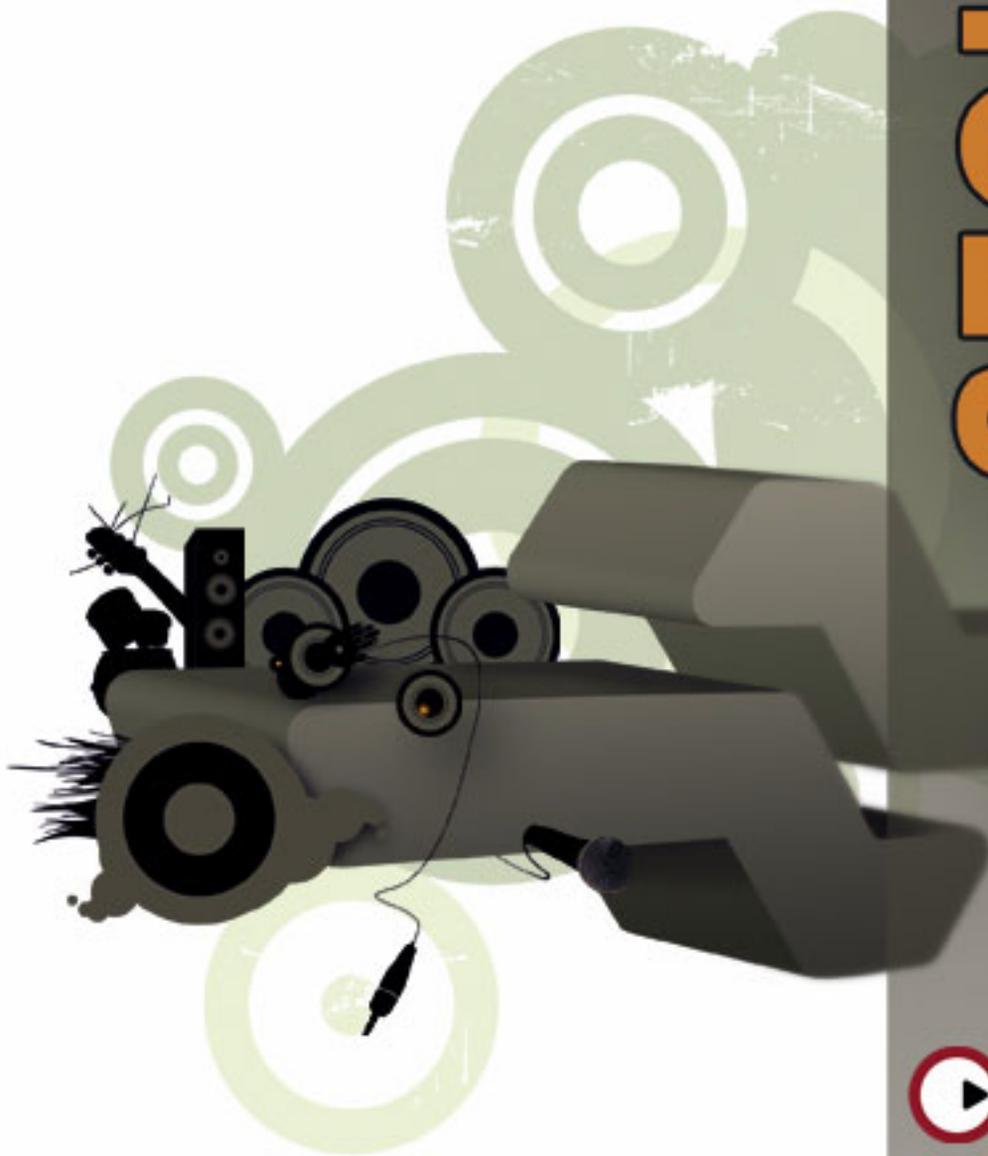


Manual de Operaciones



SEQUEL 2

Music Creation And Performance

Manual de Operaciones Original de Sequel por Steve Kostrey, Michael Baggley

Traducción al castellano por Pere Amengual-Gomila

Revisión y Control de Calidad para esta versión:

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

La información de este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ninguna obligación por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a una Licencia de Usuario y no puede copiarse a otros medios exceptuando según lo permitido específicamente en la Licencia de Usuario. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, reproducida o transmitida de otra manera o registrada, para cualquier propósito, sin el permiso escrito anterior por Steinberg Media Technologies GmbH.

Todos los productos y nombres de compañías son marcas registradas ™ o ® de sus respectivos propietarios. Windows XP es una marca registrada de Microsoft Corporation. Windows Vista es una marca registrada propiedad de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. El logotipo de Mac es una marca registrada utilizada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

Todos los derechos reservados.

Tabla de Contenidos

6	Introducción	39	Zona de pilotos
7	¡Bienvenido!	40	Introducción
7	Información sobre este manual	40	Menú Sequel (sólo para Mac)
7	Convenciones sobre los comandos de teclado	40	Los menús Archivo, Proyecto y Edición
8	Requisitos del sistema e instalación	44	Botones Automatización
9	Introducción	44	El botón de Edición de Asignación de Control Remoto
9	Requisitos mínimos	45	Minimizar, maximizar y cerrar
9	Instalar Sequel	45	La regla
9	Activar Sequel	46	Tuner
10	Registrar el software	46	Controles Transporte
10	Más información...	47	Metrónomo
11	Tutorial 1: Grabación	48	Uso del sistema
12	Tutoriales	48	El visualizador de la Zona de pilotos
12	Grabar audio	49	El Teclado Virtual
17	Grabar partes de instrumento	51	Zona de arreglos
19	Tutorial 2: Edición	52	Introducción
20	Introducción	52	Los botones del Listado de Pistas
20	Editar eventos de audio	53	Ajustar el tamaño de la Zona de arreglos
23	Editar partes de instrumento	53	Información sobre las pistas y los controles de pistas
26	Tutorial 3: Mezcla	58	Barra de tiempo y cuadrícula
27	Introducción	59	Acercar el zoom en la Zona de arreglos
27	Configurar los niveles	59	Trabajar con la Herramienta inteligente
27	Configurar el panorama	61	Zona múltiple
28	Enmudecer y Solo	62	Introducción
28	Añadir EQ	62	Página Mezclador
29	Efectos de audio	64	Página Inspector de pistas
31	Añadir automatización	70	Página MediaBay
33	Exportar	74	El Editor
35	Tutorial 4: Live Pads y Modo de Reproducción en Cadena	79	Página de arreglos
36	Introducción	81	La Configuración del programa
36	Partes de arreglos	83	Funciones avanzadas
36	Modo Live Pads	84	Introducción
37	Modo Reproducción en cadena	84	Añadir silencio
		85	Cuantización y warp de audio
		87	Transposición inteligente
		89	Grabación con un botón
		89	Control Remoto de Sequel

92	Configuración del sistema
93	Introducción
93	Notas generales sobre el proceso de configuración del sistema
93	Desfragmentar el disco duro (sólo Windows)
93	Requisitos MIDI
93	Hardware de audio
95	Configurar el audio
98	Configurar MIDI
99	Optimizar el rendimiento de audio
101	Comandos de teclado
102	Introducción
102	Comandos de tecla disponibles
104	Referencia sobre los efectos
105	Introducción
105	Efectos de pista y globales
106	Parámetros de instrumentos
107	Índice alfabético

1

Introducción

¡Bienvenido!

Enhorabuena y gracias por adquirir Sequel 2 de Steinberg. Se ha convertido en un miembro de la comunidad de usuarios de software de producción musical más grande del mundo. En los más de 20 años de innovaciones en el sector de la producción musical basada en sistemas informáticos, Steinberg siempre ha sido un agente líder que ha fomentado la tecnología de software.

Sequel es un secuenciador para usuarios noveles diseñado para ser una plataforma que incluya todo lo necesario para la producción musical. Sequel proporciona todas las herramientas necesarias para grabar, editar y mezclar música.

Sequel 2 puede ser usado en el sentido 'tradicional' de grabar, editar y mezclar audio o instrumentos virtuales. Por ejemplo, un músico se puede grabar a sí mismo mientras toca un instrumento (ya sea acústico o virtual) o canta. También se puede conectar una guitarra eléctrica directamente a una interfaz de audio y grabarla posteriormente con efectos integrados de Sequel.

Los amantes de la música tal vez deseen emplear un enfoque completamente diferente a la hora de crear música y utilizar como punto de partida la extensa biblioteca de bucles y frases musicales de Sequel. En las piezas musicales, se pueden crear arreglos basados por completo en bucles sin reproducir realmente ninguna nota en un teclado o instrumento. Este es un proceso que normalmente está más orientado a los DJ y que es muy conocido sobre todo en los estilos de música dance y electrónica actuales.

Otra aplicación clave de Sequel 2 es la interpretación en directo. El concepto de mezclar y remezclar es familiar a prácticamente todo el mundo hoy en día y ha llegado a ser un acto creativo por derecho propio, a veces totalmente desligado al hecho de la creación musical en sí misma. Sequel le proporciona todas las herramientas necesarias para mezclar y remezclar música.

Tocar música en el escenario con ayuda de un ordenador se ha convertido en algo habitual en el escenario musical y en las salas actuales. El objetivo de interpretar música en el escenario puede ser la motivación principal de una persona para utilizar un ordenador para crear música. Sequel asigna un interés especial al aspecto en directo de la creación de música que lo separa de los secuenciadores tradicionales. En lugar de la reproducción lineal, dispone

de herramientas especiales de interpretación e interacción con las que es posible mezclar y volver a combinar secciones de una canción o un proyecto.

Después de que haya registrado Sequel a través de la red, tómese algún tiempo para explorar la sección de comunidad en www.sequel-music.net. En nuestros foros de discusión encontrará mucha información útil y podrá conocer a otros usuarios. El registro en www.steinberg.net/mysteinberg además le proporcionará acceso a ofertas especiales de Steinberg en el futuro.

¡Diviértase creando su propia música!

El equipo de Steinberg Sequel

Información sobre este manual

Este manual está dividido en tres secciones. La primera sección le guía por varios tutoriales que le muestran cómo usar Sequel.

La segunda sección le ofrece una breve descripción de las funciones de Sequel. Al final de este manual encontrará consejos útiles para trabajar con Sequel, así como información acerca de cómo configurar el ordenador.

Estamos convencidos de que después de que usted haya completado estas secciones ya se encontrará preparado para divertirse y hacer buena música.

Convenciones sobre los comandos de teclado

Muchos de los comandos de teclado por defecto de Sequel utilizan teclas modificadoras, algunas de las cuales son diferentes según el sistema operativo. Por ejemplo, el comando de teclado por defecto de Deshacer es [Ctrl]+[Z] en Windows y [Comando]+[Z] en Mac OS X.

En este manual, cuando se hace referencia a comandos de teclado con teclas modificadoras, estos aparecen con la tecla modificadora de Windows primero:

[Tecla modificadora de Win]/[Tecla modificadora de Mac]+[tecla].

Por ejemplo, [Ctrl]/[Comando]+[Z] significa "pulsar [Ctrl] en Windows o [Comando] en Mac OS X y luego pulsar [Z]". Asimismo, +[X] significa "pulsar [Alt] en Windows u [Opción] en Mac OS X y luego pulsar [X]".

2

Requisitos del sistema e instalación

Introducción

En este capítulo se describen los requisitos y los procedimientos de instalación de las versiones de Sequel para Windows y Mac.

Requisitos mínimos

⇒ Los requisitos siguientes se basan en las mediaciones por un proyecto típico con una media de 12 pistas (incluidas pistas de 3-5 instrumentos), efectos globales, compresor y EQ por pista, y tienen un valor de 512 muestras de tamaño de búfer. Los ordenadores más lentos pueden usarse, pero sólo usando menos pistas y/o un mayor tamaño de buffer.

Para poder usar Sequel, el ordenador debe cumplir los siguientes requisitos mínimos:

Windows

- Windows XP (Home SP2), Windows Vista (Home Basic)
- Intel Pentium o AMD Athlon 2 GHz Desktop, 1.7 GHz Mobile o Dual Core 1.6 GHz
- 1 GB de RAM
- 6 GB de espacio disponible del disco duro
- Hardware de audio compatible con Windows DirectX; se recomienda que el hardware de audio sea compatible con ASIO para el rendimiento con baja latencia
- Resolución de Pantalla de 1280x800 pixels
- Unidad de DVD-ROM para la instalación
- Conexión a Internet para la activación de la licencia

Macintosh

- Mac OS X 10.4
- Power Mac G5 a 1.8 GHz o Core Solo a 1.5 GHz
- 1 GB de RAM
- 6 GB de espacio disponible del disco duro
- Resolución de Pantalla de 1280x800 pixels
- Hardware de audio compatible con CoreAudio
- Unidad de DVD-ROM para la instalación
- Conexión a Internet para la activación de la licencia

Instalar Sequel

El procedimiento de instalación coloca automáticamente todos los archivos en las ubicaciones correctas.

Windows

1. Inserte el DVD de Sequel en la unidad de DVD del ordenador.
2. Busque y haga doble clic en el archivo "Setup.exe" del DVD de instalación de Sequel.
3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Macintosh

1. Inserte el DVD de Sequel en la unidad de DVD del ordenador.
2. Haga doble clic en el archivo "Sequel.mpkg".
3. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Independientemente de si instala Sequel en un ordenador Mac o Windows, deberá activar Sequel.

Activar Sequel

Tras instalar Sequel, tendrá que activar el programa en el ordenador.

- Como último paso de la instalación, se abre el "License Control Center" de Syncrosoft (Centro de Control de Licencias) y aparece "License Download Wizard" (el asistente de descarga de licencia).
- Si el asistente de descarga de licencia no se abre automáticamente, abra el menú "Wizards" y seleccione la función "License Download" para abrirlo.
- Siga las instrucciones e introduzca el código de activación de Sequel.

Registrar el software

¡Le animamos a registrar el software! De este modo, podrá aprovechar las ventajas del servicio técnico y estar informado de las actualizaciones y otras noticias de Sequel. Hay dos formas de registrar el software:

- En Sequel, abra el menú Archivo y seleccione la opción “Registro de usuario...”.

Esta opción contiene un enlace a Internet que abrirá la página de registro del sitio web de Steinberg. Para realizar el registro, siga las instrucciones que aparecen en la pantalla. Al iniciar Sequel, también se le pedirá que efectúe el proceso de registro.

- El DVD de instalación de Sequel contiene un formulario de registro en formato .pdf. Para efectuar el registro, imprima el formulario, introduzca toda la información necesaria y envíelo a Steinberg.

Más información...

... para aprender a usar Sequel:

- En primer lugar, encontrará tutoriales que le ayudarán a poner en marcha y ejecutar rápidamente el programa. Estos tutoriales hacen referencia a los proyectos que se encuentran en la carpeta del proyecto por defecto, y a un archivo de vídeo que encontrará en el DVD del programa.
- Hay disponibles descripciones detalladas sobre todas las funciones del programa en los capítulos en los que se describen las distintas “zonas” de Sequel.
- Al final de este manual encontrará información sobre técnicas más avanzadas, consejos acerca de cómo configurar el ordenador para trabajar con audio, una sección de referencia sobre los efectos y una lista de atajos del teclado de Sequel.

3

Tutorial 1: Grabación

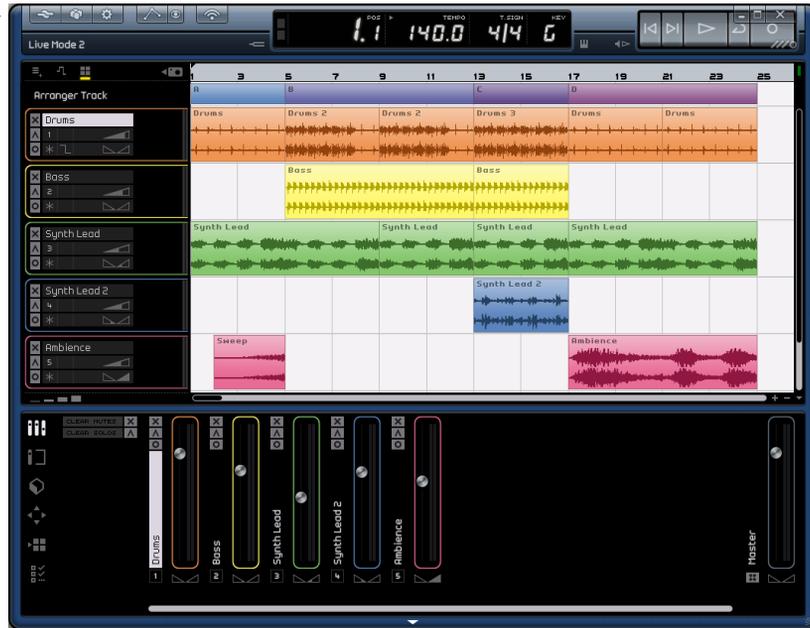
Tutoriales

Los siguientes capítulos ofrecen una introducción rápida a Sequel. Sin embargo, en primer lugar, observe la figura de abajo ya que proporciona una visión general de la interfaz del programa Sequel:

La Zona de pilotos se describe en el capítulo "Zona de pilotos" en la [página 39](#).

Encontrará detalles sobre la Zona de arreglos en el capítulo "Zona de arreglos" en la [página 51](#).

Encontrará descripciones de la Zona múltiple y las distintas páginas en el capítulo "Zona múltiple" en la [página 61](#).



En este primer tutorial, le mostraremos cómo utilizar la Zona de pilotos, la Zona de arreglos y la Zona múltiple al grabar eventos de audio y partes de instrumento.

Grabar audio

En esta sección, vamos a echar un vistazo a la grabación de una línea de guitarra, añadir un loop de batería y reproducirlo. Asegúrese de que ha configurado su tarjeta de sonido correctamente, vea el capítulo "Configuración del sistema" en la [página 92](#).

Crear un nuevo proyecto

Por defecto, Sequel crea un nuevo proyecto cuando se inicia el programa. Puede cambiar esto en la Configuración del programa. Consulte el capítulo "La Configuración del programa" en la [página 81](#) para obtener más información.

Para crear un nuevo proyecto si ya hay abierto un proyecto:

- Abra el menú Proyecto y seleccione la opción "Nuevo Proyecto".



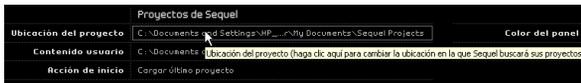
Con esto se creará un nuevo proyecto que no contiene nada y se cerrará el proyecto abierto. Si este proyecto contiene cambios no guardados, se le preguntará si desea grabar dichos cambios.

⚠ ¡Todavía no ha acabado! Hasta el momento solo hemos creado un proyecto de Sequel vacío. Todavía tenemos que guardar el proyecto.

Configurando la carpeta donde guardar

Con el fin de guardar los proyectos en Sequel, es importante asegurarse de que conoce la ubicación en la que se van a guardar los proyectos.

1. Vaya a la página Configuración del programa.
2. Haga clic en el botón “Ubicación del proyecto”.



3. Se abre un diálogo permitiéndole navegar por su ordenador y encontrar una localización adecuada. Cuando instaló Sequel, éste creó automáticamente una localización para guardar los proyectos.
4. Puede hacer clic sobre “Crear” para crear una nueva carpeta o, si lo prefiere, guardar sus proyectos en cualquier otro lugar.
5. Dejaremos la carpeta por defecto que ha creado Sequel. Haga clic en “Aceptar”.

Para guardar un proyecto:



1. Abra el menú Proyecto y seleccione la opción “Guardar Proyecto”.
2. Escriba un nombre para el proyecto. Puede utilizar, por ejemplo, “Primer proyecto de Sequel”.

3. Haga clic en “Aceptar”.

El proyecto se guardará automáticamente en la carpeta que especificó en la Configuración del programa.

Añadir una pista de audio

⇒ Las siguientes secciones hacen referencia a los proyectos del tutorial y se encuentran en la carpeta de proyectos por defecto de Sequel.

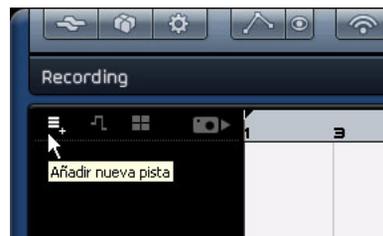
⚠ Cargue el proyecto denominado “Recording” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 1”.

Ahora añadiremos una pista de audio para grabar en ella. En nuestro ejemplo, vamos a grabar una guitarra, También puede grabar un bajo o cualquier instrumento que desee. El método es el mismo para cualquier instrumento.

⇒ Por defecto, la entrada de audio para la pista se configura a la primera entrada disponible en el menú emergente de “Selección de entrada”. Para poder ver la Selección de entrada, asegúrese de que la altura de la pista está ajustada a Grande en la parte inferior del listado de pistas.



1. Haga clic en el botón “Añadir nueva pista” arriba en el listado de pistas.



2. En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en el botón “Audio”.

3. Seleccione “empty” (vacío) y haga clic en “Aceptar”. Se añadirá una pista de audio al proyecto.



4. Haga doble clic en el nombre de la pista y cámbielo a “Guitar”.

Activar el clic de metrónomo

Queremos que haya un clic o reproducción de metrónomo en el fondo mientras grabamos la guitarra para que la grabación esté alineada con los compases y los tiempos que se muestran en la regla.

- Active el botón Metrónomo en la Zona de pilotos.



El metrónomo se configura automáticamente para añadir una pre-cuenta de dos compases antes de que se inicie la grabación.

Ahora tenemos que configurar la velocidad o el tempo de nuestro proyecto. Esto afecta directamente a la velocidad del clic de metrónomo. Puede cambiar el tempo en el campo en el que se visualiza el Tempo. Para obtener más información sobre cómo cambiar el tempo, consulte “Tempo (TEMPO)” en la [página 48](#).

El valor por defecto es 120, que significa 120 BPM o tiempos por minuto. Podemos dejar ese valor.



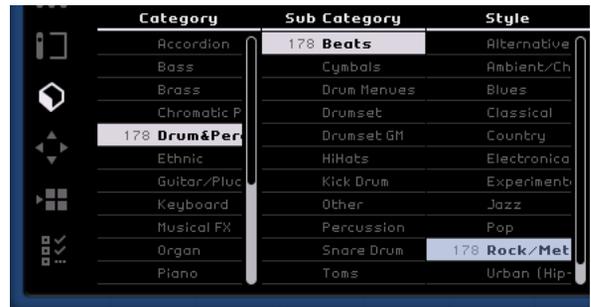
⚠ Puede ajustar el volumen del metrónomo usando el deslizador “Nivel del Metrónomo” en la Configuración del programa en la Zona múltiple.

Añadir un bucle de batería...

Ahora añadiremos algunas baterías al proyecto.

⇒ Añadir un bucle de batería a su proyecto no es sólo un buen modo de apoyar al metrónomo mientras graba bajo o guitarra, sino que también es genial si usted no es un batería o no puede grabar baterías en casa.

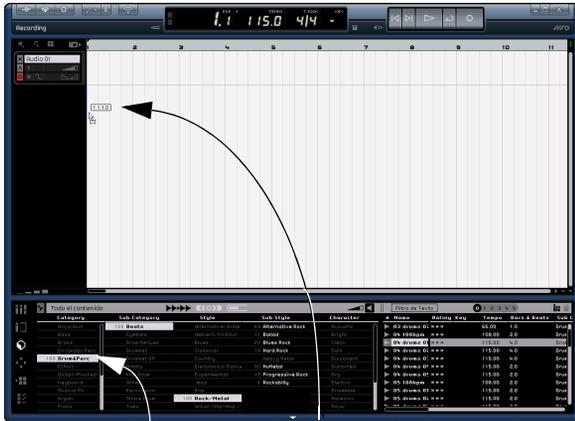
1. Seleccione la página MediaBay en la Zona múltiple.
2. En la columna Category (categoría), seleccione “Drum & Perc”.
3. En la columna Sub Category (subcategoría), seleccione “Beats”.
4. En la columna Style, seleccione un estilo que encaje con el estilo de la línea de guitarra que le gustaría grabar.



5. Active el botón Preescucha y navegue por la lista de la derecha hasta que encuentre un loop adecuado.



6. Arrastre el loop de batería seleccionado en la Zona de Arreglos y alinéelo con el compás 1, justo debajo de la pista de guitarra.



Elija un bucle de batería... ..y arrástrelo a la Zona de Arreglos.

7. Use la función Repetir para que el bucle dure 4 compases.

Haga clic en zona intermedia del borde derecho del evento y arrástrela a la derecha hasta que el bucle se repita hasta el principio del compás 5. Consulte "Repetir eventos" en la [página 60](#) para obtener información más detallada sobre la repetición de eventos.



8. Asigne a la pista el nombre "Drums" (batería).

⇒ Tenga en cuenta que el tiempo del proyecto ahora ha cambiado para encajar con el loop de batería. Al arrastrar un archivo a un proyecto y si es el primer archivo que se añade, su tiempo definirá el tiempo del proyecto.

Lea más información sobre la definición o el cambio del tiempo del proyecto en "Tempo (TEMPO)" en la [página 48](#).

Configurar los niveles

En nuestro ejemplo, tenemos el sonido de una guitarra a través de un amplificador con un micrófono colocado delante del altavoz del amplificador. Este micrófono está conectado directamente a la entrada de micrófono MI|4 de Steinberg. Hemos configurado el nivel de la entrada MI|4 para que haya suficiente volumen sin recortes.

Al activar el botón de Grabación preparada podremos oír la guitarra. Debería ver el audio entrante a la derecha de la pista.



Haga todo lo posible para que llegue el volumen máximo a las entradas de audio de la tarjeta de audio sin que se escuchen distorsiones. La mayoría de las tarjetas de audio tienen algún tipo de indicador de nivel o volumen. Si la suya no lo tiene, no se preocupe; podemos cambiar la cantidad usando el deslizador de volumen de pista.

Afinar el instrumento

Sequel incorpora un afinador integrado para afinar instrumentos tales como guitarra o bajo.

1. Asegúrese de que la pista de guitarra está seleccionada y de que el botón Grabación preparada está activado para que podamos escuchar la entrada.
2. Active el tuner en la Zona de pilotos.

El indicador se mueve a la izquierda y a la derecha.



3. Puntee una cuerda de la guitarra.

El tuner detectará automáticamente la cuerda que se está punteando siempre y cuando esté relativamente cerca de la afinación derecha. El indicador de afinación se desplazará a la izquierda o la derecha. Si se desplaza a la izquierda, la cuerda se escuchará como bemol. Si se desplaza a la derecha, la cuerda se escuchará como sostenida.

El tuner también muestra la nota y octava actuales en las que está afinada la cuerda. En este caso el tuner muestra "d 2" porque la cuerda D es algo grave.

4. Afine cada cuerda de su instrumento.
5. Desactive el tuner.

¡Ahora ya está preparado para grabar!

Grabar la guitarra

1. Haga clic en la regla en la posición donde quiera iniciar la grabación para mover el cursor del proyecto a esta posición.

También puede hacer clic en los botones "Saltar al marcador anterior" y "Saltar al marcador siguiente" en la Zona de pilotos para posicionar el cursor de proyecto en la Zona de Arreglos.



2. Asegúrese de que el botón de ciclo está desactivado (no resaltado).
3. Active el botón de "Grabación preparada" para la pista en la que desea grabar.
4. Haga clic sobre el botón de "Grabar" para grabar la guitarra - automáticamente oírás dos compases de pre-cuenta.

Se indica por dos cursores: un cursor rojo que aparece en la posición en la que empezó a grabar y uno negro que salta retrocediendo dos compases y avanza hacia la posición de grabación. Esto le permite ver la cuenta restante en tiempo y la posición de inicio de grabación simultáneamente. El cursor rojo no se mostrará si la posición de inicio de la grabación está ajustada al primer compás.



5. Pulse la barra espaciadora cuando termine para detener la grabación.

¡Enhorabuena! Acaba de grabar su primera pieza de audio en Sequel. Continúe con la siguiente sección para reproducirla.

Reproducción

Para escuchar lo que acaba de grabar, tiene que reproducirlo. En Sequel, la reproducción es muy fácil, aunque hay algunos trucos que le conviene conocer para hacerlo con precisión.

- ⚠ Cargue el proyecto "Playback" que se encuentra en la carpeta "Sequel Tutorial 1".

Para iniciar la reproducción:

Hay varias formas de iniciar la reproducción en Sequel.

- Haga clic en el botón Reproducir.
- Pulse la barra espaciadora del teclado del ordenador. Se alternará entre iniciar y detener.
- Pulse la tecla [Intro] en el teclado numérico del ordenador.
- Haga doble clic en la mitad inferior de la regla.

Para detener la reproducción:

- Haga clic en el botón Reproducir durante la reproducción.
- Pulse la barra espaciadora del teclado del ordenador. Se alternará entre iniciar y detener.
- Pulse la tecla [0] en el teclado numérico del ordenador.

Reproducción cíclica

Sequel tiene la habilidad de reproducir en ciclo (o en "loop") una sección de su proyecto. Para configurar la ubicación del ciclo, debe usar los localizadores izquierdo y derecho.

1. Vamos a crear una región cíclica desde el compás 2 al 3. Esto informa a Sequel que queremos reproducir en ciclo la sección entre los compases 2 y 3. Para crear una región precisa, vamos a activar el ajuste.
- Puede pulsar [J] en su ordenador para alternar Snap entre activado y desactivado.



2. Desplace el puntero del ratón a la parte superior de la regla. Su forma cambiará a la de un lápiz. Haga clic y arrástrela desde el compás 2 al compás 3.



3. Asegúrese de que el botón Ciclo está activado.



4. Haga clic sobre los botones de “Saltar al marcador anterior” o “Saltar al marcador siguiente” hasta que el cursor de posición de la canción esté situado directamente sobre el compás 2.

5. Pulse la barra espaciadora para iniciar la reproducción. Sequel reproducirá en ciclo una y otra vez hasta que pulse la barra espaciadora por segunda vez.

Grabar partes de instrumento

En esta sección vamos a ver cómo grabar partes de instrumento en un proyecto con pistas de instrumentos.

⚠ Cargue el proyecto denominado “Recording MIDI” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 1”.

Crear una pista de instrumento

Empezaremos por añadir una pista de instrumento a nuestro proyecto.

1. Haga clic en el botón “Añadir nueva pista” en la Zona de pilotos.
2. En el diálogo que aparece, seleccione el botón de “Instrumento”.

3. Use el filtro “Category” y elija un sonido que se ajuste a su canción. Vamos a seleccionar un sonido “Synth Pad”.



4. Asigne a la pista el nombre “Synth”. Puede asignarle otro nombre si elige otro tipo de sonido.

Grabación

Ahora que tenemos una pista y que tenemos nuestro sonido, grabemos algo. La grabación de partes de instrumento es muy similar a la grabación de eventos de audio. Asegúrese de leer el principio de este capítulo en el que se describe cómo grabar audio.

⇒ Sequel busca automáticamente y utiliza los dispositivos MIDI que haya en el ordenador.

⇒ La entrada MIDI para una pista de instrumentos siempre está configurada como “All Inputs” (todas las entradas).

1. Active el botón “Grabación preparada” para la pista y pulse algunas teclas en el teclado MIDI. Debe ver y escuchar las señales MIDI que llegan a la derecha de la pista.



2. Asegúrese de que el botón Ciclo está desactivado.

3. Pulse la tecla [,] en su teclado numérico para ajustar la posición de la canción en el compás 1. De este modo se asegurará de que la grabación empieza al principio de la canción.

4. Pulse la tecla [*] en su teclado numérico para iniciar la grabación. Grabe 4 compases.
5. Pulse la barra espaciadora cuando termine.
6. Desactive el botón “Grabación preparada” para dejar de escuchar la entrada.



¡Enhorabuena! Acaba de grabar su primera parte de instrumento en Sequel.

⚠ Cargue el proyecto “MIDI Playback” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 1”.

Pulse la tecla [.] en su teclado numérico para ajustar el cursor de posición de canción en el compás 1 y pulse la barra espaciadora para iniciar la reproducción.

Vaya al siguiente capítulo para aprender a editar los eventos de audio y las partes de instrumento que hemos grabado.

4

Tutorial 2: Edición

Introducción

En este capítulo, le mostraremos cómo utilizar la Zona de pilotos, la Zona de arreglos y la Zona múltiple al editar eventos de audio y partes de instrumento. Consulte los capítulos “Zona de pilotos” en la [página 39](#), “Zona de arreglos” en la [página 51](#) y “Zona múltiple” en la [página 61](#) si no está seguro sobre lo que hace una función específica.

⇒ Las siguientes secciones hacen referencia a los proyectos del tutorial y se encuentran en la carpeta de proyectos por defecto de Sequel.

Editar eventos de audio

En esta sección, examinaremos algunas de las funciones de edición de audio que hay disponibles en Sequel.

Vamos a ver cómo editar los eventos. Esto incluye tareas como renombrar, ajustar el tamaño, desplazar, copiar, repetir y eliminar.

⚠ Cargue el proyecto “Event Operations” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 2”.

Importar

Puede importar eventos de audio simplemente arrastrándolos desde MediaBay o desde su escritorio y depositándolos en la Zona de Arreglos.

Renombrar

Renombrar eventos es muy sencillo en Sequel. Es importante renombrar los archivos de audio para que el proyecto esté limpio y organizado. Renombremos el evento de audio en la pista de batería a “Drums”:

1. Haga doble clic en el campo de nombre en el evento.
2. Escriba “Drums” y, cuando termine, pulse [Intro]/[Retorno].

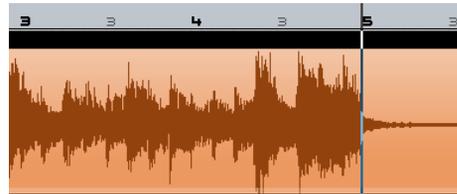


El nombre habrá cambiado a “Drums”.

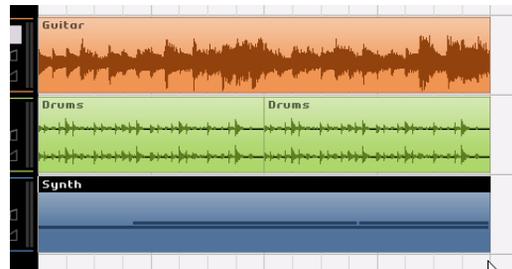
Ajustar el tamaño

Puede cambiar el tamaño de un evento si ajusta el principio y/o el final del evento. Si utiliza esta función junto con las funciones de dividir y repetir ya tendrá todo lo que normalmente necesitará para editar los eventos.

1. Haga clic en el evento cuyo tamaño debe ajustar. En nuestro caso, cambiemos el tamaño de los eventos “Guitar” y “Synth”.

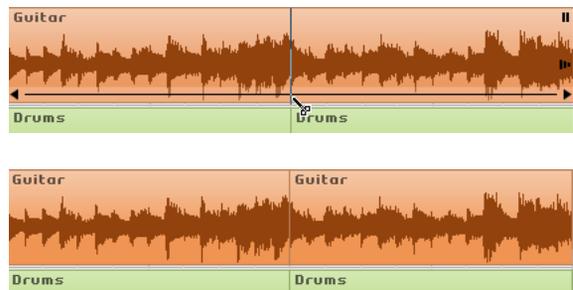


2. Posicione el cursor sobre uno de los triángulos en la parte inferior izquierda o derecha del evento. Haga clic y ajuste los eventos “Guitar” y “Synth” de modo que no quede ningún espacio vacío a la izquierda ni a la derecha de los eventos.



Dividir

La función dividir se utiliza para cortar los eventos.



Puede dividir o cortar un evento donde desee o puede dividirlo en posiciones equidistantes definidas por la rejilla de posición de compases y tiempos visualizada en la Zona de Arreglos.

Dividir con ajuste desactivado

La división con ajuste desactivado le permite cortar el evento donde desee sin que se bloquee en la cuadrícula.



1. Asegúrese de que el ajuste está desactivado. Ahora puede dividir el evento donde desee. Puede pulsar [J] en su ordenador para alternar Snap entre activado y desactivado.
2. Seleccione el evento "Synth".
3. Sitúe el cursor en la parte inferior del evento. El cursor se convierte en la herramienta Dividir.
4. Haga clic en cualquier lugar en la parte inferior del evento para dividirlo. Cree todas las divisiones que desee.
5. Deshaga sus acciones seleccionando la opción Deshacer Dividir desde el menú Edición. Asegúrese de que no hay más divisiones en el evento "Synth".



Dividir con ajuste activado

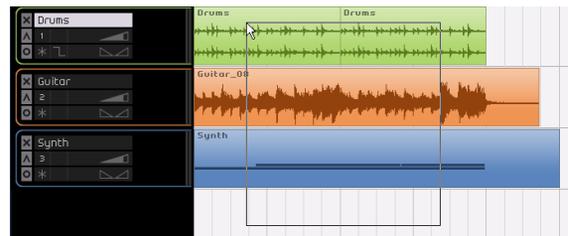
Si está activado el botón ajuste, podrá dividir o cortar los eventos con precisión directamente por compases y tiempos.

1. Asegúrese de que el botón ajuste está activado. Puede pulsar [J] en su ordenador para alternar Snap entre activado y desactivado.
2. Vamos a dividir el evento "Drums" en el tercer tiempo de cada compás.
3. Si no puede ver los tiempos en la cuadrícula, pulse repetidamente la tecla [H] del teclado para acercar el zoom y verlos.
4. Corte el evento en el compás 1 tiempo 3, compás 2 tiempo 3, compás 3 tiempo 3 y compás 4 tiempo 3.
5. Deshaga sus acciones seleccionando la opción Deshacer Dividir desde el menú Edición. Asegúrese de que no hay más divisiones en el evento "Drums".

Desplazar

Desplacemos todos los eventos en el proyecto de modo que todos los eventos de todas las pistas queden alineados con el compás 2.

1. Asegúrese de que el ajuste está activado. Puede pulsar [J] en su ordenador para alternar Snap entre activado y desactivado.
2. Haga clic y mantenga apretado el ratón en un área vacía de la Zona de Arreglos. Arrastre el ratón para seleccionar todos los eventos. Cuando suelte el botón del ratón, todos los eventos se seleccionarán.



- Con todos los eventos seleccionados, haga clic y arrástrelos para que los eventos se alineen con el compás 2.



- Haga clic en un área vacía de la Zona de Arreglos de modo que ningún evento esté seleccionado.

Todos los eventos se desplazarán a la vez y permanecerán en la misma posición relativa.

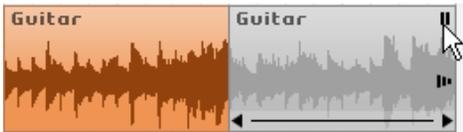
- Vuelva a seleccionar todos los eventos y arrástrelos de nuevo al compás 1.

Enmudecer

Al enmudecer los eventos dejará de escucharlos. Quizás desee enmudecer los eventos en una pista de modo que la pista continúe reproduciéndose, a excepción de los eventos enmudecidos.

⇒ Tenga en cuenta que esto es distinto de enmudecer una pista.

- Sitúe el cursor sobre el evento que desee enmudecer. Aparecerá el botón Enmudecer en la esquina superior derecha del evento.
- Haga clic en el botón Enmudecer. El evento se pone gris. Esto significa que el evento está enmudecido.



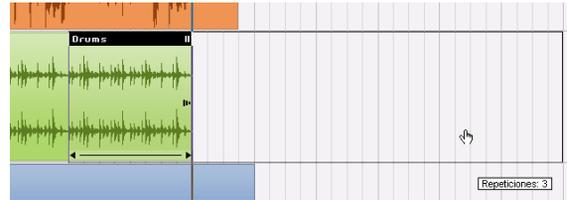
- Para desenmudecer el evento, vuelva a hacer clic en el botón "Enmudecer".

Repetir

La función Repetir es excelente para repetir una sección de forma continuada justo después del evento que desea repetir. Esta función se encuentra integrada en los eventos en Sequel.

Vamos a repetir el evento "Drums":

- Haga clic en el control "Repetir" que se encuentra en el lado derecho hacia la mitad del evento y arrastre hasta que aparezca "Repeticiones: 3".



- Ahora tenemos 5 eventos "Drums": Dos originales y tres repeticiones.

Copiar

Copiar puede ser usado para copiar un evento a otra área en la Zona de Arreglos.

Usar copiar y pegar

- Para copiar un evento, haga clic en el evento que desee y elija "Copiar" en el menú Edición. En nuestro caso, copie el evento "Guitar".
- Sitúe el cursor en el punto del proyecto en el que desee hacer la copia. Colocaremos el cursor en el compás 5 tiempo 2.
- Seleccione la pista a la que desea copiar el evento haciendo clic sobre el mismo en el listado de pistas.
- Elija "Pegar" en el menú Edición.

⇒ Si se selecciona una pista diferente, el comando Pegar pegará el evento a dicha pista. Por consiguiente, siempre asegúrese de que está seleccionada la pista correcta antes de escoger Pegar.

- Ahora tenemos dos eventos "Guitar".

Usar la tecla [Ctrl]/[Comando]

1. Sitúe el cursor en el centro del evento Synth y mantenga pulsada la tecla [Ctrl]/[Comando].
2. Vamos a copiar el evento "Synth". Haga clic y mantenga pulsado el ratón sobre el evento seleccionado y arrástrelo a la posición en la que desea hacer la copia. En este caso, arrastre el ratón hasta que la copia esté alineada con el compás 5.
3. Libere el botón del ratón.
4. Ahora tenemos dos eventos "Synth".

Eliminar

1. Seleccione el evento que desea eliminar.
2. Pulse la tecla [Supr] o [Retroceso] para suprimir el evento.
También puede seleccionar la opción Suprimir en el menú Edición.

Información sobre el Editor de muestras

El Editor de muestras se utiliza para llevar a cabo tareas de edición detalladas. Puede ser usado para lo siguiente:

- Cuantización
- Time Warp
- Añadir silencio
- Invertir

Estas características se describen en el capítulo "[Funciones avanzadas](#)" en la [página 83](#).

1. Para abrir el Editor de muestras, seleccione un evento de audio y luego seleccione la página Editor en la Zona múltiple.

También puede efectuar un doble clic en el evento en la Zona de Arreglos para visualizarlo en el Editor de Muestras.



2. El evento de audio seleccionado aparece en el centro de la Página Editor. Aquí puede ver una representación detallada de la forma de onda del archivo de audio.

Las funciones de la parte izquierda de la ventana, tales como Volumen, Enmudecer, Transponer, Bloquear transposición e Invertir se describen en la sección "[El Editor](#)" en la [página 74](#).

Editar partes de instrumento

En esta sección, examinaremos algunas funciones de edición de partes de instrumento que hay disponibles en Sequel.

Editor de teclas

El Editor de teclas es el lugar en el que se pueden hacer cambios a los datos de instrumentos de las pistas de instrumentos.

⚠ Cargue el proyecto "Key Editor" que se encuentra en la carpeta "Sequel Tutorial 2".

Importar

Puede importar partes de instrumento simplemente arrastrándolas desde MediaBay o desde su escritorio y depositándolas en la Zona de Arreglos.

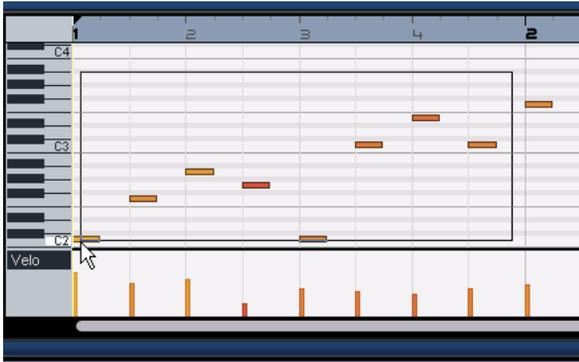
Eliminar notas

Seleccione el evento "Synth" y vaya a la Página Editor en la Zona múltiple para ver el Editor de teclas. Aquí puede ver las notas del evento "Synth" alineadas con un teclado o pianola a la izquierda. Abajo se muestra la velocidad de cada una de las notas y arriba podemos ver la regla de tiempo.

Borremos todas las notas del compás 1.

1. Haga clic una vez y mantenga apretado el ratón mientras arrastra un rectángulo de selección sobre el primer compás.

A esto se le denomina comúnmente "enlazar" las notas.

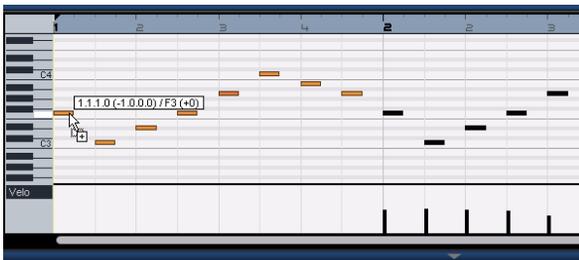


2. Pulse la tecla [Supr] o [Retroceso] del teclado del ordenador para suprimir todas las notas del primer compás.

Copiar notas

Copiemos todas las notas desde el segundo compás al primero.

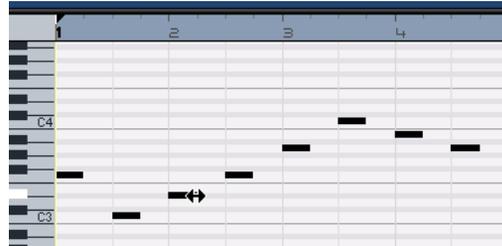
1. Enlace todas las notas del compás 2.
2. Mantenga apretado [Ctrl]/[Comando] y arrastre las notas desde el compás 2 hasta el compás 1 para copiarlas.



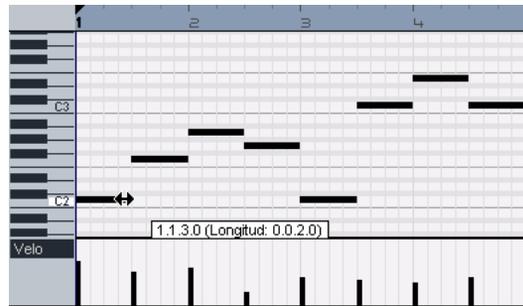
Cambiar el tamaño de las notas

También podemos acortar o alargar las notas con el Editor de teclas. Vamos a convertir todas las notas octavas de los dos primeros compases en notas cuartas.

1. Enlace todas las notas de los dos primeros compases.
2. Desplace el puntero del ratón hasta el final de cualquiera de las notas enlazadas. Cambia para aparecer como dos flechas apuntando en sentidos opuestos.



3. Haga clic en el ratón y arrástrelo a la derecha para ajustar el tamaño de las notas.



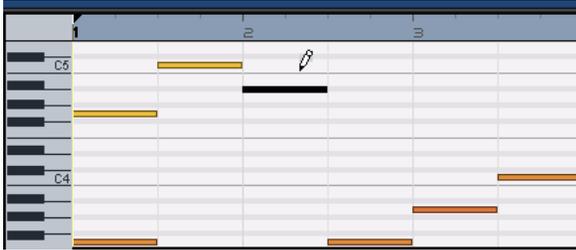
Crear o diseñar notas

Es posible usar el Editor de teclas para diseñar notas. Esto es magnífico para crear arreglos para los instrumentos que tenga problemas en tocar usted mismo.

Vamos a añadir algunas notas a los dos primeros compases de la canción:

1. Agrande el Editor de teclas. Para ello, haga clic en la barra que se encuentra a lo largo de la parte superior de la Zona múltiple y arrástrela hacia arriba.
2. Agrande también las notas en el Editor de teclas. Para ello, ajuste el deslizador de zoom que hay en el lado derecho del Editor de teclas.
3. Arrastremos un G (sol) sobre el primer C (do) en el compás 1 de modo que se reproduzcan dos notas en vez de una.

- Mantenga apretado [Alt]/[Opción] de modo que el cursor se convierta en un lápiz.
- Haga clic en el ratón y arrástrelo para diseñar una corchea en sol.
- A continuación, dibuje notas sobre el resto de las notas en los compases 1 y 2.

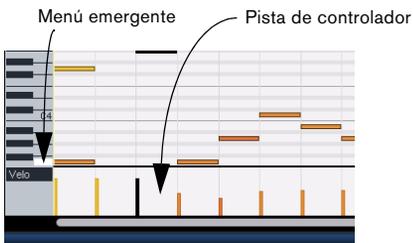


Diviértase y pruebe con distintas colocaciones de las notas.

⚠ ¡Pulsar [Alt]/[Opción] es la manera mágica de obtener la herramienta Lápiz, para dibujar partes de instrumentos en la Zona de Arreglos o eventos en el Editor de Teclas!

Pista de controlador

La pista de controlador permite añadir o modificar datos de instrumento, como la velocidad y la información del controlador. Se suele usar habitualmente para editar la velocidad o el pitch bend. Si cree que la velocidad de pulsación es demasiado fuerte o débil en determinadas notas, puede visualizarla y editarla en la parte inferior del Editor de Teclado.



- En el menú emergente, seleccione la información que desee visualizar o cambiar; en este ejemplo, escoja "Velocity".

En la parte inferior, puede ver el valor de velocidad de cada una de las notas de la parte de instrumento.

- Mantenga apretado [Alt]/[Opción] de modo que el cursor se convierta en un lápiz.
- Haga clic en el ratón y arrástrelo para aumentar o reducir el valor de velocidad de una nota.
- También puede hacer clic y desplazar el cursor por la pista de controlador con un movimiento tipo onda para diseñar curvas o rampas en la información.

Pase al siguiente capítulo en el que se describe información sobre las mezclas, la ecualización, la automatización, los efectos y la exportación.

5

Tutorial 3: Mezcla

Introducción

En este capítulo le mostraremos cómo preparar una mezcla en los niveles, ecualizaciones y efectos adecuados. La automatización se añadirá cuando exportemos la señal de audio.

⇒ Las siguientes secciones hacen referencia a los proyectos del tutorial y se encuentran en la carpeta de proyectos por defecto de Sequel.

Configurar los niveles

Lo primero que tenemos que hacer es configurar los niveles de nuestro proyecto. Esto nos ayudará a tener un buen punto de partida para la mezcla para así añadirle posteriormente ecualización y efectos.

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 1” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

1. Seleccione la página Mezclador en la Zona múltiple.
2. Pulse la barra espaciadora en el teclado del ordenador para iniciar la reproducción del proyecto y escuchar la mezcla.
3. Mueva los faders de cada pista de modo que lo oiga todo a su gusto.



⇒ Si por algún motivo necesita restablecer un fader a la posición por defecto de 100, haga clic en [Ctrl]/[Comando] directamente en el área del fader.

⇒ Tenga cuidado al aumentar los faders. Asegúrese de que todo tiene un buen volumen sin que existan recortes o distorsiones o se produzcan otros sonidos desagradables. Sabrá que sus pistas están demasiado fuertes si el área del fader Maestro se pone de color rojo. En ese caso, baje los niveles y haga clic en el indicador Sobrecarga de audio de color rojo para restablecerlo.



Esto es todo para configurar los niveles. Ahora vamos a comprobar el panorama.

Configurar el panorama

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 2” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

Al configurar el panorama de cada pista se desplaza su posición en la mezcla estéreo. Puede mantener la señal equilibrada en el centro del altavoz izquierdo y derecho, ligeramente a la izquierda o a la derecha, o completamente en el altavoz izquierdo o derecho.

Mantenga la pista “Drums” en el centro. Mueva ligeramente la pista “Bass” a la izquierda, la pista “Guitar” casi totalmente a la izquierda y la pista “Synth” casi totalmente a la derecha. Con esto se creará un mezcla que dará una sensación de tener un poco más de espacio.



⇒ Si necesita volver a dejar el panner en posición central, pulse [Ctrl]/[Comando]-clic directamente en el área del panner.

Esto es todo para el panorama; pasemos ahora a las funciones Enmudecer y Solo

Enmudecer y Solo

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 3” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

Para cada pista, hay botones de Enmudecer y Solo. Enmudecer hará que no escuche la pista y Solo solamente reproducirá la pista o las pistas que tienen activada la función Solo.



⇒ Puede haber varias pistas con la función Enmudecer o Solo activada a la vez.

⇒ Al activar Solo para una pista, las demás pistas se enmudecen.

Para desactivar la función Solo o Enmudecer, vuelva a hacer clic en el botón.

Para enmudecer simultáneamente una pista con la opción Solo activada y aplicar Solo a otra pista, pulse [Ctrl]/[Comando] y haga clic en el botón Solo de la pista a la que desee aplicar solo.

Esto es todo en cuanto a Solo y Enmudecer. Pasemos ahora a añadir ecualizaciones

Añadir EQ

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 4” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

EQ o ecualización añade o quita frecuencias para que pueda colocar correctamente cada instrumento en la mezcla. EQ es una función subjetiva y se puede ver afectada por el tipo de música que esté mezclando o el tipo de música que desee escuchar.

Vamos a ver las funciones de EQ que hay disponibles en Sequel, pero pruebe y experimente con distintos presets en la mezcla.

1. Seleccione la pista “Drums” en la Zona de arreglos.
2. Active Solo para la pista Drums y seleccione la página Inspector de pistas en la Zona múltiple.

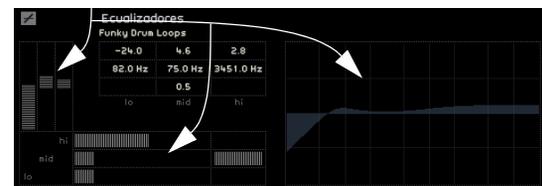


3. Haga clic en la pestaña “Ecuiladores”.

⇒ Asegúrese de que tiene una sección en su proyecto que reproduzca la pista “Drums” de modo que pueda escuchar sus cambios de ecualización.

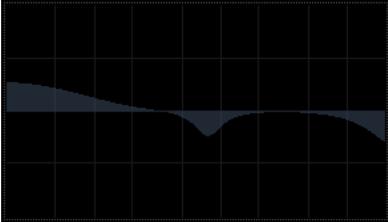
Cada pista en Sequel tiene una ecualización de 4 frecuencias. La frecuencia de bajo ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos bajos. La frecuencia media ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos medios. La frecuencia de agudos ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos agudos.

Se muestran las diferentes secciones del ecualizador Lo, Mid y Hi.

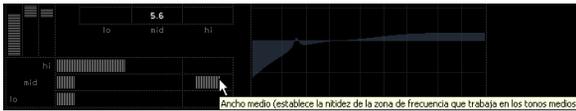


Puede ajustar la frecuencia de cada EQ si hace clic en el deslizador de frecuencia correspondiente y lo arrastra a la izquierda o derecha.

La frecuencia exacta que se ve afectada se muestra en la pantalla de configuración de EQ.

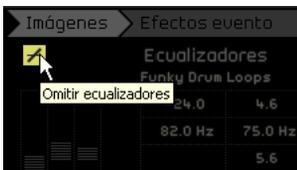


El EQ medio es un EQ paramétrico; es decir, el intervalo de frecuencias de este EQ se puede ampliar o acortar. Para ello, haga clic en el deslizador Ancho medio o "Q" y arrástrelo a la derecha para ampliar el intervalo o a la izquierda para acortarlo.



Puede ajustar el nivel de EQ si sube o baja el deslizador de ganancia de bajo, ganancia media o ganancia de agudos. Para ello, haga clic y arrastre arriba o abajo el deslizador correspondiente.

Para omitir el EQ, haga clic en el botón Omitir.



Puede restablecer cualquier deslizador si pulsa [Ctrl]/[Comando] y hace clic en él. También puede restablecer el valor EQ desde el menú Presets de EQ. Simplemente haga clic en el campo Presets de EQ y seleccione "Reinicializar".

Pruebe con los valores de EQ en todas las pistas.

⇒ Un buen consejo al usar el valor EQ es que normalmente es mejor quitar EQ (inferior a la ganancia) que añadirlo.

⚠ Escuche y vea los cambios realizados en el valor EQ. Para ello, cargue el proyecto "Mixing 5" que se encuentra en la carpeta "Sequel Tutorial 3".

Pasemos ahora a los efectos.

Efectos de audio

⚠ Cargue el proyecto "Mixing 6" que se encuentra en la carpeta "Sequel Tutorial 3".

Ahora añadiremos algunos efectos al proyecto. En Sequel, hay tres tipos de efectos:

- Efectos de pista
- Efectos globales
- Efectos de salida

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo "Referencia sobre los efectos" en la [página 104](#).

▪ También puede añadir efectos a las partes de instrumento. Este procedimiento se describe en detalle en la sección "Pestaña Efectos de evento (sólo pistas de instrumentos)" en la [página 66](#).

Efectos de pista

A los efectos de pista se les conoce habitualmente como efectos de inserción, porque se insertan en el flujo de la señal.

1. Seleccione la pista "Bass".
2. Asegúrese de que está seleccionada la página Inspector de pistas y haga clic en la ficha "Efectos de pista".



Pestaña Efectos pista

3. Empiece la reproducción y cree un bucle (o “ciclo”) en una sección de música para que pueda escuchar todo. El proyecto del tutorial ya tiene establecidos localizadores y ciclos para este fin. Cámbielos libremente si lo desea.

4. Vamos a usar la inserción fija de compresión en la pista “Bass” para suavizarla un poco.

5. Ajuste el deslizador Threshold hasta que la pista Bass suene más suave y no exista una gran diferencia entre las notas reproducidas más bajas y las notas reproducidas un poco más alto.

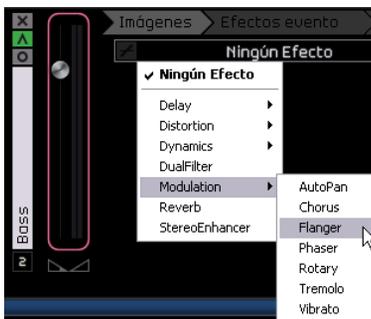


6. Aumente el valor de “Nivel de Canal” para compensar la reducción de ganancia que ha ocasionado la compresión sobre la pista “Bass”.

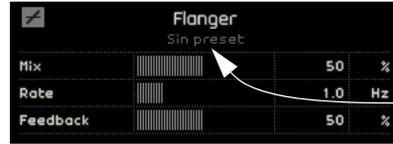


7. Ahora añadiremos un ligero efecto Flanger a la pista “Synth” para que destaque un poco más. Seleccione la pista “Synth” en la Zona de arreglos.

8. Haga clic en la primera ranura de inserción y elija “Flanger” en el submenú Modulation (modulación).



9. Realice cambios en el efecto de forma manual o seleccione un preset en el menú “Preset de efecto”.



Menú de Preset de efecto.

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo “Referencia sobre los efectos” en la [página 104](#).

Al final de esta sección, puede cargar el siguiente tutorial que contiene todos los cambios que hemos hecho.

Efectos globales

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 7” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

Cada proyecto puede tener dos efectos de envío a los que se conoce como Efectos globales.

1. Asegúrese de que está seleccionada la página Inspector de pistas y haga clic en la ficha “Efectos globales”.

Reverb y Stereo Delay son los efectos de envío por defecto que se han configurado. Puede cambiarlos si lo desea, pero recuerde que solo tiene dos ranuras que se usarán para todas las pistas.

Ahora añadiremos alguna reverberación a la batería.

2. Seleccione la pista “Drums” y asegúrese de que Amount 1 está activado. Esto permitirá enviar la pista “Drums” al efecto “Reverb”, que se encuentra en el puerto de envío 1.



Cantidad de 1 activado Efecto de envío 1 Efecto de envío 2

3. Mueva el fader Amount 1 hasta que escuche la cantidad de reverberación del efecto “Reverb” que desee.

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo [“Referencia sobre los efectos”](#) en la [página 104](#).

Efectos de salida

Los efectos de salida, al igual que los efectos de pista, son inserciones, pero en este caso se aplican al canal maestro. La ficha “Efectos de salida” cuenta con dos efectos que se pueden cambiar y dos efectos fijos.

Los dos efectos fijos son Maximizer y StereoEnhancer. Ambos se controlan con los deslizadores y con un botón de omisión.

Usaremos el “Maximizer” para elevar el nivel general del proyecto y el “StereoEnhancer” para crearlo crear un efecto de un mayor reparto estéreo de la mezcla.



1. Mueva el deslizador “Maximizer” hasta que el efecto alcance un nivel adecuado.
2. Puede omitir el efecto si hace clic en el botón que se encuentra arriba del fader del efecto.
3. Suba el valor de “StereoEnhancer” un poco para añadir algo más de reparto estéreo a su proyecto.

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo [“Referencia sobre los efectos”](#) en la [página 104](#).

Hasta aquí hemos visto todo lo relacionado con los efectos. Pasemos ahora a la automatización.

Añadir automatización

La automatización permite ajustar automáticamente algunos elementos como los faders, el panorama, los pulsadores y los efectos. Es muy útil, especialmente cuando hay muchas pistas en el proyecto. Cualquier cambio que realice será recordado y ocurrirá de nuevo automáticamente sin que tenga que preocuparse por ello.

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 8” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

Ahora aplicaremos fade a toda la canción por lo que cambiaremos la automatización de volumen en la pista maestra.

1. Active el botón “Editar/escribir automatización” en la Zona de pilotos.

El botón “Mostrar Automatización” será activado automáticamente y la pista Master aparecerá en la Zona de Arreglos.



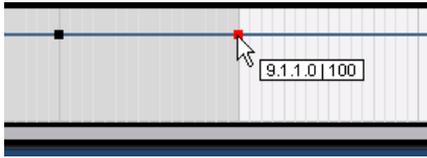
Asegúrese de que el Volumen se encuentra seleccionado aquí.

2. Asegúrese de que el “Volumen” se encuentra seleccionado en el menú emergente de automatización de la pista Master.

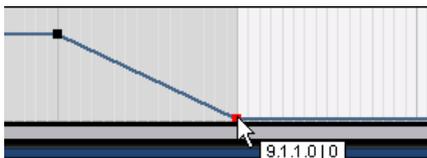
Ahora vamos a crear fade out en el último compás del proyecto.

3. Cree dos puntos de anclaje haciendo clic sobre la línea de automatización de volumen - uno al principio del último compás y otro al final del último compás.

Para eliminar un punto de ancla que pueda haber creado por error, selecciónelo y pulse la tecla [Supr] o [Retroceso] del teclado del ordenador.



4. Arrastre el punto de ancla al final de la canción hasta que no pueda arrastrarlo más.

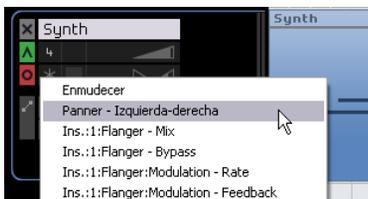


Escuche la automatización de fade out que ha creado.

⇒ También puede crear la automatización durante la reproducción o grabación si mueve un fader o pulsador.

Ahora vamos a seleccionar un parámetro para automatizarlo. En este caso, vamos a usar el “panner” en la pista “Synth”.

1. Asegúrese de que el botón “Editar/escribir automatización” está activado.
2. Seleccione “panner - Izquierda - derecha” en el menú emergente de automatización de la pista Synth para que pueda ver como se escribe automáticamente la automatización en la pista.



3. Inicie la reproducción con la barra espaciadora y mueva el panner hacia atrás y hacia delante.



4. Detenga la reproducción cuando acabe.

⇒ Sequel suaviza automáticamente la automatización para usted.

Si no le gusta la automatización que ha creado, pulse [Ctrl]/[Comando]+[Z] en el teclado del ordenador para deshacerla.

¡Siga haciendo pruebas con esta espléndida herramienta! Es muy útil para que su proyecto suene realmente bien. Recuerde que casi todos los pulsadores, deslizadores o faders se pueden automatizar en Sequel.

Eliminar y desactivar la automatización

Para eliminar la automatización, proceda como sigue:

- Para eliminar la automatización de pista del parámetro seleccionado actualmente seleccione la primera opción (“Eliminar Automatización de Volumen”, o “Eliminar Automatización de Panner – Izquierda-Derecha) desde el menú emergente de automatización.

Tenga en cuenta que ello también borrará todos los eventos de automatización para este parámetro.

- Para eliminar todos los datos de automatización de la pista seleccionada, seleccione “Eliminar toda la Automatización de la Pista” desde el menú emergente de automatización.

Todos los eventos de automatización se eliminarán de la pista seleccionada.

- Para eliminar todos los datos de automatización de efectos de la pista seleccionada, seleccione “Eliminar la Automatización del Efecto” desde el menú emergente de automatización.

Todos los eventos de automatización de efectos se eliminarán de la pista seleccionada.

- Para eliminar todos los datos de automatización de ecualización de la pista seleccionada, seleccione “Eliminar la Automatización de la EQ” desde el menú emergente de automatización.

Todos los eventos de automatización de ecualización se eliminarán de la pista seleccionada.

- Para activar/desactivar la automatización maestra, haga clic en el botón de “Desactivar Automatización” en la pista master o en el canal Master del mezclador.

Las funciones de Lectura y Escritura, así como toda la automatización de la pista master serán desactivadas. El valor de automatización inicial será utilizado como valor fijo para todo el proyecto. Aún puede modificar este valor utilizando los controles de automatización master en el listado de pistas. Si desactiva el botón nuevamente, la automatización del master será activada nuevamente.

Exportar

Ahora que hemos mezclado nuestro proyecto, queremos exportarlo para poderlo mandar a otras personas, tostarlo en un CD o escucharlo en nuestro iPod.

- ⚠ Cargue el proyecto “Mixing 9” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3”.

Exportar a iTunes

Para exportar el proyecto directamente a iTunes, abra el menú Proyecto y seleccione “Exportar proyecto a iTunes”.



Su proyecto será exportado de principio a fin en el formato por defecto de iTunes. Éste iniciará iTunes y encontrará el proyecto exportado e integrado en su biblioteca para que lo pueda transferir fácilmente a su iPod. En iTunes, se mostrará el título del proyecto como el título de la canción y el nombre del usuario de su ordenador como nombre del artista.

- ⇒ Tenga en cuenta que iTunes debe estar instalado en el ordenador para que esta función esté disponible.

Exportar archivos de audio

1. Para exportar el proyecto a otro formato, abra el menú Proyecto y seleccione “Exportar proyecto como archivo de audio”.

2. Aparece un cuadro de diálogo en el que puede elegir un nombre de archivo. Llamemos al nuestro “First Mix-down”.

- ⇒ La Ubicación de exportación es el lugar del ordenador en el que desea guardar el archivo exportado. Haga clic en el campo a la derecha para seleccionar un destino. Asegúrese de escoger un destino que sea fácil de recordar. Se recomienda seleccionar la carpeta del proyecto para que el archivo no se borre o pierda.

- ⇒ Normalmente querrá guardar su fichero exportado como un archivo wave. Éste es el tipo de archivo de audio más compatible. Si la aplicación para la que necesita el archivo requiere otro formato, puede elegir uno de los que hay en el menú emergente.

3. Para las grabaciones de CD es habitual una profundidad de 16 bits. Usaremos el formato de 16 bits. 24 bits ofrece una calidad de audio superior (mejor que un CD), pero el archivo también ocupará más espacio en el disco duro.



4. Cuando termine de configurar todos los valores, seleccione “Exportar” para empezar a exportar el archivo. La barra de progreso de la parte inferior le mostrará el progreso.

⚠ Cargue el proyecto “Mixing 10” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 3” para escuchar los resultados de la exportación.

Exportar archivos mp3

Usando algoritmos de compresión de audio avanzados, los archivos mp3 pueden llegar a tener un tamaño muy reducido, pero manteniendo una buena calidad de sonido.

Esta versión de Sequel proporciona una función para exportar sus proyectos de audio como archivos mp3. Esta función está limitada a 20 codificaciones de prueba o a un periodo de 30 días desde la fecha de instalación (lo que ocurra primero). Después de este periodo, la función quedará desactivada hasta que adquiera el codificador mp3 para Sequel.

- Cuando el formato MP3 está seleccionado, y usted hace clic sobre el botón exportar, se abre una ventana mostrándole cuántas codificaciones de prueba le quedan. Puede actualizar a una función de exportación MP3 ilimitada haciendo clic sobre el botón “Ir a la Tienda Online” en el diálogo.

Esto le llevará a la tienda online de Steinberg donde podrá adquirir la actualización. Tenga en cuenta que se requiere una conexión a internet en funcionamiento.

En el diálogo Volcar Proyecto a un Archivo de Audio, especifique la ubicación de exportación y el nombre del archivo en los correspondientes campos y active/desactive las siguientes opciones para los archivos mp3:

Opción	Descripción
Bit Rate	En este campo puede seleccionar una velocidad de transmisión para el archivo mp3. Como regla general, cuanto mayor sea el bit rate, mejor calidad de sonido y más grande el archivo. Para audio estéreo, 128kBit/s es a menudo considerado bueno.
Frecuencia de Muestreo	Determina el rango de frecuencias de la señal de audio - cuanto menor sea la frecuencia de muestreo, menor será la frecuencia más alta audible en la señal de audio.
High Quality Mode	Cuando está activado, el codificador usará un modo de remuestreo diferente, lo que puede proporcionar mejores resultados dependiendo de sus ajustes. En este modo, no puede especificar la Frecuencia de Muestreo, sino tan sólo el Bit Rate del archivo mp3.

Opción	Descripción
Insert ID3 Tag	Cuando activa esta opción, las etiquetas ID3 introducidas en el diálogo de Etiquetas ID3 serán incluidas en el archivo.
Botón Edit ID3 Tag	Cuando hace clic sobre este botón, se abre el diálogo de Etiquetas ID3, en el que podrá introducir información sobre el archivo. Estas etiquetas en forma de texto pueden mostrarse en la mayoría de aplicaciones mp3.

Mezcla de Audio de las pistas seleccionadas (volcado)

A veces es necesario combinar múltiples pistas de un proyecto en una o convertir pistas de instrumento que consumen mucha CPU a audio. A este proceso se le conoce como “volcado de pistas”. Para hacer esto, siga los siguientes pasos:

1. Active Solo en las pistas que desea volcar. Omita (Bypass) cualquier efecto global o de salida. Podrá añadirlos más tarde.
2. Abra el menú Proyecto “Exportar proyecto como archivo de audio...” y escoja un nombre y un formato (preferentemente 24-bit WAV aunque 16-bit también sirve).
3. Localice el archivo de audio recién creado y arrástrelo al proyecto abierto en el espacio vacío bajo la última pista. Se creará una nueva pista con el archivo volcado.
4. Ahora puede enmudecer o eliminar las pistas originales y ajustar su mezcla.

**Tutorial 4: Live Pads y Modo
de Reproducción en Cadena**

Introducción

En este capítulo le mostraremos cómo usar Sequel para hacer que las actuaciones en directo sean divertidas y fáciles. Le guiaremos en el proceso de crear partes de Arreglos y usar la Página de arreglos.

Partes de arreglos

⇒ Las siguientes secciones hacen referencia a los proyectos del tutorial y se encuentran en la carpeta de proyectos por defecto de Sequel.

⚠ Cargue el proyecto “Live Mode 1” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 4”.

Usemos las partes de Arreglos para separar la intro, estrofa, estribillo y coda en diferentes secciones.

1. Active el botón de Mostrar pista de arreglos arriba en el listado de pistas.



2. Sitúe el cursor dentro de la pista de arreglos y pulse y mantenga pulsado [Alt]/[Opción] en el teclado del ordenador. El cursor del ratón adoptará la forma de un lápiz.

3. Haga clic y arrastre para crear una parte de arreglos desde el compás 1 al compás 5.

4. Cree tres partes más desde el compás 5 al 13, el compás 13 al 17 y el compás 17 al 25. Las nuevas partes se etiquetarán alfabéticamente de la A a la Z.

Puede crear hasta 26 partes – una para cada letra del alfabeto. Si desea usar otro proyecto, cree libremente el número de partes de arreglo que desee.

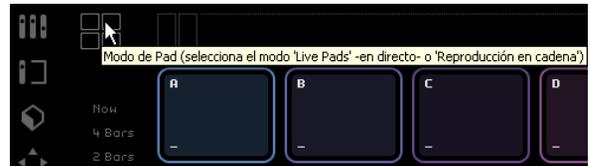


Modo Live Pads

⚠ Cargue el proyecto “Live Mode 2” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 4”.

Ahora que ya tenemos configuradas las partes de arreglos, vamos a usarlas para reproducir nuestro proyecto.

1. Seleccione la página de arreglos en la Zona múltiple.
2. Asegúrese de que el modo Pad está configurado en el modo “Live Pads”. Esto se representa con cuatro pequeñas pads en forma de un cuadro.



3. Abajo del botón de modo Pad puede seleccionar el modo de salto. Asegúrese de que está configurado como “End”.

4. Haga clic en el pad A y se iniciará un bucle de las primeras notas.

También puede pulsar la tecla [A] del teclado del ordenador.

Observe que el pad está resaltado. Esto significa que el pad está actualmente reproduciéndose o está activa.

5. Haga clic en el pad B.

Tenga en cuenta que el pad B empieza a parpadear. Esto significa que este pad es la siguiente que se va a reproducir.

El orden en el que se reproducen los pads y la hora exacta de reproducción de un pad dependen de la configuración que aparece a la izquierda de los pads.

Opción	Descripción
Now	Salta inmediatamente a la siguiente sección.
4 bars, 2 bars	Cuando se selecciona uno de estos modos, se coloca una cuadrícula de 4 o 2 compases (en función de la configuración elegida) en la parte de arreglos activa. Si se alcanza la línea de cuadrícula correspondiente, la reproducción saltará a la siguiente parte de arreglos. Por ejemplo: Supongamos que tiene una parte de arreglos con 8 compases de longitud y que el modo de salto está configurado como 4 compases. Si el cursor está en cualquier lugar entre los cuatro primeros compases de la partes de Arreglos cuando usted pulse el pad siguiente, la reproducción saltará a la próxima parte tan pronto como llegue al final del cuarto compás de la parte de Arreglos. Si el cursor se encuentra en cualquier lugar dentro de los últimos 4 compases de la parte de Arreglos, la reproducción saltará a la próxima parte al final de dicha parte. Si una parte es más corta de 4 (o 2) compases cuando este modo está seleccionado, la reproducción saltará a la siguiente sección al final de la parte.
1 bar	Salta a la siguiente sección en la siguiente línea de compás.
1 beat	Salta a la siguiente sección en el siguiente tiempo.
End	Reproduce la sección actual hasta el final y luego salta a la siguiente sección.

- Haga clic y mantenga pulsado [Alt]/[Opción] en la parte inferior del pad A y asígnele el nombre "Intro" (primeras notas).
- Vamos a asignar también un nombre al pad B: "Verse" (verso); al pad C: "Chorus" (coro); y al pad D: "Extro" (últimas notas).



- Haga clic en el pad "Stop" (Detener) para detener la reproducción.
- Ahora puede usar los pads para la reproducción en directo. Solo tiene que hacer clic en un pad para reproducirla y hacer clic en el pad que desea reproducir a continuación para ponerla en la cola.

Experimente con los modos Jump y diviértase creando distintos arreglos con el proyecto.

⇒ Utilizar controladores remotos en este modo le permite aún más flexibilidad, vea "Control Remoto de Sequel" en la página 89.

Modo Reproducción en cadena

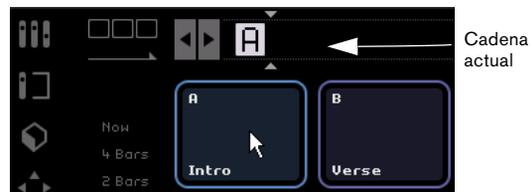
⚠ Cargue el proyecto "Live Mode 3" que se encuentra en la carpeta "Sequel Tutorial 4".

Al utilizar el modo "Live Pads", tiene que hacer físicamente clic en cada uno de los pads tal como desee que se reproduzcan. Esto es excelente para una actuación más espontánea, pero ¿qué sucede si quiere tener todo planificado? Aquí es donde el modo "Reproducción en cadena" es realmente útil.

- Cambie el modo Pad al modo "Reproducción en cadena". Esto se representa con tres pequeños pads con una flecha debajo.



- Haga clic en el pad A. Tenga en cuenta que aparece una "A" en el visor de "Cadena actual".



- Añada B, C, y D al visor de la Cadena actual. También puede arrastrar partes desde la pista de Arreglos hasta la cadena actual.
- Pulse la barra espaciadora del teclado del ordenador para iniciar la reproducción. Cada parte de Arreglos reproducirá la secuencia encontrada en el visor de "Cadena actual".

Ahora mismo la “Cadena actual” está reproduciendo nuestro proyecto en su Arreglo original, así que cambiaremos las cosas un poco.

5. Haga clic en el botón “Reproducir” para detener la reproducción.

6. Haga clic sobre el botón “Reinicializar” para suprimir el visor de la “Cadena actual”.

También puede mover el cursor de inserción en “La cadena actual” adelante y luego pulsar [Supr] o [Retroceso] (Mac) hasta que la cadena esté vacía.



7. Use los pads para introducir un patrón. Utilizaremos A, B, C, C, B, C, C, D.

Introduzca libremente el modelo que desee.

8. Haga clic en “Reproducir” en la Zona de pilotos para iniciar la reproducción.

9. Active el botón Ciclo.

Si Ciclo está activado, la Cadena actual se reproducirá en ciclo cuando llegue al final. Si Ciclo está desactivado, la reproducción se detendrá cuando alcance el final.

- Haga clic y arrastre para cambiar el orden de las partes en la cadena actual.
- Para suprimir una parte, puede usar las teclas [Retroceso] o [Supr] del teclado del ordenador. Tenga en cuenta que el cursor debe estar colocado en la posición en la que desee suprimir la parte.

7

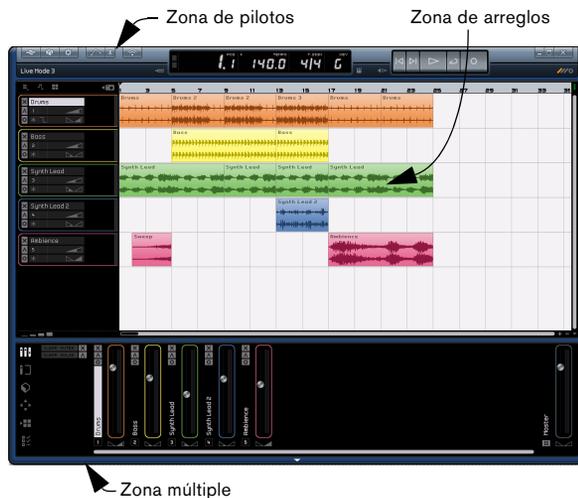
Zona de pilotos

Introducción

La ventana Sequel se encuentra dividida en tres secciones principales Zona de Pilotos (explicada más abajo), la Zona de Arreglos (vea el capítulo “Zona de arreglos” en la [página 51](#)), y la Zona múltiple (vea el capítulo “Zona múltiple” en la [página 61](#)).

La Zona de pilotos de Sequel le coloca en el “asiento de un piloto” para que pueda controlar todas las funciones principales de Sequel.

En este capítulo, vamos a analizar en detalle el diseño y las funciones de la Zona de pilotos.



Este capítulo resulta extremadamente útil como referencia si no está seguro sobre un botón o sobre lo que hace una función en la Zona de pilotos.

Menú Sequel (sólo para Mac)

El menú Sequel sólo está disponible en la versión Mac de Sequel y contiene algunas opciones relacionadas con el sistema operativo Mac OS.

Acerca de Sequel

Esta opción le permite ver la versión exacta de Sequel que tiene instalada, además de conocer algunas de las personas que han participado en el programa.

Preferencias

No se utiliza. Encontrará las preferencias principales de Sequel en la Configuración del Programa, vea “[La Configuración del programa](#)” en la [página 81](#).

El resto de funciones de este menú están relacionadas con Mac OS y son las mismas funciones que encontraría en cualquier otro programa ejecutable en un Mac.

Los menús Archivo, Proyecto y Edición

En el mac, los menús Archivo, Proyecto y Edición aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla.



En el PC, dichos menús se abren mediante tres botones en la esquina superior izquierda de la pantalla.



Botón y menú Archivo

El menú Archivo (se abre al hacer clic en el botón Archivo en la esquina superior izquierda de la ventana Sequel en Windows) contiene las siguientes opciones:



Ayuda

Al seleccionar esta opción, se abre el manual que está leyendo ahora.

- El comando de teclado correspondiente es [F1].

Acerca de Sequel (sólo Windows)

Esta opción le permite ver la versión exacta de Sequel que tiene instalada, además de conocer algunas de las personas que han participado en el programa.

Créditos y Copyrights

Lista la información de créditos y copyrights. Este menú también contiene enlaces a la página web de Steinberg, por ejemplo, a la tienda específica dedicada a Sequel.

Registro de usuario...

Al seleccionar esta opción se abrirá el navegador web de su ordenador y le llevará al servicio de registro online de Steinberg. ¡Le animamos a registrar el software! De este modo, podrá aprovechar las ventajas del servicio técnico y estar informado de las actualizaciones y otras noticias de Sequel.

Salir

Al seleccionar esta opción, saldrá del programa. Se abrirá un cuadro de diálogo que le indicará que guarde el proyecto si todavía no lo ha hecho.

- Haga clic en "Guardar" para guardar el proyecto antes de salir.
- Haga clic en "No Guardar" para salir sin guardar.
- Haga clic en "Cancelar" si no está seguro.
- El comando de teclado para salir es [Ctrl]/[Comando]+[Q].

Botón y menú Proyecto

El menú Proyecto (se abre al hacer clic en el botón Proyecto en la esquina superior izquierda de la ventana Sequel en Windows) contiene las siguientes opciones:



Nuevo Proyecto

Al seleccionar esta opción, se crea un proyecto nuevo.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[N].

Abrir proyecto...

Esta opción le permite abrir un proyecto existente.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[O].

Guardar proyecto

Esta opción le permite guardar un proyecto.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[S].

Guardar como...

Esta opción le permite guardar un proyecto con otro nombre.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[Mayús]+[S].

Gestionar proyectos...

Al seleccionar esta opción, se abre un cuadro de diálogo que le permite gestionar todos los proyectos de Sequel.



En la parte inferior del diálogo encontrará un menú emergente desde el cual podrá seleccionar la localización de sus proyectos. Cualquier proyecto que se encuentre en esa ubicación aparecerá en la lista que hay en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. A continuación, puede hacer clic en un proyecto para seleccionarlo y realizar las siguientes funciones.

Opción	Descripción
Renombrar...	Le permite cambiar el nombre de un proyecto.
Suprimir...	Haga clic en este botón para suprimir de forma permanente un proyecto de la ubicación especificada.
Crear archivo de proyecto...	Esta opción empaqueta (o comprime) todos los componentes del proyecto en un archivo para transferirlo o guardarlo como copia de seguridad.
Abrir archivo de proyecto...	Esta opción abrirá los archivos empaquetados y restaurará la estructura de archivos y directorios para que se pueda proceder a su edición.
Abrir	Abre el proyecto seleccionado.

- También puede usar el comando de teclado [Ctrl]/[Comando]+[Mayús]+[M] para tener acceso al cuadro de diálogo Gestionar proyectos.

Exportar proyecto como archivo de audio...

Al seleccionar esta opción se abre un diálogo que le permite exportar su proyecto, por ejemplo, para tostarlo en CD. Para grabar un CD, deberá disponer del software apropiado en el ordenador. Puede especificar el nombre de archivo, la ruta en la que va a guardar el archivo, el formato del archivo y la profundidad de bits. Consulte también [“Exportar archivos de audio”](#) en la [página 33](#).



Exportar proyecto a iTunes

Esta opción le permite exportar el proyecto en un formato compatible con iTunes para cargarlo fácilmente en un iPod. Consulte [“Exportar a iTunes”](#) en la [página 33](#) para obtener más información.

Proyectos Recientes

Esto le permite acceder rápidamente a los proyectos en los que ha trabajado recientemente.

Botón y menú Edición

El menú Edición (se abre al hacer clic en el botón Edición en la esquina superior izquierda de la ventana Sequel en Windows) contiene las siguientes funciones de edición:



Deshacer

Al seleccionar esta opción, se deshace la última acción que ha realizado. Puede deshacer cualquier acción que haya efectuado desde que abrió el proyecto.

- El comando de teclado para esto es [Ctrl]/[Comando]+[Z].

Rehacer

Al seleccionar esta opción se rehará cualquier opción que haya borrado usando Deshacer. Cuando ya no queda nada por deshacer, la opción quedará bloqueada en gris.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando] +[Mayús]+[Z].

Cortar

Cortar puede ser usado para desplazar un evento o un grupo de eventos a otra área en la Zona de Arreglos.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[X].

Copiar

Copiar puede ser usado para copiar un evento o un grupo de eventos a otra área en la Zona de Arreglos.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[C].

Pegar

Pegar se usa para insertar el material cortado o copiado en su nueva localización.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[V].

Suprimir

Suprimir se usa para eliminar un evento o un grupo de eventos desde su proyecto.

- El comando de teclado correspondiente es [Supr] o [Retroceso].

Duplicar

Duplicar se usa para crear copias de un evento. La copia se pegará directamente en el proyecto después del evento seleccionado.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[D].

Dividir en el Cursor

Dividir en el Cursor le permite dividir el evento seleccionado en la ubicación del cursor.

Si no hay seleccionado ningún evento, se dividirán todos los eventos (de todas las pistas) donde el cursor del proyecto haga intersección.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[T].

Seleccionar Todo

Al seleccionar esta opción se seleccionarán todos los eventos en la Zona de Arreglos. Es útil para realizar tareas de edición globales.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[A].

Anular Selección

Anular Selección borrará la selección que haya efectuado en la Zona de Arreglos

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[Mayús]+[A].

Añadir pista...

Al seleccionar esta opción, se abrirá un cuadro de diálogo que le permite añadir pistas al proyecto. Puede crear pistas de audio o pistas de instrumentos.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[+].



Suprimir Pistas Seleccionadas

Con esta opción se suprimen las pistas que haya seleccionado en la Zona de arreglos.

- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[Supr] o [Ctrl]/[Comando]+[Retroceso].
- Para seleccionar varias pistas, mantenga pulsada la tecla [Ctrl]/[Comando] y haga clic sobre ellas.

La función Reiniciar Instrumentos

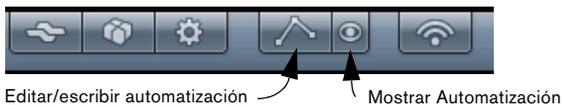
En algunos casos, podrían ocurrir problemas tales como notas colgadas o un vibrato constante después de cargar un preset de instrumento y apretar una tecla de su teclado. En tal caso, use la función de Reiniciar Instrumentos en el menú Edición. Esta función mandará mensajes de note-off y reiniciará los controladores en todos los canales de instrumentos.

Nombre del proyecto

Bajo los botones de Archivo, Proyecto y Edición, se muestra el nombre del proyecto.



Botones Automatización



Mostrar Automatización

Al activar este botón se revelará la automatización de pista de su proyecto. Al desactivarlo, se oculta toda la automatización.

- El comando de teclado para mostrar/ocultar los datos de automatización es [A].

Editar/escribir automatización

Al activar este botón, podrá editar y escribir la automatización de pista. Al desactivarlo, se bloqueará la automatización y no podrá realizar ninguna tarea de edición.

- ⚠ Tenga en cuenta que toda la automatización que haya creado se reproducirá siempre durante la reproducción, aunque los dos botones de automatización estén desactivados. Si no desea que se reproduzca la automatización, tiene que suprimir todos los datos de automatización que haya grabado o escrito en las pistas.

El botón de Edición de Asignación de Control Remoto



Editar la Asignación de Control Remoto

Es posible controlar remotamente determinadas funciones de Sequel asignándoles controladores externos, como por ejemplo pequeños mezcladores o controladores de teclado con conexión USB o MIDI y que permitan el envío de mensajes MIDI.

Si activa este botón, el interfaz de usuario principal se atenúa, permitiéndole ver claramente qué elementos pueden ser asignados a funciones remotas (indicados por contornos negros). Desactive el botón nuevamente para volver al modo "normal".

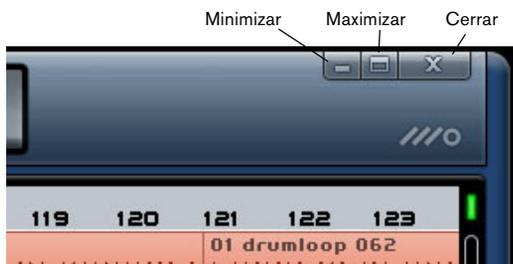
Para mayor información, consulte "[Control Remoto de Sequel](#)" en la [página 89](#).

Minimizar, maximizar y cerrar

Se hace de forma ligeramente distinta en Windows y Macintosh:

Windows

En la esquina superior derecha de la ventana del programa hay botones para minimizar, maximizar y cerrar Sequel.



- Al seleccionar el botón de minimizar se ocultará la ventana en la bandeja del sistema.
- Al seleccionar el botón de maximizar se agrandará la ventana del programa y ocupará toda la pantalla. Al seleccionar el botón Maximizar nuevamente disminuirá el tamaño de la ventana y le permitirá cambiar su tamaño manualmente haciendo clic y manteniendo apretado la esquina inferior derecha de la ventana del programa y arrastrándola hasta que encuentre un tamaño de pantalla que le sea confortable.

Macintosh

En la esquina superior izquierda de la ventana del programa hay botones para minimizar, maximizar y cerrar Sequel.



- Al seleccionar el botón de minimizar se ocultará la ventana en el dock.
- Al seleccionar el botón de maximizar se agrandará la ventana del programa y ocupará toda la pantalla. Al seleccionar el botón Maximizar nuevamente disminuirá el tamaño de la ventana y le permitirá cambiar su tamaño manualmente haciendo clic y manteniendo apretado la esquina inferior derecha de la ventana del programa y arrastrándola hasta que encuentre un tamaño de pantalla que le sea confortable.

La regla

La regla se encuentra justo arriba de la Zona de arreglos. Muestra la barra de tiempo del proyecto como números que se corresponden con los compases y tiempos de la canción.



Además de ser un visor muy útil, la regla es además una gran herramienta para editar.

- Puede utilizar la regla para desplazar el cursor haciendo clic en la parte inferior de la regla en la posición a la que desea desplazar el cursor.
- También puede acercar y alejar el zoom para ver el proyecto con más detalle si hace clic y mantiene pulsado el ratón sobre la parte inferior de la barra de reglas y lo arrastra arriba o abajo. Al arrastrarlo hacia arriba se aleja el zoom y al arrastrarlo hacia abajo se acerca el zoom.
- También puede crear una región de bucle para el Modo Ciclo haciendo clic y arrastrando el ratón en la parte superior de la regla. Verá que el puntero se convierte en un lápiz, si posiciona el ratón en esta área de la regla.



Estado de ajuste de cuadrícula

El Estado de Ajuste de Cuadrícula se muestra en la parte derecha de la regla



Cuando este icono es de color verde, el ajuste de cuadrícula está activado, por lo que toda la edición que se haga se ajustará a la cuadrícula. La resolución de la cuadrícula se determina en función de la cantidad de zoom aplicada. Consulte [“Acercar el zoom en la Zona de arreglos”](#) en la [página 59](#) para obtener más información.

Haga clic sobre el icono de Estado de ajuste de cuadrícula para desactivar el snap de cuadrícula. El icono cambiará a color rojo, lo que significa que el estado de la cuadrícula está desactivado. En este modo, los eventos y las ediciones de los eventos no se ajustarán a la cuadrícula.

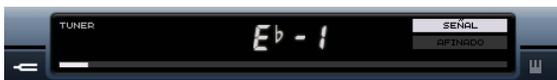
⇒ También puede pulsar [J] en el teclado de su ordenador para alternar entre los modos Snap y Libre.

Tuner

Sequel dispone de un tuner interno para afinar los instrumentos, como una guitarra o un bajo, antes de empezar a grabar.



Cuando el tuner está activado para la pista seleccionada, la pista tiene aplicada la función solo. Todos los efectos de las pistas se omiten y los envíos están desactivados. Además, el visualizador de la Zona de pilotos se sustituye por el tuner.



Cuando está desactivado, se cancela el solo; además, todos los instrumentos, la ecualización y los efectos vuelven al modo normal.

⇒ Vea [“Afinar el instrumento”](#) en la [página 15](#) para descubrir cómo funciona el Tuner (Afinador).

Controles Transporte



Los Controles de Transporte en Sequel

Los controles de transporte son similares a aquellos que encontraría en un reproductor de vídeo o DVD.

Botón Reproducir

Botón Reproducir



El botón Reproducir le permite escuchar el proyecto.

Para iniciar la reproducción:

- Haga clic en el botón Reproducir.
- Pulse la barra espaciadora del teclado del ordenador. Se alternará entre iniciar y detener.
- Pulse la tecla [Intro] en el teclado numérico del ordenador.
- Haga doble clic en la mitad inferior de la regla.

Para detener la reproducción:

- Haga clic en el botón Reproducir durante la reproducción.
- Pulse la barra espaciadora del teclado del ordenador. Se alternará entre iniciar y detener.
- Pulse la tecla [0] en el teclado numérico del ordenador.

Botón Grabar



El botón Grabar le permite grabar eventos de audio o partes de instrumentos.

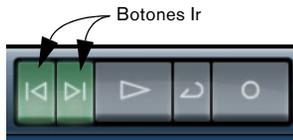
Para iniciar la grabación:

- Haga clic en el botón Grabar en cualquier momento durante la reproducción.
- Pulse la tecla [*] en el teclado numérico durante la reproducción o mientras el programa se encuentra detenido.

Para detener la grabación:

- Haga clic en el botón Grabar durante la reproducción.
- Pulse la tecla [*] en el teclado numérico del ordenador.

Botones Ir



Los botones de Localizar se usan para alternar entre las posiciones de marcadores o para ir al inicio o final de su proyecto.

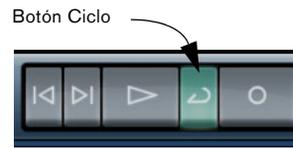
Para ir marcador anterior o al principio del proyecto:

- Haga clic en el botón "Ir al Marcador anterior".
- Pulse [Mayús]+[B] en el teclado del ordenador.

Para ir al marcador siguiente o al final del proyecto:

- Haga clic en el botón "Ir al Marcador siguiente".
- Pulse [Mayús]+[N] en el teclado del ordenador.

Información sobre el modo Ciclo



El botón Ciclo activa y desactiva el modo cíclico. El modo cíclico le permite crear un bucle en una sección de la canción de modo que la pueda escuchar una y otra vez.

- Para crear una región de ciclo, desplace su ratón a la parte superior de la regla (el puntero se convertirá en un lápiz), haga clic y arrastre).

Para activar y desactivar el modo cíclico:

- Haga clic en el botón Ciclo.
- Pulse la tecla [/] en el teclado numérico del ordenador.
- Pulse la tecla [-] en el teclado del ordenador.

Metrónomo

Para añadir un sonido de clic a la reproducción o grabación (como se especifica en la página Configuración del programa, consulte "[La Configuración del programa](#)" en la [página 81](#)), active el botón Metrónomo. El metrónomo seguirá el tempo del proyecto y el cambio de compás.

Al desactivar este botón, se desactiva el clic del metrónomo.



⇒ También puede ajustar el volumen del metrónomo. Para mayor información sobre el Metrónomo y sus ajustes, vea "[Activar el clic de metrónomo](#)" en la [página 14](#).

Uso del sistema

En el lado derecho de la Zona de pilotos hay un indicador Uso del sistema.



Si el ordenador intenta hacer muchas cosas a la vez, puede sobrecargarse. El indicador muestra la carga de procesador actual en su ordenador. Si se iluminan dos de las tres barras, la carga de trabajo es bastante alta. En caso de una sobrecarga, el círculo de la derecha también se iluminará. Si ello ocurre, debería intentar reducir la carga del procesador, por ejemplo congelando pistas, vea [“Congelar Pistas de Audio”](#) en la [página 55](#) y [“Congelar Pistas de Instrumentos”](#) en la [página 55](#).

El visualizador de la Zona de pilotos

El visualizador de la Zona de pilotos muestra información importante del proyecto. Visto desde izquierda a derecha están la Posición de Canción, el Tempo, el Tipo de Compás y la Tonalidad raíz del proyecto.



El visualizador de la Zona de pilotos

Actividad de Entrada de Sonido

Este indicador muestra cualquier actividad en las fuentes de audio conectadas.



Actividad de Entrada del Teclado Musical

Este indicador se ilumina ante cualesquiera actividades de entrada de teclados USB/MIDI conectados incluyendo actividades de controladores.



Posición de la canción (POS)

La Posición de la canción muestra la posición actual del cursor en su proyecto.

Se puede mostrar en formato de tiempo de “compases y tiempos” o “segundos”. Para configurar el formato de tiempo, haga clic en la esquina superior derecha del campo Posición de canción.

Para cambiar la posición de canción, dispone de las siguientes posibilidades:

- Haga doble clic en el campo de posición de canción y escriba la posición que desee.
- Haga clic en el campo de posición de canción, mantenga pulsado el botón del ratón y arrástrelo arriba o abajo.
- Haga clic en la mitad inferior de la regla en la posición que desee.

Tempo (TEMPO)

El campo de tempo muestra el tempo actual del proyecto en la posición del cursor.

Para cambiar el tempo, dispone de las siguientes posibilidades:

- Haga doble clic en el campo de tempo y escriba el tempo que desee.
- Haga clic en el campo de tempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrástrelo arriba o abajo.
- Seleccione un loop en su proyecto que tenga el tiempo deseado y arrástrelo al campo Tempo.

De este modo, se cambiará el tempo al tempo configurado en el archivo de bucle.

Usar Tap Tempo

La función de Tap Tempo le permite especificar un tempo tamborileando:

1. Haga clic sobre el botón Learn en la esquina superior izquierda del visor de Tempo para activar el modo Learn. El botón se vuelve rojo para indicar que ahora puede tamborilear el tempo.



2. Si desea tamborilear el tempo de algún material grabado de tempo desconocido, active la reproducción.
3. Tamborilee el tempo sobre la barra espaciadora del teclado de su ordenador o de un teclado MIDI conectado.
4. Al dejar de tamborilear, el programa calcula el tempo media de sus percusiones y lo muestra. El tiempo tamborileado se muestra ahora en el visor de Tempo.

Usar el tempo de rehearsal

Si está grabando un instrumento en Sequel y cree que, en algunos momentos, le resulta imposible mantener el tempo actual del proyecto, pruebe a activar el modo Rehearsal (Ensayo). Esto reduce el tempo del proyecto, facilitándole la grabación incluso de partes difíciles en Sequel.

- Para activar el tempo de rehearsal, haga clic en la esquina superior derecha del campo de tempo.



Se activa el tempo de rehearsal.

- Para volver a usar el tempo de proyecto normal, vuelva a hacer clic en la esquina superior derecha del campo de tempo.

Cambio de compás (T.SIGN)

Aquí se muestra el cambio de compás del proyecto.

Para modificar el cambio de compás, dispone de las siguientes posibilidades:

- Haga doble clic en el campo de cambio de compás y escriba el cambio de compás que desee.
- Haga clic en el campo de cambio de compás, mantenga pulsado el botón del ratón y arrástrelo arriba o abajo.

Tonalidad raíz del proyecto (KEY)

Aquí se muestra la tonalidad raíz del proyecto. Puede cambiarla de las siguientes maneras:

- Para cambiar la tonalidad raíz del proyecto, haga clic en el valor y seleccione una tonalidad en el menú emergente.
- Seleccione un loop en su proyecto que tenga la tonalidad deseada y arrástrelo al campo Tempo. Esto sólo funcionará si la información de tonalidad estaba grabada dentro del archivo original.

⇒ Al crear un nuevo proyecto, el primer evento de audio que arrastre al proyecto definirá la tonalidad, siempre que los datos del evento de audio contengan la información de tonalidad.

El Teclado Virtual

El Teclado Virtual le permite reproducir y grabar notas MIDI usando el teclado de su ordenador o el ratón. Esto es útil si no dispone de ningún instrumento MIDI externo a mano y no desea dibujar las notas con la herramienta lápiz.

1. Cree o escoja una pista de instrumento y active el botón de "Grabación preparada" para la misma. El tipo de sonido que se reproducirá dependerá del preset seleccionado.
2. Active el Teclado Virtual haciendo clic sobre el botón "Activar Teclado Virtual" o usando el comando de teclado [Ctrl]/[Comando] + [K].



3. Ahora puede escoger entre dos diferentes modos de visualización del teclado: teclado de ordenador y piano roll. Para alternar entre estos dos modos, haga clic sobre el botón “Cambiar Tipo de Visualización del Teclado Virtual” o use la tecla [Tab].

⇒ También puede usar el Teclado Virtual para la prees-
cucha de presets de instrumento en el MediaBay



El Teclado Virtual en el modo de visualización de teclado de ordenador



El Teclado Virtual en el modo de visualización de piano roll

4. Pulse una tecla cada vez o varias teclas simultáneamente si desea introducir partes polifónicas.

Tenga en cuenta que el número máximo de notas que pueden reproducirse simultáneamente depende del sistema operativo y de la configuración de hardware.

- En el modo de visualización piano roll dispone de dos octavas completas. De ese modo, puede introducir dos voces simultáneamente: por ejemplo una de bajo y otra voz principal, o bombos y charles.

Pulse la segunda y tercera fila (“z”, “s”, “x”, etc.) para la octava inferior y la cuarta y quinta filas (“q”, “2”, “w” etc.) para la octava superior.

⚠ Cuando el Teclado Virtual está activo, los comandos de teclado convencionales se encuentran bloqueados. Las únicas excepciones son [*] (“multiplicar” en el teclado numérico) para grabar, barra espaciadora para iniciar/detener y [Inicio]/[Comando]+[Inicio] para saltar al inicio del proyecto.

5. Use el fader “Nivel de Velocidad de Nota” a la derecha del teclado virtual para ajustar el volumen.

También puede ajustar el volumen usando las teclas de flecha arriba/abajo.

6. Use los iconos de “Desplazamiento de Octava” a la izquierda y derecha del teclado virtual para desplazar el rango de octava del teclado.

También puede usar las teclas de flecha izquierda y derecha para alternar el rango del teclado entre la octava inferior y superior, respectivamente.



8

Zona de arreglos

Introducción

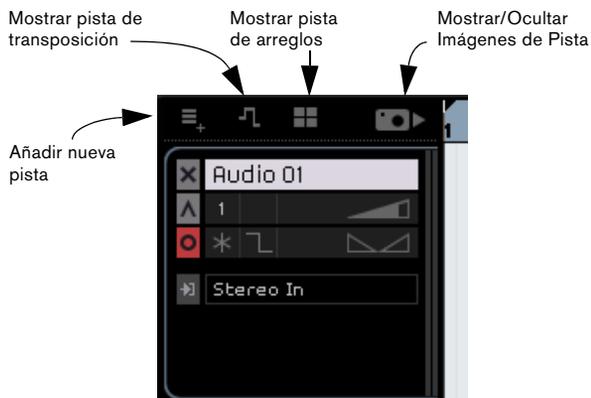


Eventos audio y partes de instrumento

La Zona de arreglos es donde residen todos los elementos principales del proyecto. También es la ubicación en la que se realizan todas las grabaciones, ediciones y arreglos.

A la izquierda de la ventana del programa se encuentra el listado de pistas. La Zona de arreglos en el centro muestra las partes de instrumento y los eventos de audio del proyecto junto con la barra de tiempo.

Los botones del Listado de Pistas



Añadir nueva pista

Si hace clic en este botón se abrirá el diálogo Añadir Pista, vea [“Añadir pista...”](#) en la [página 43](#).

Mostrar pista de transposición

La pista de transposición le permite configurar cambios de tonalidad globales. Al activar el botón “Mostrar pista de transposición”, se abre la pista de transposición justo debajo de la regla.

Haga clic aquí para mostrar la pista de transposición.



La pista de transposición con valores de transposición.

- Haga clic y mantenga pulsado [Alt]/[Opción] en la pista de transposición para añadir un cambio de transposición global. Puede añadir todos los cambios que desee.
- Para cambiar un valor de transposición, haga clic en el campo de valor de transposición y arrástrelo arriba o abajo.
- Para ocultar la pista de transposición, desactive el botón “Mostrar pista de transposición”.

⇒ Aunque la pista de transposición esté oculta, afectará al proyecto.

Si no desea que la configuración de transposición afecte al proyecto, tiene que suprimir todas las partes de transposición de la pista de transposición.

Mostrar pista de arreglos

Al activar el botón “Mostrar pista de arreglos”, se abre la pista de arreglos justo debajo de la regla.

- Para añadir una parte de Arreglos, mantenga apretado [Alt]/[Opción] y haga clic.

⇒ Aunque la pista de arreglos esté oculta, afectará al proyecto.

Si no desea que la pista de arreglos afecte al proyecto, tiene que suprimir manualmente todas las partes de la pista de arreglos.

Para obtener más información, consulte el capítulo [“Tutorial 4: Live Pads y Modo de Reproducción en Cadena”](#) en la [página 35](#).

Mostrar/Ocultar Imágenes de Pista

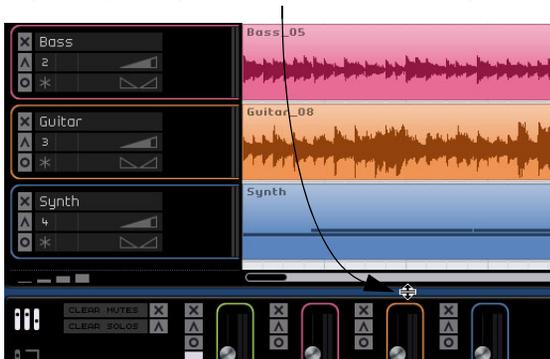
Cuando activa este botón, el listado de pistas será expandido a la derecha para dejar sitio a las Imágenes de Pista. Se configuran en el Inspector de Pista en la Multi Zone, vea [“La pestaña Imágenes”](#) en la [página 64](#). Para ocultar la sección de Imágenes de Pista, haga clic nuevamente en el botón.

Ajustar el tamaño de la Zona de arreglos

La Zona de Arreglos puede ser cambiada de tamaño haciendo clic sobre el divisor, es decir, la barra en la parte inferior de la Zona de Arreglos y arrastrándola hacia arriba o abajo.

El cursor cambiará, con lo que sabrá cuándo puede ajustar el tamaño. Si desea reinicializar la Zona de Arreglos a su tamaño por defecto, simplemente haga un doble clic sobre el divisor.

Haga clic aquí para ajustar el tamaño de la Zona de arreglos.



Información sobre las pistas y los controles de pistas

Hay dos tipos de pistas en Sequel: pistas de audio y pistas de instrumentos. Todas las pistas residen en la parte izquierda de la Zona de arreglos. En la versión retail de Sequel, no hay límite respecto a la cantidad de pistas que puede crear.

Número de pista Nombre de pista



Seleccionar pistas

Puede seleccionar pistas si hace clic en el nombre de la pistas. Puede seleccionar varias pistas simultáneamente haciendo [Ctrl]/[Comando]-clic sobre cada pista que desee seleccionar.

Renombrar pistas

Puede cambiar el nombre de las pistas efectuando un doble clic sobre el campo del Nombre de la Pista y tecleando el nombre deseado.

Numeración de las pistas

Las pistas se numeran automáticamente según el orden en el que están dispuestas. Puede reordenar pistas haciendo clic sobre el campo del Nombre de la Pista, manteniendo el botón del ratón apretado y arrastrando hacia arriba o abajo.

Cuando desplaza la pista, el número de pista cambiará consecuentemente según su nueva posición en el listado de pistas.

Altura de las pistas

En la esquina inferior izquierda del listado de pistas de la Zona de Arreglos encontrará cuatro botones para controlar la altura de las pistas.



- El primer botón, “Pistas a Tamaño Mínimo”, ajusta todas las pistas a “Pequeño”. También puede usar el comando de teclado [Mayús.]+[1].

Sólo serán visibles el botón Enmudecer, el Nombre de la Pista y el medidor de Pista.

- El segundo botón, “Pistas a Tamaño Normal”, ajusta todas las pistas a “Normal”. También puede usar el comando de teclado [Mayús.]+[2].

Los siguientes controles serán visibles: Solo, Número de Pista, Selector del Color, Volumen, Grabar preparada, Congelar, Congelar, Actividad de Entrada del teclado Musical (sólo pistas de instrumentos), Fundidos Automáticos (sólo pistas de audio) y el Panner.

- El tercer botón, “Pistas Grandes”, ajusta todas las pistas a “Grande”. También puede usar el comando de teclado [Mayús.]+[3].

Se visualizan el menú emergente de automatización (en modo Automatización) y el menú emergente de Selección de Entrada (sólo para pistas de audio).

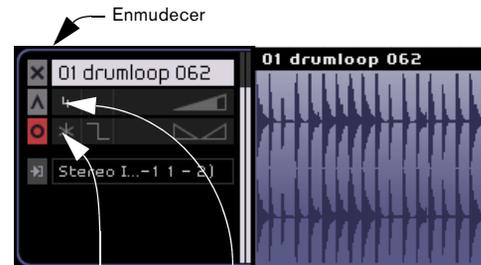
- El cuarto botón “Pistas a Tamaño Máximo” ajusta todas las pistas a su tamaño máximo. También puede usar el comando de teclado [Mayús.]+[4].

Los eventos sobre la pista se visualizan a tamaño máximo.

Controles de pistas

⚠ Haga clic en el botón “Pistas grandes” para mostrar todos los controles de pista disponibles.

Cada pista incluye un conjunto de controles de pista. Se describen a continuación.



Grabación preparada Solo

Enmudecer

Enmudecer detendrá toda la salida de cualquier pista en la que esté activada esta opción.

Para enmudecer una pista, dispone de las siguientes posibilidades:

- Active el botón “Enmudecer”.
- Seleccione la pista que desea enmudecer y pulse [M] en el teclado del ordenador.

Solo

Solo detendrá toda la salida de cualquier pista que no tenga la función Solo activada.

Para aplicar solo a una pista, dispone de las siguientes posibilidades:

- Active el botón “Solo”.
- Seleccione la pista a la que desee aplicar solo y pulse [S] en el teclado del ordenador.

Grabación preparada

Grabación preparada permitirá la grabación en la pista correspondiente. Se pueden grabar hasta 8 pistas a la vez.

Para activar la grabación, dispone de las siguientes posibilidades:

- Active el botón Grabación preparada.

- Seleccione la pista en la que desea grabar y pulsar [R] en el teclado del ordenador para que se active y desactive Grabación preparada.

Congelar Pistas de Audio

Los plug-ins de efectos (vea “[Referencia sobre los efectos](#)” en la [página 104](#)) pueden a veces requerir mucha capacidad de proceso. Si está usando un gran número de pistas de efectos, quizás llegue a un punto en el que el ordenador no pueda reproducir la pista correctamente (se enciende el indicador de Sobrecarga del Sistema, se producen sonidos similares a crujidos, etc.).

Para solucionar este problema, puede congelar la pista haciendo clic sobre el botón Congelar en el Inspector.



El botón Congelar está activado para esta pista

- El programa ahora renderiza la salida de la pista a un archivo de sonido, incluyendo todas las inserciones de efectos de pista.

Este archivo se deposita en la carpeta Freeze dentro de la carpeta de proyecto

- La pista congelada queda bloqueada y se impide su edición en la Zona de Arreglos.

Los efectos de pista congelados no pueden ser editados, añadidos o eliminados.

- En modo reproducción, el archivo de audio renderizado es reproducido. Todavía puede ajustar el volumen y el panorama y realizar ajustes de Ecuación, así como modificar los parámetros de los Efectos Globales y de Salida.

Después de congelar, oírás la pista reproduciéndose igual que antes, pero los efectos de pista no tendrán que ser calculados en tiempo real, liberando la carga sobre el procesador del ordenador. Habitualmente, congelará una pista cuando haya terminado de trabajar con ella y ya no desee editarla más.

Si necesita editar los eventos en una pista congelada o realizar ajustes para los efectos de pista, puede descongelar la pista haciendo clic nuevamente sobre el botón de Congelar. Esto reactivará los efectos de la pista congelada y hará desaparecer los archivos de congelado. Después de editar, puede congelar nuevamente la pista.

Congelar Pistas de Instrumentos

Los presets de pistas de instrumentos podrían requerir mucha potencia del procesador. Si está usando un ordenador relativamente poco potente o si está usando un gran número de pistas de instrumentos, quizás llegue a un punto en el que su ordenador no podrá manejar todas las pistas de instrumentos reproduciéndose simultáneamente en tiempo real (se encenderán las luces indicadoras de Sobrecarga del Sistema, oírás sonidos similares a crujidos, etc.). En este caso, debería considerar congelar la pista de instrumento. Esto también podría resultar útil para sonidos que hacen un uso intensivo de la memoria RAM, por ejemplo, para pre-cargar muestras. Al congelar la pista de instrumento, la RAM queda disponible para otros procesos, o plug-ins, etc.

Funciona del siguiente modo:

- Cuando congela una pista de instrumento, el programa renderiza un archivo de audio de la salida de la pista del instrumento (teniendo en cuenta todas las partes de instrumento no enmudecidas en la pista mencionada). Este archivo se deposita en la carpeta “Freeze” dentro de la carpeta de proyecto.

- La pista congelada queda bloqueada y se impide su edición en la Zona de Arreglos.

Los ajustes de los instrumentos congelados no pueden ser editados, añadidos o eliminados.

- Cuando inicia la reproducción, el archivo de audio renderizado es reproducido desde una pista de audio “invisible”, enrutada al canal del mezclador de la pista del instrumento. Por consiguiente, se aplicarán todos los efectos, así como la Ecuación y la automatización de la mezcla.

El resultado de Congelar es que obtiene exactamente el mismo sonido que antes, pero el ordenador no tiene que calcular en tiempo real el sonido de la pista de instrumento.

La función del congelar la pista del instrumento está disponible en la sección de los controles de pista.

1. Configure la pista de instrumento de modo que reproduzca lo que usted quiera.

Ello incluye realizar los ajustes precisos en la pestaña Instrumento de la Página del Inspector de Pistas.



2. Haga clic sobre el botón Congelar en la sección de los controles de pista.

Todavía podrá editar, reemplazar o eliminar efectos de eventos sobre el canal de la pista de instrumento después de congelar, pero no podrá cambiar los ajustes en la pestaña de Instrumentos.

3. Un diálogo de progreso se muestra mientras el programa renderiza la pista de Instrumento a un archivo de audio en su disco duro.

El botón de Congelar se ilumina y las partes de instrumento en la pista congelada quedan bloqueadas sin que puedan ser desplazadas.

4. Reproduzca el proyecto.

Oirá exactamente el mismo sonido que antes de congelar la pista de instrumento - ¡pero la carga de la CPU será considerablemente menor!

- Cualesquiera efectos de pista y ajustes de instrumento de la pista de Instrumento quedan congelados. De todos modos, siempre puede ajustar los Efectos Globales y de Salida, el volumen, panorama y Ecuación de las pistas de Instrumento congeladas.

Si necesita realizar ajustes (tanto a las pistas de Instrumento como a los ajustes de Instrumento en la pestaña Instrumento de la Página del Inspector de Pistas) deberá descongelar la pista de instrumento haciendo clic nuevamente sobre el botón Congelar. La pista de instrumento y los ajustes de Instrumento quedan restaurados y el "archivo congelado" renderizado es eliminado.

Selector de Color

Puede cambiar el color de la pista haciendo clic sobre el botón Selector de Color y escogiendo un color en la paleta Color que aparece. Todos los eventos y partes en dicha pista cambiarán su color consecuentemente. Tenga en cuenta que también puede cambiar el color en el Mezclador, vea "Configurar el color" en la [página 63](#).



Fundidos automáticos (sólo pistas de audio)

Junto al botón Congelar, el botón "Fundidos Automáticos" aplica un fundido corto a los bordes de todos los eventos en la pista.

⇒ Este botón sólo se encuentra visible si la correspondiente pista de audio se encuentra seleccionada.

Esta función es útil para eliminar sonidos plosivos o clics que puedan ocurrir al reproducir al reproducir sobre los bordes de los eventos.



La función Fundidos Automáticos se encuentra desactivada.



La función Fundidos Automáticos se encuentra activada.

Actividad de Entrada del Teclado Musical (sólo pistas de instrumento)

El indicador se ilumina ante cualesquiera actividades de entrada de teclados USB/MIDI conectados incluyendo actividades de controladores. También se ilumina cuando toca el Teclado Virtual, vea “[El Teclado Virtual](#)” en la [página 49](#).



La actividad de Entrada del Teclado Musical

Volumen y panorama de las pistas



Volumen de pista Panorama de pista Medidor de pista

El volumen de salida y panorama de las pistas se puede controlar directamente desde las pistas. Cuando su ratón se encuentra posicionado sobre el volumen o control de panorama, los valores respectivos se mostrarán a la izquierda.

Para ajustar el volumen o panorama

- Haga clic y mantenga pulsado el ratón y, a continuación, arrástrelo a la izquierda o derecha para ajustar el volumen o panorama.
- Efectúe un doble clic sobre los valores de volumen o panorama e introduzca un nuevo valor – para volumen el rango es de 0 a 120, para panorama el rango es de -100 a 100. Los valores negativos representan valores a la izquierda, y los positivos, valores a la derecha. También puede introducir L para totalmente a la izquierda, C para centro, o R para totalmente a la derecha.
- Haga clic en [Ctrl]/[Comando] para ajustar el volumen a 100 o el panorama a 0, que es el valor C.

Selección de entrada (sólo pistas de audio)

El menú emergente Selección de entrada le permite cambiar entre las entradas de la interfaz de audio. Haga clic sobre el campo de selección de Entrada para hacer visible el menú emergente. Todas las entradas disponibles en su interfaz de audio se mostrarán aquí.

Para obtener más información sobre la configuración de la interfaz, consulte el capítulo “[Configuración del sistema](#)” en la [página 92](#).

Medidor de pista

A la derecha de los controles de pista encontrará un medidor. Es la representación visual del nivel de salida de las pistas de audio y de instrumentos.

Imágenes de Pista

Si el botón “Mostrar Imágenes de Pista” se encuentra activado sobre el listado de pistas, y las imágenes de pista están asignadas, éstas se mostrarán a la derecha de los controles de pista. Las imágenes de pista se configuran en la pestaña Imágenes de la Página del Inspector de Pista, vea “[La pestaña Imágenes](#)” en la [página 64](#).



Automatización de pistas

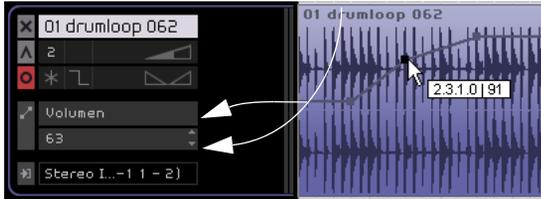
La automatización de pistas le permite realizar tareas como ajustar el volumen, el panorama y otros ajustes de forma automática mientras se reproduce el proyecto.

Por ejemplo, si desea que el sonido de la batería sea más suave al principio de la canción y que sea más alto al final, puede hacer que Sequel lo haga automáticamente.



Cuando el botón “Mostrar Automatización” se encuentra activado en la Zona Piloto, se dará cuenta de que aparecen unos nuevos controles de pista. Son los controles de automatización de pista.

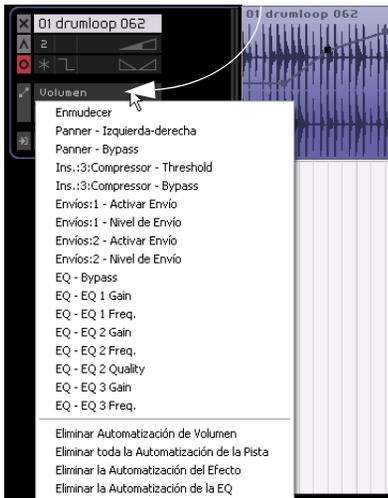
Controles de automatización de pista



Al hacer clic en el control en la parte superior se abrirá un menú emergente. Aquí puede escoger cuáles son los parámetros que desea automatizar. Puede automatizar múltiples parámetros de pista, pero sólo podrá visualizar un parámetro cada vez.

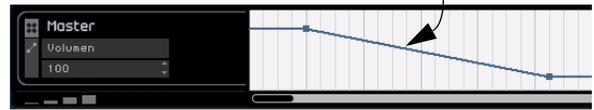
⇒ Sólo podrá editar eventos de automatización si activa el botón “Editar/Escribir Automatización” en la Zona Piloto, vea “Botones Automatización” en la página 44 and “Añadir automatización” en la página 31.

Menú emergente de automatización



Tenga en cuenta que la pista Maestra es ahora visible en la parte inferior de la Zona de Arreglos y ahora también puede ver sus parámetros. Uno de los parámetros más populares es la automatización de volumen, por ejemplo para realizar un fundido de salida al final de una canción.

Automatización maestra

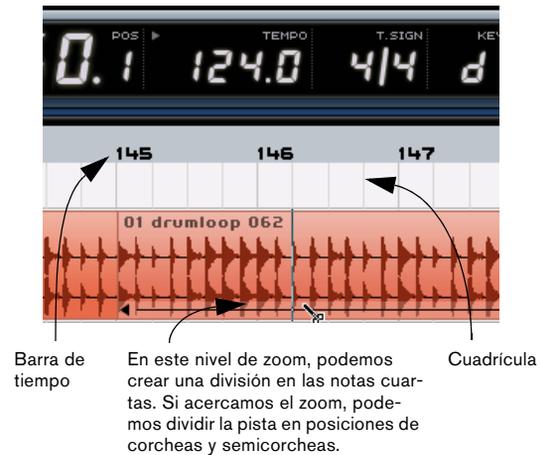


⇒ Aquí ha visto una introducción a las funciones de automatización de Sequel. Para obtener información más detallada sobre la creación y edición de tareas de automatización, consulte “Añadir automatización” en la página 31.

Barra de tiempo y cuadrícula

La barra de tiempo y la cuadrícula sirven como herramientas útiles para realizar ediciones más precisas y para bloquear eventos en el tiempo.

La resolución de la cuadrícula depende del grado en que la acerque o aleje con el zoom.



Barra de tiempo

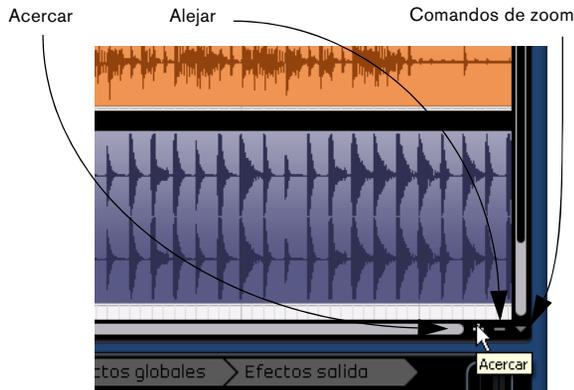
En este nivel de zoom, podemos crear una división en las notas cuartas. Si acercamos el zoom, podemos dividir la pista en posiciones de corcheas y semicorcheas.

Cuadrícula

Acercar el zoom en la Zona de arreglos

Hay varias formas de acercar y alejar el zoom en Sequel.

- Haga clic en la parte inferior de la regla, mantenga el botón del ratón pulsado y arrástrelo hacia arriba para agrandarlo o hacerlo más pequeño.
- Haga clic en el botón “+” o “-” en la esquina inferior derecha de la Zona de arreglos. “+” acerca el zoom, mientras que “-” lo aleja.



- Pulse la tecla [H] del teclado del ordenador para acercar el zoom y la tecla [G] para alejarlo.

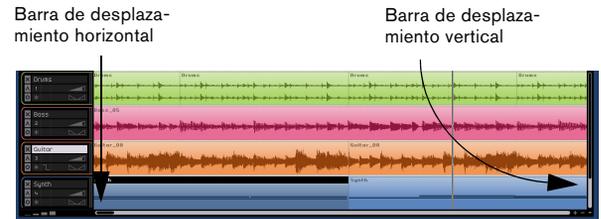
Comandos de zoom

A la derecha de los botones “+” y “-” encontrará el menú emergente de “Comandos de Zoom” con tres ajustes rápidos de zoom:

Opción	Descripción
Alejar al Máximo	Zoom al máximo de modo que queden visibles todos los eventos en la Zona de Arreglos.
Zoom de la parte seleccionada	Esta opción acercará el zoom y centrará el evento que ha seleccionado en la Zona de arreglos.
Restablecer configuración de zoom anterior	Esta opción restaurará la configuración de zoom que ha utilizado por última vez.

Desplazarse

Una vez acercado el zoom, lo más probable es que desee utilizar las barras de desplazamiento para moverse por la ventana.



- La barra de desplazamiento vertical se encuentra a lo largo del lado derecho de la Zona de arreglos y permite desplazarse arriba y abajo por el proyecto.
- La barra de desplazamiento horizontal se encuentra a lo largo de la parte inferior de la Zona de arreglos y permite desplazarse a la izquierda y la derecha por el proyecto.
- Asimismo, puede utilizar la rueda del ratón para desplazarse arriba y abajo o pulsar [Mayús]+rueda del ratón para desplazarse a la izquierda y derecha.

Trabajar con la Herramienta inteligente

Los eventos en Sequel tienen multitud de funciones integradas. Cuando desplaza el ratón sobre un evento, aparecen dichas funciones. Nos referimos a este comportamiento como la Smart Tool (Herramienta Inteligente).

Cambiar el nombre de un evento

En la parte superior se encuentra el nombre del evento. Para cambiar el nombre, haga doble clic en él y escriba un nuevo nombre.



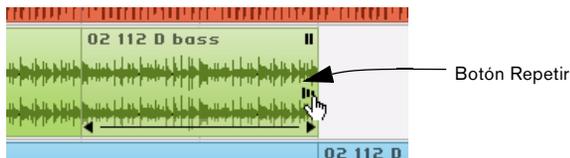
Enmudecer eventos

En la esquina superior derecha hay dos líneas que tienen un aspecto similar al de un botón de pausa. Al hacer clic aquí, el evento se enmudece. El evento se pone gris. Vuelva a hacer clic aquí para desenmudecerlo.



Repetir eventos

Justo debajo del botón Enmudecer se encuentra el control de repetición. Haga clic y mantenga pulsado, y arrastre hacia la derecha para crear múltiples copias del evento seleccionado.



Haga clic y mantenga pulsado el control Repetir sobre el evento.



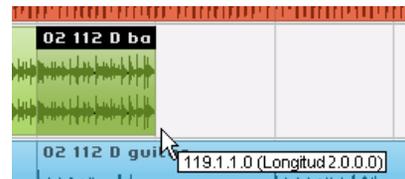
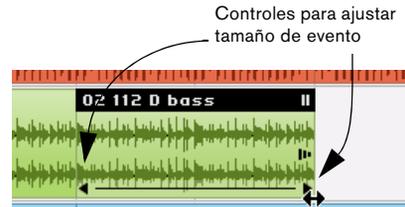
Mientras hace clic y mantiene pulsado, arrastre para repetir el evento.



Cuando suelte el botón del ratón el evento será repetido.

Ajustar el tamaño de los eventos

En las esquinas izquierda y derecha de la parte inferior hay controles para alargar o acortar los eventos. Haga clic y mantenga pulsado uno de ellos y arrástrelo a la izquierda o derecha para alargar o acortar el evento.



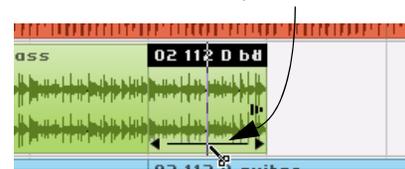
Cuando cambia el tamaño de un evento, la tira de información junto al cursor muestra la posición del compás y longitud de dicho evento.

No es posible agrandar un evento más de lo que lo era cuando se creó inicialmente.

Dividir eventos

Observe asimismo la línea que atraviesa el evento en la parte inferior. Al pasar el ratón sobre ella, cambia y se convierte en la herramienta Dividir. Simplemente haga clic en ella para dividir el evento.

Sitúe el ratón sobre la línea para obtener la herramienta Dividir



Dos eventos tras usar la herramienta Dividir

9

Zona múltiple

Introducción

La Zona múltiple es donde se realizan las mezclas, el procesamiento de efectos y las tareas de edición avanzadas del proyecto. La Zona Múltiple incluye un buscador de medios para encontrar todos los loops de audio y MIDI y una Página de Arreglos para que pueda llevar su proyecto en directo y mostrárselo al resto del mundo. Aquí es donde encontrará todas las preferencias del programa.



Hay seis botones en la parte izquierda de la Zona múltiple. Sólo es posible activar un botón a la vez. La Zona múltiple cambia según el botón que esté activado. Para activar un botón, simplemente haga clic en él.

Ajustar el tamaño de la Zona múltiple

Puede ajustar el tamaño de la Zona múltiple si hace clic en la barra que se encuentra en la parte superior y arrastra arriba o abajo.



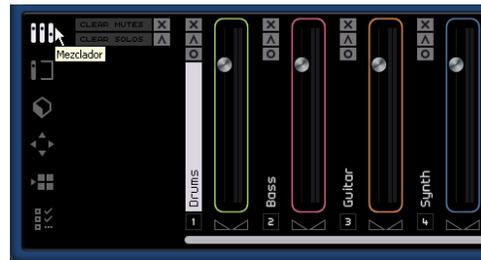
Haga clic aquí para ajustar el tamaño de la Zona múltiple.

- Tenga en cuenta que puede ocultar completamente la Zona múltiple haciendo clic sobre el botón en medio del borde inferior de la ventana del programa Sequel. Haga clic una segunda vez en el botón para volver a mostrar la Zona múltiple. También puede pulsar [E] en su ordenador para ocultar o mostrar la Zona múltiple.



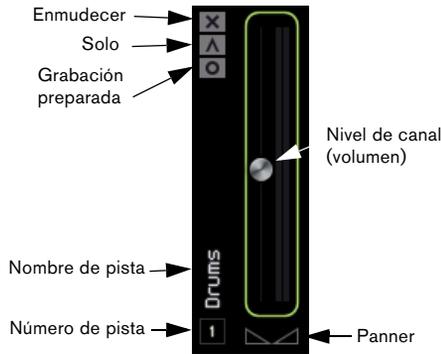
Página Mezclador

La Página Mezclador es donde realizará la mayor parte de las mezclas en Sequel. La Zona múltiple se convierte en un mezclador de pistas horizontal cuando se activa la Página Mezclador. Cualquier pista que haya creado en el proyecto se representará aquí.



Canales

Cada pista tiene su propio canal, que incluye un botón Grabación preparada, un botón Enmudecer y un botón Solo. Estos botones tienen la misma funcionalidad que los botones correspondientes que hay en el área de controles de pista de la Zona de arreglos.



Cada canal tiene asignada una etiqueta y un número. Estas etiquetas y números se corresponden con los que se encuentran en las pistas en la Zona de arreglos.

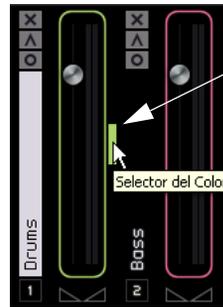
Nivel (volumen) y panorama de canal

Cada canal dispone de un fader para controlar el volumen de la pista y de un panoramizador. Los controles funcionan de forma paralela con los que se hallan en los controles de pista. Si baja el volumen aquí, el volumen también bajará en la sección de los controles de pista y viceversa. Recuerde que puede restablecer estos controles a la configuración por defecto si mantiene [Ctrl]/[Comando] y hace clic sobre ellos.

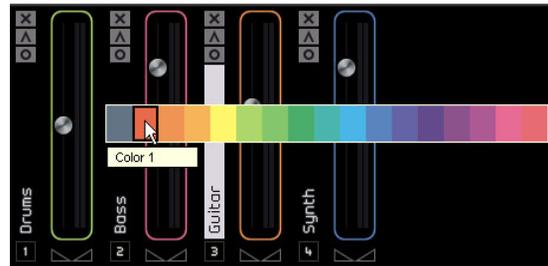
Configurar el color

Cuando para configurar una pista se arrastra un bucle o un preset de instrumento en la Zona de arreglos, Sequel asigna automáticamente un color de pista. El color específico que será asignado depende del tipo de instrumento, por ejemplo, a los sonidos de percusión les será asignado un color, a los de guitarra otro, y así sucesivamente.

Cada canal en el Mezclador también incorpora la opción de cambiar el color de la pista. Para hacerlo, desplace el ratón sobre la parte derecha del canal. Aparecerá un Selector de Color en forma de una pequeña caja.



Sitúe el cursor aquí para ver el selector de colores.



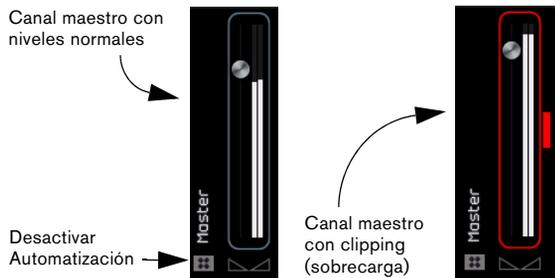
Haga clic sobre el Selector de Color para escoger entre un rango de colores. Se cambiará el color también de todos los eventos de la pista.

Desplazarse

Cuando tiene múltiples pistas en su proyecto, quizás no pueda verlas todas a la vez en el Mezclador. Utilice la barra de desplazamiento de la parte inferior para desplazarse a la izquierda o derecha para encontrar una pista específica.

Canal maestro

El canal maestro es la salida de todas las pistas combinadas. Se encuentra en la parte derecha del Mezclador. Este canal dispone de un fader de volumen, un panoramizador y un botón para desactivar la automatización maestra (vea “Eliminar y desactivar la automatización” en la [página 32](#)).



Si está recortando el canal maestro, el canal cambiará a color rojo. Baje el nivel del fader para volver a ajustar el nivel normal para el canal, o bien, baje todos los fader de pista hasta el mismo nivel para reducir el volumen que llega al canal maestro. Haga clic en el botón Sobrecarga de audio para restablecer el indicador de clipping.

Página Inspector de pistas

La Página del Inspector de Pista es donde usted encontrará los ajustes relacionados con la pista en Sequel, incluyendo todos los ajustes de efectos. Esta página tiene algunas similitudes con la Página Mezclador, ya que el canal maestro sigue estando en el lado derecho. Sin embargo, en este caso, sólo hay una barra de canal que representa la pista seleccionada en la Zona de arreglos.



Sólo puede editar los ajustes de una pista de uno en uno. Para editar una pista determinada, selecciónela en la Zona de Arreglos para hacer aparecer sus ajustes en la Página del Inspector de Pista.

La Página del Inspector de Pistas dispone de siete pestañas. Puede hacer clic sobre una pestaña para acceder a sus controles y ver qué ajustes ya se encuentran aplicados en la misma.

La pestaña Imágenes

En la pestaña Imagen de la Página del Inspector de Pista puede escoger una Imagen de Pista para la pista seleccionada. Puede resultar útil si desea poder reconocer sus pistas de un vistazo; por ejemplo, en actuaciones en directo. Puede escoger imágenes del Contenido de fábrica o añadir nuevas imágenes a la Librería de Usuario. También puede cambiar el tamaño y el tinte de las imágenes o incluso girarlas.

Añadir Imágenes de Pista de fábrica

Proceda como sigue:

1. Seleccione la pista sobre la cual desea aplicar una imagen de pista y abra la pestaña Imágenes. Se mostrarán las imágenes de pista disponibles en el contenido de fábrica incluido.



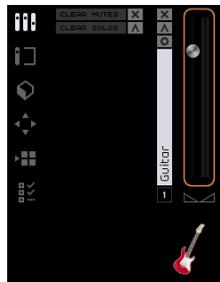
2. Escoja una de las imágenes del Contenido de fábrica haciendo clic sobre la misma.

La imagen se visualizará sobre la pestaña Imágenes, en la correspondiente tira de canal de la Página de Mezclador, y en el listado de pistas para la pista seleccionada en la Zona de Arreglos (si el botón Mostrar Imágenes de Pista se encuentra activado).

La imagen seleccionada se muestra sobre la pestaña Imágenes...



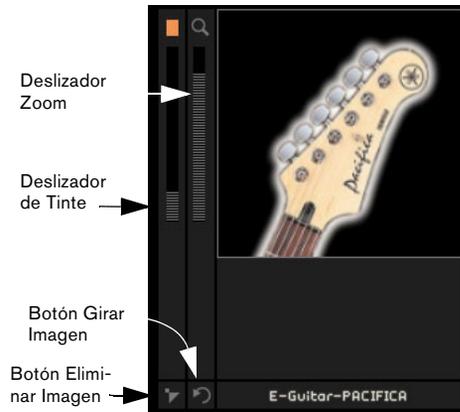
...en el listado de pistas...



...y sobre el Mezclador (quizás tenga que cambiar el tamaño de la Zona múltiple para ver las imágenes).

En la pestaña Imágenes, ahora puede editar la imagen de la pista de las siguientes maneras:

- Incremente el tinte de la imagen en el color de pista, o reduzca el tinte a cero desplazando el deslizador hacia arriba o abajo.
- Cambie el tamaño de la imagen de pista usando el deslizador de Zoom y haciendo clic y arrastrando la imagen en el visor de Imagen de Pista para mostrar la parte de la imagen deseada.
- Cambie la orientación haciendo clic sobre el botón Girar Imagen.



3. Si no le gusta la imagen de pista asignada, puede seleccionar otra o hacer clic el botón Eliminar Imagen.

- También puede esconder todas las imágenes de pistas haciendo clic sobre el botón Mostrar/Ocultar Imágenes de Pista sobre el listado de pistas superior.



Añadir Imágenes de Pista personalizadas

También puede añadir sus propias imágenes, las cuales pasarán a formar parte de la selección de Librería en la pestaña Imágenes. Se da soporte a los siguientes formatos: *.bmp, *.jpeg y *.png.

Proceda como sigue:

1. Vaya al lugar en su ordenador donde almacena la imagen que desea asignar, haga clic sobre la misma para seleccionarla y arrástrela hasta el visor de Imágenes de Pista.



Tan pronto como deje ir el botón del ratón, la imagen escogida se mostrará en el listado de pistas, en el mezclador y en el contenido de Librería de la pestaña Imágenes.

Contenido de Librería



La imagen de pista asignada queda almacenada en la carpeta de Contenido de usuario especificada en la página de Configuración del Programa, vea [“Ubicación del contenido del usuario”](#) en la [página 81](#).

2. Para borrar una imagen de su librería, selecciónela y haga clic sobre el botón Eliminar imágenes seleccionadas de la librería. Para borrar varias imágenes a la vez, puede seleccionarlas mediante [Ctrl]/[Comando] y haciendo clic sobre las mismas.

Tenga en cuenta que esta acción sólo es posible para sus propias imágenes, el Contenido de fábrica no puede ser borrado.

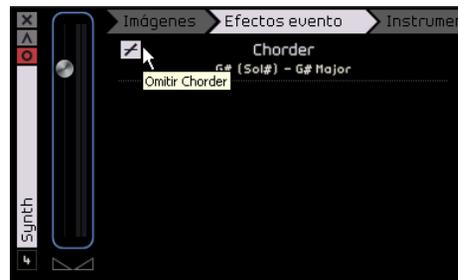
Pestaña Efectos de evento (sólo pistas de instrumentos)

La pestaña Efectos de evento sólo funciona con pistas de instrumentos. Incluye dos efectos: un Chorder y un Arpeggiador.

Ajuste los parámetros del efecto hasta que obtenga el resultado deseado.

Chorder

El efecto Chorder reproduce automáticamente acordes al pulsar una nota en el teclado MIDI. Es ideal si tiene problemas para tocar partes en el teclado.



Use el botón “Omitir Chorder” para circunvalar el efecto. En el menú desplegable, puede seleccionar el tipo de acordes que desea que se generen.

Arpeggiator

El efecto Arpeggiator crea automáticamente patrones basados en las notas que toca, con un ritmo excepcional y un efecto realmente fascinante. Crea este patrón mientras se pulsa una nota. Cuando se suelta, el patrón se detiene.



Con el parámetro Cuantizar puede configurar la resolución de los patrones que crea el efecto Arpeggiator.

Con el parámetro Tesitura (Octavas) puede determinar el número de octavas que tendrá el patrón por arriba o por debajo de la nota que está reproduciendo.

Transpose Step determina cuantos pasos cambiará el patrón cada vez que se reinicie.

Transpose Play Direction determina si la tonalidad del patrón subirá, bajará o una combinación de ambas.

Arpeggiator Play Mode determina qué tipo de patrones serán reproducidos. Si se pulsa una nota en el modo de frases, se reproducirá una escala y el efecto arpeggiator no reconocerá los acordes.

Use el botón "Omitir Arpeggiator" para circunvalar el efecto.

Pestaña Instrumento (sólo pistas de instrumentos)

La pestaña Instrumento sólo funciona con pistas de instrumentos. Contiene ocho controles fijos para cada instrumento.



Haga clic aquí para acceder a los presets.

- Para cambiar el valor de un control, haga clic en él y arrástrelo a la izquierda o derecha.

Para obtener información sobre lo que hace cada parámetro, consulte el capítulo "Referencia sobre los efectos" en la página 104.

- Para aplicar un preset de instrumento, haga clic en el botón de preset para abrir el menú emergente de presets.



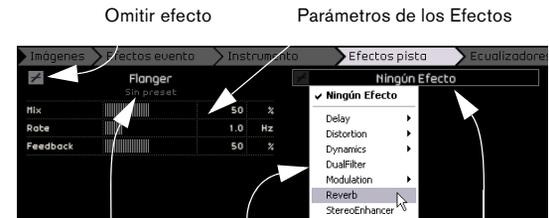
- A continuación, puede usar los filtros de categoría y sub-categoría para encontrar un preset adecuado. Seleccione un preset en la parte derecha y haga clic sobre el botón Cerrar para cerrar el menú.

Para obtener más información sobre los filtros de categoría, consulte la sección "Página MediaBay" en la página 70.

El botón Reinicializar ajustará de nuevo el preset y la configuración originales del instrumento a los valores por defecto.

Pestaña Efectos pista

Cada pista tiene dos efectos de inserción pre-fader. Es decir, al subir o bajar el fader de la pista, la cantidad de la señal de audio que se envía al efecto no se ve afectada.



Presets de efectos Lista de efectos Seleccionar tipo de efecto

Use el menú emergente "Seleccionar tipo de efecto" para seleccionar un efecto y aplicarlo a la pista. Cada efecto cuenta también con presets a los que se puede acceder si se hace clic en el campo de preset del efecto. Seleccione un preset en el menú y haga clic sobre el botón Cerrar para cerrar la ventana de presets.

Los efectos de pista se pueden omitir si se activa el botón "Omitir efecto".

Cada pista también incorpora un compresor integrado situado como pre-fader, pero post-ecualización, lo cual implica que la señal de audio es enrutada por las dos inserciones de efectos, después por la EQ, y finalmente el compresor.



El deslizador Threshold determina la cantidad de compresión que será aplicada a la señal, lo que configura un nivel de umbral. Cuando la señal sobrepasa este nivel, el compresor reduce el nivel de la señal. O, en otras palabras: cuanto más a la derecha lo arrastre, más compresión obtendrá. Gain reduction refleja la cantidad de ganancia o de volumen que se atenúa.

⇒ También puede seleccionar un preset en el menú emergente de preset de Compresor.

El compresor se puede omitir si se activa el botón "Omitir Compresor".

Pestaña Ecualizadores

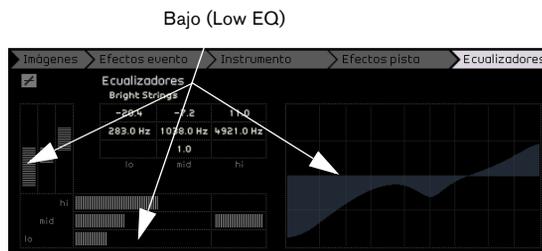
La pestaña Ecualizadores tiene un EQ de tres frecuencias: frecuencia de bajo, frecuencia media y frecuencia de agudos.

La frecuencia de bajo ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos bajos. La frecuencia media ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos medios. La frecuencia de agudos ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos agudos.



Agudos (Hi EQ)

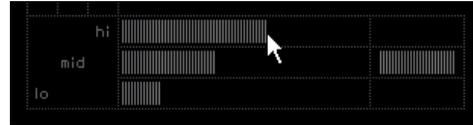
Media (Mid EQ paramétrico)



Bajo (Low EQ)

Ajustar la frecuencia

Puede ajustar la frecuencia de cada EQ si hace clic en el deslizador de frecuencia y lo arrastra a la izquierda o derecha.



Ajustar el nivel (ganancia)

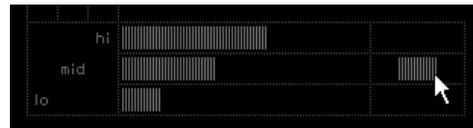
Puede ajustar el nivel de EQ si sube o baja el deslizador de ganancia de bajo, ganancia media o ganancia de agudos.

Para ello, haga clic y arrastre arriba o abajo el deslizador correspondiente.



Ajustar el ancho

El EQ medio es un EQ paramétrico; es decir, el intervalo de frecuencias de este EQ se puede ampliar o acortar. Para ello, haga clic en el deslizador Ancho medio y arrástrelo a la derecha para ampliar el intervalo o a la izquierda para acortarlo.



Presets de EQ y Omitir ecualizadores

Sequel tiene presets de EQ integrados a los que puede acceder si hace clic en el campo de presets y selecciona un preset en el menú emergente. Seleccione Reinicializar para reestablecer los valores por defecto.

Para omitir el EQ, haga clic en el botón “Omitir ecualizadores”.



Pestaña Efectos globales

Cada proyecto puede tener dos efectos de envío a los que se conoce como “Efectos globales”. Puede seleccionar cualquiera de los efectos disponibles como efectos globales.

El uso de efectos globales puede ayudar a reducir la carga de la CPU del ordenador. Si, por ejemplo, detecta que está usando la misma reverberación en todas las pistas, puede crear una reverberación de tipo “Efectos globales” y utilizar el fader Cantidad (vea abajo) para enviar la señal a esa reverberación.



Cada efecto global cuenta asimismo con presets a los que se puede acceder al hacer clic en el campo “Preset de efecto”.

En este menú, puede elegir un preset. Haga clic sobre el botón Cerrar para cerrar la ventana de presets.

⇒ Tenga en cuenta que los efectos globales existen sólo una vez para su proyecto, es decir, los efectos en esta página no cambiarán al cambiar a otra pista.

Para obtener información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte [“Referencia sobre los efectos”](#) en la [página 104](#).

Fader Cantidad

Para ajustar la cantidad de señal que se aplica al envío, use el fader Cantidad. Puede desactivar un envío para una pista en particular haciendo clic sobre su respectivo botón de Omitir Efecto.



Pestaña Efectos de salida

Puede aplicar dos efectos personalizados y dos efectos de salida fijos al canal maestro. Estos efectos son pre-fader, igual como los efectos de pista.



Los dos efectos fijos son Maximizer y StereoEnhancer. Ambos se controlan con los deslizadores y con un botón de omisión.

“Maximizer” aumenta el volumen general sin causar clips.



El efecto “StereoEnhancer” reparte la imagen estéreo para propocionar al proyecto una mayor sensación de espacio.

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo [“Referencia sobre los efectos”](#) en la [página 104](#).

Página MediaBay

La Página MediaBay es un explorador de bucles de audio e instrumentos, presets de instrumentos y presets de pistas. Esta página es extremadamente útil porque no sólo le permite introducir manualmente un nombre para buscar en la parte superior de la página, sino que también le permite definir lo que se conoce como tags, es decir, atributos para cada uno de sus archivos de medios y así ayudarle a reducir el tamaño de la lista de resultados.



Filtrar archivos de medios

Los tags (también conocidos como etiquetas) predefinidos para los archivos de medios incluyen artículos tales como Category/Sub Category (Categoría/Sub Categoría), Style/Sub Style (Estilo/Sub Estilo), Character (Carácter), Rating (Puntuación), Tempo, Bars & Beats (Compases y Tiempos) y muchos otros.

Category	Sub-Category	Style	Sub-Style	Character
Accordion	A. Bass	Alternative/Spide	Big Pop	Acoustic
Bass	E. Bass	Rebient/Chillout	Africa	Bright
Braze	Other	Blues	Alternative Rock	Clean
Chromatic Perc	Synth Bass	Classical	Bata	Dark
Drum/Perc		Country	Ballet	Dissonant
Ethnic		Electronics/Bance	Big Beats	Distorted
Guitar/Plucked		Experimental	Blues Rock	Dry
Keyboard		Jazz	Britpop	Electric
Musical FX		Pop	Classic House	Ensemble
Organ		Rock/Rebel	Classic R&B	Homonic
Piano		Urban Hip-Hop / R	Country/Rebent	Mojo
Sound FX		World/Ethnic	Dark/Rebient	Minor
Strings			Blaco	Percussive
Synth Lead			Downbeato	Processed
Synth Pad			Drum n. Bass/J	Single
			Duo	Soft

La Página MediaBay está compuesta por cinco columnas (o "filtros") que se usan para reducir la lista de archivos de medios. Haga clic sobre una de las entradas en la lista de la columna para mostrar sólo aquellos archivos que contienen el atributo deseado. Los resultados aparecerán totalmente a la derecha de la página MediaBay. Cuando ajusta el filtro de categoría, sólo estarán disponibles las sub categorías, estilos y sub estilos para las que se encontraron archivos, y todas las demás aparecerán bloqueadas en gris. El número visualizado después del nombre de un filtro indica cuántos archivos encajan con dicho criterio.

Si la página MediaBay está en primer plano, puede usar las teclas de flecha para pasar de una columna a otra y pulsar [Ctrl]/[Comando]+barra espaciadora para seleccionar o deseleccionar la entrada de filtro actual.

En la parte superior izquierda de la página MediaBay encontrará el menú emergente de selección de contenidos. Aquí es donde usted puede decidir qué contenido querrá usar con las funciones de búsqueda de la página MediaBay.



Aunque Sequel viene con miles de fantásticos loops, quizás desee añadir loops de otras librerías o contenido que haya creado usted mismo. Para poder separar el contenido de fábrica de sus propias librerías, Sequel tiene una estructura de carpetas que permite la organización de archivos de medios de forma clara y precisa. Para añadir una nueva librería de un CD o DVD, cree una nueva subcarpeta dentro de la carpeta "VST Sound" de su disco duro, escoja un nombre significativo y copie todos sus archivos a esta subcarpeta. Si su contenido está localizado en cualquier otro lugar, cree un atajo/alias para esta subcarpeta. Más tarde podrá navegar por esta carpeta seleccionándola desde el menú emergente de selección de contenidos en la página MediaBay.

Si selecciona "Contenido del usuario" sólo se le mostrarán aquellos archivos que usted haya añadido a la carpeta de Contenido del usuario en su disco duro. Los loops que añada a la página MediaBay usando la técnica de arrastrar y soltar se copiarán automáticamente a la carpeta de Contenido del usuario, vea "Añadir contenido" en la [página 73](#). Puede especificar la Localización de Contenido del Usuario en la página de Configuración del Programa, vea "La Configuración del programa" en la [página 81](#).

⇒ Después de que haya añadido nuevo contenido a Sequel, la página MediaBay tiene que aprender sobre aquellos contenidos que hayan sido añadidos para escanear dichos nuevos contenidos. En el PC, está acción ocurre

automáticamente cuando el transporte se encuentra detenido, así que asegúrese de que Sequel no está reproduciendo cuando añada loops. En el Mac, deberá reiniciar Sequel después de añadir nuevos contenidos.

Para especificar atributos de sus archivos de medios, seleccione el archivo de modo que sea visualizado a la derecha de la página MediaBay, haga clic en las columnas de tag y seleccione un valor de tag desde el menú emergente, o introduzca un nuevo valor numérico (dependiendo del tipo de valor del flag).

Mostrar loops, sonidos y pistas

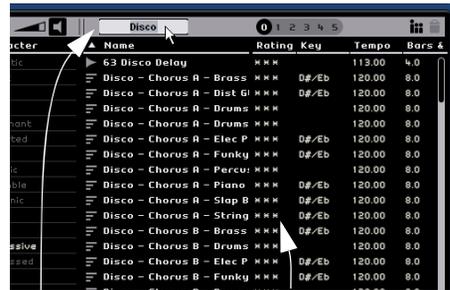
Con los botones Mostrar loops, Mostrar sonidos y Mostrar pistas es posible decidir los tipos de archivos que desea buscar.



Al activar el botón "Mostrar loops" sólo se mostrará el contenido de audio y de loops de instrumentos. Con el botón "Mostrar sonidos" sólo se mostrarán los presets de instrumento y los presets de pista de instrumento, así como el botón "Mostrar Pistas" se usa para mostrar los presets de pistas de audio.

Buscar por nombre de archivo

En la parte superior derecha de la página MediaBay encontrará el campo de Filtro de Texto donde puede escribir un nombre para buscarlo. Al pulsar [Retorno], se mostrarán los resultados a la derecha.



Campo de búsqueda Resultado de búsqueda

Ajustar un filtro de clasificación

Junto a éste se encuentra el ajuste de Filtro de clasificación. Puede utilizar este filtro para excluir los bucles y parches a los que ha asignado una clasificación baja. Cualquier archivo con una clasificación inferior a la especificada aquí se filtrará y excluirá.



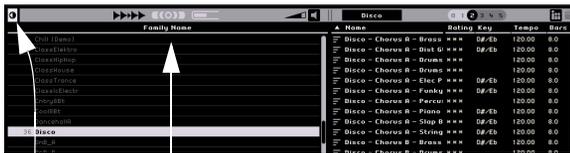
Mostrar elementos de familia

Cuando selecciona un loop, el botón “Mostrar elementos de familia” aparece totalmente a la derecha. Al activar este botón, se filtran los resultados para que solamente se muestren los bucles que forman parte de la misma familia.

Mostrar elementos de familia



El menú Nombre de familia también aparece, que le permite examinar todas las familias de bucles de Sequel.



Volver Nombre de familia

Utilice el botón Volver que se encuentra en la esquina superior izquierda para volver al menú anterior.

Suprimir los medios seleccionados

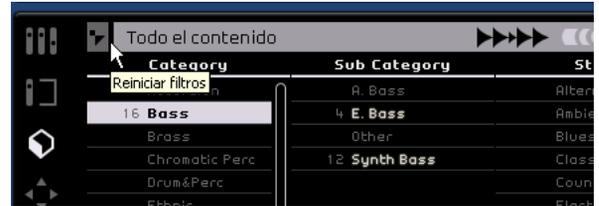
Junto al botón “Mostrar elementos de familia” se encuentra el botón “Suprimir los medios seleccionados”. Para borrar un archivo de medios (un loop, un preset de pista o un preset de efectos), selecciónelo y haga clic sobre este botón. Aparecerá un diálogo donde tendrá que confirmar que desea borrar este archivo de medios. Seleccione “Suprimir” para continuar o “Cancelar” para cerrar el cuadro de diálogo sin suprimir el medio.



⇒ Este botón sólo aparece con el contenido de usuario. Los loops del contenido de fábrica no pueden ser borrados.

Reiniciar filtros

Para reiniciar todos los filtros, haga clic en el botón “Reiniciar filtros” en la esquina superior izquierda de la página.



Añadir medios al proyecto

Cuando encuentre el medio que está buscando, puede hacer clic en uno de los resultados y arrastrarlo y soltarlo directamente en la Zona de arreglos o preescucharlo (vea abajo).

Escuchar previamente un medio

En la parte superior central de la página MediaBay encontrará el deslizador “Volumen de preescucha” y el botón “Activar modo de preescucha”. Si el Modo preescucha está activado y usted hace clic sobre un loop o un sonido, lo oírá reproducirse. Para detener la preescucha, haga clic nuevamente. Si ejecuta una preescucha mientras reproduce el proyecto, se usarán el tiempo y la tonalidad del proyecto para la preescucha. Si desea preescuchar el archivo de medios en su tiempo y tonalidad originales, asegúrese de que la reproducción se encuentra detenida. El deslizador “Volumen de preescucha” controla el volumen de la preescucha. Haga clic y arrastre el deslizador a la izquierda o derecha para bajar o subir el volumen. Cuando arrastre un archivo desde la página de MediaBay hasta la Zona de Arreglos se adoptará el volumen de preescucha, pero sólo si lo arrastra a un área vacía, creando una nueva pista. Puede hacer clic sobre el botón “Activar modo de preescucha” para desactivar la función de Preescucha

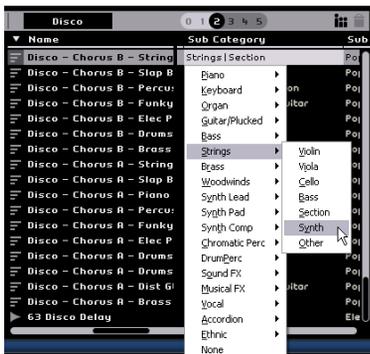


Cambiar los atributos de los archivos multimedia

También puede cambiar los atributos asociados a un archivo. Para hacerlo, haga clic sobre el correspondiente loop, sonido o archivo de pista en la página MediaBay y realice las siguientes acciones:

- Para cambiar la clasificación, haga clic sobre el campo correspondiente para resaltarla, y después arrastre con el ratón en el campo de Clasificación hasta conseguir el valor deseado.
- Para cambiar los atributos de Nombre, Tempo o Compases y Tiempos, haga clic sobre el campo correspondiente para resaltarlo, después haga clic nuevamente e introduzca el nuevo valor.
- Para cambiar los atributos de Tonalidad, Sub Estilo y Sub Categoría haga clic sobre el campo correspondiente para resaltarlo, después haga clic nuevamente para abrir un menú emergente donde podrá escoger un nuevo valor.
- Para cambiar el atributo de Carácter, haga clic sobre el correspondiente campo para resaltarlo, y después haga clic nuevamente para abrir un diálogo donde podrá cambiar los ajustes.

⇒ Tenga en cuenta que puede seleccionar varios archivos simultáneamente para cambiar sus tags de una sola vez si mantiene apretados [Mayús.] o [Ctrl]/[Comando].



Añadir contenido

Puede arrastrar y soltar sus propios eventos, partes e incluso carpetas enteras en la página MediaBay. Se guardará un duplicado de los archivos correspondientes en la “Localización del Contenido de Usuario” especificada en la Configuración del Programa.

Seleccione un evento y arrástrelo a la página MediaBay. Si está arrastrando un evento de audio, se abrirá el diálogo “Guardar loop de audio”. Si está arrastrando una parte de instrumento, se abrirá el diálogo “Guardar loop MIDI”.

Aquí puede aplicar meta datos a los loops basados en los atributos listados junto a la parte izquierda de la ventana. Haga clic junto al atributo y seleccione un valor en el menú emergente que aparece. Si configura estos atributos le resultará más fácil organizar y buscar los archivos en un momento posterior.



Puede nombrar los loops en la parte inferior de la ventana.

Haga clic sobre “OK” para añadir los loops a su contenido de usuario.

El Editor

El Editor le permite realizar ediciones avanzadas de sus eventos de audio y partes de instrumentos, incluyendo estirado de audio, inversión y cuantización. La Página Editor estará vacía si no ha seleccionado ningún evento en la Zona de arreglos. Si ha seleccionado un evento de audio, el Editor se convertirá en un Editor de Muestras. Si hay una parte de instrumento seleccionada, aparecerá el Editor de teclas.



Editor de muestras

El Editor de muestras le permite editar archivos de audio. El evento de audio seleccionado aparece en el centro de la Página Editor. Aquí puede ver una representación detallada de la forma de onda del archivo de audio.



Acercar y alejar →

Puede acercar y alejar el zoom con los botones + y - que se encuentran en la esquina inferior derecha. También puede hacer clic en la regla situada en la parte superior de la página del editor y arrastrarla hacia arriba para alejar

el zoom o hacia abajo para acercar el zoom. Después de acercar el zoom, puede usar la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte inferior para desplazarse a la izquierda o derecha.

⚠ Tenga en cuenta que si cambia los ajustes de eventos para el Stretch Mode, Optimization, Cuantizar y Swing, o usa la función de Bloquear Transposición, todas las copias de este evento en la Zona de Arreglos también serán modificadas. Aun así, el archivo original en el MediaBay no se verá afectado.

Añadir silencio

Puede añadir silencio a un evento seleccionado una sección del mismo (haciendo clic y arrastrando) y después pulsando [Supr.] o [Retroceso] en el teclado de su ordenador. Se trata de un proceso no-destructivo y no afectará al archivo de audio en modo alguno.



Volumen

Puede ajustar el volumen del evento. Esto no guarda relación alguna con el volumen de la pista.

- Para ajustar el volumen, haga clic y arrastre el ratón hacia arriba o abajo.
- También puede hacer doble clic e introducir un valor de -64 a 24. 0 (cero) es el valor por defecto.

Enmudecer

Puede enmudecer el evento si activa el botón “Enmudecer”. Desactive el botón para desenmudecer el evento.

Transposición

Puede cambiar la tonalidad del evento si ajusta el valor de transposición.

- Para cambiar la tonalidad haga clic sobre el campo de dicho valor y arrástrelo hacia arriba o abajo.
- También puede hacer doble clic e introducir un valor de -24 a 24. 0 (cero) es el valor por defecto.

Bloquear transposición

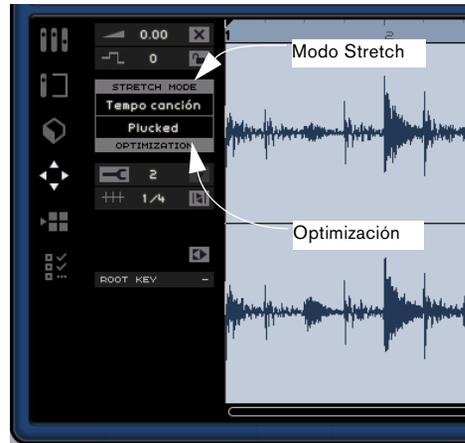
Si se activa Bloquear transposición, se bloqueará el valor de transposición original del evento. No se aplicará ningún otro cambio de transposición global al evento en todo el proyecto.

Modo Stretch

Aquí puede elegir entre los modos de stretch “Tempo canción” y “Original”. Solo tiene que hacer clic en uno de ellos para cambiar de uno a otro.

- Al activar “Tempo canción” se bloqueará el tempo del evento al tempo del proyecto. Esta función no cuantiza el audio, sino que ajusta el tamaño del evento para que se reproduzca con el tempo del proyecto.
- “Original” permite que el evento conserve el tempo original. Cualquier cambio realizado en el archivo en el modo “Tempo canción” se deshará al seleccionar “Original”. Cuando vuelva al modo “Tempo canción”, se desharán los cambios que hubiera realizado.

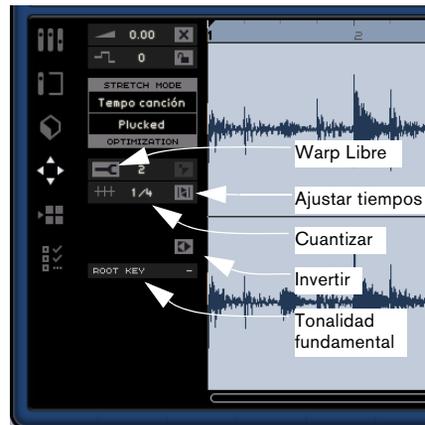
Por favor, tenga en cuenta que esto no incluye ningún ajuste que hubiera realizado con el herramienta Warp Libre, vea “[Warp Libre \(modo “Tempo canción”\)](#)” en la [página 76](#).



Optimización

En función del tipo de instrumento grabado en el archivo de audio, puede configurar una opción distinta para alcanzar el mejor resultado posible de stretch. Por ejemplo, seleccione la opción “Drums” para los sonidos de percusión y “Solo” para los instrumentos de viento solo. El valor predeterminado es “Mix”, pero es posible que merezca la pena probar otras opciones si no está satisfecho con el resultado de un ajuste de tempo.

Invertir



Esta función invierte el audio seleccionado, como cuando se reproduce una cinta en sentido contrario. También puede seleccionar una región y aplicar la función Invertir sólo a esta selección. Tenga en cuenta que si hace clic sobre el botón Invertir se descartarán todas las pestañas warp (vea más abajo) que haya realizado hasta ese momento.

⚠ Si tiene varias copias de un evento y usa la función Invertir para una de ellas, sólo dicho evento será modificado. Todas las otras copias se quedarán como están. El evento modificado cambiará de color.

Cuantizar (modo “Tempo canción”)

Seleccione un valor de cuantizar en el menú desplegable. Este valor se usará para todas las funciones relacionadas con cuantizar, como swing y tresillos. También determina la resolución de la cuadrícula para el Editor de muestras.

Ajustar tiempos (modo “Tempo canción”)

Ajustar tiempos cuantizará de forma automática el evento de audio al tempo de proyecto según el valor “Cuantizar”. Consulte el capítulo “Funciones avanzadas” en la [página 83](#) para obtener más información.

Swing (modo “Tempo canción”)



Swing aparece cuando se ha activado “Ajustar tiempos”. Swing le permite añadir una sensación más natural al evento de audio. Haga clic y arrastre el deslizador a la izquierda o derecha para añadir o suprimir el swing. El efecto de usar swing depende del valor “Cuantizar”. Si, por ejemplo, ha configurado corcheas, sólo se verán afectadas las corcheas al cambiar la cantidad de swing.

Warp Libre (modo “Tempo canción”)



“Warp Libre” le permite ajustar manualmente el cómo la señal de audio se alinea con los compases y tiempos y esencialmente “estira” el audio. Puede dibujar marcadores Warp y desplazarlos a derecha o izquierda para cambiar la precisión rítmica y estirar la duración del audio. Al hacer clic sobre el botón “Tiempos Warp”, visualizará la rejilla de Cuantización (la cual cambia según el valor ajustado en el menú emergente de Cuantización) y cambiarla con la herramienta Warp. Consulte “[Cuantización y warp de audio](#)” en la [página 85](#) para obtener más información.

⇒ Los ajustes de warp se guardan junto al proyecto.

⚠ Si tiene varias copias de un evento y usa la función Warp Libre para una de ellas, sólo dicho evento será modificado. Todas las otras copias se quedarán como están. El evento modificado cambiará de color.

Número de compases

Esta opción le permite introducir manualmente la duración de los eventos de audio en compases. Esto es útil si la duración del evento de audio no se ha detectado, pero conoce su duración en compases.

Reinicializar Ajustes de Warp

Reinicializar Ajustes de Warp reinicializará todos los cambios que haya efectuado con Warp Libre activado. Esta función borra todos los marcadores warp, y restaura los compases y los tiempos a sus ajustes originales. El modo Tiempos Warp también será desactivado.

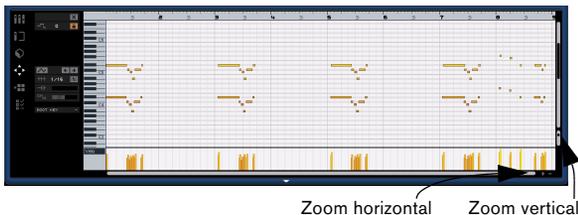
Cuando la sección Stretch mode/Optimization está resaltada, el warp libre ha sido aplicado al evento de audio activo.

Tonalidad fundamental

Indica la tonalidad (A [la], Bb [sib], C# [do#], etc.) del evento. Si esta información no está incluida en los metadatos, no aparecerá nada aquí.

Editor de teclas

El Editor de Teclado le permite efectuar varios cambios a la parte de instrumento. La parte de instrumento seleccionada en la Zona de arreglos aparece en el centro del Editor de teclas. Aquí puede desplazar, editar e incluso diseñar los datos.



Puede acercar y alejar el zoom con los botones + y - que se encuentran en la esquina inferior derecha. También puede hacer clic en la regla situada en la parte superior de la página del editor y arrastrarla hacia arriba para alejar el zoom o hacia abajo para acercar el zoom. Después de acercar el zoom, puede usar la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte inferior para desplazarse a la izquierda o derecha, y la pequeña barra de desplazamiento

del lado derecho para desplazarse arriba y abajo. Asimismo, puede utilizar la rueda del ratón para desplazarse arriba y abajo o pulsar [Mayús]+rueda del ratón para desplazarse a la izquierda y derecha.

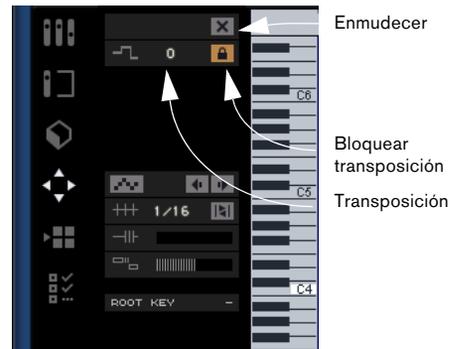
El deslizador junto a la zona de la derecha agranda o disminuye el tamaño del Editor de Teclado. Con ello se podrán ver las notas y la pianola del lado izquierdo más grandes y más pequeñas.

Puede hacer clic en la pianola para escuchar un tono específico.

Las funciones de edición más importantes del Editor de teclas se describen en la sección “[Editor de teclas](#)” en la [página 23](#).

Enmudecer

Puede enmudecer la parte de instrumento si activa el botón “Enmudecer”. Desactive el botón para desenmudecer la parte.



Transposición

Puede cambiar la tonalidad del evento si ajusta el valor de transposición.

Para ajustar la tonalidad, haga clic y arrastre el ratón hacia arriba o abajo.

Puede hacer doble clic e introducir un valor de -24 a 24. 0 (cero) es el valor por defecto.

Bloquear transposición

Si se activa Bloquear transposición, se bloqueará el valor de transposición original del evento. No se aplicará ningún otro cambio de transposición global al evento en todo el proyecto.

Valor Cuantizar

Puede seleccionar un valor de cuantización desde el menú emergente. Éste será usado para todas las funciones relacionadas con la cuantización tales como swing y tresillos. También determina la resolución de la cuadrícula para el Editor de teclas.



Tresillos activados

Si se activa Tresillos activados, podrá introducir tresillos en una parte de instrumento. La resolución de los Tresillos que puede ser introducida está determinada por el valor de Cuantización.

Realizar cuantización

Al activar “Realizar Cuantización” (o pulsar [Q] en el teclado del ordenador) se desplazarán todas las notas hasta el compás o tiempo más próximo, dependiendo del valor de Cuantización. Si está ajustado a semicorcheas, todas las notas se desplazarán a la semicorchea más próxima.

Swing

Swing le permite añadir una sensación más natural a las partes del instrumento. Haga clic y arrastre el deslizador a la izquierda o derecha para desplazar las notas. Las notas que serán afectadas dependerán del valor de Cuantización. Si, por ejemplo, ha configurado corcheas, sólo se verán afectadas las corcheas al cambiar la cantidad de swing.

Deslizador Legato

Este deslizador aumenta o disminuye la cantidad de legato en la parte de instrumento seleccionada. Legato se define como un estilo suave y uniforme que no tiene interrupciones advertibles entre las notas. Por tanto, si au-

menta el legato, estará alargando las notas para que no se adviertan las zonas de ataque. Si se disminuye este valor, las notas serán más cortas y sonarán más entrecortadas (“staccato”).

Introducción paso a paso activada

“Introducción paso a paso activada” le permite introducir los datos del instrumento nota a nota y tiempo a tiempo, con un teclado MIDI o controlador. Es ideal para introducir rápidamente las partes de instrumento.

Si este botón está activado, Sequel entra en el modo de introducción paso a paso. Aparece una línea de posición vertical azul. Cada vez que se pulse una tecla, se introducirá una nota en la línea de posición vertical. La longitud de la nota está determinada por el valor de Cuantización.

Puede usar las teclas de flecha izquierda/derecha de su teclado para desplazar la posición de la línea de posición vertical.

Empujar a la izquierda

Esto desplaza la nota seleccionada según el valor de Cuantización.



Empujar a la derecha

Esto desplaza la nota seleccionada según el valor de Cuantización.

Tonalidad fundamental

Indica la tonalidad (A [la], Bb [sib], C# [do#], etc.) de la parte. Si esta información no está disponible (es decir, no hay ningún atributo de tonalidad), no aparecerá nada aquí. Las partes grabadas recientemente deben mostrar la tonalidad definida para el proyecto.

Pista de controlador (velocidad, pitch bend, etc.)

La pista de controlador permite añadir o modificar datos de instrumento, tales como la velocidad y la información del controlador. El uso más habitual de esta función es el de editar la velocidad de pulsación de la tecla, pitch bend y números de controladores para sustain, etc.

Al hacer clic en el menú emergente de pista de controlador, podrá decidir los datos de controlador específicos que desea ver o modificar.



Menú emergente de pista de controlador

Pista de controlador

Para obtener más información sobre la edición de los datos del controlador, consulte ["Pista de controlador"](#) en la [página 25](#).

Página de arreglos

La Página de arreglos le permite cambiar el proyecto creando diferentes arreglos. Esto le permite reproducir el proyecto de forma no lineal y es excelente para las actuaciones en directo.



Para poder hacer esto, primero tiene que crear las partes de Arreglos. Asegúrese de que el botón "Mostrar pista de arreglos" sobre el listado de pistas está activado, vea ["Mostrar pista de arreglos"](#) en la [página 52](#).

Mostrar pista de arreglos

Parte de arreglos "A"



Pad "A"

Mantenga apretado [Alt]/[Opción] y desplace el cursor del ratón sobre la Pista de arreglos. El ratón adoptará la forma de un lápiz. Después podrá hacer clic y mantener apretado para crear una parte de Arreglos.

Pads

Los 16 cuadrados de esquina redondeada que hay en el centro de la Página de arreglos en directo se denominan Pads. Cada parte de Arreglos que crea en la Pista de arreglos puede ser representada por uno de dichos Pads. Pero sólo dispone de 16 pads, lo que supone que sólo podrá acceder a 16 partes de Arreglos simultáneamente.



Asignación de Pads

[Alt]/[Opción]-clic sobre la parte superior de un pad para abrir un menú emergente le permitirá escoger qué parte será enlazada a dicho pad. También puede configurar el valor como “-” o “Stop”.

Nombre de los Pads

Pulse [Alt]/[Opción] y haga clic en la parte inferior de un Pad para asignarle un nombre.

Modos de Pad

Hay dos modos de Pad en Sequel entre los que puede alternar durante la reproducción. Puede elegir entre los modos “Live Pads” o “Reproducción en cadena” (para obtener una descripción detallada de estos modos, consulte [“Tutorial 4: Live Pads y Modo de Reproducción en Cadena”](#) en la [página 35](#)).

Live Pads



En este modo de reproducción, puede hacer clic en un Pad en cualquier momento para reproducirlo. La parte se reproducirá en ciclo hasta que haga clic sobre otro pad o pulse Detener. También puede pulsar la tecla correspondiente del teclado del ordenador para activar el Pad.

Reproducción en cadena



En el Modo Reproducción, puede crear un orden predefinido en el que se reproducirán las partes.

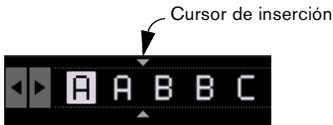
Tan sólo seleccione cada pad en el orden en que desea reproducirlo. También puede pulsar la tecla correspondiente del teclado del ordenador para añadir el Pad a “La cadena actual”. A medida que las seleccione, se irá rellenando “La cadena actual”. “La cadena actual” reside en la parte superior de la Página de arreglos en directo y sólo está activa en el modo “Reproducción en cadena”.

Desplazarse a la izquierda y derecha

Puede desplazarse a la izquierda y derecha de la cadena actual con los botones que hay en el lado izquierdo.

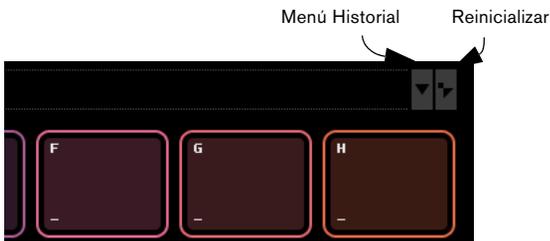
Cursor de inserción

El cursor de inserción le permite decidir dónde insertar una parte de Arreglos en la "Cadena actual". Haga clic y arrastre el cursor para desplazarlo a la izquierda o derecha de la posición deseada y, a continuación, haga clic en un Pad para introducirlo en la cadena actual en la posición del cursor.



Menú Historial

El menú Historial guardará varias configuraciones de cadena que haya creado para usarlas en un futuro. Haga clic para que aparezca un menú emergente. A continuación puede seleccionar un número e introducir una cadena. Después seleccione otro número. Se guardará la cadena anterior.



Reinicializar

Seleccione "Reinicializar" para suprimir la cadena actual.

Vea el capítulo "Tutorial 4: Live Pads y Modo de Reproducción en Cadena" en la [página 35](#) para más detalles sobre la Página de arreglos y las partes.

La Configuración del programa

La Página Configuración del programa es donde se define toda la configuración principal de Sequel.



Proyectos de Sequel



Ubicación del proyecto

Haga clic sobre este campo para seleccionar el directorio del disco duro en el que desea almacenar los proyectos. Se abre un diálogo permitiéndole navegar por los discos duros y encontrar una localización adecuada o seleccionar Crear para crear una nueva carpeta.

Ubicación del contenido del usuario

Haga clic en este campo para configurar donde desea guardar el contenido creado por el usuario. Se abre un diálogo permitiéndole navegar por los discos duros y encontrar una localización adecuada o seleccionar Crear para crear una nueva carpeta.

Una vez configurada, todo el contenido que cree se guardará aquí. Si dispone de archivos de medios que desee usar en Sequel, cópielos a este lugar, y se mostrarán en la página MediaBay.

Puede arrastrar y soltar sus propios eventos, partes e incluso carpetas enteras en la página MediaBay. Se añadirán automáticamente a la carpeta de Contenido del usuario, vea "Añadir contenido" en la [página 73](#).

Acción de inicio

Este menú emergente le permite decidir si Sequel debe crear un nuevo proyecto cuando se inicie el programa o si debe cargar el último proyecto en el que ha estado trabajando.

Configuración de audio

Configuración de audio	
Conexión de audio	ASIO 2.0 - USL2020 Config... Reinicializ.
Selector de salida	Stereo Out 1 (Adat-1 1 - 1 + Adat-1 1 - 2)
Formato de Grabación	16 Bit

Conexión de audio

Haga clic aquí para abrir un menú emergente en el que puede seleccionar el controlador ASIO que desea utilizar para la reproducción de audio.

- Haga clic en el botón “Configuración...” para abrir el panel de control de la interfaz de audio.
- Haga clic en “Reinicializar” para restablecer la configuración del controlador ASIO.

Selector de salida

Haga clic aquí para abrir un menú emergente en el que puede seleccionar la salida de la interfaz que desea usar como salida para el proyecto.

Formato de Grabación

Aquí puede seleccionar la tasa de bits que desea usar para la grabación. Hay dos opciones:

- 16 bits es el formato usado para los CD.
- 24 Bits proporciona una calidad notablemente superior a 16 bits, pero también requiere un mayor espacio de almacenamiento en su disco duro.

Interfaz de usuario



Color del panel

Utilice el deslizador para aplicar distintos colores a la ventana principal del programa Sequel.

Mostrar Etiquetas

Si está activada esta opción, se mostrarán consejos y sugerencias al situar el ratón sobre un botón o un objeto de la interfaz.

Opciones



Grabación de Instrumentos - Cuantización Auto.

Si esta opción está activada, cualquier cosa grabada en una pista será cuantizada automáticamente.

Grabación de Instrumentos - Método de Posicionamiento de Eventos Grabados (sólo Windows)

Cuando un interfaz MIDI manda notas a la aplicación, estos datos incluyen información temporal (llamada “estampado temporal” o “timestamps”) para posicionar correctamente los eventos MIDI en la línea temporal de Sequel. Pueden existir situaciones en las que dichos estampados temporales no estén en sincronía con la información temporal interna de Sequel, por lo que no quedarían correctamente posicionados (normalmente, llegarían demasiado tarde).

Si ocurren problemas de tiempo con los eventos MIDI grabados con su sistema operativo, cambie el Método de Posicionamiento de los Eventos Grabados de “A” (que usa la información temporal de Sequel) a “B” (que usa el estampado de tiempo MIDI) o viceversa.

Metrónomo - Grabar/Reproducción

Puede activar o desactivar los botones de Metrónomo de modo que el clic sólo esté activo durante la Grabación, la Reproducción o la Grabación y la Reproducción.

Metrónomo - Nivel

También puede ajustar el volumen del Metrónomo usando el deslizador de Nivel en la sección de Metrónomo.

Fuente de Control Remoto

Si ha conectado más de un controlador externo, use este menú emergente para seleccionar la correspondiente entrada.

10

Funciones avanzadas

Introducción

En este capítulo, examinaremos algunas de las funciones avanzadas que hay disponibles en Sequel. Asegúrese de que ha leído los demás capítulos anteriores antes de continuar con éste.

⇒ Las siguientes secciones hacen referencia a los proyectos del tutorial y se encuentran en la carpeta de proyectos por defecto de Sequel.

Añadir silencio

Añadir silencio le permite enmudecer secciones de un evento de audio para eliminar los clics o problemas no deseados. Esto es excelente para quitar los ruidos de los cascos de las pistas vocales o cualquier ruido extraño cuando debe escucharse silencio.

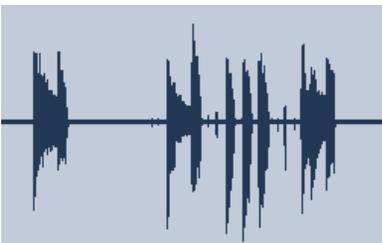
⇒ El proceso no es destructivo. Solamente enmudece la sección de audio seleccionada.

⚠ Cargue el proyecto “Adding Silence 1” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5”.

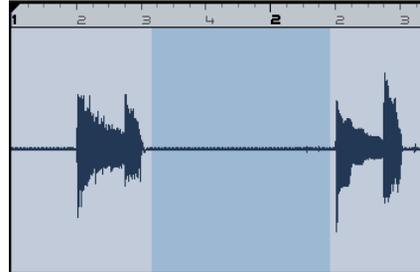
Tenemos un proyecto sencillo con batería, bajo, guitarra y un órgano eléctrico.

La pista de guitarra ha sido grabada usando un micro frente al amplificador. Por tanto, hay mucho ruido cuando el guitarrista no toca nada. Vamos a limpiarlo.

1. Seleccione el evento “Guitar”.
2. En la Zona múltiple, seleccione la página Editor.
3. Tenga en cuenta que, cuando desplaza el cursor sobre el editor de muestras, éste cambia a una herramienta de selección.

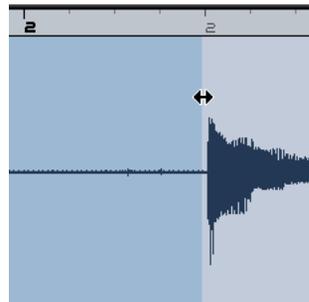


4. Busque un área donde el guitarrista no toque nada. Hay un área al principio y entre el primer y el segundo compás. Haga clic y arrastre para seleccionar una sección del evento. Si lo desea, acerque el zoom. Observe que el área de selección es ahora de color gris.



Vamos a asegurarnos de que la selección no contiene audio que queramos conservar.

5. Sitúe el cursor en el borde izquierdo y derecho de la selección. El cursor cambia, lo que nos permite ajustar el tamaño de la selección si hacemos clic y arrastramos. Ajuste la selección de modo que se ajuste lo máximo posible al audio que deseamos conservar.



6. Cuando termine, pulse la tecla [Supr] o [Retrosceso] del teclado del ordenador para quitar la selección y crear silencio.

Añada silencio a otras áreas del evento Guitar que crea que necesiten.



⚠ Cargue el proyecto “Adding Silence 2” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5” para escuchar el proyecto ahora que se ha añadido silencio.

Cuantización y warp de audio

Cuantización de audio

La cuantización y warp de audio le permiten ajustar eventos al tempo de proyecto. Esto es excelente para corregir el audio con tiempos incorrectos.

La función de cuantización de Sequel es automática y es magnífica para ajustar rápidamente las pistas de batería al tiempo.

⚠ Cargue el proyecto “Auto Quantize” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5”.

Aquí tenemos un evento “Drums” con algunos problemas de tiempo.



Active el metrónomo para escuchar la mala calidad de sincronización.

1. Inicie la reproducción con la barra espaciadora para escuchar la desincronización del sonido de la batería.
2. Active el metrónomo para escuchar los errores con mayor claridad.
3. Haga doble clic sobre el evento “Drums” para visualizarlo en el editor de muestras.

4. Cambie el Stretch Mode a “Song Tempo” y cambie la optimización a “Mix”.



▪ En primer lugar, asegúrese de que está configurado el número correcto de compases y que las líneas de la cuadrícula están colocadas en los tiempos visibles.

En nuestro ejemplo, esta configuración debe ser correcta, así que deje todo tal como está.

5. Asegúrese de que el valor Cuantizar es “1/4”.

Puede ver cómo el archivo de audio se ajusta a la nota negra más próxima.

6. Haga clic en el botón “Ajustar tiempos”.

El audio se ajustará automáticamente según el valor Cuantizar establecido.



7. Reproduzca el proyecto y verá que ahora el tiempo es perfecto.

Warp Libre

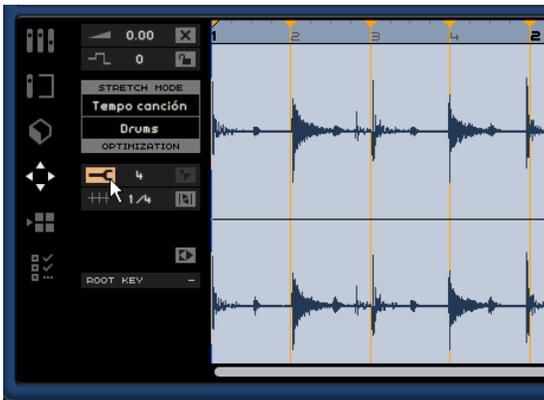
A veces, un evento puede necesitar también algunos ajustes manuales. Aquí es donde resulta útil el “Warp Libre”. Las pestañas de Warp Libre son una especie de ancla que puede ser enlazada a posiciones de tiempo relevantes musicalmente en la señal de audio; por ejemplo, el primer golpe de cada compás. Permiten estirar y curvar sin esfuerzo la señal de audio a su gusto.

⇒ Asegúrese de leer entera la sección “[Cuantización de audio](#)” en la [página 85](#) antes de continuar.

⚠ Cargue el proyecto “Auto Warp” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5”.

1. Haga doble clic sobre el evento “Drums” para visualizarlo en el editor de muestras.

2. Asegúrese de que el Stretch Mode “Tempo de Canción” está seleccionado y active el botón “Warp Libre”. En este modo, podemos ajustar la precisión rítmica del archivo de audio creando pestañas Warp y arrastrándolas para que encajen con los compases y los tiempos de la regla. Las pestañas Warp son una especie de marcadores o anclas que pueden ser enlazadas a posiciones de tiempo musicalmente relevantes en evento de audio; por ejemplo, el primer golpe de cada compás, y arrastradas a sus correspondientes posiciones de tiempo. La señal de audio será estirada convenientemente.



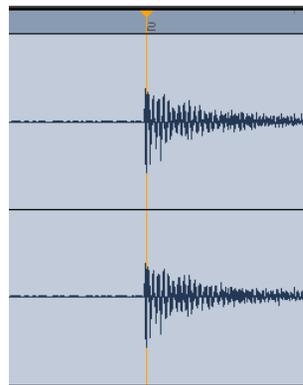
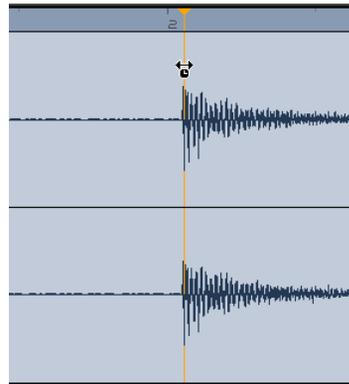
3. Determine donde el primer golpe de un compás en el evento de audio no encaja con la posición correspondiente de la posición en la regla de la forma de onda. Haga clic al principio de este golpe para crear una pestaña warp. Cuando la sección Stretch mode/Optimization está resaltada, el warp libre ha sido aplicado al evento de audio activo.

⚠ Las pestañas warp que dibuje siempre encajarán con posiciones de compás y tiempo.

4. Una vez ajustada, la posición de un marcador warp respecto a un tiempo queda fijada. Si no acertó con la posición deseada (por ejemplo, al inicio de un tiempo de desplazamiento) la primera vez, tendrá que borrar el marcador temporal y crear uno nuevo haciendo clic en la posición correcta. (Acercar el zoom puede resultar útil) Desplazar un marcador warp en la forma de onda siempre afecta a la precisión rítmica.

5. Arrastre la pestaña warp a la izquierda o derecha a la posición de tiempo de la regla en la que quiera que esté para ajustar la precisión rítmica.

La señal de audio será estirada convenientemente.



6. Repita este procedimiento para cualquier golpe de batería que parezca no ir a tiempo. Siga escuchando el archivo para asegurarse de que obtiene el resultado deseado.

Si no queda satisfecho, tiene dos opciones:

- Puede borrar una pestaña warp haciendo clic sobre el triángulo en la parte superior de la regla.

Al borrar la pestaña warp el audio estirado será también reinicializado.

- Puede hacer clic sobre el botón “Reinicializar Ajustes de Warp”

De este modo, todas las pestañas warp ajustadas manualmente serán reinicializadas.



- También puede ejecutar una nueva auto-cuantización seleccionando un nuevo valor de cuantización desde el menú emergente Cuantizar.

Tenga en cuenta que cualquier cambio manual de líneas de rejilla que haya efectuado se perderá al hacer clic sobre el botón “Tiempos Warp”.

- Si activa la función Warp Libre con el botón “Tiempos Warp” activado, la rejilla de cuantización se visualizará en las pestañas de Warp.

Ahora puede ajustar dichas pestañas Warp con la herramienta Warp Libre.

¡Enhorabuena! Ha conseguido corregir un archivo de audio para que se ajuste a los compases y los tiempos del proyecto. No importa el “timing” del audio, ya que siempre podrá ajustarle con la función warp.

Transposición inteligente

Cuando configura la tonalidad raíz del proyecto en la Zona de pilotos, se convierte en la referencia que cualquier archivo de audio o bucle MIDI seguirá cuando se añada a un proyecto. Esto significa que cuando añada un archivo al proyecto que tenga una tonalidad definida, cambiará para ajustarse a la tonalidad raíz del proyecto.

Lo que hace la transposición inteligente es asegurarse de que el bucle se transpone al intervalo o tonalidad más próximos. De este modo, ningún bucle se transpondrá en más de seis semitonos. Esto garantiza que los bucles no suenen nunca excesivamente poco naturales, ya que se aumentó demasiado o demasiado poco la tonalidad.

Veamos como funciona.

⚠ Cargue el proyecto “Smart Transpose” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5”.

1. Vaya a la página MediaBay en la Zona múltiple.
2. En el campo de búsqueda, escriba “Bb guitar”. Pulse la tecla de entrada en el teclado del ordenador. Sequel filtrará los resultados para nosotros.



En el campo de búsqueda, escriba “Bb guitar”.

Resultado de búsqueda

3. Arrastre el bucle “03 105 Bb Guitar” al compás 1.
4. Note que el “Tempo” y la “Tonalidad raíz del proyecto” han cambiado para ajustarse al bucle. La tonalidad raíz del proyecto es ahora “A#”, que es lo mismo (equivalente en armónico) que “Bb”.



Tonalidad fundamental del proyecto

- Vuelva a MediaBay. En esta ocasión, introduzca “D horns” en el campo de búsqueda.
- Arrastre el bucle “02 112 D horns” al compás 1 debajo de la guitarra.
- Haga clic en el evento “03 105 Bb Guitar” y vaya a la página Editor. Observe que la tonalidad fundamental es “A#” y que Transposición está configurado como “0”.



- Ahora haga clic en el evento “02 112 D horns”. Observe que la tonalidad fundamental es “D” y que Transposición está configurado como “-4”. La transposición inteligente ha transpuesto automáticamente el bucle “02 112 D horns” al intervalo más próximo.



- Reproduzca lo que hemos creado hasta la fecha y escuche que la guitarra y las cornetas están con la misma tonalidad sin una transposición extraña.

Ahora añadiremos un bucle de batería al proyecto. Los loops de batería no se ven afectados por la Tonalidad raíz del proyecto o por la Transposición Inteligente. Sólo pueden transponerse usando la característica “Transposición” del Editor de Muestras.

- Vuelva a la página MediaBay e introduzca “Bb drums” en el campo de búsqueda. Arrastre “03 105 Bb drums 03” al proyecto, en el compás 1 debajo del evento “02 112 D horns”.
- Seleccione el evento “03 105 Bb drums 03” y pulse la tecla [P] del teclado del ordenador para crear una región cíclica que tenga exactamente la misma duración que el evento.



- Active el botón Ciclo y pulse “Reproducir” para escuchar el proyecto. Observe que el evento “03 105 Bb drums 03” no se ha transpuesto. Eso es la transposición inteligente.

⇒ Otro punto a destacar de la Transposición Inteligente es que cuando usa la Pista de transposición para una transposición global, (vea [“Mostrar pista de transposición”](#) en la [página 52](#)) o cambia la Tonalidad raíz del proyecto, los loops no se transpondrán en paralelo, lo cual resulta normalmente en una transposición con un sonido más natural.

- Continúe reproducir el bucle e intente cambiar la Tonalidad raíz del proyecto para probar.

⇒ Recuerde que si desea transponer un loop manualmente, puede hacerlo usando la característica Transposición del Editor de Muestras, que no es “inteligente” sino absoluta.

Bloquear la transposición

También puede bloquear la tonalidad del bucle con la función “Bloquear transposición”.



Bloquear transposición

Transposición

- Por defecto, los bucles de batería, percusión y FX tienen la transposición bloqueada.

Grabación con un botón

Por lo general, cuando desee grabar algo, active una pista y haga clic en el botón Grabar en la Zona de pilotos. La grabación se iniciará después de una pre-cuenta de dos compases, y terminará cuando desactive el botón de Grabar o detenga la reproducción.

Sequel ofrece un segundo modo de grabación que le permite grabar sólo el área definida mediante marcadores de ciclo. Esto es muy útil, por ejemplo, si tiene una sola imperfección en una grabación que por otra parte está perfecta: puede re-grabar sencillamente dicha pequeña sección sin tener que grabarlo todo desde el principio.

1. Configure la pista en la que va a realizar la grabación y asegúrese de que su grabación está preparada.
2. Configure un ciclo que abarque exactamente el área en el que desea grabar.
3. Pulse [Ctrl]/[Comando]+[R].

El cursor del proyecto saltará a una posición ubicada exactamente dos compases antes del ubicador izquierdo y se iniciará la reproducción.

4. Después de la precuenta habitual de dos compases, la grabación se iniciará automáticamente tan pronto como el cursor del proyecto alcance el localizador izquierdo, y se detendrá cuando el cursor alcance el localizador derecho. La reproducción continuará hasta que la detenga.

- Dispone de tres opciones para iniciar este modo de grabación:
 - Pulse [Ctrl]/[Comando]+[R].
 - Pulse [Ctrl]/[Comando]+[*] (“multiplicar” en el teclado numérico).
 - Pulse [Ctrl]/[Comando] y haga clic en el botón Grabar.

Control Remoto de Sequel

Es posible controlar remotamente determinadas funciones de Sequel asignándoles controladores externos, como por ejemplo pequeños mezcladores o controladores de teclado con conexión USB o MIDI y que permitan el envío de mensajes MIDI. De este modo, puede controlar parámetros especiales del programa usando los faders asignados y los botones en su controlador externo. La asignación de control queda guardada con la aplicación y estará disponible para todos los proyectos.

Puede mapear los siguientes parámetros y funciones de Sequel a su controlador externo:

- Controles Transporte
- La selección de página en la Zona múltiple (excepto la Configuración del programa)
- Los controles del Mezclador
- Los controles en las pestañas del Inspector de pistas (excepto la pestaña Imágenes)
- La selección de pestaña
- Los Pads en la Página de Arreglos
- Metrónomo activado/desactivado

⇒ La asignación remota sólo estará activa si los controles mapeados están visualizados.

⇒ Si asigna un controlador MIDI o una tecla en su teclado a una función de Sequel, este controlador o tecla será filtrado; es decir, no estará disponible como entrada para las Pistas de instrumentos.

Si, por ejemplo, asigna la nota C-3 en su teclado al control remoto de una función en Sequel, ya no podrá usar la nota C-3 con esta tecla. Tenga en cuenta que este filtro sólo está activo si se visualizan los correspondientes controles.

⇒ Si ha conectado más de un controlador externo, use el menú emergente de Fuente de Controlador en la sección de Opciones de la Configuración del programa para seleccionar la entrada correspondiente.

Asignar Controladores usando el ratón

Proceda como sigue:

1. Conecte su dispositivo remoto con el puerto MIDI o USB de su ordenador e inicie Sequel.
2. Haga clic sobre el botón de Editar Asignación de Control Remoto en la Zona de Pilotos de Sequel.

El interfaz de usuario principal se atenúa, permitiéndole ver claramente qué elementos pueden ser asignados a funciones remotas (indicados por contornos negros).



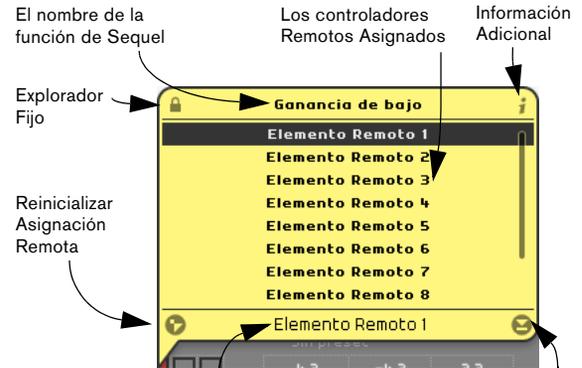
3. Seleccione la función que le gustaría controlar con su dispositivo remoto haciendo clic sobre ella en el interfaz de usuario.

El botón se vuelve de color rojo y el navegador de asignaciones aparece para indicar que usted ahora puede asignar un control remoto a esta función.



4. Haga clic sobre la Lista de Objetos Remotos en la esquina derecha del navegador de asignaciones para mostrar todos los elementos del navegador de asignaciones.

El navegador de asignaciones consiste de los siguientes elementos:



El nombre por defecto o definido por el usuario para el control remoto asignado.

El botón de Lista de Objetos Remotos

- El botón de Explorador Fijo en la esquina superior izquierda del navegador de asignación indica si el navegador está fijo (símbolo de candado cerrado) o se cierra automáticamente después de unos segundos (símbolo de candado abierto). Haga clic sobre el botón para cambiar su estado.
- Haga clic en el pequeño botón en la columna de informaciones adicionales para que el programa sepa que el controlador asignado es un fader continuo (dos flechas formando un círculo aparecen).
- El botón de Reinicializar Asignación Remota le permite eliminar una asignación de controlador de un control específico.
- El nombre por defecto del control remoto asignado (en la parte inferior de la lista) puede ser cambiado automáticamente permitiéndole mantener una visión general de los controles asignados. Tan sólo haga clic sobre el nombre e introduzca uno nuevo descriptivo y único, por ejemplo el nombre del control en su dispositivo externo.

5. Desplace el control deseado en su dispositivo externo para mapear el control físico a la función del programa. La función seleccionada se asignará ahora al dispositivo remoto. Ello queda indicado por el correspondiente control del programa volviéndose de color azul. En la parte inferior del navegador de asignación se indica ahora el elemento remoto que ha sido asignado a la función seleccionada.



⇒ Cada vez que asigna un nuevo controlador remoto a una función de Sequel, aparece una nueva entrada en la lista de Elementos Remotos Disponibles. Por defecto, dichas entradas tienen el nombre Elemento Remoto x, donde x representa un número que va incrementándose.

6. Para asignar otro controlador remoto, haga clic sobre la función del programa con el ratón.

También puede pasar por las diversas funciones asignables con las teclas de flecha, vea más abajo.

⇒ Si asigna las páginas de la Zona múltiple primero, puede usar los controles en su dispositivo remoto para alternar entre las diversas páginas.

7. Para obtener una vista general de los objetos remotos asignados, haga clic sobre el botón de Lista de Objetos Remotos en la esquina inferior derecha del navegador de asignación.

Todos los controles remotos que han sido asignados se muestran ahora.

8. Cuando haya terminado, haga clic sobre el botón verde en la parte superior del programa para alternar al modo normal.

¡Enhorabuena! Ahora puede usar su dispositivo remoto para controlar las funciones de Sequel asignadas.

Asignar Controladores usando comandos de teclado

También puede asignar controladores a funciones de Sequel usando los comandos de teclado. Proceda como sigue:

1. Pulse [F] para introducir el modo de Editar Asignación de Control Remoto.

El interfaz de usuario principal se atenúa, permitiéndole ver claramente qué elementos pueden ser asignados a funciones remotas (indicados por contornos negros).

2. Use las teclas de flecha para pasar por las funciones asignables.

El elemento de control seleccionado se vuelve de color rojo y el navegador de asignaciones aparece para indicar que usted ahora puede asignar un control remoto a esta función.

3. Desplace el control deseado en su dispositivo externo para mapear el control físico a la función del programa.

- Use las teclas de flecha del teclado de su ordenador para pasar por los parámetros disponibles.

- Use la tecla [Intro] del teclado numérico para realizar selecciones, activar funciones o confirmar sus ajustes.

- Pulse [Esc] para salir de una Lista o ventana de navegador o desactivar el modo de Editar Asignación de Control Remoto.

11

Configuración del sistema

Introducción

En este capítulo encontrará información sobre la configuración básica del ordenador (tarjeta de audio, controladores, etc.), así como opciones de configuración del sistema más avanzadas relacionadas con audio y MIDI.

Notas generales sobre el proceso de configuración del sistema

⚠ En el sitio web de Steinberg, en “Support-DAW Components”, puede encontrar información detallada sobre lo que debe tener en cuenta al configurar un ordenador dedicado a trabajos de audio.

- **RAM:** existe una relación directa entre la cantidad de RAM disponible y el número de canales de audio que se pueden reproducir.
La cantidad de RAM especificada al principio de este manual es la mínima, pero aplique como regla general la de “cuánto más, mejor”.
- **Tamaño del disco duro:** el tamaño del disco duro determina los minutos de audio que puede grabar.
La grabación de un minuto de audio estéreo con calidad de CD requiere 10 MB de espacio en el disco duro. Es decir, ocho pistas de audio estéreo en Sequel utilizan por lo menos 80 MB de espacio del disco duro por minuto de grabación.
- **Velocidad del disco duro:** la velocidad del disco duro también determina el número de pistas de audio que puede ejecutar.
Es decir, la cantidad de información que el disco puede leer, que normalmente se llama “tasa de transferencia sostenida”. En este caso también vale aquello de que “cuanto más, mejor”.
- **Ratón con rueda:** le recomendamos que utilice un ratón con rueda.
Le permitirá editar los valores y desplazarse por el programa considerablemente más rápido.

Desfragmentar el disco duro (sólo Windows)

Si tiene pensado grabar audio en un disco duro donde también tiene guardados otros archivos, ahora es un buen momento para desfragmentarlo. Utilice el Desfragmentador de disco de Windows para optimizar el rendimiento del sistema.

Requisitos MIDI

Si va a usar las funciones MIDI de Sequel, necesita lo siguiente:

- Una interfaz MIDI para conectar un equipo MIDI externo al ordenador
- Un instrumento MIDI
- Un equipo de audio para escuchar el sonido de los dispositivos MIDI

Instalar la interfaz MIDI y la tarjeta sintetizador

Las instrucciones de instalación de cualquier interfaz MIDI deben estar incluidas con el producto. Sin embargo, a continuación se proporcionan algunas indicaciones sobre los pasos a seguir:

1. Instale la interfaz (o la tarjeta sintetizador MIDI) dentro del ordenador o conéctela a un “puerto” (conector) del ordenador.
El conector correcto dependerá del tipo de interfaz que tenga.
2. Si la interfaz tiene fuente de alimentación y/o interruptor de corriente, conéctela.
3. Instale el controlador de la interfaz, tal como se describe en la documentación que viene con la interfaz.
Asegúrese de comprobar si hay actualizaciones más recientes de los controladores en el sitio web del fabricante.

Hardware de audio

Sequel se ejecutará con hardware de audio que cumpla las siguientes especificaciones:

- Estéreo.
- 16 bits.
- Frecuencia de muestreo: 44.1kHz.
- Windows: el hardware de audio debe proporcionarse con un controlador ASIO especial o un controlador compatible con DirectX (vea abajo).
- Mac: el hardware de audio debe proporcionarse con controladores compatibles con Mac OSX (CoreAudio o ASIO).

Utilizar hardware de audio interno de Macintosh

En el momento de escribir este manual, todos los modelos actuales de Macintosh disponen de hardware de audio interno de 16 bits estéreo. Para obtener información detallada, consulte la documentación del ordenador.

En función de sus preferencias y requisitos, el hardware de audio interno puede ser suficiente para utilizar Sequel. El hardware de audio interno siempre está disponible en Sequel, no necesita instalar controladores adicionales.

⚠ Algunos modelos Macintosh disponen de salidas de audio, pero no entradas. Esto supone que sólo podrá reproducir audio. Para grabar necesitará hardware de audio adicional.

Información sobre los controladores

Un controlador es un componente de software que permite a un programa comunicarse con un determinado hardware. En este caso, el controlador permite que Sequel utilice el hardware de audio. En relación con los hardware de audio pueden distinguirse tres casos distintos y cada uno de ellos requiere diferentes configuraciones de los controladores:

Si el hardware de audio tiene un controlador ASIO específico

Las tarjetas de audio profesionales normalmente vienen con un controlador ASIO programado específicamente para la tarjeta. Esto permite la comunicación directa entre Sequel y la tarjeta de audio. Como resultado, las tarjetas de sonido con controladores ASIO específicos pueden proporcionar una menor latencia (retraso entre la entrada y la salida). Los controladores ASIO también pueden proporcionar compatibilidad especial para múltiples entradas y salidas, asignación de rutas, sincronización, etc.

Es el fabricante de la tarjeta de audio quien proporciona el controlador ASIO específico. Compruebe en la página web del fabricante si dispone de la versión más reciente del controlador.

⚠ Si su hardware de audio viene con un controlador ASIO específico, le recomendamos que lo utilice.

Si la tarjeta de audio se comunica mediante DirectX (sólo Windows)

DirectX es un “paquete” de Microsoft para admitir varios tipos de recursos multimedia en Windows. Sequel es compatible con DirectX, o para ser más precisos, DirectSound, que es la parte de DirectX que se utiliza para grabar y reproducir audio. Esto hace que sean necesarios dos tipos de controladores:

- Un controlador DirectX para la tarjeta de audio que permite que ésta se comunique con DirectX. Si la tarjeta de audio es compatible con DirectX, el fabricante de la tarjeta debe proporcionar el controlador. Si éste no viene con la tarjeta de audio, busque más información en el sitio web del fabricante.
- Un controlador ASIO DirectX Full Duplex que permite a Sequel la comunicación con DirectX. Este controlador viene incluido con Sequel y no requiere una instalación especial.

Si la tarjeta de sonido se comunica a través del controlador ASIO Genérico de Baja Latencia (sólo Windows Vista)

Si trabaja con Windows Vista, puede usar el controlador ASIO Genérico de Baja Latencia. Este controlador genérico ASIO proporciona soporte ASIO para todas las tarjetas a las que Windows Vista da soporte, permitiendo por tanto una baja latencia. El controlador ASIO Genérico de Baja Latencia proporciona la tecnología Core Audio de Windows Vista en Sequel. No se requiere ningún controlador adicional.

⇒ Aunque el controlador ASIO Genérico de Baja Latencia proporciona una baja latencia para todas las tarjetas de sonido, quizás obtenga mejores resultados con tarjetas internas que con dispositivos de audio USB externos.

Instalar el hardware de audio con controladores

1. Instale la tarjeta de audio y el hardware relacionado en el ordenador, tal como se describe en la documentación de la tarjeta.

2. Instale los controladores de la tarjeta.

Dependiendo del sistema operativo de su ordenador, hay diferentes tipos de controladores que podrían aplicarse: controladores ASIO específicos de la tarjeta, controladores DirectX (Windows) o controladores para Mac OS X (Mac).

Incluso si los controladores se incluyen con la tarjeta, siempre debería asegurarse de comprobar los controladores más recientes en la página web del fabricante.

Comprobar la tarjeta

Para asegurarse de que la tarjeta funciona perfectamente, pruebe lo siguiente:

- Utilice cualquier software incluido junto con la tarjeta para asegurarse de que es posible grabar y reproducir audio sin problemas.
- Si la tarjeta tiene acceso a través de un controlador estándar del sistema operativo, pruebe a reproducir audio usando la aplicación de audio estándar del ordenador (por ejemplo, Windows Media Player o Apple iTunes).

Configurar el audio

⚠ ¡Haga siempre las conexiones con todos los equipos apagados!

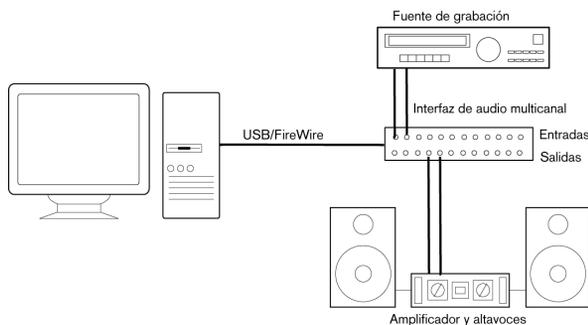
Conexión de audio

La forma exacta de configurar el sistema depende de muchos factores (por ejemplo, el tipo de proyecto que desee crear, el equipo externo que vaya a usar, el hardware del ordenador que tenga, etc.), por lo que las siguientes secciones deben considerarse como meros ejemplos.

La forma de conectar el equipo, es decir, si utiliza conexiones digitales o analógicas, también depende de la configuración individual.

Entrada y salida estéreo: la conexión más sencilla

Si desde Sequel sólo utiliza una entrada y salida estéreo, puede que quiera conectar directamente su hardware de audio a la fuente de entrada (por ejemplo, una mesa de mezclas) y las salidas a un amplificador y altavoces.



Configuración para un sistema simple de audio estéreo

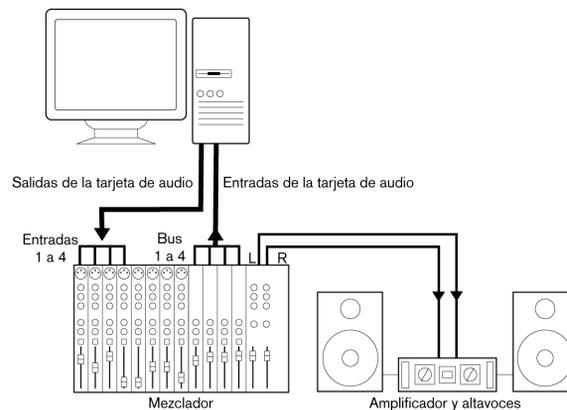
Ésta es probablemente la configuración más sencilla de todas: una vez configurados los bus de entrada y salida internos, puede conectar la fuente de audio (por ejemplo, un micrófono) a la interfaz de audio y empezar a grabar.

Entradas y salidas multicanal

Es posible que tenga otros equipos de audio que quiera integrar con Sequel a través del uso de varios canales de entrada y salida. Dependiendo del equipo que tenga a su disposición, hay dos procedimientos a seguir: o usar una mesa de mezclas externa, o usar el mezclador interno de Sequel.

- En el primer caso, necesitará un hardware de mezclas con un grupo o sistema de bus con el que alimentar las entradas del hardware de audio.

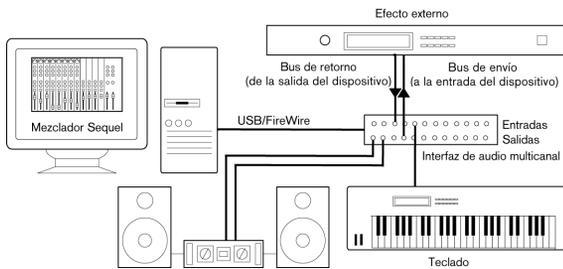
En el siguiente ejemplo se utilizan cuatro buses para alimentar las señales de las entradas de audio. Las cuatro salidas están conectadas a su vez al mezclador para monitorizar y reproducir. Las entradas restantes del mezclador se pueden utilizar para la conexión de fuentes de audio tales como micrófonos, instrumentos, etc.



Configuración de audio multicanal con un mezclador externo

⇒ Cuando conecte una fuente de entrada (como es un mezclador) al hardware de audio, debe utilizar buses de salida, envíos o similar que estén separados de la salida master del mezclador para evitar grabar lo que se está reproduciendo. También puede tener un hardware de mezclas que se pueda conectar a través de un puerto FireWire.

- Si utiliza el mezclador interno de Sequel, puede usar las entradas del hardware de audio para conectar micrófonos y dispositivos externos. Utilice las salidas para conectar el equipo de monitorización.



Realizar mezclas en Sequel

Grabar desde un reproductor de CD

La mayoría de los ordenadores cuentan con una unidad de CD-ROM que también puede utilizarse como un reproductor de CD normal. En algunos casos, el reproductor de CD está internamente conectado al hardware de audio de modo que se puede grabar la salida del reproductor de CD directamente en Sequel (consulte la documentación del hardware de audio si no está seguro).

- Todos los ajustes de nivel y de cómo asignar las rutas para grabar desde un CD (si está disponible) se realizan en la aplicación de configuración del hardware de audio (vea abajo).

Información sobre los niveles de grabación y las entradas

Al conectar el equipo, debe asegurarse de que la impedancia y los niveles de las fuentes y entradas de audio estén igualados. Por lo general, hay diferentes entradas diseñadas para su uso con micrófonos, niveles de línea (-10dBV) o nivel profesional (+4dBV); asimismo, es posible que el usuario pueda ajustar las características de entrada en la interfaz de audio o en su panel de control. Para más detalles, consulte la documentación del hardware de audio.

⇒ Utilizar los tipos correctos de entrada es importante para evitar que haya distorsiones y grabaciones ruidosas.

⚠ Sequel no proporciona ningún ajuste de los niveles de entrada, ya que estos ajustes se hacen de forma diferente en cada tarjeta. Los ajustes de los niveles de entrada se llevan a cabo desde una aplicación especial incluida con el hardware o desde su panel de control (ver abajo).

Crear ajustes para el hardware de audio

La mayoría de modelos de hardware de audio vienen con una o más pequeñas aplicaciones que le permiten configurar las entradas de hardware a su gusto. Esto incluye:

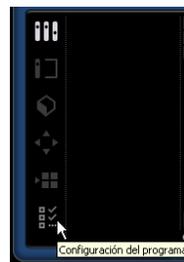
- Seleccionar las entradas y salidas que están activas
- Configurar la sincronización wordclock (si dispone de ella)
- Configurar los niveles de cada entrada ¡Esto es muy importante!
- Configurar los niveles de las salidas para ajustarlas al equipo que utiliza para monitorizar
- Seleccionar los formatos de entrada y salida digital
- Hacer ajustes para los buffers de audio

En muchos casos, todos los ajustes disponibles para el hardware de audio aparecen en un panel de control que se abre desde Sequel como se describe más abajo (o por separado, cuando Sequel no se está ejecutando). En algunos casos pueden haber varias aplicaciones y paneles distintos (consulte la documentación del hardware de audio para más detalles).

Seleccionar un controlador y configurar el audio en Sequel

Lo primero que debe hacer es seleccionar el controlador correcto en Sequel para garantizar la comunicación con el hardware de audio:

1. Inicie Sequel.
2. Seleccione la página Configuración del programa en la Zona múltiple.



Configuración de audio			
Conexión de audio	ASIO DirectX Full Duplex Driver	Config...	Reinicializ.
Selector de salida	Stereo Out		
Formato de Grabación	16 Bit		

Sección Configuración de audio de la página Configuración del programa.

3. Haga clic en el campo Conexión de audio para abrir el menú emergente de controladores y seleccione el controlador del hardware de audio.

⚠ Con Windows, recomendamos que acceda a su hardware con un controlador ASIO escrito específicamente para el hardware, si es que hay uno disponible. Si no hay instalado ningún controlador ASIO le recomendamos que compruebe si el fabricante del hardware de audio tiene algún controlador ASIO que pueda descargar de Internet.

Abra el panel de control para el hardware de audio y ajuste la configuración tal como recomienda el fabricante del hardware de audio.

- Para abrir el panel de control en Windows, haga clic en el botón “Config...”.

Es el fabricante del hardware de audio, y no Sequel, quien proporciona el panel de control que aparece al hacer clic en este botón (a menos que utilice DirectX; ver más adelante). De ahí que sea diferente para cada marca y modelo de tarjeta de audio.

Los Paneles de control de los controladores ASIO DirectX son una excepción, ya que los proporciona Steinberg. Estos se describen en la ayuda del cuadro de diálogo, que puede abrirse si se hace clic en el botón Ayuda en el cuadro de diálogo correspondiente. Véanse también las notas de abajo.

- En el caso de Mac OS X, encontrará el panel de control para el hardware de audio en Preferencias de sistema (sección “Otro”), que puede abrirse desde el menú de Apple o desde Dock.

Si utiliza el hardware de audio incorporado de Macintosh, usará el panel de control de “Sonido” en Preferencias del Sistema para ajustar los niveles, el balance, etc. Si utiliza hardware de audio ASIO, puede hacer clic en el botón Panel de control para abrir su panel.

4. Haga clic en Aplicar y en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Si utiliza hardware de audio con un controlador DirectX (sólo en Windows)

⚠ Si su hardware de audio Windows no cuenta con un controlador ASIO específico, entonces la mejor opción es un controlador DirectX.

Sequel viene equipado con un controlador llamado “ASIO DirectX Full Duplex Driver” disponible para su selección en el menú emergente de Conexión de Audio en la Configuración del programa.

⇒ Para obtener pleno rendimiento de DirectX Full Duplex, el hardware de audio debe ser compatible con WDM (Windows Driver Model) en combinación con DirectX versión 8.1 o superior.

En todos los otros casos, las entradas de audio serán emuladas por DirectX (para más detalles ver la ayuda del cuadro de diálogo Configuración ASIO DirectX Full Duplex).

⇒ Durante la instalación de Sequel, el controlador DirectX más actual se instalará en su ordenador.

Cuando está seleccionado el Controlador ASIO DirectX Full Duplex en el menú emergente de Conexiones de Audio, puede hacer clic sobre “Configurar...” para abrir el panel de control de ASIO Direct Sound Full Duplex y realizar los siguientes ajustes:

- Salida directa de sonido y puertos de entrada

En la lista de la izquierda de la ventana, aparecen todas las salidas directas de sonido y puertos de entrada. En muchos casos, sólo habrá un puerto en cada lista. Para activar o desactivar un puerto de la lista, haga clic en la casilla de la columna de la izquierda.

- Puede editar el ajuste de Tamaño de Buffer en esta lista, haciendo doble clic sobre el valor e introduciendo uno nuevo.

En la mayoría de casos los ajustes que hay por defecto irán bien. El buffer de audio se utiliza cuando se transfieren datos de audio entre Sequel y la tarjeta de audio. Aunque tener un buffer grande garantiza que la reproducción se producirá sin fallos, la “latencia” (el tiempo que transcurre desde que Sequel envía los datos y éstos alcanzan la salida), será mayor.

- Offset

Si durante la reproducción de audio y la grabación MIDI oye un offset constante, puede ajustar el tiempo de latencia de salida o entrada con este valor.

Configurar los puertos de entrada y salida

La configuración de las entradas y las salidas depende básicamente de la configuración de la tarjeta de audio. Puede comprobar la configuración haciendo clic sobre “Configuración...” en la Configuración del Programa.

Si tiene una tarjeta de audio estéreo de entrada y salida, lo más probable es que se instale automáticamente.

Entradas

La configuración de la entrada de grabación para Sequel se describe en “[Añadir una pista de audio](#)” en la [página 13](#).

Salidas

Las salidas de audio pueden seleccionarse desde la Configuración del programa desde el menú emergente de Selector de Salidas.

Recuperar los nombres de los canales (sólo Mac)

Para algunas tarjetas de sonido, es posible recuperar automáticamente los nombres de canal "ASIO" para los puertos de su hardware de audio:

1. Abra la página Configuración del programa en la Zona múltiple.
2. En la sección de Configuración de Audio, seleccione su tarjeta de sonido desde el menú emergente Conexión de Audio.
3. Abra el panel de control de su hardware de audio.
4. Active la opción "Usar los Nombres de Canal de CoreAudio".
5. Cuando ahora abra el menú emergente de Selector de salidas en la sección de Configuración de audio o en el menú emergente de Entradas en el listado de pistas para pistas de audio, encontrará que los nombres de los puertos se corresponden con aquellos que usa el controlador CoreAudio.

Selección de Puerto y activación (sólo Mac)

En la página de configuración de su tarjeta de sonido, puede especificar qué puerto de entrada y salida debería estar activo. Esto le permite, por ejemplo, usar la entrada de Micrófono en vez de la de Línea o incluso desactivar la entrada o salida de la tarjeta de sonido completamente, si fuera preciso.

⇒ Esta función sólo se encuentra disponible para dispositivos de audio integrados, dispositivos estándar USB y otros dispositivos determinados (por ejemplo, Pinnacle CineWave).

Información sobre la monitorización

En Sequel, monitorizar significa escuchar la señal que se desea grabar mientras se prepara la grabación o mientras se graba. Sequel siempre monitoriza la señal en tiempo real.

El audio pasa desde la entrada a Sequel, posiblemente a través de efectos y EQ de Sequel y luego vuelve a la salida. La monitorización se controla mediante la configuración de Sequel. Esto le permite controlar el nivel de monitorización de Sequel y añadir efectos a solamente la señal monitorizada.

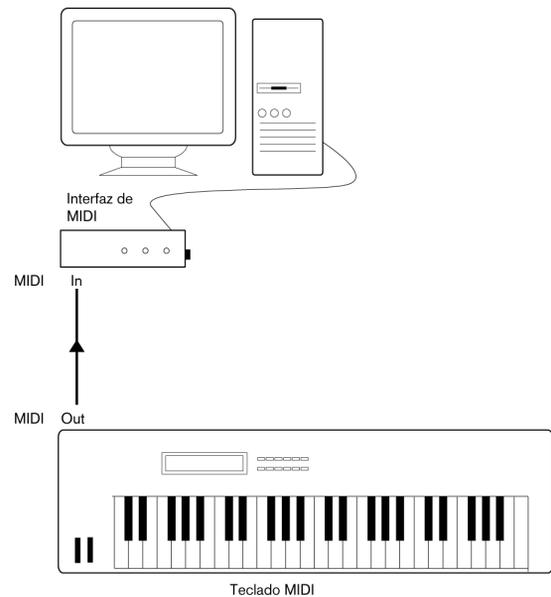
Configurar MIDI

⚠ ¡Haga siempre las conexiones con todos los equipos apagados!

Esta sección explica como conectar y configurar equipos MIDI. Si no dispone de equipo MIDI puede saltarse esta sección. Tenga en cuenta que esto es un mero ejemplo; es posible que deba o desea conectar los componentes de forma distinta.

Conectar el equipo MIDI

En este ejemplo se asume que dispone de un teclado MIDI. El teclado se utiliza para enviar al ordenador los mensajes de grabación MIDI. Con la función MIDI Thru automática de Sequel, podrá escuchar el sonido correcto de la pista del instrumento mientras toca el teclado o graba.



Una configuración MIDI típica

Configurar los puertos MIDI en Sequel

Sequel automáticamente encuentra cualquier dispositivo MIDI que tenga conectado a su ordenador y le permite ser usado como una entrada MIDI para grabación.

Optimizar el rendimiento de audio

Esta sección proporciona algunos trucos y consejos sobre la forma de obtener el máximo rendimiento de su sistema Sequel de modo que se saque provecho del rendimiento de audio. Parte de este texto hace referencia a propiedades del hardware y se puede utilizar como guía cuando actualice el sistema.

Dos aspectos del rendimiento

Existen dos aspectos de rendimiento con relación a Sequel:

Pistas y efectos

Para explicarlo de un modo sencillo: cuanto más rápido sea su ordenador, más pistas, efectos y ecualización será capaz de reproducir. Lo que exactamente constituye un “ordenador rápido” es casi una ciencia en sí mismo, aunque abajo encontrará algunos trucos.

Tiempo corto de respuesta (latencia)

Otro aspecto del rendimiento es el tiempo de respuesta. El fenómeno de la latencia se basa en el hecho de que en los ordenadores, el audio ha de pasar por “buffers” (debe ser almacenado) en pequeños trozos durante los diferentes pasos del proceso de grabación y reproducción. Cuantos más hayan y más grandes sean estos trozos, mayor será la latencia.

Las latencias altas son especialmente molestas al usar instrumentos software y al monitorizar a través del ordenador, por ejemplo, al escuchar un fuente de sonido directo a través del mezclador de Sequel y con efectos. Sin embargo, tiempos largos de latencia (varios cientos de milisegundos) pueden obstaculizar otros procesos tales como la mezcla haciendo que, por ejemplo, el movimiento de un fader actúe sobre el audio perceptiblemente tarde.

Siempre será más conveniente trabajar con un sistema que responda rápidamente.

- En función del hardware de audio que utilice, puede que sea posible acortar el tiempo de latencia, normalmente bajando el tamaño y número de buffers. Para más detalles, ver la documentación del hardware de audio o, si utiliza un controlador DirectX o MME bajo Windows, la ayuda.

Factores del sistema que afectan al rendimiento

CPU y caché del procesador

No hace falta repetir que mejor cuanto más rápido sea el ordenador. Pero hay determinados factores que afectan a la velocidad aparente de un ordenador: la velocidad del bus y su tipo (se recomienda encarecidamente PCI), el tamaño del caché del procesador y, por supuesto, el tipo de procesador y su marca. Sequel usa intensamente cálculos de coma flotante. Al adquirir un procesador, asegúrese de que tenga suficiente potencia para realizar cálculos aritméticos de coma flotante.

Tenga también en cuenta que Sequel ofrece compatibilidad completa con los sistemas de procesador múltiple. Si tiene un sistema de ordenador con más de un procesador, Sequel puede aprovechar la capacidad total y distribuir la carga del procesador en todos los procesadores.

Disco duro y controlador

El número de pistas de disco duro que puede grabar y reproducir de forma simultánea también depende de la velocidad del disco duro y controlador. Si utiliza controladores y discos E-IDE, asegúrese de que el modo de transferencia es DMA Busmaster. En el caso de Windows, puede comprobar el modo que hay cargado en el Administrador de dispositivos de Windows si busca las propiedades de los canales principal y secundario del controlador IDE ATA/ATAPI. El modo de transferencia DMA está habilitado por defecto, pero puede deshabilitarlo el sistema si ocurre un problema de hardware.

⇒ En Sequel puede grabar hasta ocho pistas estéreo simultáneamente.

Hardware de audio y controlador

El hardware y el controlador correspondiente pueden afectar en cierta medida al rendimiento. Un controlador mal programado puede reducir el rendimiento del ordenador. Pero donde tiene más incidencia el diseño del controlador es sin duda en la latencia.

 ¡Una vez más, le recomendamos que utilice hardware de audio para el que exista un controlador ASIO específico!

Ello es especialmente cierto en el caso de usar Sequel para Windows.

- En el caso de Windows, los controladores ASIO escritos específicamente para el hardware son más eficaces que los MME o DirectX y producen latencias menores.
- En el caso de Mac OS X, el hardware de audio con controladores escritos para Mac OS X (Core Audio) puede ser muy eficaz y producir una baja latencia.

Optimizar la programación del procesador (sólo Windows)

Para conseguir la menor latencia posible cuando se utiliza ASIO con Windows 2000 o XP (en un sistema CPU individual), es necesario optimizar el “rendimiento del sistema” para las tareas en segundo plano:

1. Abra el Panel de control de Windows desde el menú “Inicio” y seleccione “Sistema”.
2. Seleccione la pestaña “Opciones avanzadas” y haga clic en el botón “Configuración” en la sección “Rendimiento”. Aparece el cuadro de diálogo “Opciones de rendimiento”.
3. Seleccione la pestaña “Opciones avanzadas”.
4. En la sección “Programación del Procesador”, seleccione “Ajustar para el mejor rendimiento de: Servicios en segundo plano”.
5. Haga clic en Aceptar para cerrar los cuadros de diálogo.

12

Comandos de teclado

Introducción

Este capítulo contiene una lista de los comandos de teclado disponibles en Sequel. Se presentan organizados en función de las distintas categorías de edición en el programa.

Comandos de tecla disponibles

Comandos de Archivo

Opción	Comando de teclado
Nuevo Proyecto	[Ctrl]/[Comando] + [N]
Abrir Proyecto	[Ctrl]/[Comando] + [O]
Guardar proyecto	[Ctrl]/[Comando] + [S]
Guardar Como	[Ctrl]/[Comando] + [Mayús] + [S]
Gestionar proyectos	[Ctrl]/[Comando] + [Mayús] + [M]
Ayuda	[F1]
Salir	[Ctrl]/[Comando] + [Q]

Comandos de Edición

Opción	Comando de teclado
Deshacer	[Ctrl]/[Comando] + [Z]
Rehacer	[Ctrl]/[Comando] + [Mayús] + [Z]
Cortar	[Ctrl]/[Comando] + [X]
Copiar	[Ctrl]/[Comando] + [C]
Pegar	[Ctrl]/[Comando] + [V]
Suprimir	[Supr] o [Retrosceso]
Seleccionar Todo	[Ctrl]/[Comando] + [A]
Anular Selección	[Ctrl]/[Comando] + [Mayús] + [A]
Duplicar	[Ctrl]/[Comando] + [D]
Dividir en el Cursor	[Ctrl]/[Comando] + [T]
Mover al Cursor	[Ctrl]/[Comando] + [L]
Solo	[S]
Enmudecer pistas seleccionadas	[M]
Enmudecer objetos	[Ctrl]/[Comando] + [M]
Snap on/off	[J]
Cuantizar	[Q]
Grabación preparada	[R]

Comandos de Proyecto

Opción	Comando de teclado
Añadir Pista	[Ctrl]/[Comando] + [+]
Suprimir Pista	[Ctrl]/[Comando] + [Supr] o [Retrosceso]
Alternar modo de automatización	[A]
Mostrar mezclador	[1]
Mostrar inspector	[2]
Mostrar medios	[3]
Mostrar editor	[4]
Mostrar página de arreglos	[5]
Mostrar/Ocultar Multi Zone	[E]
Mostrar/Ocultar Teclado Virtual	[K]
Cambiar Tipo de Visualización del Teclado Virtual	[Tab]
Metrónomo activado	[C]
Mostrar/Ocultar Afinador	[T]
Mostrar/Ocultar Imágenes de Pista en el Listado de Pistas	[I]
Entrar en el modo de Edición de Asignación de Control Remoto	[F]
Mostrar Configuración del programa	[6]
Aplicar ciclo a selección	[P]

Comandos de desplazamiento

Opción	Comando de teclado
Izquierda	[Flecha izquierda]
Derecha	[Flecha derecha]
Arriba	[Flecha arriba]
Abajo	[Flecha abajo]
Añadir a la izquierda	[Mayús] + [Flecha izquierda]
Añadir a la derecha	[Mayús] + [Flecha derecha]
Añadir arriba	[Mayús] + [Flecha arriba]
Añadir abajo	[Mayús] + [Flecha abajo]
Final	[Fin]
Seleccionar/Deseleccionar el filtro de Página de MediaBay	[Ctrl]/[Comando] + [Space]

Teclado Virtual - Comandos de Navegación

⇒ Cuando el Teclado Virtual está activo, los comandos de teclado convencionales se encuentran bloqueados. Las únicas excepciones son [*] (“multiplicar” en el teclado numérico) para grabar, barra espaciadora para iniciar/detener y [Inicio]/[Comando]+ [Inicio] para saltar al inicio del proyecto.

Opción	Comando de teclado
Una Octava abajo	[Flecha izquierda]
Una Octava arriba	[Flecha derecha]
Un paso de Volumen arriba	[Flecha arriba]
Un paso de Volumen abajo	[Flecha abajo]

Comandos de zoom

Opción	Comando de teclado
Acercar	[H]
Alejar	[G]
Restablecer configuración de zoom anterior	[Mayús] + [H]
Alejar al Máximo	[Mayús] + [G]
Zoom de la parte seleccionada	[Mayús] + [P]

Comandos de transporte

Opción	Comando de teclado
Ir a la Selección	[L]
Ir al Localizador Izquierdo	[Home] (PC)/[Command]+ [Home] (Mac)/[.] (ordenador portátil)
Iniciar	[Intro] (teclado numérico)
Detener	[0] (teclado numérico)
Iniciar /Detener	[Espacio]
Grabar	[*] (“multiplicar” en el teclado numérico) o [Ins]
Rebobinar	[-] (“restar” en el teclado numérico)
Avanzar	[+] (“sumar” en el teclado numérico)
Volver al Inicio	[.] o [.] en el teclado numérico
Ciclo	[/] (“dividir” en el teclado numérico)
Ir al Marcador siguiente	[Mayús] + [N]
Ir al Marcador anterior	[Mayús] + [B]
Grabación con un botón	[Ctrl]/[Comando] + [R], [Ctrl]/[Comando] + [*] (Num)

Introducción

Este capítulo describe los efectos e instrumentos incluidos en Sequel. El procedimiento de uso de los efectos e instrumentos se describe en la sección “[Página Inspector de pistas](#)” en la [página 64](#).

Efectos de pista y globales

Efectos de retardo

PingPongDelay

Como se deduce por su nombre, el efecto PingPongDelay produce un efecto de rebote del sonido. Dicho efecto consiste en rebotes de la señal entre izquierda y derecha.

“SyncNote” le permite sincronizar el efecto de rebote con el tempo. “Feedback” determina la duración del retardo. El parámetro “Spatial” le permite aumentar la distancia entre los rebotes. El sonido es magnífico en los solos. El parámetro “Mix” determina la cantidad de señal original que escuchará respecto a la cantidad de señal con efecto.

StereoDelay

El efecto StereoDelay es excepcional para conferir a las pistas la sensación de espacio. Incluye dos retardos: uno para el canal izquierdo y otro para el canal derecho. “SyncNote” le permite sincronizar el efecto de retardo con el tempo. “Feedback” determina la duración del retardo. El parámetro “Mix” determina la cantidad de señal original que escuchará respecto a la cantidad de señal con efecto.

Efectos de distorsión

AmpSimulator

El efecto AmpSimulator le permite hacer que el sonido sea similar a las pistas grabadas mediante un amplificador de guitarras eléctricas o bajos.

“Drive” crea un aumento en la señal y simula un efecto de overdrive. “Bass” aumenta las frecuencias bajas de la señal. “Mid” aumenta las frecuencias medias de la señal. “Treble” aumenta las frecuencias altas de la señal. “Volume” le permite producir un aumento adicional en la señal sin añadir ninguna distorsión.

- Hay disponibles varios presets de AmpSimulator. Pruebe los distintos presets hasta hallar el sonido que desee.

Distortion

Distortion es excelente para añadir distorsión a las pistas. Este efecto es muy fácil de usar al disponer de solo dos parámetros, pero es no obstante muy eficaz. “Boost” aumenta la cantidad de distorsión que se escucha. “Output” aumenta o reduce la señal que emite el efecto.

Efectos dinámicos

Gate

Gate, como su nombre implica, le permite crear una “puerta” que solo permite el paso de audio si se alcanza un valor de volumen controlado por usted. “Threshold” establece el nivel de volumen que tiene que alcanzar la señal para que se escuche. “Release” controla la velocidad con la que se cerrará la “puerta” después de haberse abierto.

Maximizer

Los efectos Maximizer se utilizan habitualmente en la fase de masterización para aumentar el nivel general de la mezcla. “Optimize” aumenta el nivel de las pistas sin recortar la salida. Si se ajusta hasta el nivel máximo, se creará un efecto tipo “brick wall” (muro) que se utiliza a menudo en las pistas de batería de la música electrónica.

Efectos de Filtro

DualFilter

Este efecto filtra determinadas frecuencias para excluirlas al tiempo que permite que otras pasen. Utilice el deslizador “Pos” para modificar la frecuencia de foco del filtro. Si la posición es más alta, solo se escucharán las frecuencias altas. Si la posición es más baja, solo se escucharán las frecuencias bajas. “Resonance” añade un efecto de timbre.

Efectos de modulación

AutoPan

AutoPan desplaza automáticamente la señal de la pista del canal izquierdo al derecho y de nuevo a la inversa. “Rate” determina la velocidad del desplazamiento. “Width” ajusta el alcance a la izquierda y a la derecha hasta el que llegará la señal.

Chorus

Chorus duplica la señal enviada con una versión ligeramente desafinada. "Rate" cambia la velocidad del efecto Chorus. "Width" ajusta la cantidad de la señal que se desafina. El parámetro "Mix" determina la cantidad de señal original que escuchará respecto a la cantidad de señal con efecto.

Flanger

Flanger también duplica la señal de entrada (tanto como el efecto Chorus). En vez de desafinarla, lo que hace es retrasarla ligeramente por una cantidad gradualmente variable. El parámetro "Rate" ajusta la velocidad del efecto. "Feedback" determina la intensidad del efecto Flanger típico. El parámetro "Mix" determina la cantidad de señal original que escuchará respecto a la cantidad de señal con efecto.

Phaser

El efecto Phaser aplica varios filtros a la señal. "Rate" determina la velocidad del efecto. "Feedback" determina la intensidad del efecto Phaser típico. El parámetro "Mix" determina la cantidad de señal original que escuchará respecto a la cantidad de señal con efecto.

Rotary

Rotary simula un altavoz giratorio y es un efecto muy conocido para crear sonidos de órgano electrónico. No obstante, también funciona a la perfección con guitarra. El parámetro "Speed" ajusta la velocidad de la rotación.

Tremolo

Tremolo crea una variación repetitiva de ganancia. Es como un dial de volumen automático. "Rate" determina la velocidad de los ajustes de ganancia. "Depth" determina cómo será la amplitud de la variación de la ganancia.

Vibrato

Vibrato crea rápidamente un ligero cambio en el tono. Es la misma idea que reproducir una nota en una guitarra y llevar el dedo hacia atrás y delante por el traste. "Rate" cambia la velocidad del efecto. "Depth" determina cómo será la amplitud de la variación en el tono.

Otros efectos

Reverb

Reverb es un efecto de reverberación. La reverberación le permite hacer que la señal suene similar a música grabada en una sala de recepción grande o en una catedral. El parámetro "Mix" determina la cantidad de señal original que escuchará respecto a la cantidad de señal con efecto. "Time" determina la duración de la reverberación, con la consiguiente creación de sensación de espacio.

StereoEnhancer

StereoEnhancer le permite dispersar la imagen estéreo de su proyecto que es muy útil en las mezclas repletas. "Width" determina la amplitud de distribución de la imagen.

Parámetros de instrumentos

Los parámetros de instrumentos más comunes:

Opción	Descripción
Cutoff	Determina la frecuencia "Cutoff" de la señal.
Resonance	Resonance añade un efecto de acople a la señal.
DCF Amount	Determina la cantidad de filtrado que se aplica a cada nota.
Attack	Ajusta la velocidad con la que se debe escuchar la entrada inicial de una nota.
DCA Decay	Ajusta cómo se atenuará cada nota.
DCA Sustain	Determina el tiempo que se escuchará una nota mientras se reproduce.
DCA Release	Determina el tiempo que se retiene una nota una vez que se ha emitido.
DCA Amount	Es la cantidad del envelope DCA.
Drive	Aplica un aumento de volumen a la señal, lo que hace que la señal suene más alta.
LFO Frequency	LFO es el acrónimo en inglés de "low frequency oscillation" (en español, oscilación de frecuencia baja). Las LFO se usan para modular y cambiar una señal. Este parámetro controla la frecuencia que utilizará LFO.
LFO Level	Sube o baja el volumen de LFO.
FX	Si el instrumento tiene integrado un determinado efecto, FX controla la cantidad que se escucha del efecto.

⇒ No obstante, tenga en cuenta que algunos de los sonidos predefinidos (presets) pueden presentar otros parámetros. La cantidad total de sonidos preset hace imposible describir todos los parámetros disponibles.

Índice alfabético

A

- Acción de inicio [82](#)
- Activar
 - Sequel [9](#)
- Actividad de Entrada del Teclado
 - Musical [57](#)
- Afinar [15](#)
- Ajustar el tamaño
 - Eventos [60](#)
 - Zona de arreglos [53](#)
 - Zona múltiple [62](#)
- Ajustes
 - Hardware de audio [96](#)
- AmpSimulator [105](#)
- Añadir automatización [31](#)
- Añadir nueva pista (botón) [52](#)
- Añadir Pista [43](#)
- Añadir una pista de audio [13](#)
- Arpeggiator [66](#)
- Arreglos
 - Acerca de [36](#)
 - Modo Live Pads [36](#)
 - Modo Reproducción en cadena [37](#)
- Asignación de Control Remoto [44, 89](#)
- Atributos de archivos multimedia [73](#)
- Audio
 - Conectar [95](#)
- Automatización
 - Desactivar la automación del Master [32](#)
 - Editar/Escribir [44](#)
 - Eliminar [32](#)
 - Mostrar [44](#)
- AutoPan [105](#)

B

- Bloquear transposición
 - Eventos de audio [75](#)
 - Partes de instrumento [77](#)
- Botón Reproducir [46](#)
- Botones de altura de pista
 - Pistas a Tamaño Máximo [54](#)
 - Pistas a Tamaño Mínimo [54](#)
 - Pistas Grandes [54](#)
 - Pistas Tamaño Normal [54](#)

- Botones de Pista
 - Añadir nueva pista [52](#)
 - Mostrar pista de arreglos [52](#)
 - Mostrar pista de transposición [52](#)

- Buscar
 - Archivos multimedia [70](#)

C

- Canal
 - Acerca de [63](#)
 - Nivel y Pan [63](#)
- Canal maestro
 - Acerca de [64](#)
- Chorder [66](#)
- Chorus [106](#)
- Color
 - Configuración [63](#)
 - Selector [63](#)
 - Selector de Color [56](#)
- Color del panel [82](#)
- Comandos de teclado [101](#)
 - Acerca de [102](#)
 - Archivo [102](#)
 - Convenciones [7](#)
 - Desplazamiento [102](#)
 - Edición [102](#)
 - Proyecto [102](#)
 - Teclado Virtual [103](#)
 - Transporte [103](#)
 - Zoom [103](#)
- Configuración
 - Audio [95](#)
 - MIDI [98](#)
 - Notas generales sobre el proceso de configuración del sistema [93](#)
- Configuración de audio [82](#)
- Configuración del sistema [92](#)
- Congelar Pista
 - Pistas de Audio [55](#)
 - Pistas de Instrumentos [55](#)

- Controlador
 - Acerca de [94](#)
 - ASIO [94](#)
 - Controlador Genérico de Baja Latencia [94](#)
 - DirectX [94](#)
 - Instalar [94](#)
 - Seleccionar [96](#)
- Controlador ASIO [94](#)
- Controlador audio
 - Seleccionar [96](#)
- Controlador Genérico de Baja Latencia [94](#)
- Controladores Remotos
 - Asignación [89](#)
- Controles Transporte [46](#)
- Copiar [43](#)
- Cortar [42](#)
- Crear un nuevo proyecto [12](#)
- Créditos y Copyrights [41](#)
- Cuadrícula [58](#)
- Cuantización automática [82](#)
- Cuantización y warp de audio [85](#)
- Cuantizar
 - Eventos de audio [76](#)
 - Partes de instrumento [78](#)

D

- Desfragmentar
 - Disco duro [93](#)
- Deshacer [42](#)
- Desplazarse [59](#)
- Dibujar
 - Notas y eventos [25](#)
- DirectX [94](#)
- Disco duro
 - Desfragmentar [93](#)
- Distortion [105](#)
- Dividir
 - Eventos [60](#)
- Dividir en el Cursor [43](#)
- DualFilter [105](#)
- Duplicar [43](#)

E

Edición

- Añadir Pista [43](#)
- Anular Selección [43](#)
- Botón/menú [42](#)
- Copiar [43](#)
- Cortar [42](#)
- Deshacer [42](#)
- Dividir en el Cursor [43](#)
- Duplicar [43](#)
- Eventos de audio [20](#)
- Partes de instrumento [23](#)
- Pegar [43](#)
- Rehacer [42](#)
- Suprimir [43](#)
- Suprimir Pistas Seleccionadas [43](#)

Editar/escribir automatización [44](#)

Editor de muestras

- Acerca de [74](#)
- Ajustar tiempos [76](#)
- Añadir silencio [74](#)
- Cuantizar [76](#)
- Función Invertir [75](#)
- Modo Stretch [75](#)
- Optimización [75](#)
- Reinicializar Ajustes de Warp [77](#)
- Swing [76](#)
- Transposición [75](#)
- Volumen del evento [74](#)
- Warp Libre [76](#)

Editor de teclas

- Acerca de [23](#), [77](#)
- Cuantizar [78](#)
- Empujar [78](#)
- Introducción paso a paso [78](#)
- Legato [78](#)
- Pista de controlador [79](#)
- Swing [78](#)
- Tonalidad fundamental [78](#)
- Transposición [77](#)
- Tresillos [78](#)

Efectos

- Acerca de [105](#)
- AmpSimulator [105](#)
- Audio [29](#)
- AutoPan [105](#)
- Chorus [106](#)
- Distortion [105](#)
- DualFilter [105](#)
- Flanger [106](#)
- Gate [105](#)
- Maximizer [105](#)
- Phaser [106](#)
- PingPongDelay [105](#)
- Reverb [106](#)
- Rotary [106](#)
- StereoDelay [105](#)
- StereoEnhancer [106](#)
- Tremolo [106](#)
- Vibrato [106](#)

Efectos de evento

- Acerca de [66](#)
- Arpeggiator [66](#)
- Chorder [66](#)

Efectos de pista [29](#)

- Acerca de [67](#)

Efectos de salida [31](#)

- Acerca de [69](#)
- Efectos globales [30](#)
- Acerca de [69](#)
- Fader Cantidad [69](#)

Empujar [78](#)

Enmudecer [54](#)

- Eventos [60](#)

EQ

- Añadir [28](#)
- Ancho [68](#)
- Frecuencia [68](#)
- Ganancia [68](#)
- Omitir [68](#)
- Presets [68](#)

Escuchar previamente un medio [72](#)

- Desactivar la Preescucha [72](#)

Estado de ajuste de cuadrícula

- Acerca de [46](#)

Eventos

- Ajustar el tamaño [60](#)
- Dividir [60](#)
- Enmudecer [60](#)
- Repetir [60](#)

Exportar

- MP3 [34](#)
- Proyecto a iTunes [42](#)
- Proyecto como archivo de audio [42](#)

F

Familia [72](#)

Flanger [106](#)

Formato de Grabación [82](#)

Fuente de Control Remoto [82](#)

Funciones avanzadas [84](#)

Fundidos automáticos [56](#)

G

Gate [105](#)

Gestionar proyectos [41](#)

Grabación

- Niveles y entradas [96](#)

- Precuenta [16](#)

- Reproductor de CD [96](#)

Grabación con un botón [89](#)

Grabación preparada [54](#)

Grabar

- Botón [47](#)

Grabar audio

- Acerca de [12](#)

Guardar Como

- Proyecto [41](#)

H

Hardware

- Acerca de [93](#)

- Instalar [94](#)

Hardware de audio

- Acerca de [93](#)

- Ajustes [96](#)

- Mac [94](#)

Herramienta de lápiz [25](#)

Herramienta inteligente [59](#)

- I**
- Imágenes
 - Acerca de [64](#)
- Imágenes de Pista [57](#)
 - Acerca de [64](#)
- Instalación
 - Acerca de [9](#)
- Instrumentos
 - Parámetros [106](#)
- Interfaz de usuario [82](#)
- Introducción paso a paso [78](#)
- Introducción paso a paso activada [78](#)
- Invertir [75](#)
- Ir al Marcador anterior/siguiente [47](#)
- iTunes
 - Exportar proyecto a iTunes [42](#)
- L**
- Latencia
 - Optimizar la programación del procesador (Windows) [100](#)
- Live Pads [80](#)
- M**
- Mac OS X
 - Hardware de audio [94](#)
 - Requisitos [9](#)
- Marcador
 - Ir a [47](#)
- Maximizer [105](#)
- Medidor de pista [57](#)
- Menú Archivo [40](#)
- Menú Edición [40](#)
- Menú Historial [81](#)
- Menú Proyecto [40](#)
- Menú Sequel (Mac OS X)
 - Acerca de [40](#)
- Metronomo
 - Acerca de [47](#)
 - Ajustes [82](#)
 - Nivel [14](#), [82](#)
- Mezcla de Audio [34](#)
- Mezclas [27](#)
- MIDI
 - Configuración [98](#)
 - Instalar un interfaz MIDI [93](#)
 - Requisitos [93](#)
- Modo Ciclo
 - Acerca de [47](#)
- Modo Rehearsal [49](#)
- Modo Stretch [75](#)
- Monitorización
 - Acerca de [98](#)
- Mostrar Automatización [44](#)
- Mostrar Etiquetas [82](#)
- MP3 [34](#)
- Multicanal [95](#)
- N**
- Nivel del Metrónomo [14](#), [82](#)
- Numeración de las pistas [53](#)
- Número de compases [77](#)
- O**
- Opciones [82](#)
- P**
- Pad
 - Asignación [80](#)
 - Nombre [80](#)
- Página Configuración del programa
 - Acerca de [81](#)
- Página de arreglos
 - Acerca de [79](#)
- Página Editor
 - Acerca de [74](#)
- Página Inspector de pistas
 - Acerca de [64](#)
 - Pestaña Instrumento [67](#)
- Página MediaBay
 - Acerca de [70](#)
 - Contenido del usuario [70](#)
 - Ubicación del contenido del usuario [73](#)
 - Usando las teclas de flecha [70](#)
- Página Mezclador
 - Acerca de [62](#)
- Pan [57](#)
 - Ajustar [57](#)
- Partes de arreglos [36](#)
- Partes de instrumento
 - Edición [23](#)
- Pegar [43](#)
- Pestaña Ecualizadores [68](#)
- Phaser [106](#)
- PingPongDelay [105](#)
- Pista
 - Acerca de [53](#)
 - Altura [54](#)
 - Automatización [57](#)
 - Numeración [53](#)
 - Renombrar [53](#)
 - Seleccionar [53](#)
 - Volumen y Pan [57](#)
- Pista de controlador
 - Acerca de [25](#), [79](#)
- POS [48](#), [49](#)
- Posicion. de Eventos Grabados [82](#)
- Proyecto [42](#)
 - Abrir [41](#)
 - Crear [12](#)
 - Gestión [41](#)
 - Guardar [41](#)
 - Guardar Como [41](#)
 - Menú [41](#)
 - Nuevo [41](#)
 - Reciente [42](#)
- Proyectos de Sequel [81](#)
- Proyectos Recientes [42](#)
- R**
- Realizar cuantización [78](#)
- Registro
 - Acerca de [10](#)
- Registro del programa [10](#)
- Regla [45](#)
- Rehacer [42](#)
- Reinicializar
 - Partes de arreglos [81](#)
- Reinicializar Ajustes de Warp [77](#)
- Reiniciar filtros [72](#)
- Rendimiento
 - Optimizar audio [99](#)
- Renombrar pistas [53](#)
- Repetir
 - Eventos [60](#)
- Reproducción en cadena [80](#)
- Reproductor de CD
 - Grabación [96](#)

Requisitos
 Mac OS X [9](#)
 MIDI [93](#)
 Windows [9](#)
Requisitos para Windows [9](#)
Reverb [106](#)
Rotary [106](#)

S

Salir [41](#)
Selección de entrada [57](#)
Seleccionar
 Nada [43](#)
Seleccionar pistas [53](#)
Selector de salida [82](#)
Silencio
 Añadir [74](#), [84](#)
StereoDelay [105](#)
StereoEnhancer [106](#)
Suprimir [43](#)
Suprimir los medios seleccionados [72](#)
Suprimir Pistas Seleccionadas [43](#)
Swing
 Eventos de audio [76](#)
 Partes de instrumento [78](#)

T

T.SIGN [49](#)
Tap Tempo [49](#)
Teclado Virtual [49](#)
TEMPO [48](#)
 Tapping (Tamborilear) [49](#)
Tonalidad fundamental [78](#)
 Audio [77](#)
 Visualizador [49](#)
Tonalidad fundamental del
 proyecto [49](#)
Transposición inteligente [87](#)
Tremolo [106](#)
Tresillos activados [78](#)
Tuner
 Acerca de [46](#)

U

Ubicación del contenido del
 usuario [81](#)
Ubicación del proyecto [81](#)
Uso del sistema (indicador) [48](#)

V

Vibrato [106](#)
Visualizador de Posición de la
 canción [48](#)
Visualizador del cambio de
 compás [49](#)
Visualizador del tempo [48](#)
Visualizador del tempo del
 proyecto [48](#)
Volcado de Audio [34](#)
Volumen [57](#)
 Ajustar [57](#)

W

Warp Libre [76](#), [86](#)

Z

Zona de arreglos [51](#), [52](#)
Zona de pilotos [39](#)
 Acerca de [40](#)
 Visualizador [48](#)
Zona múltiple [61](#), [62](#)
Zoom [59](#)