64, Foot Controller #4, Foot Switches #65-69, Pitchbend, Modulation Wheel #1 y Aftertouch.

## La página Mix



La página Mix (mezcla) le da acceso a los parámetros de audio de HALion Sonic SE. La página Mix consta de los ajustes de nivel y panorama, así como los selectores de envíos de efectos AUX y de la salida. Para monitorizar los niveles de la salida, cada ranura también tiene un medidor de nivel.

### Parámetros de la página Mix

#### On/Off

Este interruptor le permite encender la entrada MIDI de la ranura y apagarla. A diferencia de la función Mute que sólo enmudece la salida de audio de la ranura pero deja el sonido procesándose en segundo plano, este interruptor corta la comunicación MIDI con la ranura y evita que el sonido se procese.

#### Level

Este parámetro le permite ajustar el nivel de salida de la ranura.

#### Pan

Este parámetro le permite ajustar la posición del panorama estéreo.

#### Meter

El medidor indica el nivel de la salida de la ranura.

#### Niveles de envíos FX1-4

Aquí puede especificar la cantidad de señal enviada a los cuatro buses auxiliares que alojan hasta cuatro efectos cada uno.

#### Output

Este parámetro define a cuál de las 16 salidas del plug-in se enruta la ranura. Todas las ranuras se enrutan a la salida principal (Main) por defecto.

## Introducción

HALion Sonic SE le ofrece cuatro buses AUX que se pueden usar para realizar efectos de envío clásicos. Todas las ranuras pueden enviar porciones de señal a los buses. Cada bus aloja hasta cuatro efectos de inserción que le permiten confeccionar efectos complejos. Los buses se enrutan bien a la salida principal del plug-in o bien a una de las salidas individuales. La página Effects también le ofrece acceso al bus de salida principal que también tiene cuatro inserciones. Se pueden usar, por ejemplo, para añadir una EQ o un compresor global a la cadena de señal.

## La página Effects

En la página Effects puede configurar efectos de inserción para los buses AUX.

## Usar las ranuras de efectos de inserción



Cada bus y el bus Main (principal) le ofrecen cuatro ranuras de efectos de inserción. El manejo es el mismo para todas las ranuras:

- Para asignar un efecto de inserción, haga clic en la ranura de efecto y seleccione el efecto en el menú.
- Para eliminar un efecto de inserción, haga clic en la ranura de efecto y seleccione "None" en el menú.  
Se elimina el efecto con sus ajustes actuales.
- El botón On/Off, arriba de la ranura de efecto, desactiva el efecto sin eliminarlo.  
De esta forma puede apagar el efecto sin perder sus ajustes.

- El botón cercano al botón On/Off, encima de la ranura de efecto, hace bypass del efecto.  
El bypass está activo cuando el botón está en amarillo. De forma alternativa, puede usar el botón bypass de delante del nombre del efecto en la barra de título del editor de efectos.
  - Para editar un efecto de inserción, haga clic en el botón “e” de la ranura correspondiente.  
Sólo puede editar un efecto a la vez. El botón “e” permanece encendido para indicarle qué efecto está editando. Los parámetros del efecto de inserción respectivo se muestran en la sección inferior.
- ⇒ El parámetro Mix de un efecto insertado en un bus AUX está en 50% por defecto.

### **Mover efectos**

Para mover efectos de una ranura a otra ranura en el mismo bus, o de un bus a otro, proceda así:

1. Arrastre el efecto por su etiqueta (FX1, FX2, FX3, FX4) y muévelo sobre una ranura.  
Un rectángulo naranja indica el lugar en el que se insertará el efecto.
2. Deposite el efecto en la ranura.  
El efecto cargado actualmente se reemplaza.

Para cambiar el orden de los efectos, proceda así:

1. Arrastre el efecto cuya posición quiera cambiar por la etiqueta (FX1, FX2, FX3, FX4) y muévelo cercano al borde de las dos ranuras de efecto en las que quiera insertarlo.  
Una línea de color indica el lugar en el que se insertará el efecto.
2. Suéltelo para colocar el efecto entre las dos ranuras de efecto adyacentes.

### **Copiar efectos de una ranura a otra**

Para copiar un efecto de una ranura a otra, proceda así:

1. Arrastre con [Alt]/[Opción] el efecto por su etiqueta (FX1, FX2, FX3, FX4) sobre la ranura de inserción a la que quiera copiarlo.  
Un rectángulo naranja indica la ranura en la que se insertará el efecto.
2. Suéltelo para reemplazar el efecto actual con una copia del nuevo efecto.

Para copiar un efecto e insertarlo entre dos ranuras de efecto, proceda así:

1. Arrastre con [Alt]/[Opción] el efecto por su etiqueta (FX1, FX2, FX3, FX4) hasta que esté cerca del borde de las dos ranuras de efecto.  
Una línea naranja indica el lugar en el que se insertará el efecto.
2. Suéltelo para colocar una copia del efecto entre las dos ranuras de efecto adyacentes.

## **Cambiar las asignaciones de las salidas**

Encima de las ranuras de inserción, encontrará menús para la asignación de las salidas de los buses AUX.

Para cambiar la asignación de la salida, proceda así:

1. Abra el menú Output del bus AUX.
2. Seleccione la salida en el menú.

## Ajustar los niveles

Para ajustar el nivel de salida, use el fader que está debajo del medidor de nivel:

- Mueva el fader del bus AUX.
- De forma alternativa, introduzca un valor en el campo de texto de debajo del fader.

## El bus de efectos master

El bus principal funciona de forma similar a los buses AUX. La única diferencia que encontrará es que el bus principal no tiene un selector de salida ya que está “soldada” a la salida principal del plug-in (1/2).

⇒ El parámetro Mix de un efecto insertado en el bus principal está en 50% por defecto.

## Referencia de efectos

HALion Sonic SE viene con una colección de efectos de estudio de alta calidad. Estos efectos se describen con detalle a continuación.

### Reverb



Este efecto es una reverberación algorítmica de alta calidad con reflexiones tempranas y cola de reverberación. Las reflexiones tempranas son las responsables de la impresión espacial en los primeros milisegundos de la reverberación. Para modelar diferentes salas puede elegir entre diferentes patrones de reflexiones tempranas y ajustar sus tamaños. La cola de reverberación, o reverberación tardía, le ofrece parámetros para controlar el tamaño de la habitación y el tiempo de reverberación. Puede ajustar el tiempo de reverberación individualmente en tres bandas de frecuencia.

#### Predelay

Determina la cantidad de tiempo entre la señal sin procesar y la señal con reverberación. Los predelays más largos se asocian normalmente a espacios más grandes.

#### Early Reflections

Selecciona el patrón de las reflexiones tempranas. El patrón de reflexiones tempranas contiene los retardos más importantes que ofrecen información clave para la impresión espacial de la habitación. Los patrones se basan en medidas de habitaciones reales.

#### Tail Mix

Ajusta el balance entre las reflexiones tempranas y la cola de reverberación. En un valor de 50% las reflexiones tempranas y la cola son ecuanímenes en volumen. Valores por debajo de 50% aumentan las reflexiones tempranas y disminuyen la cola, por lo tanto la fuente de sonido se mueve hacia el frente de la habitación. Valores por encima de 50% aumentan la cola y disminuyen las reflexiones tempranas, por lo tanto la fuente de sonido se mueve hacia el fondo de la habitación.

**Size**

Ajusta la duración del patrón de las reflexiones tempranas. En un valor de 100% el patrón tiene su duración original y los sonidos de la habitación suenan lo más natural. En valores por debajo de 100% el patrón de reflexiones tempranas se comprime y la habitación se percibe como más pequeña.

**Low Cut**

Atenúa las frecuencias bajas de las reflexiones tempranas. Cuanto más alto sea este valor, menos frecuencias bajas tendrán las reflexiones tempranas.

**High Cut**

Atenúa las frecuencias altas de las reflexiones tempranas. Cuanto más bajo sea este valor, menos frecuencias altas tendrán las reflexiones tempranas.

**Delay**

Retrasa la aparición de la cola de reverberación.

**Room Size**

Este parámetro controla las dimensiones de la habitación. En un valor de 100% las dimensiones son las de una catedral o una sala de conciertos muy grande. En un valor de 50% las dimensiones son las de una sala de tamaño medio o de un estudio. En ajustes por debajo de 50% las dimensiones son las de salas pequeñas o de una cabina.

**Main Time**

Controla el tiempo de reverberación total de la cola. A mayor valor, la cola de reverberación cae durante más tiempo. En un valor de 100% el tiempo de reverberación es indefinidamente largo. El parámetro Tail Main Time también representa la banda media de la cola de reverberación.

**High Time**

Controla el tiempo de reverberación de las frecuencias altas de la cola de reverberación. En valores positivos, las frecuencias altas caen durante más tiempo y viceversa. Las frecuencias se verán afectadas dependiendo del parámetro Tail High Freq.

**Low Time**

Controla el tiempo de reverberación de las frecuencias bajas de la cola de reverberación. En valores positivos, las frecuencias bajas caen durante más tiempo y viceversa. Las frecuencias se verán afectadas dependiendo del parámetro Tail Low Freq.

**High Freq**

Ajusta la frecuencia de cruce entre las bandas alta y media de la cola de reverberación. El tiempo de reverberación para las frecuencias superiores a este valor se puede desplazar con respecto al tiempo de reverberación principal con el parámetro Tail High Time.

**Low Freq**

Ajusta la frecuencia de cruce entre las bandas baja y media de la cola de reverberación. El tiempo de reverberación para las frecuencias inferiores a este valor se puede desplazar con respecto al tiempo de reverberación principal con el parámetro Tail Low Time.

**Shape**

Controla el ataque de la cola de reverberación. En un valor de 0%, el ataque es más inmediato, esto es bueno para las percusiones. Cuanto más alto sea el valor, menos inmediato será el ataque.

**Density**

Aquí puede ajustar la densidad del eco de la cola de reverberación. En un valor de 100%, no se pueden oír las reflexiones individuales de los muros. Cuanto más bajo sea el valor, más reflexiones podrá oír.

**High Cut**

Atenúa las frecuencias altas de la cola de reverberación. Cuanto más bajo sea este valor, menos frecuencias altas tendrá la cola de reverberación.

**Width**

Ajusta la salida de la señal de reverberación entre mono y estéreo. En un valor de 0%, la salida de la reverberación es mono. En un valor de 100%, la salida es estéreo.

**Mix**

Ajusta la relación entre señal con efecto y señal sin efecto. En un valor de 100%, la señal de salida está totalmente procesada.

**Multi Delay**

Este efecto le ofrece ecos, los llamados retardos (delays), con tiempo ajustable, retroalimentación y filtros. Con el modo Delay puede configurar este efecto como Stereo, Cross o Ping-Pong. Dependiendo del modo seleccionado, los ecos se repiten en varios patrones a través del panorama estéreo. Con Delay Time ajusta el tiempo total del retardo izquierdo y derecho. Además, puede activar Sync para ajustar el tiempo de retardo en fracciones de tiempos sincronizados al tempo del secuenciador. El parámetro Delay L/R le permite desplazar el tiempo del retardo izquierdo o derecho. Feedback y Feedback L/R ajustan y desplazan la cantidad de retroalimentación del retardo izquierdo y derecho respectivamente. Finalmente, hay un Low y un High Filter para ajustar el color de tono de los ecos.

**Mode**

El Delay ofrece tres modos diferentes:

| Modo   | Descripción   |
|--------|---|
| Stereo | Este modo tiene dos retardos en paralelo, uno para el canal de audio izquierdo y otro para el derecho, cada uno con una ruta de realimentación propia.                                |
| Cross  | Este modo tiene dos retardos con realimentación cruzada. Cross feedback (retroalimentación) significa que el retardo del canal izquierdo se introduce al retardo derecho y viceversa. |

| <b>Modo</b> | <b>Descripción</b>   |
|-------------|--|
| Ping-Pong   | Este modo mezcla la entrada izquierda y derecha y lo envía a retardos panoramizados completamente a la izquierda y derecha. De esta forma, los ecos oscilan como una pelota de ping-pong entre la izquierda y la derecha del panorama estéreo. De ahí el nombre Ping-Pong Delay. |

### **Time**

Ajusta el tiempo total del retardo izquierdo y derecho en milisegundos. Use Delay L/R para acortar el tiempo del retardo izquierdo o derecho. Active Sync para establecer el tiempo de retardo como la duración de nota.

### **Sync**

Actívelo para sincronizar el tiempo de retardo al tempo del secuenciador. Si está activado, el tiempo se ajusta a el tiempo de la nota.

- ⇒ Si el tiempo de la nota sobrepasa el tiempo máximo del retardo de 5000ms, por ejemplo, porque su tempo de la canción es muy lento, la duración de la nota se dividirá internamente para que no sobrepase el tiempo de retardo máximo posible.

### **Delay L/R**

Aquí puede desplazar el tiempo del retardo izquierdo o derecho del tiempo de retardo global. El desplazamiento se ajusta con un factor. Un factor de 1 significa que el retardo es igual al tiempo de retardo general. Un factor de 0.5 significa que el retardo es la mitad del tiempo de retardo general. Para desplazar el tiempo de retardo izquierdo, gire el control hacia la izquierda. Para desplazar el tiempo de retardo derecho, gire el control hacia la derecha. La letra de antes del factor cambia acorde a "L" o "R", indicando el retardo que ajuste.

### **Feedback**

Ajusta la cantidad total de retroalimentación del retardo izquierdo y derecho. Feedback (retroalimentación) significa que la salida del retardo alimenta su entrada de nuevo. Dependiendo de la cantidad que ajuste, los ecos se repiten más o menos. En un valor de 0% sólo se oye un eco. En un valor de 100% los ecos se repiten infinitamente.

### **Feedback L/R**

Este parámetro sólo está disponible para el Stereo Delay. Úselo para desplazar la cantidad de feedback del retardo izquierdo o derecho del Feedback general. El desplazamiento se ajusta con un factor. Un factor de 1 significa que la cantidad de feedback es igual al Feedback global. Un factor de 0.5 significa que la cantidad de feedback es la mitad del Feedback global. Para desplazar el feedback izquierdo, gire el control hacia la izquierda. Para desplazar el feedback derecho, gire el control hacia la derecha. La letra de antes del factor cambia acorde a "L" o "R", indicando el retardo que ajuste.

### **Filter Low**

Le permite atenuar las frecuencias bajas de los retardos.

### **Filter High**

Le permite atenuar las frecuencias altas de los retardos.

### **Mix**

Ajusta la relación entre señal con efecto y señal sin efecto. En un valor de 100%, la señal de salida está totalmente procesada.

## Studio EQ



Es un ecualizador paramétrico de 4 bandas de alta calidad. Con las cuatro bandas de frecuencias, 1 Low, 2 Mid, 3 Mid y 4 High, puede dar forma al color de tono, por ejemplo, para crear un sonido más brillante o más oscuro. Las dos bandas de rango medio actúan como filtros de pico, mientras que las bandas baja y alta actúan como filtros de rampa (shelving). Todas las bandas son totalmente parametrizables con Gain (ganancia) ajustable, Frequency (frecuencia) y Q factor (factor Q).

Cada banda de frecuencia ofrece los siguientes controles:

| Control | Descripción  |
|---------|--|
| Gain    | Úselo para ajustar la cantidad de corte o amplificación de la banda correspondiente.   |
| Freq    | Ajusta la frecuencia que corta o amplifica el Gain.  |
| Q       | Úselo para ajustar el ancho de banda de los filtros de pico de rango medio de ancho a estrecho. Incrementando el valor Q en los filtros de shelving alto y bajo puede añadir un descenso a su forma. |

Para ajustar las configuraciones del ecualizador, proceda así:

- Use los controles de ecualización, Gain, Freq, y Q y ajústelos como desee.
- Para ajustar Gain y Freq simultáneamente, arrastre los puntos hacia la izquierda en el gráfico de EQ del visor.

## EQ gráfica



Este ecualizador tiene diez bandas de frecuencias que se pueden cortar o realzar hasta 12dB. Cada banda de frecuencia se representa por un fader. Además, hay controles generales para ajustar el rango global y la salida del ecualizador.

Para cortar o realzar las bandas de frecuencia, proceda como sigue:

- Para cortar una banda de frecuencias, arrastre el fader de la banda hacia abajo.
- Para realzar una banda de frecuencias, arrastre el fader de la banda hacia arriba.

### Output

Controla el nivel de salida global del ecualizador.

## Mode

La opción Mode le permite añadir color o carácter a la salida ecualizada de varias formas:

| Modo          | Descripción   |
|---------------|---|
| True Response | Filtros en serie con respuesta en frecuencia precisa.                               |
| Classic       | Filtros paralelos en los que la resonancia depende de la cantidad de ganancia.      |
| Constant Q    | Filtros paralelos en los que la resonancia sube al realzar la ganancia y viceversa. |

## Range

Ajusta el corte o realce máximo en dB para todas las bandas de frecuencias juntas.

## Invert

Actívelo para invertir la curva de EQ. Las bandas de frecuencias que estén realzadas se cortarán y viceversa.

## Flatten

Haga clic en este botón para reinicializar todas las bandas de frecuencias a 0 dB.

## MorphFilter



MorphFilter le permite mezclar efectos de filtro paso bajo y paso alto para crear efectos de morphing entre los dos filtros. Las dos formas de efecto que se pueden usar se seleccionan con los menús emergentes Filter Shape. Filter Shape B le permite seleccionar entre diversas formas de filtro de paso alto o de elimina banda. Filter Shape A le permite seleccionar entre formas de filtro paso bajo y paso banda. El control Morph le permite mezclar la salida entre los dos filtros seleccionados. El control Cutoff ajusta la frecuencia de corte de los filtros. El control Resonance añade un efecto de timbre al sonido filtrado.

## Distortion



Este efecto le ofrece de todo, desde baja fidelidad, distorsión digital, hasta alta fidelidad, distorsión de sonido analógica. Los cuatro tipos diferentes de distorsión, Rate Red, Tube Drive, Hard Clip y Bit Red, se pueden combinar libremente.

## In Gain

Ajusta en nivel de entrada del sonido.

### Rate Red (Rate Reduction)

La reducción de frecuencia distorsiona el sonido a través de aliasing. Active el interruptor de Rate Red hacia la izquierda para activar el control Rate Red que ajusta la cantidad de aliasing. Cuanto menor sea el ajuste, más aliasing se añadirá.

### Tube Drive

Añade cálidas distorsiones de tubo al sonido. Active el interruptor de Tube Drive hacia la izquierda para activar el control Tube Drive que ajusta la cantidad de distorsión. Cuanto mayor sea el ajuste, más distorsión se añadirá.

### Hard Clip

Añade brillantes distorsiones de transistor al sonido. Active el interruptor de Hard Clip hacia la izquierda para activar el control Hard Clip que ajusta la cantidad de distorsión. Cuanto mayor sea el ajuste, más distorsión se añadirá.

### Bit Red (Bit Reduction)

La reducción de bits distorsiona el sonido a través de ruido de cuantización. Active el interruptor de Bit Red hacia la izquierda para activar el control Bit Red que ajusta la cantidad de ruido de cuantización. Cuanto menor sea el ajuste, más ruido de cuantización se añadirá.

### Out Gain

Ajusta el nivel de salida del sonido.

### Mix

Controla la mezcla entre la señal sin efecto y con efecto. En un valor de 100% sólo oír la señal con efecto.

## Amplifier



Este efecto emula el sonido de un amplificador con altavoces. Hay varios modelos de amplificadores y altavoces que puede combinar.

### Amp Model

Aquí puede seleccionar el tipo de amplificador. El carácter del sonido del overdrive cambia con el amplificador. Para poner en bypass el amplificador, seleccione "No Amp".

### Speaker Model

Aquí selecciona el tipo de modelo de Altavoz. Cada modelo colorea el sonido de forma única. Para poner en bypass el modelo, seleccione "No Speaker".

### Drive

Ajusta la cantidad de overdrive.

### Bass

Úselo para ajustar el color del tono de las frecuencias bajas.

**Middle**

Úselo para ajustar el color del tono de las frecuencias medias.

**Treble**

Úselo para ajustar el color del tono de las frecuencias altas.

**Presence**

Úselo para añadir brillo.

**Low Damp**

Úselo para atenuar las frecuencias bajas de los altavoces.

**High Damp**

Úselo para atenuar las frecuencias altas de los altavoces.

**Channel Mode**

Aquí puede definir qué canales de salida del amplificador ofrecen una señal distorsionada. Puede ajustarlo a L (Izquierda), R (Derecha) o L/R (Ambos). Cuando lo ajusta a L o R, el otro canal ofrece una señal limpia.

**Output**

Controla el nivel de salida del amplificador.

**Chorus**

El Chorus comprime o ensancha el sonido a través de modulaciones de tono.

**Rate**

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de tono en Hercios.

**Sync**

Actívelo para ajustar la frecuencia en fracciones de tiempos.

**Depth**

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

**Phase**

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo.

**Shape**

Esto ajusta las características de la modulación. En un valor de 0%, el tono cambia continuamente, produciendo una modulación constante. En un valor de 100%, el tono no cambia todo el tiempo, produciendo una modulación menos constante.

**Mix**

Controla la mezcla entre la señal sin efecto y con efecto. En un valor de 100% sólo se oye la señal con efecto.

## Flanger



Un Flanger comprime o ensancha el sonido a través de modulaciones de tono. Con Feedback puede añadir resonancias que le permiten barridos tipo avión del sonido.

### Rate

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de tono en Hercios.

### Sync

Actívelo para ajustar la frecuencia en fracciones de tiempos.

### Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

### Phase

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo. Phase también cambia el rasgo característico del Cross Feedback.

### Shape

Esto ajusta las características de la modulación. Lo oye mejor con el Feedback activado. En un valor de 0%, el sonido hace un barrido linealmente hacia arriba y abajo. En un valor de 100%, el sonido hace un barrido exponencialmente hacia arriba y abajo.

### Mix

Controla la mezcla entre la señal sin efecto y con efecto. En un valor de 100% sólo se oye la señal con efecto.

### Feedback

Añade resonancias al efecto.

### Cross FB

Mezcla la retroalimentación del canal izquierdo al canal derecho y viceversa. Para que este parámetro tenga efecto, el Feedback tiene que estar en un valor mayor que 0%. El efecto cambia con el ajuste del parámetro Phase.

### Tone

Ajusta el color del tono de la retroalimentación. El Feedback será menos brillante cuanto más bajo esté este parámetro.

## Phaser



Un Phaser comprime o ensancha el sonido a través de modulaciones de fase. Con Feedback puede añadir resonancias para barrer el sonido.

### Rate

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de fase en Hercios.

### Sync

Actívelo para ajustar la frecuencia en fracciones de tiempos.

### Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de fase.

### Shift

Esto desplaza la modulación de fase hacia arriba hasta altas frecuencias del espectro.

### Phase

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo.

### Low Cut

Úselo para atenuar las frecuencias bajas.

### High Cut

Úselo para atenuar las frecuencias altas.

### Mix

Controla la mezcla entre la señal sin efecto y con efecto. En un valor de 100% sólo se oye la señal con efecto.

## Tremolo



Este efecto produce modulación de amplitud, es decir, modulación cíclica del nivel del sonido.

### Rate

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de amplitud en Hercios.

**Sync**

Actívelo para ajustar la frecuencia en fracciones de tiempos.

**Depth**

Ajusta la intensidad de la modulación de amplitud.

**Phase**

Ensancha la imagen de sonido del efecto desde mono hasta estéreo.

**Output**

Úselo para ajustar el nivel de salida del Tremolo.

**Rotary**

Emula el sonido de un altavoz rotatorio antiguo incluyendo el amplificador, cuerno, tambor y cabina. Emite el sonido a través del cuerno y tambor rotatorio, el altavoz rotatorio produce un efecto Doppler que comprime el sonido. El cuerno y el tambor rotan a velocidades variables produciendo cantidades diferentes de efecto Doppler. El amplificador del altavoz rotatorio añade una distorsión cálida, y el cuerno, tambor y cabina el sonido único. El cuerno y el tambor se graban a través micrófonos (virtuales) que se pueden ajustar a ángulos diferentes para ensanchar la imagen de sonido. Típicamente, los altavoces rotatorios se usan con órganos eléctricos.

**Rotation**

Úselo para variar la velocidad de rotación del cuerno y del tambor entre Slow, Fast y Stop. En Fast el efecto Doppler es más fuerte que en Slow. En Stop no hay efecto Doppler porque el cuerno y el tambor no rotan. Ya que el cuerno y el tambor aceleran y deceleran en velocidades diferentes, la transición de Slow a Fast y viceversa suena de lo más interesante.

**Distance**

Aquí ajusta la distancia de los micrófonos del cuerno y el tambor. La modulación de amplitud del sonido se decrementa con la distancia de los micrófonos. A valores más altos, menos modulación de amplitud.

**Cabinet**

El sonido del cuerno y el tambor suenan diferentes cuando se graban a través de los listones de la cabina. Úselo para colorear el cuerno y el tambor con el sonido de la cabina. En un valor del 100% tiene todo el sonido de la cabina.

**Balance**

Aquí puede ajustar el balance entre los micrófonos del cuerno y del tambor. En un valor de 0% sólo se oye el tambor. En un valor de 100% sólo se oye el cuerno. El valor de unidad es en 50%.

**Slow**

Ajusta la velocidad baja del cuerno y del tambor juntos. En un valor de -100% la velocidad es dos veces más lenta que en 0%. En un valor de +100% la velocidad es dos veces más rápida que en 0%.

**Fast**

Ajusta la velocidad alta del cuerno y del tambor juntos. En un valor de -100% la velocidad es dos veces más lenta que en 0%. En un valor de +100% la velocidad es dos veces más rápida que en 0%.

**Accel**

Úselo para ajustar el tiempo de aceleración al bajar y subir la velocidad de rotación del cuerno y el tambor. En un valor de -100% el tiempo es cuatro veces más rápido. En un valor de +100% el tiempo es cuatro veces más lento.

**Horn Mic Angle**

Ajusta la dispersión del estéreo de los micrófonos del cuerno. En un valor de 0° la imagen de sonido es monofónica. En un valor de 180° la imagen de sonido es totalmente estéreo.

**Drum Mic Angle**

Ajusta la dispersión del estéreo de los micrófonos del tambor. En un valor de 0° la imagen de sonido es monofónica. En un valor de 180° la imagen de sonido es totalmente estéreo.

**Treble**

Úselo para ajustar el color del tono de las frecuencias altas.

**Drive**

Aquí puede ajustar la distorsión del amplificador. En un valor de 100% tiene distorsión máxima.

**Bass**

Úselo para ajustar el color del tono de las frecuencias bajas.

**Gain**

Úselo para ajustar el nivel de salida del Rotary Speaker.

**Vibrato**

Este efecto emula los efectos de chorus y vibrato de los órganos clásicos. El Vibrato comprime el sonido a través de la modulación del tono. El efecto le da acceso directo a los ajustes de chorus y vibrato clásicos C1, C2 y C3 y V1, V2 y V3. Además, hay un modo Custom que le permite ajustar la cantidad de chorus o vibrato libremente.

**Type**

Aquí puede seleccionar los ajustes de chorus y vibrato clásicos C1, C2 y C3 y V1, V2 y V3. El control sólo está disponible cuando el modo Custom está desactivado.

### Custom Mode

Actívelo para ajustar los valores de chorus y vibrato libremente con los controles Rate, Depth y Mix.

### Rate

Úselo para especificar la frecuencia de la modulación de tono en Hercios.

### Depth

Ajusta la intensidad de la modulación de tono.

### Vibr/Chor

Controla la mezcla entre la señal del vibrato y la señal del chorus. En un valor de 100% sólo se oye el efecto chorus.

## Compressor



Los compresores reducen el rango dinámico de un sonido. De esta forma, el sonido gana margen. Puede usar este margen adicional para que el sonido general suene alto de nuevo. El control gráfico de la izquierda indica la curva de compresión. Puede editar el Threshold (umbral) y Ratio (proporción) gráficamente con las manecillas de este control. Los medidores de entrada y salida VU indican el nivel antes y después de la compresión. El medidor de Gain Reduction indica la atenuación actual del nivel.

Para editar el compresor gráficamente, proceda así:

- En el control gráfico, mueva las manecillas hacia arriba y hacia abajo para editar el Threshold y Ratio respectivamente.
- Arrastre la manecilla de Threshold hacia arriba para subirla. Arrastre la manecilla hacia abajo para bajar el Threshold.
- Arrastre la manecilla de Ratio hacia arriba para bajarlo. Arrastre la manecilla hacia abajo para subir el Ratio.

### Threshold

Úselo para ajustar el Threshold en dB. Los sonidos que son más fuertes que el Threshold se reducen en ganancia. Los sonidos por debajo del Threshold se quedan sin tratar.

### Ratio

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia para los sonidos que son más fuertes que el Threshold. A mayor proporción, más se bajará la salida. Por ejemplo, si el ratio es 2:1 y la amplitud del sonido está 4 dB por encima del Threshold, la salida se bajará 2 dB. Si la amplitud está 8 dB por encima del Threshold, la salida se bajará 4 dB. El mismo ejemplo con una proporción de 4:1 haría bajar la salida 3 dB y 6 dB respectivamente.

**Soft Knee**

Actívelo para cambiar la curva de compresión de Hard Knee a Soft Knee. “Hard Knee” y “Soft Knee” describe si el ángulo alrededor del Threshold tiene un borde grande o una curvatura suave. Con Soft Knee activado, la compresión se activa de forma más paulatina.

**Make-Up**

Dependiendo de los ajustes Threshold y Ratio, el sonido pierde ganancia (indicada en el medidor de Gain Reduction). Puede usar el parámetro Make-Up para hacer que el sonido global sea más fuerte.

**Auto**

Calcula la pérdida de ganancia de los ajustes Threshold y Ratio y ajusta el valor de Make-Up automáticamente. El potenciómetro Make-Up se oscurece cuando Auto está activado.

**Attack**

Determina lo rápido que el compresor reacciona a un sonido que sobrepasa el Threshold. A más tiempo, más largo será el periodo para reducir la ganancia al Ratio ajustado. En otras palabras, con tiempo más largos la cresta del sonido que sobrepasa el Threshold pasará sin procesarse.

**Hold**

Ajusta un tiempo de garantía durante el que se aplicará compresión después de que un sonido exceda del Threshold.

**Release**

Determina lo rápido que el compresor reacciona a un sonido que cae por debajo del Threshold. A más tiempo, más largo será el periodo para volver de nuevo al nivel original.

**Auto Release**

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. El compresor analiza la entrada de sonido continuamente para encontrar el tiempo de relajación óptimo para usted. El potenciómetro Release se oscurece cuando Auto Release está activado.

**Peak – RMS**

Aquí puede ajustar la detección de volumen del compresor libremente, entre Peak y RMS. En un valor de 0% el compresor usa sólo Peak y en un valor de 100% sólo RMS. Peak significa que el compresor percibe directamente el nivel de pico de la señal. RMS significa que el compresor siente la potencia media del sonido. Peak responde más rápido que RMS. Típicamente, se usa Peak para notar los transientes y RMS para sonidos sostenidos.

## Limiter



El Limiter (limitador) evita que el sonido sobrepase el nivel de salida ajustado, por ejemplo, para evitar clipping en los siguientes efectos. Los medidores de entrada y salida VU indican el nivel antes y después de la limitación. El medidor de Gain Reduction en el centro indica la atenuación actual del nivel.

### Input

Ajusta el nivel de entrada del sonido. Subiendo el nivel de entrada puede llevar el sonido más y más hacia la limitación.

### Output

Ajusta el nivel máximo de salida del sonido.

### Release

Ajusta el tiempo que necesita la ganancia para volver a su nivel original. A más tiempo, más largo será el periodo para volver de nuevo al nivel original.

### Auto

Actívalo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. El limitador analiza la entrada de sonido continuamente para encontrar el tiempo de relajación óptimo para usted. El potenciómetro Release se oscurece cuando Auto Release está activado.

## Expander



Los extensores reducen el nivel de la salida en relación al nivel de entrada para las señales por debajo del Threshold. Esto es útil cuando quiere realzar el rango dinámico o reducir el ruido en trozos suaves. El control gráfico de la izquierda indica la curva de extensión. Puede editar el Threshold (umbral) y Ratio (proporción) gráficamente con las manecillas de este control. Los medidores de entrada y salida VU indican el nivel antes y después de la extensión. El medidor de Gain Reduction indica la atenuación actual del nivel.

Para editar el Expander gráficamente, proceda así:

- En el control gráfico, mueva las manecillas hacia arriba y hacia abajo o hacia la izquierda y derecha para editar el threshold y ratio respectivamente.
- Arrastre la manecilla de Threshold hacia arriba para subirla. Arrastre la manecilla hacia abajo para bajar el Threshold.

- Arrastre la manecilla de Ratio hacia la izquierda para bajarlo. Arrastre la manecilla hacia la derecha para subir el ratio.

**Threshold**

Úselo para ajustar el Threshold en dB. Los sonidos que son más flojos que el Threshold se reducen en ganancia. Los sonidos por encima del Threshold se quedan sin tratar.

**Ratio**

Ajusta la cantidad de reducción de ganancia para los sonidos que son más flojos que el Threshold. A mayor proporción, más se bajará la salida. Por ejemplo, si el ratio es 2:1 y la amplitud del sonido está 4 dB por debajo del Threshold, la salida se bajará 2 dB. Si la amplitud está 8 dB por debajo del Threshold, la salida se bajará 4 dB. El mismo ejemplo con una proporción de 4:1 haría bajar la salida 3 dB y 6 dB respectivamente.

**Soft Knee**

Actívelo para cambiar curva de extensión de Hard Knee a Soft Knee. "Hard Knee" y "Soft Knee" describe si el ángulo alrededor del Threshold tiene un borde grande o una curvatura suave. Con Soft Knee activado, la extensión se activa de forma más paulatina.

**Attack**

Esto determina lo rápido que el Expander reduce la ganancia cuando el sonido cae por debajo del Threshold establecido. A más tiempo, más largo será el periodo para reducir la ganancia.

**Hold**

Ajusta un tiempo de garantía durante el que se aplicará extensión después de que un sonido caiga por debajo del Threshold.

**Release**

Esto determina lo rápido que el Expander sube la ganancia después de que el sonido sobrepase el Threshold establecido. A más tiempo, más largo será el periodo para subir la ganancia de nuevo.

**Auto Release**

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. El Expander analiza la entrada de sonido continuamente para encontrar el tiempo de relajación óptimo para usted. El potenciómetro Release se oscurece cuando Auto Release está activado.

**Peak – RMS**

Aquí puede ajustar la detección de volumen del Expander libremente, entre Peak y RMS. En un valor de 0% el Expander usa sólo Peak y en un valor de 100% sólo RMS. Peak significa que el Expander percibe directamente el nivel de pico de la señal. RMS significa que el Expander siente la potencia media del sonido. Peak responde más rápido que RMS. Típicamente, se usa Peak para notar los transientes y RMS para sonidos sostenidos.

## Gate



Gate (puerta) deja pasar el sonido a la salida sólo si el sonido de entrada sobrepasa el Threshold establecido. Los sonidos por debajo del Threshold se silenciarán. Un filtro encadenado interno le permite analizar una versión filtrada del sonido de entrada en su lugar. De esta forma, la puerta sólo siente ciertas frecuencias del sonido de entrada.

### Threshold

Este ajuste determina el nivel en el que se activa la puerta. Los niveles de señal por encima del umbral establecido abren la puerta, y las señales por debajo del umbral cierran la puerta.

### Side Chain

Activa el filtro encadenado interno. Cuando está activado, el sonido de entrada se filtra antes de analizarse. La puerta sólo se abre si el sonido filtrado sobrepasa el Threshold. Los controles del filtro se oscurecen cuando está inactivo.

### Filter Type

Aquí puede seleccionar el tipo de filtro para el filtrado encadenado. Seleccione paso alto (HP) para sentir las frecuencias altas, paso banda (BP) para sentir las medias, y paso bajo (LP) para sentir sólo las bajas frecuencias.

### Monitor

Actívelo para escuchar el sonido del filtro encadenado. La puerta estará inactiva si Monitor está activado.

### Frecuencia (LP, BP, HP)

Aquí puede activar una de las tres frecuencias centrales del filtro encadenado.

### Q-Factor

Actívelo para ajustar el ancho de banda del filtro de paso banda de ancho a estrecho.

### Attack

Determina lo rápido que se abre la puerta cuando el sonido sobrepasa el Threshold. A más tiempo, más largo será el periodo para que se desvanezca el sonido.

### Hold

Ajusta un tiempo de garantía durante el que la puerta estará abierta después de que un sonido exceda del Threshold.

### Release

Determina lo rápido que se cierra la puerta después de que el sonido sobrepasa el Threshold. A más tiempo, más largo será el periodo para que vaya apareciendo el sonido.

**Auto**

Actívelo para ajustar el tiempo de relajación automáticamente. Gate (puerta) analiza la entrada de sonido continuamente para encontrar el tiempo de relajación óptimo para usted. El potenciómetro Release se oscurece cuando Auto Release está activado.

**Peak – RMS**

Aquí puede ajustar la detección de volumen de la Gate (puerta) libremente, entre Peak y RMS. En un valor de 0%, Gate usa sólo Peak y en un valor de 100% sólo RMS. Peak significa que la puerta percibe directamente el nivel de pico de la señal. RMS significa que la puerta siente la potencia media del sonido. Peak responde más rápido que RMS. Típicamente, se usa Peak para notar los transientes y RMS para sonidos sostenidos.

**Stereo Pan**

Este efecto le permite ajustar la posición del estéreo y la amplitud de la señal.

**Input Swap**

Active la opción Input Swap si quiere intercambiar los canales estéreo.

**Pan**

Aquí puede ajustar la posición de panorama de la señal. El panorama funciona para señales mono y estéreo.

**Width**

Este parámetro le permite ajustar la amplitud del estéreo de la señal desde estéreo hasta mono.

**Efectos legacy de HALion 3**

Además de los efectos estándar de HALion Sonic SE, también tiene efectos de HALion 3. Puede encontrarlos en el submenú "Legacy" del menú Efectos.

**Hall Reverb**

Una reverberación simple con pre-delay y damping ajustables.

| Parámetro | Descripción   |
|-----------|---|
| Predelay  | El tiempo de Predelay retrasa la señal procesada para simular espacios acústicos más grandes. |
| Time      | Duración de la cola de reverberación.   |
| HF Damp   | Apagada progresiva de las frecuencias altas.  |
| Lo EQ     | EQ de corte bajo.   |
| Hi EQ     | EQ de corte alto.   |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Non-Linear Reverb

Una reverberación “con puerta” con un corte afilado.

| Parámetro | Descripción   |
|-----------|---|
| Time      | Duración de la cola de reverberación. Le permite cambiar el sonido desde reflexiones tempranas densas hasta reverberaciones ruidosas y con grano de los 80. |
| HF Damp   | Apagada progresiva de las frecuencias altas.  |
| Lo EQ     | EQ de corte bajo.   |
| Hi EQ     | EQ de corte alto.   |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Early Reflections

Una reverberación densa y corta para simular espacios acústicos pequeños y para perfilar o difuminar sonidos.

| Parámetro | Descripción   |
|-----------|---|
| Time      | Duración de la cola de reverberación. Le permite cambiar el sonido desde reflexiones tempranas densas hasta reverberaciones ruidosas y con grano de los 80. |
| Low EQ    | EQ de corte bajo.   |
| High EQ   | EQ de corte alto.   |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Delay

Un simple retardo de entrada mono/salida estéreo.

| Parámetro   | Descripción  |
|-------------|--|
| Delay       | Tiempo del retardo. Si el parámetro Sync está en On, el tiempo de retardo se ajusta usando valores de notas. |
| Sync On/Off | Activando Sync, los retardos se sincronizarán con el tempo que tenga en el programa.                         |
| Feedback    | El Feedback controla el número de repeticiones.  |
| Balance     | Relación entre el tiempo de retardo izquierdo y el tiempo de retardo derecho.                                |
| HF Damp     | Un filtro de corte alto para atenuar las repeticiones.   |

## Stereo Delay

Un retardo de entrada estéreo/salida estéreo.

| Parámetro   | Descripción  |
|-------------|--|
| Delay       | Tiempo del retardo. Si el parámetro Sync está en On, el tiempo de retardo se ajusta usando valores de notas.   |
| Feedback    | El Feedback controla el número de repeticiones. Para una retroalimentación mínima ponga el deslizador en la posición central. Moviendo el deslizador hacia la izquierda o la derecha se aplica “retardo cruzado”, en el que la salida izquierda alimenta la entrada derecha o viceversa. |
| Sync On/Off | Activando Sync, las repeticiones de los retardos se sincronizarán con el tempo que tenga en el programa.   |

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>  |
|------------------|---|
| Balance          | Relación entre el tiempo de retardo izquierdo y el tiempo de retardo derecho. |
| HF Damp          | Un filtro de corte alto para atenuar las repeticiones.                        |

## Long Delay

El Long Delay le ofrece los mismos parámetros que el Delay, pero puede especificar retardos de hasta cuatro segundos.

## Tape Delay

Simulación de un retardo de cinta analógica de 4 cabezales antigua.

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>   |
|------------------|--|
| Delay            | Tiempo del retardo. Si el parámetro Sync está en On, el tiempo de retardo se ajusta usando valores de notas. |
| Sync On/Off      | Activando Sync, las repeticiones de los retardos se sincronizarán con el tempo que tenga en el programa.     |
| Feedback         | El Feedback controla el número de repeticiones.  |
| Vintage          | La cantidad de "color" clásico (vintage) y de modulaciones de la cinta.                                      |
| Head 1           | Nivel del Delay 1 (la salida se panoramiza a la izquierda).  |
| Head 2           | Nivel del Delay 2 (la salida se panoramiza a la derecha).  |
| Head 3           | Nivel del Delay 3.   |
| Head 4           | Nivel del Delay 4.   |
| Pan 3+4          | Varía el panorama de los retardos 3 & 4 desde el centro hacia la izquierda/derecha.                          |
| Vol 3+4          | Varía el volumen de las salidas de los retardos 3 & 4.   |

## Chorus

Un efecto de chorus muy sencillo y directo que se puede usar para "ensanchar" sonidos.

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>   |
|------------------|--|
| Rate             | Frecuencia de modulación.  |
| Depth            | Cantidad de modulación de tono.  |
| Predelay         | Retardo inicial, para variar la "solidez" de las voces con chorus a la señal sin procesar. |
| Mix              | Mezcla con señal/sin señal.  |

## Ensemble

Un chorus con una forma de onda de modulación más compleja para un efecto con cuerpo y vida.

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>                         |
|------------------|--|
| Rate             | Frecuencia de modulación.                  |
| Depth            | Cantidad de modulación de tono.            |
| Shimmer          | Crea un efecto de modulación más complejo. |

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>                   |
|------------------|--------------------------------------|
| Width            | Ajuste para la amplitud del estéreo. |
| Mix              | Mezcla con señal/sin señal.          |

## Flanger

Un efecto de flanger clásico.

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>   |
|------------------|--|
| Rate             | Frecuencia de barrido.   |
| Depth            | Profundidad del barrido.   |
| Feedback         | Cantidad de retroalimentación. Auméntelo para un efecto de flanging más intenso. |
| Predelay         | Retardo inicial. Ajuste el tiempo de retardo mínimo/máxima frecuencia de flange. |
| Mix              | Mezcla con señal/sin señal.  |

## Phaser

Un phaser de cuatro polos para efectos de phasing sutiles.

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>  |
|------------------|---|
| Rate             | Frecuencia de barrido.  |
| Depth            | Profundidad del barrido.  |
| Feedback         | Cantidad de retroalimentación. Increméntelo para un efecto más pronunciado.   |
| Stereo           | Desplazamiento entre la modulación izquierda y derecha.                       |
| Center           | Ajusta la frecuencia central, alrededor de la que tendrá lugar la modulación. |
| Mix              | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Pan/Tremolo

Efecto Autopan y Tremolo como se usaba en los pianos eléctricos clásicos.

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>  |
|------------------|---|
| Rate             | Frecuencia de barrido.  |
| Phase            | Fase relativa de la modulación de amplitud de los canales izquierdo y derecho, para variar desde tremolo hasta autopan. |
| Shape            | Forma de la onda de modulación que va desde pulso fino, hasta seno, a pulso grueso.                                     |
| Mix              | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Stereo Width

Un realce de la amplitud del estéreo con 4 modos.

| Parámetro    | Descripción  |
|--------------|--|
| Mode         | Selecciona entre cuatro modos de realce de la amplitud del estéreo:<br>- Adjust: Ajusta la anchura existente de la señal estéreo.<br>- Swap: Como Adjust pero intercambia los canales izquierdo y derecho.<br>- Comb: Un efecto de filtro estéreo combinado.<br>- Haas: Sintetiza la amplitud estéreo retardando un canal. |
| Delay        | Tiempo de retardo (no se usa en los modos Adjust y Swap).  |
| Width        | Ajuste global de amplitud.   |
| Low/Mid/High | Ajuste de amplitud para las frecuencias baja/media/alta, respectivamente.  |
| Output       | Nivel de corte de la salida.   |

## Rotary Speaker

Simula una cabina de altavoz rotatorio con rotores alto y bajo.

| Parámetro   | Descripción  |
|-------------|--|
| Rate        | Control de la velocidad maestro: Stop (parado), Slow (lento), Fast (rápido). |
| Dirt        | Cantidad de overdrive (distorsión).  |
| Lo/Hi       | Frecuencia de cruce entre los rotores alto y bajo.                           |
| Width       | Amplitud del estéreo.  |
| Tone        | Ajusta el tono de la señal distorsionada.                                    |
| Hi/Lo Speed | Velocidad del rotor alto y bajo, respectivamente.                            |
| Hi/Lo Acc   | Aceleración del rotor alto y bajo, respectivamente.                          |
| Mix         | Mezcla con señal/sin señal.  |

## Wah Pedal

Un efecto auto-wah.

| Parámetro | Descripción  |
|-----------|--|
| Rate      | Frecuencia de modulación (sincronización con tempo opcional).  |
| Depth     | Profundidad de la modulación.  |
| Pedal     | Ajusta la frecuencia de filtro.  |
| Mode      | - Auto: Efecto de wah controlado por envolvente.<br>- Pedal: Sin modulación, los parámetros del Pedal ajustan la frecuencia.<br>- Mod: modulación LFO. El parámetro Rate controla la frecuencia de modulación. |
| Resonance | Ajusta la cantidad de filtro de resonancia.  |
| Tracking  | Ajusta la velocidad de seguimiento del envolvente en el modo Auto, y frecuencia de modulación del envolvente en el modo Mod.   |

## TalkBox

Filtro de formante vocal modulado.

| Parámetro | Descripción  |
|-----------|--|
| Rate      | Frecuencia de modulación LFO (sincronización con tempo opcional).      |
| Depth     | Profundidad de la modulación LFO.                                      |
| Vowel     | Ajuste central: La vocal se produce cuando no hay modulación.          |
| Env Mod   | Cantidad de modulación vocal por el nivel de la señal de entrada.      |
| Env Att   | Frecuencia de respuesta a una subida del nivel de la señal de entrada. |
| Env Rel   | Frecuencia de respuesta a una caída del nivel de la señal de entrada.  |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.  |

## Shelf EQ

Control de tono simple.

| Parámetro | Descripción                        |
|-----------|------------------------------------|
| Output    | Nivel de corte de la salida.       |
| Bass      | Corte/realce de frecuencias bajas. |
| Treble    | Corte/realce de frecuencias altas. |

## Parametric EQ

Ecuador paramétrico de dos bandas.

| Parámetro | Descripción  |
|-----------|--|
| Gain 1/2  | Cantidad de corte/realce de las dos bandas, respectivamente.       |
| Freq 1/2  | Ajusta la frecuencia central de las dos bandas, respectivamente.   |
| Width 1/2 | Ajusta el ancho de banda de las dos bandas, respectivamente ("Q"). |
| Output    | Nivel de corte de la salida.                                       |

## Enhancer

Da forma al espectro psicoacústico.

| Parámetro  | Descripción  |
|------------|--|
| High Depth | Realce de frecuencias altas, combinado con un corte medio. |
| High Tune  | Afinación alta/media.                                      |
| Low Depth  | Realce de frecuencias bajas.                               |
| Low Tune   | Afinación de frecuencias medias.                           |

## Limitier

Limitador de nivel.

| Parámetro | Descripción                   |
|-----------|-------------------------------|
| Output    | Nivel de corte de la salida.  |
| Drive     | Carga de la señal de entrada. |
| Attack    | Tiempo de ataque.             |
| Release   | Tiempo de relajación.         |

## Compressor

Un efecto de compresor simple.

| Parámetro | Descripción                  |
|-----------|------------------------------|
| Output    | Nivel de corte de la salida. |
| Threshold | Umbral de compresión.        |
| Ratio     | Cantidad de compresión.      |
| Attack    | Tiempo de ataque.            |
| Release   | Tiempo de relajación.        |

## Multiband

Compresor de tres bandas.

| Parámetro | Descripción  |
|-----------|--|
| Drive     | Carga de la señal de entrada (aumentar para mayor densidad). |
| Lo/Hi     | Balance de las bandas de frecuencias bajas y altas.          |
| Mid       | Nivel de la banda de frecuencia media.                       |
| Attack    | Tiempo de ataque.  |
| Release   | Tiempo de relajación.  |
| Output    | Nivel de corte de la salida.                                 |

## Gate

Efecto de puerta simple.

| Parámetro | Descripción                                    |
|-----------|--|
| Threshold | Umbral de la puerta.                           |
| Range     | Reducción de nivel cuando se cierra la puerta. |
| Attack    | Tiempo de ataque.                              |
| Release   | Tiempo de relajación.                          |
| Output    | Nivel de corte de la salida.                   |

## Distortion

Distorsión de clip.

| Parámetro | Descripción  |
|-----------|--|
| Drive     | Cantidad de distorsión.  |
| Bias      | Ajusta el balance entre los armónicos pares e impares, es decir, el carácter de la distorsión. |
| Tone      | Tono de distorsión.  |
| Output    | Nivel de corte de la salida.   |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.  |

## Overdrive

Distorsión suave con una aparición gradual.

| Parámetro | Descripción   |
|-----------|---|
| Drive     | Cantidad de distorsión.   |
| Bias      | Carácter de la distorsión. Ajusta el balance entre los armónicos pares e impares. |
| Output    | Nivel de corte de la salida.  |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Bit Reduction

Degradación digital a calidad "Lo Fi".

| Parámetro | Descripción   |
|-----------|---|
| Mode      | Ajusta si la profundidad de bits es fija o de si depende de la señal de entrada (Linear o Comanding). |
| Rate      | Frecuencia de muestreo simulada.  |
| Depth     | Profundidad de bits de muestra.   |
| Slew Rate | Frecuencia máxima de cambio de la forma de onda de salida, para una distorsión suave o rebelde.       |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.   |

## Amp Simulator

Efecto de modelado de amplificador.

| Parámetro | Descripción  |
|-----------|--|
| Model     | Tipo de modelado de amplificador. Cambia el carácter del tono.                     |
| Mode      | Funcionamiento Mono/Estéreo. Mono ahorra CPU, y en algunos casos suena más sólido. |
| Drive     | Cantidad de distorsión.  |
| Feedback  | Cantidad de retroalimentación (el resultado depende de la señal de entrada).       |
| Treble    | Realce de agudos - opcionalmente en o fuera de fase para varios tonos.             |
| Mix       | Mezcla con señal/sin señal.  |

## Modulate L/R

Este efecto tiene tres modos de distorsión de señal, en el que un lado de una señal estéreo se usa para modular el otro.

---

| <b>Parámetro</b> | <b>Descripción</b>  |
|------------------|---|
| Mode             | - Ring Mod: Modulación de anillo.<br>- Env Mod: El nivel de la señal del canal derecho lo modula el nivel del canal izquierdo.<br>- Duck: El nivel de la señal del canal derecho se reduce cuando aumenta el nivel del canal izquierdo. |
| Thru             | Define qué señales de entrada se usan como señal sin procesar para la Mezcla.   |
| Smooth           | Suavizado de la modulación.   |
| Drive            | Corte de nivel.   |
| Mix              | Mezcla con señal/sin señal.   |

---

# La sección de Interpretación

## Introducción

La sección de interpretación se encuentra en la parte inferior de la ventana de HALion Sonic SE. Contiene los elementos que necesita para “tocar” HALion Sonic SE. Los controles de interpretación, los controles rápidos, y los botones de disparo son los componentes principales de la sección de interpretación.

## Los controles de rendimiento

En la parte inferior de la sección de interpretación encontrará los controles de interpretación con los controles de rueda, el teclado, y el control esférico.

### Controles de rueda



A la izquierda del teclado del plug-in, puede encontrar la rueda de pitchbend y la rueda de modulación.

La rueda de modulación está vinculada al controlador MIDI #1 que se usa normalmente como una fuente en la matriz de modulación, pero también se puede usar como control rápido. Típicamente asignará la rueda de modulación a un parámetro de un efecto de inserción, tal como la velocidad del Rotary (rotor).

⇒ La asignación fija del controlador MIDI #1 no se puede cambiar. Por lo tanto, la rueda de modulación no tiene función “Learn CC” (aprender CC).

### Teclado



El teclado virtual de 88 teclas de HALion Sonic SE se puede usar para lanzar notas MIDI tal y como en un teclado real. Haciendo clic en las teclas en diferentes posiciones verticales puede controlar la velocidad de note-on. Además, el teclado muestra teclas que no se usan para lanzar notas pero que funcionan como interruptores. Los botones de desplazar teclado, al a izquierda y derecha del teclado, desplazan el rango de teclas en octavas. Esto le permite ver, por ejemplo, interruptores de tecla que están en teclas más bajas.

## Esfera H y Esfera V



La Esfera es la bola naranja de la esquina inferior derecha de HALion Sonic SE. La Esfera es un control de dos dimensiones, lo que significa que puede ajustar dos controles rápidos a la vez, arrastrando el ratón horizontalmente y verticalmente dentro de la esfera. El control rápido en el eje horizontal se llama Esfera H. El control rápido en el eje vertical se llama Esfera V. Típicamente se le asignan a la Esfera dos parámetros que van juntos. Por ejemplo, el corte (cutoff) se le asigna a la Esfera H y la resonancia a la Esfera V.

⇒ Los triángulos pequeños que indican los ejes horizontal y vertical sólo están disponibles si los parámetros están asignados a la Esfera H y a la Esfera V.

### Centrar horizontalmente/Centrar verticalmente

Puede hacer que la Esfera vuelva a su posición central automáticamente. Puede definir el comportamiento de cada eje por separado.

Para activar o desactivar el centrado horizontal o vertical, proceda así:

1. Haga clic derecho en la Esfera.
2. En el menú, marque o desmarque las opciones Center Horizontal o Center Vertical respectivamente.

## Los controles rápidos

Los ocho potenciómetros, el eje horizontal y vertical de la esfera, y la rueda de modulación que están debajo de la interfaz del plug-in se pueden asignar a controles rápidos. Los controles rápidos le permiten controlar remotamente cualquier parámetro de dentro del programa. Típicamente le dan acceso fácil a los parámetros de sonido más importantes. Hay un conjunto de controles rápidos para el programa.

### Controles rápidos 1-8



Los ocho controles rápidos se encuentran encima del teclado de HALion Sonic SE. Típicamente se les asignan los ocho parámetros de sonido más importantes.

### Bypass de controles rápidos

Para oír un sonido sin la asignación de controles rápidos, puede ponerlos en bypass temporalmente.

Para poner en bypass las asignaciones de controles rápidos de un programa, proceda así:

- Haga clic en el botón Bypass a la derecha de los controles rápidos. Esto desactiva temporalmente las asignaciones de controles rápidos del programa.

Haga clic en el botón Bypass de nuevo para activar de nuevo las asignaciones de controles rápidos.

## Los botones de disparo



Puede usar los botones de disparo de HALion Sonic SE para lanzar notas a distancia o acordes enteros. Muchos de los programas que vienen con HALion Sonic SE hacen uso de los botones de disparo:

- Los botones de disparo azules tienen una nota o acordes enteros asignados.
- La línea de encima del botón es de color naranja cuando el botón cambia entre variaciones de sonidos.
- Para disparar un botón con su ratón, simplemente haga clic en el botón correspondiente.

### Asignar el disparo de notas a botones

Puede asignar una nota MIDI a un botón y disparar el botón tocando esta nota.

Para definir la nota, proceda así:

1. Haga clic derecho en el botón.
2. En el menú, seleccione "Assign Trigger Note".
3. En los submenús, seleccione la octava y nota que quiera asignar.

o

1. Haga clic derecho en el botón.
2. En el menú contextual, seleccione "Learn Trigger Note".
3. Toque la nota en su teclado MIDI o haga clic en la nota en el teclado virtual.

El nombre de la nota MIDI que haya asignado como nota de disparo se mostrará en la esquina superior izquierda del botón.

⇒ Las teclas que sirven como disparos de notas se ponen de color azul en el teclado virtual. Estas teclas no reproducirán ya sonidos, si no que dispararán los botones respectivos.

Para eliminar un disparo de nota de un botón, proceda así:

1. Haga clic derecho en el botón.
2. En el menú contextual, seleccione "Forget Trigger Note".

### Usar ajustes de disparo de notas por defecto

Por defecto, el disparo de notas asignadas se guarda con cada programa para permitirle mayor flexibilidad. Sin embargo es posible conservar un conjunto fijo de disparo de notas para reflejar una configuración de hardware.

Para poder utilizar ajustes de disparo de notas por defecto, tiene que guardarlos primero:

- Para especificar un ajuste global de notas de disparo, ajuste las notas de disparo para todos los pads, haga clic derecho en un botón y seleccione "Save Trigger Notes as Default" del menú emergente.

Ahora puede activar la opción “Use Default Trigger Notes”:

- Haga clic derecho en un botón y seleccione “Use Default Trigger Notes” o haga clic en el botón correspondiente a la izquierda de los botones.

El hecho de cambiar programas o multi programas ya no cambiará el disparo de notas.

Si desactiva esta opción, se utilizan las notas de disparo que se guardaron con el multi.

## Nombrar un botón

Para indicar la funcionalidad de un botón, puede introducir un nombre. Proceda así:

1. Haga clic derecho en el botón, y en el menú contextual, seleccione “Rename Pad”.
2. Introduzca el nombre.  
Por ejemplo KeySw1, KeySw2, ..., Amin7, Gmaj.
3. Pulse [Intro] en su teclado del ordenador para confirmar el nombre.

## Disparar acordes o una nota

Para disparar un acorde o una sola nota con el botón, primero necesita definir el acorde o la nota:

1. Haga clic derecho en el botón.
  2. En el menú contextual, seleccione “Snapshot Chord”.  
El botón empieza a parpadear para indicar que está en modo aprender.
  3. Toque un acorde (como notas una a una o todas la vez) o una única nota.  
También puede hacer clic en las teclas correspondientes del teclado de HALion Sonic SE. Seleccionar una tecla de nuevo elimina la nota del acorde. Las teclas que pertenecen al acorde se resaltan en el teclado de HALion Sonic SE.
  4. Para aceptar el acorde o la nota, haga clic en el botón que todavía parpadea.
  5. El color azul del botón indica que se le ha asignado un acorde o una nota.  
Al disparar el botón ahora se toca el acorde o la nota.
- ⇒ Para usar los botones para cambiar entre expresiones: Active “Snapshot Chord” y toque el key switch (interruptor) respectivo.
- ⇒ Si define un acorde que también contiene un key switch, puede disparar el acorde según la expresión del instrumento específico.
- ⇒ Si añade key switches a un acorde que funcionan disparando teclas también, dispararán la nota MIDI por debajo en lugar de la nota de disparo.

Para eliminar el acorde de un botón, proceda así:

1. Haga clic derecho en el botón de disparo.
2. Seleccione “Clear Chord”.

## Bypass en la sección de botones

Puede poner en bypass toda la sección de botones. Esto desactiva cualquier funcionalidad que haya asignado a los botones de disparo.

- Para poner en bypass la sección de botones, pulse el botón Bypass Pads a la derecha de los botones de disparo.

El botón de bypass se enciende para indicar que los botones de disparo se han desactivado.

## Usar presets de botones

Los presets para los botones de disparo se pueden cargar y guardar usando los controles en la esquina superior izquierda de la sección de botones.

- Para cargar un preset, haga clic en el botón de flecha hacia abajo y seleccione el preset del menú emergente.
- Para borrar el preset seleccionado de su sistema, haga clic en el icono de papelera. Se le preguntará que confirme la eliminación.
- Para guardar un nuevo preset, haga clic en el icono de disco. Se abre un diálogo de archivos en el que puede nombrar y guardar el archivo de preset.

# Funciones y ajustes globales

## Introducción

Este capítulo describe funciones y ajustes globales del programa.

## La sección de funciones del plug-in

En la parte superior de la ventana de HALion Sonic SE encontrará la sección de funciones del plug-in. La sección de funciones del plug-in le da acceso a funciones globales, que afectan tanto a los programas cargados actualmente, como al funcionamiento en general del plug-in. Esta sección está dividida en tres secciones más pequeñas: la sección de ranura de programa, la sección del master y los visores de rendimiento.

## La sección de ranura de programa



Esta sección incluye una ranura de programa, y muestra los parámetros principales del programa cargado en la ranura. Esta ranura es una copia de la ranura que está seleccionada actualmente en el Multi Program Rack. Puede ajustar valores como el nivel, el panorama, el bus de salida, el canal MIDI y la polifonía. Además, puede usar la ranura de programa para cargar programas y para enmudecerlos o ponerlos en solo.

### Selector de ranura

El número de la ranura no sólo sirve como etiqueta, también le permite seleccionar la ranura que quiera mostrar.

Proceda así:

1. Haga clic en el número de la ranura para que se abra un menú contextual.
2. Seleccione la ranura.

Para que la selección de ranura sea más fácil, los programas ya cargados se muestran en el menú contextual con sus nombres.

### Funciones de ranuras

La ranura que está en la sección de funciones del plug-in se puede usar para cargar programas y capas, igual que en las ranuras del Multi Program Rack (vea ["Cargar programas en ranuras"](#) en la [página 7](#)).

### Indicador de actividad MIDI

El icono MIDI parpadea indicando la llegada de datos MIDI.

### Solo

Active el botón Solo de la ranura para oír solamente este programa.

**Mute**

Active el botón Mute para apagar este programa. El programa permanece cargado y luego se puede encender de nuevo suavemente.

**Level**

Use el fader de nivel para ajustar el nivel de salida de la ranura.

**Pan**

Use el fader de panorama para ajustar la posición de la ranura en el panorama estéreo.

**Salida**

Use el selector de salida para definir el destino de la salida de la señal de la ranura. Por defecto se envían todas las señales a la salida principal.

**Polifonía**

Este parámetro le permite ajustar el número de teclas que puede tocar simultáneamente. Tenga en cuenta que una tecla puede lanzar varias capas. Mire el Medidor de Rendimiento para ver cuántas voces activa al tocar.

**Icono de programa**

El icono de programa a la izquierda muestra a qué categoría de sonido pertenece el programa. No se puede asignar libremente pero depende de la categoría y la subcategoría etiquetadas en el MediaBay. Si no hay categoría, se muestra un icono por defecto.

**La sección Maestra**

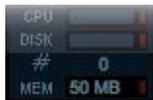
La sección Maestra se puede usar para ajustar el volumen del plug-in y la afinación.

**Volumen Maestro**

Use el deslizador de Volumen Maestro para ajustar el volumen general de HALion Sonic SE.

**Afinación Maestra**

Puede ajustar el deslizador de Afinación Maestra dentro de un rango que va desde 415.3Hz hasta 466.2Hz, lo que equivale a -100 centésimas y +100 centésimas.

**Los visores de Rendimiento**

A la derecha, en la sección de funciones del plug-in, se encuentran los medidores y visores de texto que muestran la carga del sistema.

**CPU**

Este medidor muestra la carga del procesador durante la reproducción. Cuantas más voces reproduzca, mayor será la carga del procesador. Si se enciende el indicador rojo de sobrecarga, reduzca al ajuste de Max Voices (Máximo de Voces) en la página de Opciones.

**Disco**

Este medidor muestra la carga de transferencia del disco duro durante la reproducción de muestras o cuando carga presets. Si se enciende el indicador rojo de sobrecarga, el disco duro no está proporcionando datos lo suficientemente rápido. En tal caso, ajuste el deslizador Disk vs. RAM en la página de Opciones hacia la RAM. También puede decrementar el ajuste Max Voices en la página de Opciones.

**Polifonía (voces mono)**

Este visor indica el número de muestras que se reproducen actualmente para ayudarle a ver los problemas de rendimiento. Por ejemplo, si tiene que reducir en ajuste Max Voices en la página de Opciones, puede verificar sus ajustes monitorizando el número de voces que se reproducen actualmente.

**MEM (Memoria)**

Este visor indica la cantidad total de memoria RAM usada por el plug-in y los programas cargados. El número visualizado hace referencia al búfer de reproducción y a las muestras precargadas. El visor MEM le ayuda a encontrar problemas de rendimiento. Por ejemplo, si necesita liberar memoria para otras aplicaciones, puede hacerlo ajustando el deslizador Disk vs. RAM, en la página Opciones, hacia Disk. Puede verificar sus ajustes monitorizando el visor MEM.

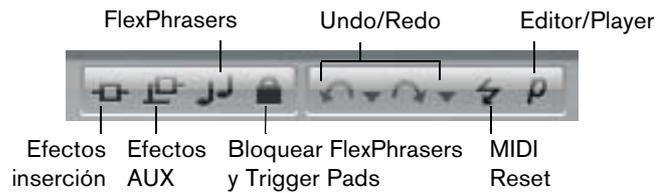
**El nombre del plug-in y el logotipo de Steinberg**

Si hace clic en el logo del plug-in en la parte superior izquierda de la interfaz del plug-in, se abre la caja Acerca de. Contiene información sobre la versión el número de revisión del plug-in. Para cerrar la caja, haga clic en ella o pulse [Esc] en su teclado.

Si hace clic en el logotipo de Steinberg en la esquina superior izquierda de la interfaz del plug-in, se abre un menú emergente:

- Seleccione Help para abrir este manual en formato PDF.  
Tenga en cuenta que debe tener instalado en su ordenador una aplicación para leer archivos PDF.
- Seleccionar una de las demás opciones abre el navegador web por defecto y le conduce a la página web de Steinberg.  
Para buscar actualizaciones del programa y encontrar información sobre resolución de problemas, seleccione el enlace correspondiente del menú. Tenga en cuenta que su ordenador necesita una conexión a internet activa y que funcione para acceder a la página web de Steinberg.

## Las barras de herramientas



Encima de la sección del visor de edición encontrará dos barras de herramientas pequeñas con varias funciones globales útiles.

### Botones de inserción, AUX y FlexPhraser globales

Use estos botones para desactivar todos los efectos de inserción, efectos AUX y FlexPhrasers de todo el plug-in a la vez. Por ejemplo, puede usar esta funcionalidad para comprar sonidos rápidamente con y sin efectos o para usar un preset sin los FlexPhrasers. Los FlexPhrasers son una funcionalidad de la versión completa de HALion Sonic. Añaden arpegios y locuciones musicales aún más complejas a algunos programas del contenido de fábrica.

### Botón Bloquear FlexPhrasers y Trigger Pads

Si activa este botón, las configuraciones de FlexPhraser y Trigger pad actuales no se sobrescriben al cargar otro programa.

### Undo/Redo

HALion Sonic SE tiene la pila de deshacer/rehacer que le permite deshacer o rehacer hasta 10 operaciones. Con la ayuda de esta función puede probar nuevos ajustes sin tenerse que preocupar por perder cualquier ajuste previo.

Puede hacer clic en los botones de Deshacer/Rehacer para deshacer o rehacer un único paso, o puede:

1. Hacer clic en los triángulos pequeños para ver el historial de Deshacer/Rehacer.
2. Hacer clic en una entrada del historial para ir hacia atrás (o hacia adelante) a ese paso en particular.

⇒ No puede deshacer la carga de un preset multi (instancia).

### MIDI Reset

Algunas veces las notas se pueden "colgar". Esto puede que lo cause la pérdida de conexión MIDI del plug-in, o que el plug-in reciba datos MIDI erróneos del controlador. En tal caso, puede hacer un "reinicio de emergencia" del plug-in:

- Haga clic en el botón MIDI Reset (el icono del relámpago) que se encuentra debajo del logo de Steinberg para enviar un mensaje de "Apagar todos los sonidos" y "Reiniciar todos los controladores" al plug-in.

El plug-in detiene la reproducción inmediatamente y reinicializa los controladores a sus valores por defecto.

### Editor/Player

Este botón cambia entre las dos vistas disponibles de HALion Sonic SE: la vista del editor a tamaño completo (e), y la más pequeña vista del reproductor (p).

## La página Options



La página Options (opciones) contiene ajustes globales sobre rendimiento, funciones globales, y controladores MIDI.

### Sección Disk Streaming

Algunos de los programas vienen con 1 GB de muestras, tales como el piano acústico. Es una gran cantidad de datos y su ordenador no puede cargarlos todos en la RAM, especialmente si está usando todas las 16 ranuras. En su lugar, HALion Sonic SE sólo carga los primeros milisegundos de cada muestra en RAM y carga constantemente porciones del disco duro mientras reproduce. Debido a que el disco tiene que trabajar más por cada nota que toca, es una buena idea cargar todo el material posible en RAM de antemano. Esto, desde luego, deja menos RAM para las demás aplicaciones. Para un rendimiento óptimo de su sistema, puede equilibrar la RAM y el uso de disco duro de HALion Sonic SE.

#### Equilibrar Disco vs. RAM

Con este deslizador puede equilibrar el uso de disco duro con el uso de RAM.

- Si necesita más RAM para otras aplicaciones, arrastre el deslizador hacia la izquierda hacia Disk.
- Si su disco duro no ofrece los datos lo suficientemente rápido, arrastre el deslizador hacia la derecha hacia RAM.

Los visores de memoria se actualizan en consecuencia.

- ⇒ Si no nota problemas con el rendimiento del sistema, deje el ajuste como está.
- ⇒ El balance Disco vs. RAM siempre se aplica a todas las instancias del plug-in. No se guardará con el proyecto. Sólo necesita ajustarlo una vez para su sistema.

### Performance

Aquí encontrará ajustes para optimizar el rendimiento global de la CPU en HALion Sonic SE.

#### Max Voices

Le permite especificar un número total de voces que la instancia de HALion Sonic SE puede reproducir. Cuando se llegue al límite, HALion Sonic SE descartará voces.

**Max CPU**

Evita clic por sobrecarga de CPU, puede especificar un límite máxima de carga de CPU de la instancia del plug-in. HALion Sonic SE descartará voces automáticamente cuando se sobrepase este límite. Un valor de 100% significa que se desactivará el descarte.

- ⇒ Ya que HALion Sonic SE necesita un tiempo para reaccionar, puede tener picos de CPU que sobrepasen el límite marcado, lo que le puede conllevar errores tales como la pérdida de audio temporal. Si pone el ajuste de Max CPU un poco más bajo de lo que realmente necesita, estará a salvo de nuevo.

**Voice Fade Out**

Aquí ajusta el tiempo que tardan las voces en descartarse debido al ajuste Max Voces o Max CPU de la instancia del plug-in.

**Osc ECO mode**

Actívelo para que los osciladores de capas de sintetizador funcionen en modo ECO. Los osciladores usan menos CPU a coste de producir más alias a tonos altos. Cuando está activado, puede reproducir más voces con capas de sintetizador.

**Multi-Core**

El menú emergente Multi-Core le permite especificar cuántos núcleos de CPU se pueden usar en HALion Sonic SE. Así HALion Sonic SE puede calcular cada programa en un núcleo diferente, por ejemplo. El ajuste optimal depende de varios factores y varía de sistema a sistema y de proyecto a proyecto. Un buen punto de inicio es ajustar este valor al número total de núcleos menos un núcleo.

En caso de problemas, reduzca el número de núcleos o ajuste el menú emergente a Off para desactivar el modo multi-core y cargar varias instancias de HALion Sonic SE. De este modo, la aplicación host distribuye la carga entre los núcleos disponibles.

**Global**

Aquí encontrará ajustes comunes de HALion Sonic SE y puede activar el modo General MIDI.

- ⇒ Los ajustes en la sección Global no se guardan con el proyecto, pero afectan a HALion Sonic SE en general.

**Show Tooltips**

Cuando activa esta opción, mover el ratón sobre un control hace que aparezca una caja de ayuda.

**Show Value Tooltips**

Cuando esta opción está activada, los parámetros sin un campo de valor mostrarán su valor en una caja de ayuda al usar el control correspondiente.

### General MIDI Mode

Actívelo para reproducir archivos MIDI que se han compuesto para conjuntos de sonidos General MIDI. El modo General MIDI soporta cambios de programa MIDI y precarga un efecto de chorus y reverb global para su uso inmediato.

Antes de activarse el modo General MIDI, se le pregunta que confirme que se reemplaza el Multi Program cargado:

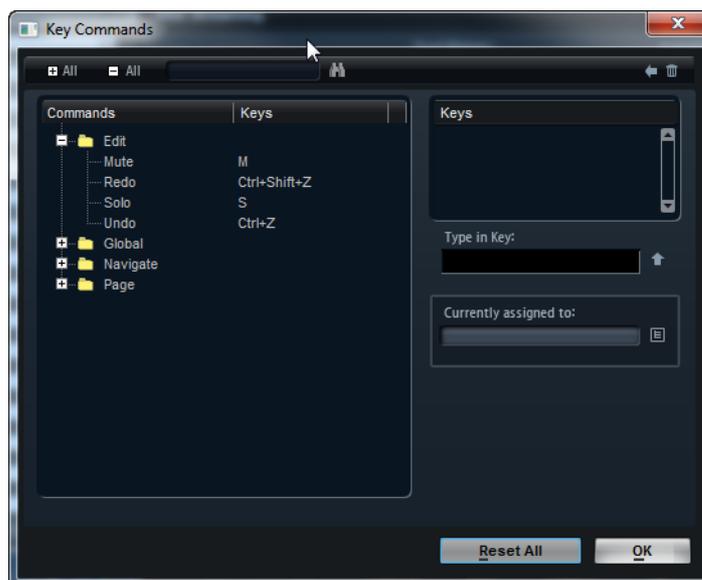
- Haga clic en OK para seguir o Cancel para cerrar el diálogo sin cambiar al modo General MIDI.

Cuando el modo General MIDI está activado, todos los programas cargados actualmente se eliminarán y el efecto de chorus y reverb se insertará en AUX FX 1 y 3. Los 16 Slots se asignan automáticamente a 16 canales MIDI. Mientras el modo General MIDI esté activo, los 16 canales MIDI no se podrán cambiar. El MediaBay pone un filtro de conjunto de instrumentos y sólo muestra los sonidos General MIDI.

Los cambios de programa MIDI 0-127 hacen referencia a los atributos GM Sound correspondientes del MediaBay. Esto significa que puede hacer que cualquiera de sus sonidos forme parte del conjunto de sonidos General MIDI poniéndole el atributo GM Sound.

- ⇒ Los sonidos General MIDI que vienen con HALion Sonic SE están optimizados para tiempos de carga rápidas. Por favor, tenga en mente que programas más grandes tardan más tiempo en cargar.

### El diálogo Key Commands para funciones de instrumento



Haga clic en el botón Key Commands para abrir el diálogo de comandos de teclado. Puede asignar comandos de teclado a casi todas las operaciones que realice a través del panel de HALion Sonic SE.

- Para acceder a los comandos de teclado de funciones de instrumentos, haga clic en el botón Key Commands en la sección Global de la página Options. Se abre el diálogo Key Commands.

Los comandos se colocan en una estructura jerárquica en forma de carpetas, similar a Windows Explorer y Mac OS Finder. Cuando abre una carpeta de categoría haciendo clic en el signo más, los elementos y funciones se muestran con los comandos de teclado asignados actualmente.

Para tener una vista general de los comandos disponibles y de las teclas asignadas, proceda así:

- Haga clic en el signo más de la esquina superior izquierda del diálogo. Se muestra la lista de comandos y teclas asignadas.
- Use la barra de desplazamiento de la derecha o redimensione el diálogo para ver todos los comandos y teclas disponibles.
- Haga clic en el signo menos para replegar la lista.

Para configurar un comando de teclado, proceda así:

1. En la lista de comandos de la izquierda, seleccione una categoría.
  2. Haga clic en el signo más para abrir la carpeta de categoría y mostrar los elementos que contiene.  
Tenga en cuenta que también puede hacer clic en los signos de más y menos “globales” en la esquina superior izquierda para abrir y cerrar todas las categorías a la vez.
  3. En la lista, seleccione el elemento al que le quiera asignar un comando de teclado. Los comandos de teclado ya asignados se muestran en la columna Keys así como en la sección Keys de la esquina superior derecha.  
También puede buscar una función específica introduciendo su nombre en el campo búsqueda, en la parte superior del diálogo, y hacer clic en el botón de buscar (el botón de lupa).
  4. Cuando haya encontrado y seleccionado el elemento, haga clic en el campo “Type in Key” e introduzca un nuevo comando de teclado.  
Puede elegir una única tecla o una combinación de una o varias teclas modificadoras ([Alt]/[Opción], [Ctrl]/[Comando], [Mayús.]) más cualquier tecla.
  5. Haga clic en el botón Assign encima del campo para asignar un comando de teclado a la función.  
El nuevo comando de teclado se muestra en la lista de teclas.
  6. Haga clic en OK para cerrar el diálogo.
- ⇒ Si un comando de teclado todavía se usa para otra función, aparece un mensaje que le permite reasignar el comando de teclado o cancelar la operación.
- ⇒ Puede configurar varios comandos de teclado para la misma función.
- Para borrar un comando de teclado, seleccione el comando correspondiente en la lista de teclas y haga clic en el botón de borrar (el icono de papelera).

## MIDI Controller

Puede guardar sus asignaciones personalizadas de controladores MIDI como por defecto, o restaurar sus asignaciones de controladores MIDI a los ajustes de fábrica.

### Reiniciar a los ajustes de fábrica

Para restaurar las asignaciones del controlador MIDI, proceda así:

1. Haga clic en el botón "Reset to Factory".
2. Haga clic en "Yes" para restaurar el mapeado o en "No" para cancelar.

### Guardar como por defecto

Para guardar las asignaciones actuales del controlador MIDI como por defecto, proceda así:

- Haga clic en el botón "Save as Default".

Ahora, cada vez que cargue una nueva instancia del plug-in, sus mapeados personalizados se cargarán por defecto.

- ⇒ "Save as Default" no incluye ninguna de las asignaciones de controlador MIDI de AUX FX (efecto auxiliar).
- ⇒ El mapeado del controlador MIDI actual se guardará también con cada proyecto. De esta forma puede transferir sus ajustes a otros sistemas. El proyecto incluye las asignaciones de controladores MIDI de los efectos auxiliares (AUX FX).

### Suavizado de controladores MIDI

Los controladores MIDI tienen una resolución máxima de 128 valores. Esto es muy poco. Por lo tanto, si usa un controlador MIDI como fuente de modulación en la matriz de modulación o para controlar remotamente un control rápido, el cambio de parámetro puede ocurrir en pasos audibles, creando un efecto a veces llamado "zipper noise" (ruido zipper). Para evitarlo, HALion Sonic SE le ofrece una suavización de controladores MIDI, para que los cambios de parámetro ocurran más gradualmente.

- Si un controlador MIDI cambia causa errores audibles, gire el control hacia ajustes más lentos.

Los cambios de controladores MIDI no pasan inmediatamente, se reparten sobre un periodo de tiempo (en milisegundos).

- Si quiere que los cambios de controladores MIDI sean más inmediatos, gire el control hacia ajustes más rápidos.

Los cambios de controladores MIDI ahora pueden producir errores audibles.

## Usar controladores MIDI

Puede asignar los parámetros de volumen, panorama, enmudecido, solo, envíos de FX 1-4 y los controles rápidos de cada ranura a un controlador MIDI. Además de los parámetros de las ranuras, también puede asignar los parámetros de AUX FX y la mayoría de los parámetros de edición. Por defecto, el volumen, panorama, envío de FX 1-4 y los controles rápidos del programa ya están asignados. Puede personalizar este mapeado de fábrica del controlador MIDI asignando sus propios controladores MIDI con la función aprender (learn). De esta forma, puede adaptar el mapeado de su teclado o controlador MIDI. Para ofrecerle mejor control, puede ajustar el rango mínimo y máximo de cada asignación por separado.

## Asignar controladores MIDI

Para asignar un controlador MIDI a un parámetro, proceda así:

1. Haga clic derecho en el control que quiera controlar remotamente.
2. Seleccione "Learn CC" en el menú.
3. En su teclado o controlador MIDI, use el potenciómetro, fader, o botón.

- ⇒ La próxima vez que haga clic derecho en el control, el menú mostrará el controlador MIDI asignado.
- ⇒ Puede asignar el mismo controlador MIDI varias veces a parámetros diferentes. Sin embargo, no puede asignar diferentes controladores MIDI al mismo parámetro.

## Quitar asignación de controladores MIDI

Para eliminar una asignación de controlador MIDI, proceda así:

1. Haga clic derecho en el control que quiera eliminar su asignación.
2. Seleccione "Forget CC" en el menú.

## Ajustar el rango del parámetro

Puede ajustar los valores mínimo y máximo del parámetro para cada asignación por separado. De esta forma tiene mejor control sobre el parámetro, por ejemplo, cuando está actuando en un escenario.

Para ajustar el valor mínimo del parámetro, proceda así:

1. Ajuste el parámetro al valor mínimo.
2. Haga clic derecho en el control.
3. Seleccione "Set Minimum" en el menú.

Para ajustar el valor máximo del parámetro, proceda así:

1. Ajuste el parámetro al valor máximo.
2. Haga clic derecho en el control.
3. Seleccione "Set Maximum" en el menú.

## Asignar controladores MIDI a AUX FX (efecto auxiliar)

Puede asignar los parámetros de los AUX FX a controladores MIDI también. A diferencia de las ranuras, los AUX FX no tienen un puerto MIDI ni canal propio. En su lugar, escuchan cualquier mensaje de controlador MIDI que llegue sin importar el canal MIDI (modo omni). Por lo tanto, si asigna un parámetro a un controlador MIDI, debería usar un número de controlador que todavía no esté en uso por ninguna de las asignaciones que haya hecho en las ranuras.

- Para asignar un controlador MIDI, cargue el efecto, haga clic derecho en el parámetro y asigne un controlador como se describió arriba.
- Si descarga o reemplaza el efecto, la asignación del controlador MIDI de este efecto se perderá.

## Guardar un mapeado de controlador MIDI como por defecto

Después de personalizar las asignaciones de controladores MIDI de fábrica, puede guardarlas como por defecto. Proceda así:

1. Vaya a la página Options.
2. Haga clic en "Save as Default" en la sección del controlador MIDI.

Ahora, cada vez que cargue una nueva instancia del plug-in, sus mapeados personalizados estarán disponibles por defecto.

- ⇒ "Save as Default" no incluye ninguna de las asignaciones de controlador MIDI de AUX FX (efecto auxiliar).
- ⇒ El mapeado del controlador MIDI actual se guardará también con cada proyecto. De esta forma puede transferir sus ajustes a otros sistemas. El proyecto también incluye las asignaciones de controladores MIDI de los efectos auxiliares (AUX FX).

## Restaurar las asignaciones de controladores MIDI de fábrica

Para restaurar las asignaciones del controlador MIDI, proceda así:

1. Vaya a la página Options.
2. En la sección del controlador MIDI, haga clic en "Reset to Factory".
3. Haga clic en "Yes" para restaurar el mapeado o en "No" para cancelar.

## Automatización y asignaciones de controladores MIDI de fábrica

Los siguientes parámetros de la interfaz del plug-in están disponibles para su automatización desde el programa huésped, y se pueden asignar a un controlador MIDI externo. Los números de controladores y sus nombres hacen referencia a la asignación de controladores MIDI de fábrica por defecto de estos parámetros:

- ⇒ Los números de los controladores MIDI asignados son iguales para las 16 ranuras. Sin embargo, los controladores MIDI sólo escuchan a los canales MIDI de la ranura respectiva.

**Ranuras 1–16**

| <b>Parámetro</b> | <b>Número de controlador</b> | <b>Nombre</b>       |
|------------------|------------------------------|---------------------|
| Volume           | #07                          | Volume              |
| Pan              | #10                          | Pan                 |
| Mute             | -                            | -                   |
| Solo             | -                            | -                   |
| Send FX 1        | #91                          | Effect 1 Depth      |
| Send FX 2        | #92                          | Effect 2 Depth      |
| Send FX 3        | #93                          | Effect 3 Depth      |
| Send FX 4        | #94                          | Effect 4 Depth      |
| Program QC 1     | #74                          | Brightness          |
| Program QC 2     | #71                          | Harmonic Content    |
| Program QC 3     | #73                          | Attack Time         |
| Program QC 4     | #72                          | Release Time        |
| Program QC 5     | #75                          | Sound Controller #6 |
| Program QC 6     | #76                          | Sound Controller #7 |
| Program QC 7     | #77                          | Sound Controller #8 |
| Program QC 8     | #78                          | Sound Controller #9 |
| Layer 1 QC 1     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 2     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 3     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 4     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 5     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 6     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 7     | -                            | -                   |
| Layer 1 QC 8     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 1     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 2     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 3     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 4     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 5     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 6     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 7     | -                            | -                   |
| Layer 2 QC 8     | -                            | -                   |
| Layer 3 QC 1     | -                            | -                   |
| Layer 3 QC 2     | -                            | -                   |
| Layer 3 QC 3     | -                            | -                   |
| Layer 3 QC 4     | -                            | -                   |

| Parámetro    | Número de controlador | Nombre |
|--------------|-----------------------|--------|
| Layer 3 QC 5 | -                     | -      |
| Layer 3 QC 6 | -                     | -      |
| Layer 3 QC 7 | -                     | -      |
| Layer 3 QC 8 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 1 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 2 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 3 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 4 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 5 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 6 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 7 | -                     | -      |
| Layer 4 QC 8 | -                     | -      |

- ⇒ Puede controlar remotamente cualquier otro parámetro asignando el parámetro primero a un controlador rápido y luego a un controlador MIDI.
- ⇒ Puede usar los controladores MIDI dentro de la matriz de modulación de una capa de sintetizador o muestra, por ejemplo, para controlar el corte (cutoff).

## Soporte CC121

HALion Sonic SE se puede controlar con el potenciómetro AI de la unidad de controlador MIDI CC121 de Steinberg.

Para cambiar un valor de un parámetro, proceda así:

1. Mueva el puntero del ratón sobre el control que quiera cambiar.
  2. Gire el potenciómetro AI para ajustar el valor.
- ⇒ Por favor, tenga en cuenta que el potenciómetro AI sólo funciona en parámetros que sean automatizables. Esto significa, por ejemplo, que no puede usar el potenciómetro AI para cambiar los parámetros de la página Options.

# Índice alfabético

## A

Acerca de [51](#)  
Amplifier (efecto) [24](#)  
Ayuda [51](#)

## B

Barra de herramientas [52](#)  
Botones de disparo [46](#)

## C

Chorus [25](#)  
Compressor [30](#)  
Contenido [6](#)  
Controladores MIDI [58](#)  
Controles de rueda [44](#)  
Controles rápidos [45](#)

## D

Disk Streaming  
Página Options [53](#)

## E

Efectos [16](#)  
Efectos globales [16](#)  
Efectos legacy de HALion 3 [35](#)  
EQ gráfica [22](#)  
Esfera [45](#)  
Estructura de carpetas [6](#)  
Expandir [32](#)

## F

Flanger [26](#)  
Funciones del plug-in [49](#)  
Funciones globales [49](#)

## G

Gate [34](#)  
Global  
Página Options [54](#)

## L

Limiter [32](#)

## M

Menú contextual de la ranura [8](#)  
MIDI Controller  
Página Options [57](#)  
MIDI Reset [52](#)  
Multi Delay [20](#)  
Multi Program Rack [7](#)  
Multis [5](#)  
Guardar [9](#)

## P

Página Effects [16](#)  
Página Macro  
Acerca de [6](#)  
Sección Amplifier [12](#)  
Sección Filter [11](#)  
Sección Voice/Pitch [10](#)  
Usar [10](#)  
Página MIDI [13](#)  
Página Mix [15](#)  
Página Options [53](#)  
Disk Streaming [53](#)  
Global [54](#)  
MIDI Controller [57](#)  
Performance [53](#)  
Pan [35](#)  
Performance  
Página Options [53](#)  
Phaser [27](#)  
Presets [5](#)  
Programas [5](#)

## R

Reverb [18](#)  
Rotary [28](#)  
Rueda de modulación [44](#)  
Rueda de pitchbend [44](#)

## S

Sección de Interpretación [44](#)  
Sección Maestra [50](#)  
Sección ranura de programa [49](#)  
Soporte CC121 [61](#)  
Studio EQ [22](#)

## T

Teclado [44](#)  
Tremolo [27](#)

## V

Vibrato [29](#)  
Visores de rendimiento [50](#)  
VST Sound Instrument Sets [6](#)