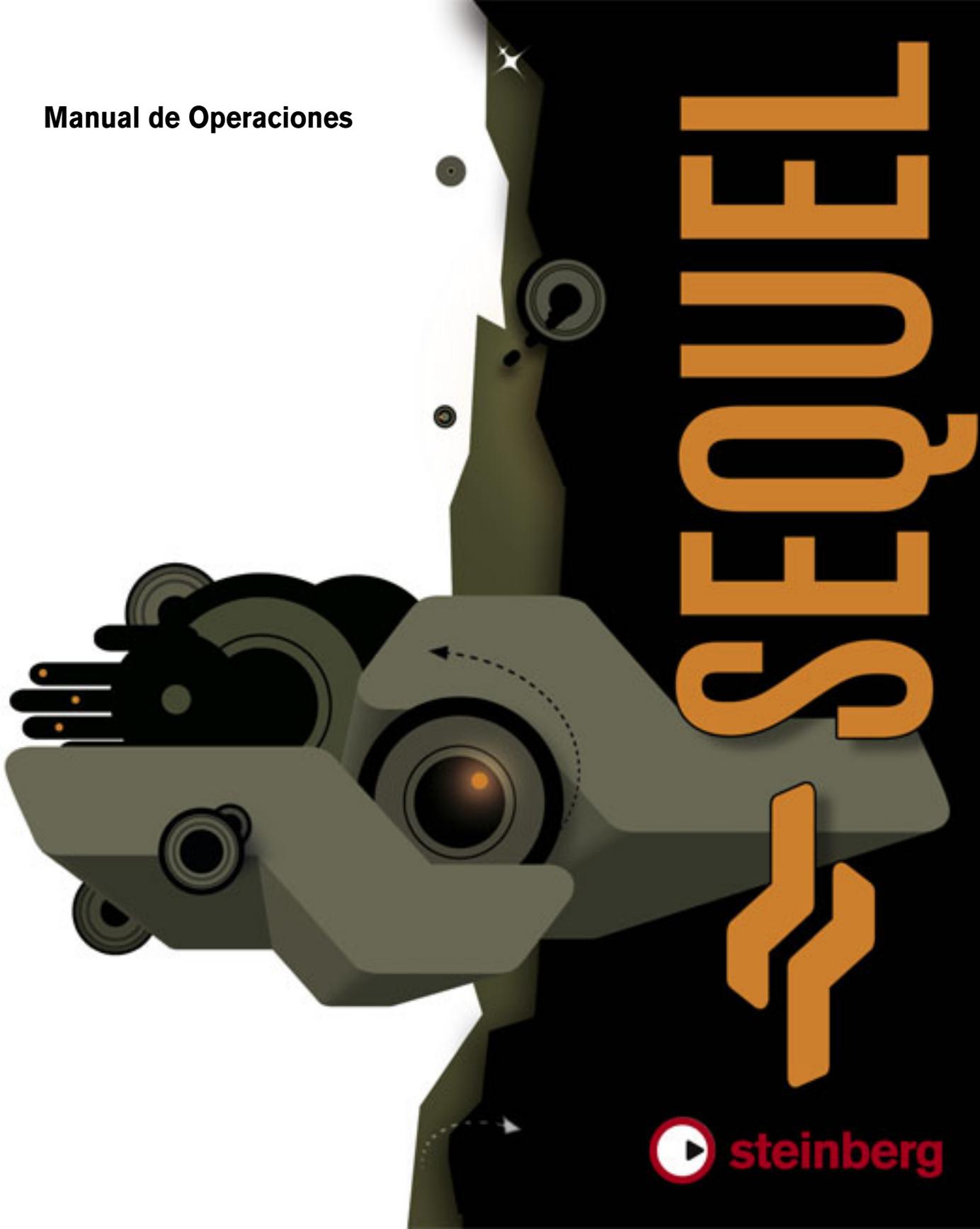


**Manual de Operaciones**



 **steinberg**

Manual de operación: Steve Kostrey, Michael Bagglely

Revisión y Control de calidad:

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, 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. El logotipo de Mac es una marca registrada utilizada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2007.

Todos los derechos reservados.

## **Tabla de contenidos**

|           |  |           |  |
|-----------|--|-----------|--|
| <b>6</b>  | <b>Introducción</b>  | <b>38</b> | <b>Zona de pilotos</b>   |
| 7         | ¡Bienvenido!   | 39        | Introducción   |
| 7         | Información sobre este manual                              | 39        | Menú Sequel (sólo para Mac)                                      |
| 7         | Convenciones sobre los comandos de teclado                 | 39        | Menús Archivo y Edición  |
| <b>8</b>  | <b>Requisitos del sistema e instalación</b>                | 40        | Minimizar, maximizar y cerrar                                    |
| 9         | Introducción   | 40        | Botón y menú Archivo   |
| 9         | Requisitos mínimos   | 42        | Botón y menú Edición   |
| 9         | Instalar Sequel  | 43        | Información sobre los botones Proyecto, Automatización y Edición |
| 9         | Activar Sequel   | 45        | Zona de reglas   |
| 10        | Registrar el software                                      | 46        | Tuner  |
| 10        | Más información...   | 46        | Controles Transporte   |
| <b>11</b> | <b>Tutorial 1: Grabación</b>                               | 47        | Metrónomo  |
| 12        | Tutoriales   | 48        | Uso del sistema  |
| 12        | Grabar audio   | 48        | El visualizador de la Zona de pilotos                            |
| 17        | Grabar partes de instrumentos                              | <b>50</b> | <b>Zona de arreglos</b>  |
| <b>19</b> | <b>Tutorial 2: Edición</b>                                 | 51        | Introducción   |
| 20        | Introducción   | 51        | Ajustar el tamaño de la Zona de arreglos                         |
| 20        | Editar eventos de audio                                    | 51        | Información sobre las pistas y los controles de pistas           |
| 23        | Editar partes de instrumentos                              | 54        | Barra de tiempo y cuadrícula                                     |
| <b>26</b> | <b>Tutorial 3: Mezclas</b>                                 | 55        | Acercar el zoom en la Zona de arreglos                           |
| 27        | Introducción   | 55        | Trabajar con la Herramienta inteligente                          |
| 27        | Configurar los niveles                                     | <b>57</b> | <b>Zona múltiple</b>   |
| 27        | Configurar el panorama                                     | 58        | Introducción   |
| 28        | Enmudecer y Solo   | 58        | Página Mezclador   |
| 28        | Añadir EQ  | 60        | Página Inspector de pistas                                       |
| 29        | Efectos de audio   | 64        | Página MediaBay  |
| 31        | Añadir automatización                                      | 67        | Página Editor  |
| 32        | Exportar   | 72        | Página de arreglos en directo                                    |
| <b>34</b> | <b>Tutorial 4: Modo Live Pads y Reproducción en cadena</b> | 74        | Página Configuración del programa                                |
| 35        | Introducción   | <b>76</b> | <b>Funciones avanzadas</b>                                       |
| 35        | Partes de arreglos   | 77        | Introducción   |
| 35        | Modo Live Pads   | 77        | Añadir silencio  |
| 36        | Modo Reproducción en cadena                                | 78        | Cuantización y warp de audio                                     |
|           |  | 80        | Transposición inteligente  |
|           |  | 82        | "One button record" (Grabación con un botón)                     |

|           |   |
|-----------|---|
| <b>83</b> | <b>Configuración del sistema</b>                              |
| 84        | Introducción  |
| 84        | Notas generales sobre el proceso de configuración del sistema |
| 84        | Desfragmentar el disco duro (sólo Windows)                    |
| 84        | Requisitos MIDI   |
| 84        | Hardware de audio   |
| 86        | Configurar el audio   |
| 89        | Configurar MIDI   |
| 90        | Optimizar el rendimiento de audio                             |
| <b>92</b> | <b>Comandos de teclado</b>                                    |
| 93        | Introducción  |
| 93        | Comandos de tecla disponibles                                 |
| <b>95</b> | <b>Referencia sobre los efectos</b>                           |
| 96        | Introducción  |
| 96        | Efectos de pista y globales                                   |
| 97        | Parámetros de instrumentos                                    |
| <b>98</b> | <b>Índice alfabético</b>                                      |

**1**

**Introducción**

# ¡Bienvenido!

Enhorabuena y gracias por adquirir Steinberg Sequel. 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 nuevo secuenciador básico que se ha diseñado como una plataforma de producción musical de fácil uso y con todas las funciones incluidas. Sequel proporciona todas las herramientas necesarias para grabar, editar y mezclar música.

Sequel se puede usar de forma “tradicional” para grabar, editar y mezclar instrumentos de audio o 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.

Otro uso principal que se le puede dar a Sequel son las actuaciones en directo. El concepto de mezclar y remezclar es muy conocido prácticamente por todo el mundo hoy en día. Crear mezclas y remezclas se ha convertido en un acto creativo en sí mismo y, a veces, en algo que no está para nada relacionado con la creación de música. Sequel ofrece 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.

Tras registrar en línea Sequel, dedique un tiempo a examinar la sección Community de [www.steinberg.net](http://www.steinberg.net). En nuestros foros de discusión encontrará mucha información útil y podrá conocer a otros usuarios. El registro en [www.mysteinberg.com](http://www.mysteinberg.com) también le permitirá disfrutar de ofertas especiales de Steinberg en el futuro. ¡Diviértase creando su propia música!

El equipo de Steinberg Sequel

## Información sobre este manual

Este manual se divide en dos 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 haber completado las dos secciones podrá utilizar el programa para divertirse y crear música llena de fascinación.

## 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, [Alt]/[Opción]+[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. Es posible usar ordenadores más lentos, aunque es necesario que haya menos pistas o un tamaño de búfer superior.

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

### Windows

- Windows XP Home, XP Professional, Vista Home Basic
- Procesador Intel Pentium o AMD Athlon a 2 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 1.280 x 1.024 píxeles
- 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 1.280 x 1.024 píxeles
- 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. Haga doble clic en el archivo "Sequel.mpkg".
2. 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).
- 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 proyectos ubicados en la carpeta de proyectos 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**

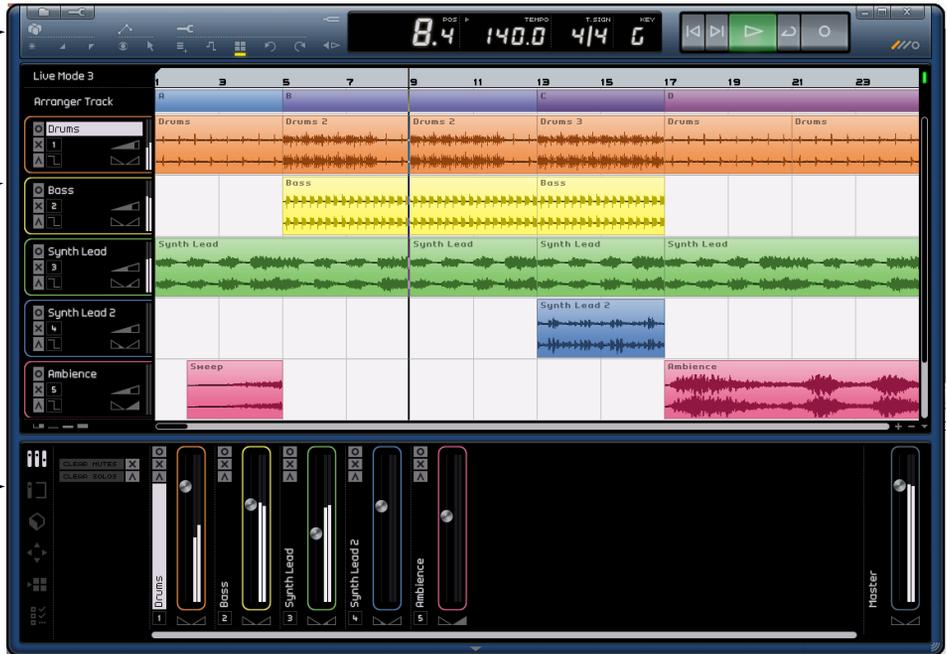
# Tutoriales

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:

Encontrará explicaciones sobre la Zona de pilotos en el capítulo "Zona de pilotos" en la [página 38](#).

Encontrará detalles sobre la Zona de arreglos en el capítulo "Zona de arreglos" en la [página 50](#).

Encontrará descripciones de la Zona múltiple y las distintas páginas en el capítulo "Zona múltiple" en la [página 57](#).



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 instrumentos.

## Grabar audio

En este apartado, examinaremos la grabación de una guitarra en un proyecto, le añadiremos un bucle de batería y la reproduciremos. Asegúrese de que la tarjeta de audio está configurada. Para obtener información detallada sobre la configuración de audio, consulte el capítulo "Configuración del sistema" en la [página 83](#).

## Crear un nuevo proyecto

Por defecto, Sequel crea un nuevo proyecto cuando se inicia el programa. Puede cambiar este comportamiento en la página Configuración del programa. Consulte el capítulo "Página Configuración del programa" en la [página 74](#) para obtener más información.

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

- Haga clic en el botón "Nuevo Proyecto" en la Zona de pilotos.



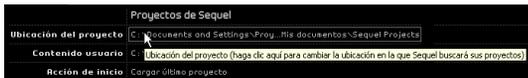
Con esto se creará un nuevo proyecto que no contiene nada y se cerrará el proyecto abierto. Si éste contiene cambios sin guardar, se le preguntará si desea guardarlos.

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

### Configurar la carpeta para guardar por defecto

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. Aparece un cuadro de diálogo que le permite examinar el ordenador y buscar una ubicación adecuada. Al instalar Sequel, se crea automáticamente una ubicación para guardar los proyectos.
4. Si desea guardar los proyectos en otro lugar, puede hacer clic en “Crear” para crear una nueva carpeta.
5. Dejaremos la carpeta por defecto que ha creado Sequel. Haga clic en “Aceptar”.

### Para guardar un proyecto:



1. Haga clic en el botón “Guardar proyecto” en la Zona de pilotos.
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 haya especificado en la página 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, pero también puede grabar cualquier otro instrumento que desee. El método es el mismo para cualquier instrumento.

1. Haga clic en el botón “Añadir nueva pista” en la Zona de pilotos.



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”.

5. Seleccione la entrada que desee para la pista en el menú emergente “Selección de entrada”.

Para poder ver la Selección de entrada, asegúrese de que está configurada la altura de pista como altura de pista media en la parte inferior de la lista de pistas.



Haga clic aquí para seleccionar una entrada.

## 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 está configurado automáticamente para empezar dos compases antes de que empiece 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.



## Añadir un bucle de batería

Ahora añadiremos algunas baterías al proyecto.

⇒ Añadir un bucle de batería al proyecto es excelente como apoyo al metrónomo cuando se graba un bajo o una guitarra, pero también si no toca la batería o si no puede grabar el sonido de batería en casa.

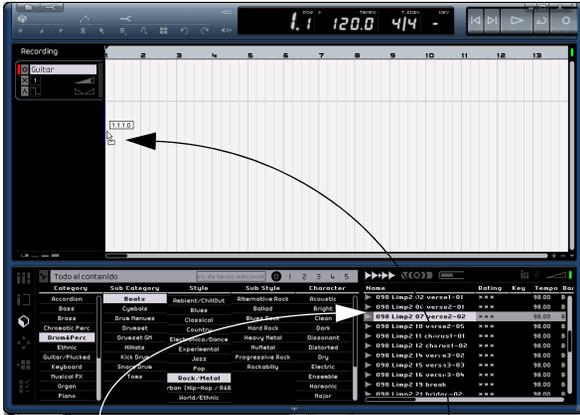
1. Seleccione la página MediaBay en la Zona múltiple.
2. En la columna Category (categoría), seleccione “Drum & Perc”.
3. En la columna Sub Category (subcategoría), seleccione “Beats”.
4. En la columna Style (estilo), seleccione un estilo que sea adecuado al estilo de guitarra que desee grabar.



5. Active el botón de preescucha y examine los resultados hasta encontrar lo que busca.



6. Arrastre el bucle de batería seleccionado a 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 56 para obtener información más detallada sobre la repetición de eventos.



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

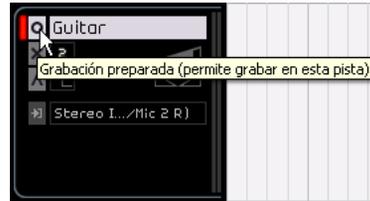
⇒ Observe que el tempo del proyecto ha cambiado para coincidir con el bucle de batería. Al arrastrar un archivo a un proyecto y si es el primer archivo que se añade, su tempo definirá el tempo del proyecto.

Lea más información sobre la definición o el cambio del tempo 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.

Si activamos el botón "Grabación preparada", podremos escuchar la guitarra. Deberá ver y escuchar el sonido que llega 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 tiene ningún indicador de este tipo, no se preocupe, podemos cambiar el volumen con el deslizador de volumen de pista.

## Afinar el instrumento

Sequel cuenta con un tuner interno para afinar los instrumentos, como una guitarra o un 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.

4. Afine las cuerdas hasta que todas ellas estén afinadas.
5. Desactive el tuner.

¡Ahora ya está preparado para grabar!

## Grabar la guitarra

1. Haga clic en el botón “Saltar al marcador anterior” varias veces en la Zona de pilotos para asegurarse de que la grabación empieza en el compás 1.



2. Asegúrese de que el botón de ciclo está desactivado (no resaltado).
3. Haga clic en el botón “Grabar” para grabar la guitarra; obtendrá automáticamente dos compases de pre cuenta.
4. Pulse la barra espaciadora cuando termine para detener la grabación.



¡Enhorabuena! Acaba de grabar el primero evento 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 zona de regla.

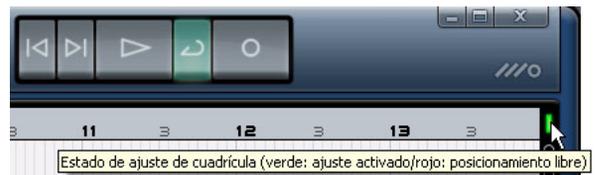
### Para detener la reproducción:

- 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 permite reproducir de forma cíclica una sección del 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 indicará a Sequel que queremos que exista un bucle o ciclo entre los compases 2 y 3. Para crear una región precisa, vamos a activar el ajuste.



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



3. Asegúrese de que el botón Ciclo está activado.



4. Haga clic en los botones “Saltar al marcador anterior” y “Saltar al marcador siguiente” hasta que el cursor de posición de canción se encuentre directamente en el compás 2.

5. Pulse la barra espaciadora para iniciar la reproducción. Sequel realizará una reproducción cíclica (en bucle) una y otra vez hasta que vuelva a pulsar la barra espaciadora.

## Grabar partes de instrumentos

En esta sección vamos a ver cómo grabar partes de instrumentos 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 cuadro de diálogo que aparece, haga clic en el botón “Instrumentos”.

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.

### Grabar

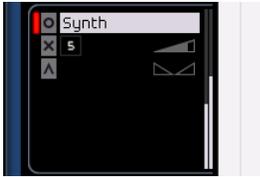
Ahora que ya tenemos una pista y nuestro sonido, podemos empezar a grabar algo. La grabación de partes de instrumentos es muy similar a la grabación de eventos de audio. Asegúrese de leer el principio de este capítulo en el que se describe cómo grabar audio.

⇒ 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.

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



2. Asegúrese de que el botón Ciclo está desactivado.
3. Pulse la tecla [,] del teclado numérico para configurar la posición de canción en el compás 1. De este modo se asegurará de que la grabación empieza al principio de la canción.
4. Pulse la tecla [\*] del 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 la primera parte de instrumento en Sequel.

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

Pulse la tecla [,] del teclado numérico para configurar la posición de canción en el compás 1 y pulse la barra espaciadora para escucharla.

**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 instrumentos. Consulte los capítulos “Zona de pilotos” en la [página 38](#), “Zona de arreglos” en la [página 50](#) y “Zona múltiple” en la [página 57](#) 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.

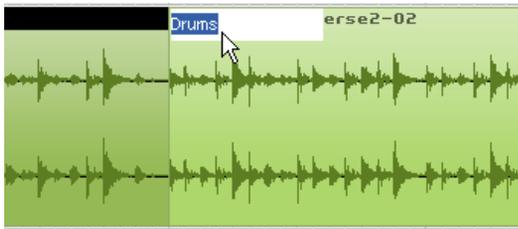
Vamos a ver cómo editar los eventos. Esto incluye tareas como renombrar, ajustar el tamaño, desplazar, copiar, repetir y eliminar.

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

### Renombrar

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

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

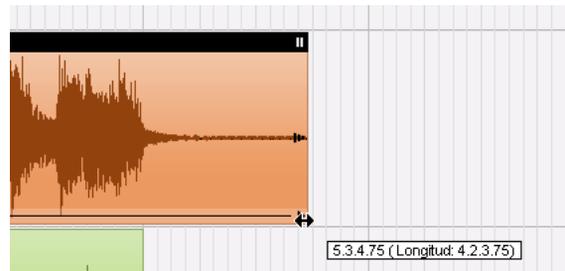


El nombre habrá cambiado a “Drums”.

## 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 este caso, vamos a ajustar el tamaño de los eventos “Guitar” y “Synth”.

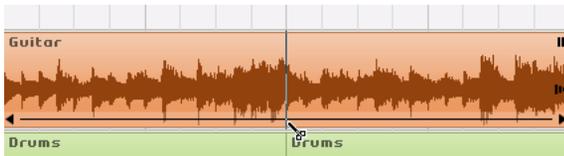


2. Sitúe el cursor sobre uno de los triángulos que hay en la parte inferior izquierda o derecha del evento. Haga clic y ajuste los eventos “Guitar” y “Synth” de modo que no quede ningún espacio vacío a la izquierda ni a la derecha de los eventos.



## Dividir

La función dividir se utiliza para cortar los eventos.



Puede dividir o cortar un evento donde desee o dividir un evento de forma uniforme en las posiciones definidas de la cuadrícula de posición de compases y tiempos que se muestra 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.
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. Para deshacer una acción, haga clic en el botón "Deshacer la última acción" en la Zona de pilotos. Asegúrese de que no hay más divisiones en el evento "Synth".



### Dividir con ajuste activado

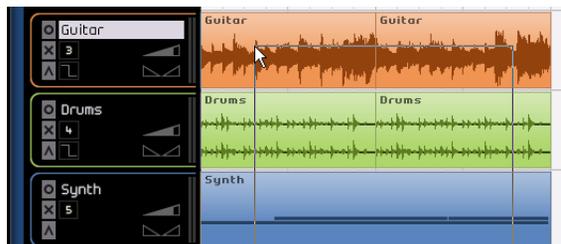
Si está activado el botón ajuste, podrá dividir o cortar los eventos con precisión directamente por compases y tiempos.

1. Asegúrese de que el botón ajuste está activado.
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. Para deshacer una acción, haga clic en el botón "Deshacer la última acción" en la Zona de pilotos. Asegúrese de que no hay más divisiones en el evento "Drums".

## Desplazar

Ahora vamos a desplazar todos los eventos del proyecto para que todos los eventos de todas las pistas estén alineados con el compás 2.

1. Asegúrese de que el ajuste está activado.
2. Haga clic y mantenga pulsado el ratón en un área vacía de la ventana del proyecto. Arrastre el ratón para seleccionar todos los eventos. Cuando suelte el botón del ratón, todos los eventos se seleccionarán.



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



4. Haga clic en un área vacía de la ventana del proyecto de modo que no haya ningún evento seleccionado.

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

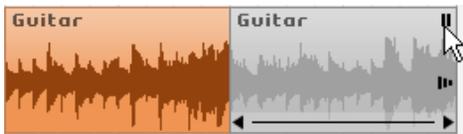
5. Vuelva a seleccionar todos los eventos y arrástrelos de nuevo al compás 1.

## Enmudecer

Al enmudecer los eventos dejará de escucharlos. Es posible que desee enmudecer los eventos de una pista para que la pista se siga reproduciendo, excepto los eventos que enmudezca.

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

1. Sitúe el cursor sobre el evento que desee enmudecer. Aparecerá el botón Enmudecer en la esquina superior derecha del evento.
2. Haga clic en el botón Enmudecer. El evento cambia a color gris. Esto significa que el evento está enmudecido.



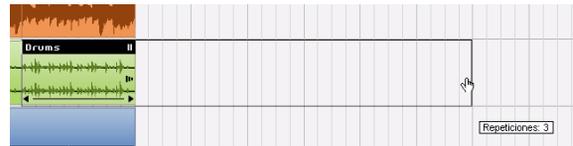
3. Para desenmudecer el evento, vuelva a hacer clic en el botón "Enmudecer".

## Repetir

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

Vamos a repetir el evento "Drums":

1. 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".



2. Ahora tenemos 5 eventos "Drums": dos originales y tres repeticiones.

## Copiar

Copiar se puede usar para copiar un evento a otra área de la ventana del proyecto.

### Usar copiar y pegar

1. Para copiar un evento, haga clic en el evento que desee y elija "Copiar" en el menú Edición. En nuestro caso, vamos a elegir el evento "Guitar".
2. Sitúe el cursor en el punto del proyecto en el que desee hacer la copia. Colocaremos el cursor en el compás 5 tiempo 2.
3. Asegúrese de hacer clic en la pista en la que desea copiar el evento copiado.
4. Elija "Pegar" en el menú Edición.

⇒ Si tiene seleccionada otra pista, el comando "Pegar" pegará el evento en la otra pista. Preste atención siempre a la pista que tiene seleccionada antes de elegir "Pegar".

5. 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. A continuación, suelte 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.

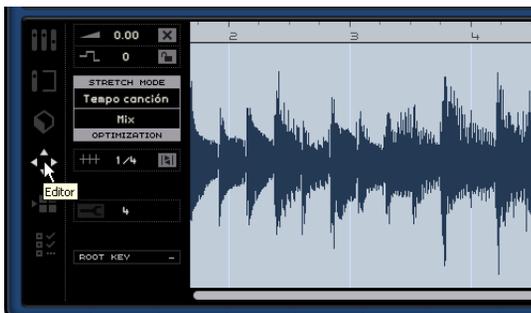
## Información sobre el Editor de muestras

El Editor de muestras se utiliza para llevar a cabo tareas de edición detalladas. Se puede usar para realizar las siguientes funciones:

- Cuantización
- Time Warp
- Añadir silencio

Estas funciones se explican en el capítulo "Funciones avanzadas" en la [página 76](#).

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



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 disponibles en el lado izquierdo de la ventana, como volumen, enmudecer y bloquear transposición, se describen en la sección "Página Editor" en la [página 67](#).

## Editar partes de instrumentos

En esta sección, examinaremos algunas funciones de edición de partes de instrumentos 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".

### 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. En la parte inferior se muestra la velocidad de cada una de las notas y, en la parte superior, se puede ver la regla de tiempo.

Vamos a eliminar todas las notas del compás 1.

1. Haga clic una vez en el ratón y manténgalo pulsado mientras arrastra una selección sobre el primer compás. A esto se le denomina comúnmente "enlazar" las notas.

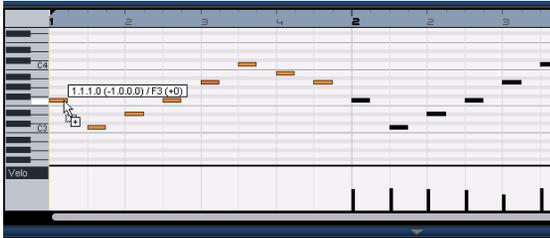


2. Pulse la tecla [Supr] o [Retroceso] del teclado del ordenador para suprimir todas las notas del primer compás.

## Copiar notas

Ahora vamos a copiar todas las notas del segundo compás al primer compás.

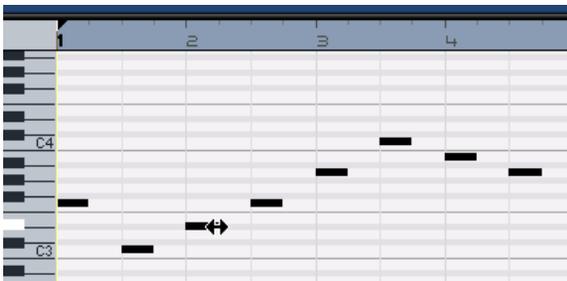
1. Enlace todas las notas del compás 2.
2. Mantenga pulsada la tecla [Ctrl]/[Comando] y arrastre las notas del compás 2 al compás 1. Se copiarán las notas.



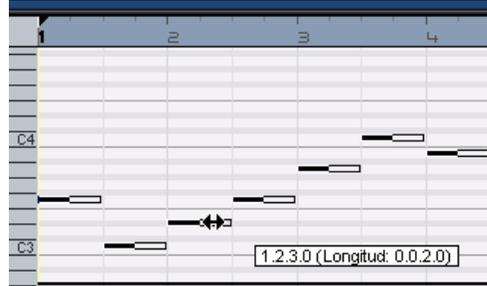
## Cambiar el tamaño de las notas

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. Sitúe el cursor al final de cualquier de las notas enlazadas. El cursor adopta la forma de un guión con dos flechas.



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



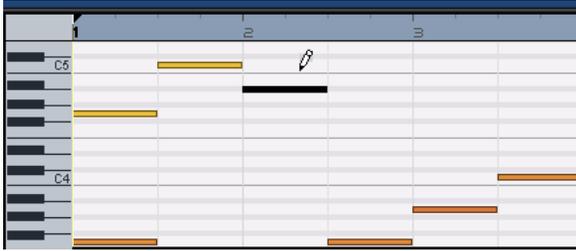
## Crear o diseñar notas

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. Vamos a diseñar un sol encima del primer do en el compás 1 de modo que se reproduzcan dos notas en lugar de una.
4. Mantenga pulsada la tecla [Alt]/[Opción]. El cursor adoptará la forma de un lápiz.
5. Haga clic en el ratón y arrástrelo para diseñar una corchea en sol.

6. A continuación, diseñe unas notas encima de las demás notas en los compases 1 y 2.

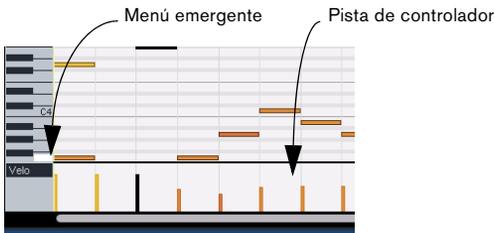


Diviértase y pruebe con distintas colocaciones de las notas.

⚠ ¡Pulsar [Alt]/[Opción] es la forma “mágica” de que se abra la herramienta de 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 considera que la velocidad es demasiado alta o baja en determinadas notas, puede verlas y editarlas en la parte inferior del Editor de teclas.



1. En el menú emergente, seleccione la información que desea ver o cambiar; en este ejemplo, seleccione “Velocidad”.

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

2. Mantenga pulsada la tecla [Alt]/[Opción]. El cursor adoptará la forma de un lápiz.

3. Haga clic en el ratón y arrástrelo para aumentar o reducir el valor de velocidad de una nota.

4. 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: Mezclas**

## Introducción

En este capítulo le mostraremos cómo preparar una mezcla en los niveles, ecualizaciones y efectos adecuados. Añadiremos automatización y luego exportaremos el 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 para que pueda escuchar todo en el modo que desee.



⇒ 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 el sonido de las pistas es demasiado alto si el área del fader Master aparece en 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 una mezcla que dará una sensación de tener un poco más de espacio.



⇒ Si necesita volver a colocar el panner en el centro, pulse [Ctrl]/[Comando] y haga 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 un botón 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

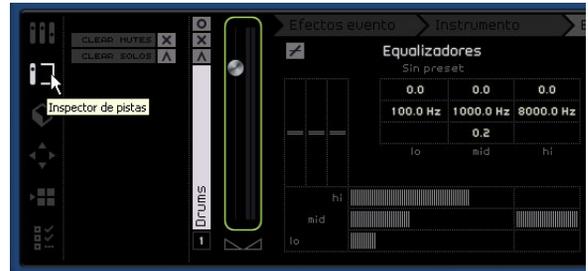
## Añadir EQ

⚠ 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.

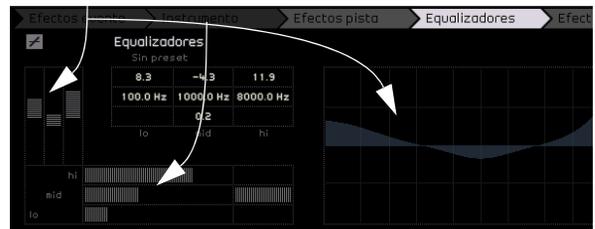


3. Haga clic en la pestaña “Ecuualizadores”.

⇒ Asegúrese de reproducir una sección del proyecto en la cual se oye la pista “Drums” para que pueda escuchar los cambios de ecualización que realice.

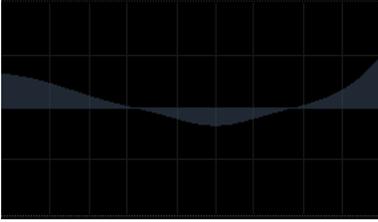
Cada pista en Sequel tiene una ecualización de 4 frecuencias. La frecuencia de bajo ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos bajos. La frecuencia media ajusta la frecuencia a la que se verán afectados los tonos medios. La frecuencia de agudos ajusta la frecuencia a la que se verán afectados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

EQ bajo, medio y alto



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

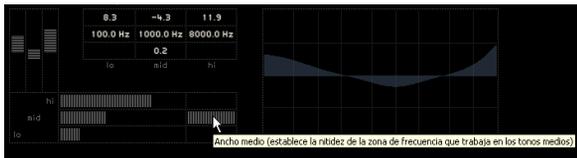
La frecuencia exacta que se ve afectada se muestra en la pantalla de configuración de EQ.



⇒ También puede ver una representación visual de la configuración de EQ que está cambiando.

⇒ 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.

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.



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 95](#).

▪ También puede añadir efectos a las partes de instrumentos. Este procedimiento se describe en detalle en la sección [“Pestaña Efectos de evento \(sólo pistas de instrumentos\)”](#) en la [página 60](#).

## 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 de 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.

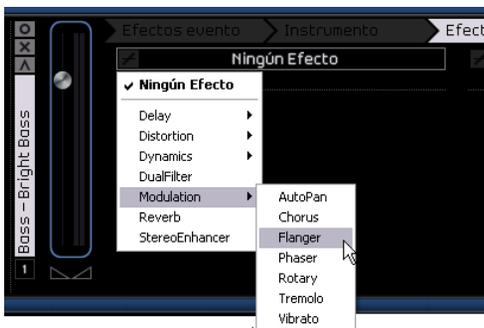


6. Aumente el valor de “Nivel de Canal” para compensar la reducción de ganancia que ha ocasionado la compresión sobre la pista “Bass”.

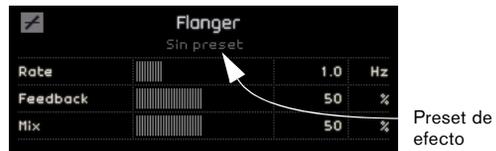


7. Ahora añadiremos algo de flange a la pista “Synth” para que destaque un poco más. Seleccione la pista “Synth” en la Zona de arreglos.

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”.



Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo “Referencia sobre los efectos” en la [página 95](#).

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”.

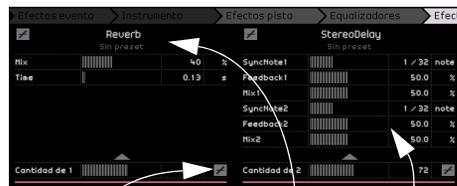
Cada proyecto puede tener dos efectos de envío a los que se conoce como Efectos globales.

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.



Amount 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 95](#).

## 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 un Maximizer y un StereoEnhancer. Ambos se controlan con los deslizadores y con un botón de omisión.

Vamos a utilizar el efecto “Maximizer” para aumentar el volumen general del proyecto y el efecto “StereoEnhancer” para crear un efecto más amplio 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. Gire un poco más el efecto “StereoEnhancer” para añadir un poco más de amplitud al proyecto.

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo [“Referencia sobre los efectos”](#) en la [página 95](#).

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 se recordará y se volverá a realizar automáticamente sin que tenga que preocuparse de ellos.

⚠ 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.

La pista maestra aparecerá en la Zona de arreglos.

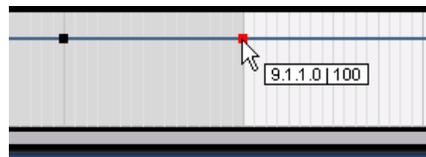


2. Asegúrese de que “Volumen” está seleccionado en el menú emergente de automatización.

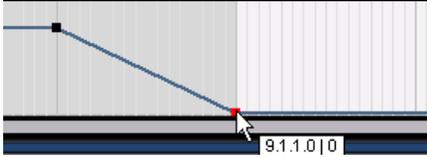
Ahora vamos a crear fade out en el último compás del proyecto.

3. Haga clic en la línea de automatización de volumen para crear dos puntos de ancla: uno al principio del último compás y uno 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.

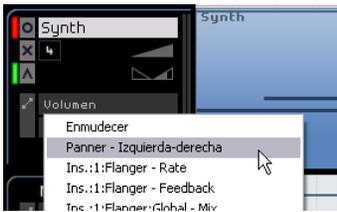


Escuche la automatización de fade out que ha creado.

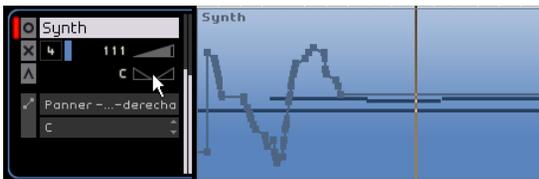
⇒ También puede crear la automatización durante la reproducción o grabación si mueve un fader o pulsador.

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.

## Exportar

Ahora que ya tenemos nuestro proyecto mezclado, queremos exportarlo para enviarlo a otras personas, grabarlo 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 Archivo y seleccione “Exportar proyecto a iTunes”.



El proyecto se exportará de principio a fin como un archivo AAC que es 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.

⇒ 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 Archivo y seleccione “Exportar proyecto como archivo de audio”.

2. Aparece un cuadro de diálogo en el que puede elegir un nombre de archivo. Vamos a denominarlo “First Mixdown”.

⇒ 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.

⇒ Lo habitual es guardar el archivo exportado como “Archivo Wave” en “Formato de Archivo”. 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.

**6**

**Tutorial 4: Modo Live Pads y  
Reproducción en cadena**

## Introducción

En este capítulo, vamos a ver cómo usar Sequel para que las actuaciones en directo sean divertidas y fáciles. Examinaremos cómo 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”.

Vamos a utilizar partes de arreglos para separar las primeras notas, el verso, el coro y las últimas notas en distintas secciones.

1. Active el botón Mostrar pista de arreglos en la Zona de pilotos.



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. 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.



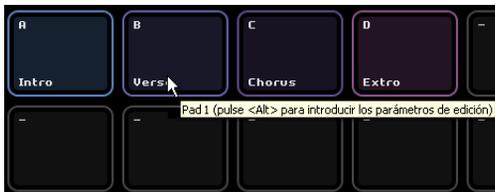
3. Abajo del botón de modo Pad puede seleccionar el modo de salto. Asegúrese de que está configurado como “End”.
4. Haga clic en el pad A y se iniciará un bucle de las primeras notas. También puede pulsar la tecla [A] del teclado del ordenador. Observe que el pad está resaltado. Esto significa que el pad está actualmente reproduciéndose o está activa.
5. Haga clic en el pad B. Observe 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,<br>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:<br>Supongamos que tiene una parte de arreglos con 8 compases de longitud y que el modo de salto está configurado como 4 compases. Si se pulsa el siguiente pad cuando el cursor se encuentra dentro de los 4 primeros compases de la parte de arreglos, la reproducción saltará a la siguiente parte cuando se alcance el final del cuarto compás de la parte de arreglos. Cuando el cursor se encuentra dentro de los 4 últimos compases de la parte de arreglos, la reproducción saltará a la siguiente parte al final de la parte.<br>Cuando una parte tenga menos de 4 compases (o 2 compases) y este modo esté 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.   |

6. Haga clic y mantenga pulsado [Alt]/[Opción] en la parte inferior del pad A y asígnele el nombre "Intro" (primeras notas).

7. Vamos a asignar también un nombre al pad B: "Verse" (verso); al pad C: "Chorus" (coro); y al pad D: "Extro" (últimas notas).



8. Haga clic en el pad "Stop" (Detener) para detener la reproducción.

9. 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.

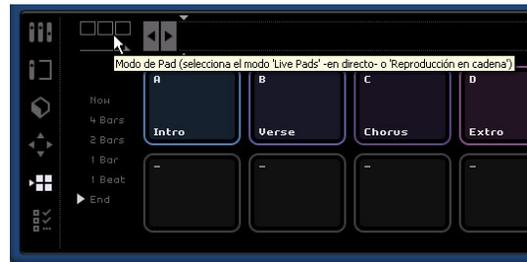
Experimente con los modos Jump y diviértase creando distintos arreglos con el proyecto.

## Modo Reproducción en cadena

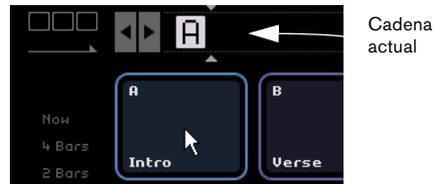
⚠ Cargue el proyecto "Live Mode 3" que se encuentra en la carpeta "Sequel Tutorial 4".

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.

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



2. Haga clic en el pad A. Observe que aparece una "A" en "La cadena actual".



3. Añada B, C y D a la cadena actual.

También puede arrastrar partes de la pista de arreglos a la cadena actual.

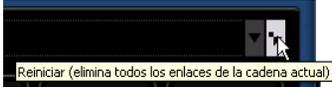
4. Pulse la barra espaciadora del teclado del ordenador para iniciar la reproducción. Cada parte de arreglos se reproducirá en la secuencia hallada en "La cadena actual".

"La cadena actual" reproduce nuestro proyecto con los arreglos originales, así que vamos a cambiarla un poco.

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

**6.** Haga clic en el botón “Reiniciar” para suprimir “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.** Utilice los pads para introducir un modelo. 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 el botón Ciclo está activado, se creará un bucle en la cadena actual cuando llegue al final. Si el botón está desactivado, la reproducción se detendrá cuando llegue al 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 de Sequel está dividida en tres áreas principales: la Zona de pilotos (se explica a continuación), la Zona de arreglos (consulte el capítulo “Zona de arreglos” en la [página 50](#)) y la Zona múltiple (consulte el capítulo “Zona múltiple” en la [página 57](#)).

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.

### Preferences (Preferencias)

No se utiliza. Las preferencias principales de Sequel se encuentran en la página Configuración del programa. Consulte la sección “Zona múltiple” en la [página 57](#) para obtener más información.

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

## Menús Archivo y Edición

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



En los PC, estos menús se abren con los dos botones que se encuentran en la esquina superior izquierda de la pantalla.

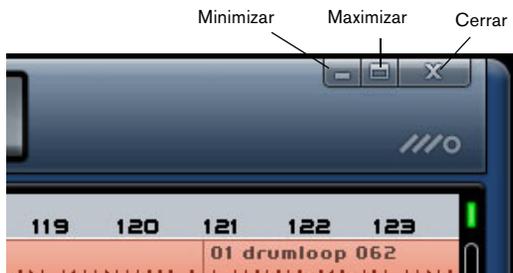


## Minimizar, maximizar y cerrar

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. Si se vuelve a hacer clic en el botón de maximizar, la ventana se hará más pequeña y podrá ajustar manualmente su tamaño si hace clic sobre la esquina inferior derecha de la ventana del programa, mantiene pulsado el ratón y la arrastra hasta ajustar el tamaño de ventana que le resulte más cómodo.

### Macintosh

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

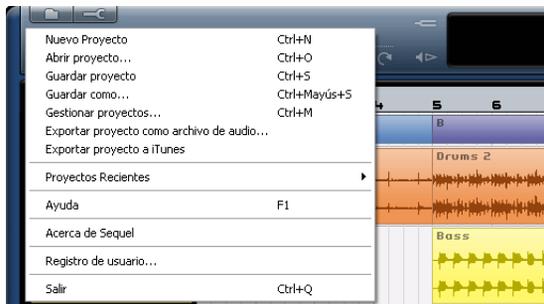


- Al seleccionar el botón de minimizar se ocultará la ventana en el dock.

- Al seleccionar el botón de maximizar se agrandará la ventana del programa y ocupará toda la pantalla. Si se vuelve a hacer clic en el botón de maximizar, la ventana se hará más pequeña y podrá ajustar manualmente su tamaño si hace clic sobre la esquina inferior derecha de la ventana del programa, mantiene pulsado el ratón y la arrastra hasta ajustar el tamaño de ventana que le resulte más cómodo.

## 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:



### Nuevo Proyecto

Al seleccionar esta opción, se crea un proyecto nuevo.

- También puede usar el comando de teclado [Ctrl]/[Comando]+[N].

### Abrir proyecto...

Esta opción le permite abrir un proyecto existente.

- También puede usar el comando de teclado [Ctrl]/[Comando]+[O].

### Guardar proyecto

Esta opción le permite guardar un proyecto.

- También puede usar el comando de teclado [Ctrl]/[Comando]+[S].

### Guardar como...

Esta opción le permite guardar un proyecto con otro nombre.

- También puede usar el comando de teclado [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.



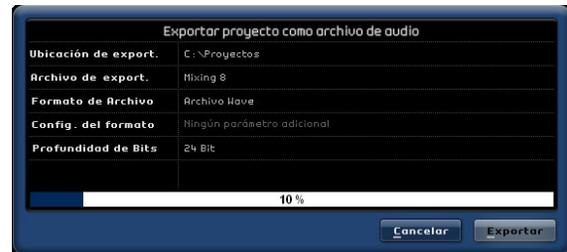
En la parte inferior del cuadro de diálogo hay un menú emergente en el que puede seleccionar la ubicación de los proyectos. Cualquier proyecto que se encuentre en esa ubicación aparecerá en la lista que hay en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. A continuación, puede hacer clic en un proyecto para 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 cuadro de diálogo que le permite exportar el proyecto para grabarlo en un CD o para otros usos. 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” en la [página 32](#).



## 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” en la [página 32](#) para obtener más información.

## Proyectos Recientes

Esta opción le permite tener acceso de una forma rápida a los proyectos en los que ha trabajado recientemente.

## Ayuda

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

- También puede pulsar [F1] en el teclado cada vez que necesite ayuda.

## 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.

## Registro de usuario...

Al seleccionar esta opción, se abre el explorador o navegador de Internet que tenga instalado en el ordenador y le lleva al servicio de registro en línea 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.

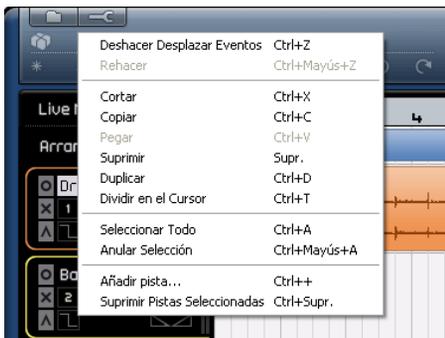
## Salir

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 Edición

El menú Edición (se abre al hacer clic en el botón Edición (herramienta) 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 llevado a cabo desde el momento de abrir el proyecto.

- También puede usar el comando de teclado [Ctrl]/[Comando]+[Z].

## Rehacer

Al seleccionar esta opción, se rehace cualquier acción que haya eliminado con Deshacer. Si no queda nada por rehacer, la opción aparece atenuada.

- También puede usar el comando de teclado [Ctrl]/[Comando]+[Mayús]+[Z].

## Cortar

Cortar se puede usar para mover un evento o grupo de eventos a otra área de la Zona de arreglos.

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

## Copiar

Copiar se puede usar para copiar un evento o grupo de eventos a otra área de la Zona de arreglos.

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

## Pegar

Pegar se utiliza para mover material cortado o copiado a la nueva ubicación.

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

## Suprimir

Suprimir se utiliza para eliminar un evento o grupo de eventos del proyecto.

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

## Duplicar

Duplicar se utiliza para crear copias rápidas 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

Con esta opción se seleccionan todos los eventos de la Zona de arreglos. Es útil para realizar tareas de edición globales.

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

## Anular Selección

Con esta opción se borrará cualquier selección realizada 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.

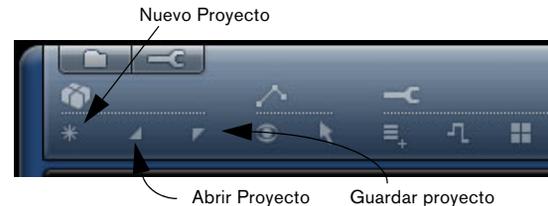
- Para seleccionar varias pistas, mantenga pulsada la tecla [Ctrl]/[Comando] y haga clic sobre ellas.
- El comando de teclado correspondiente es [Ctrl]/[Comando]+[Supr] o [Ctrl]/[Comando]+[Retroceso].

## Información sobre los botones Proyecto, Automatización y Edición



Los botones Proyecto, Automatización y Edición le permiten tener acceso de una forma rápida y sencilla a algunas de las funciones usadas con más frecuencia en Sequel.

## Botones Proyecto



### Nuevo Proyecto

Al hacer clic en este botón, se cierra el proyecto actual y se crea uno nuevo.

### Abrir Proyecto

Este botón le permite abrir un proyecto existente.

### Guardar proyecto

Este botón le permite guardar el proyecto. Utilice este botón con frecuencia para guardar el proyecto en intervalos periódicos.

## Botones Automatización



Mostrar Automatización

Editar/escribir automatización

### Mostrar Automatización

Al activar este botón, aparece la automatización de pistas de los proyectos. Al desactivarlo, se oculta toda la automatización.

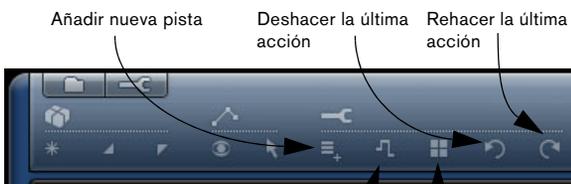
- El comando de teclado para mostrar y ocultar la automatización es [A].

### 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.

## Botones Edición



Mostrar pista de transposición

Mostrar pista de arreglos

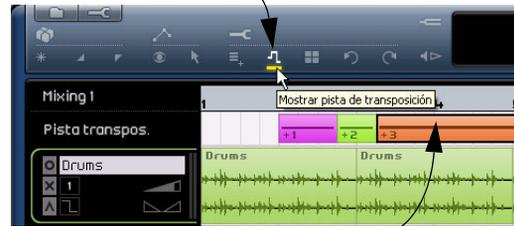
### Añadir nueva pista

Al activar este botón, se abrirá el cuadro de diálogo Añadir pista (consulte [“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 Zona de reglas.

Haga clic aquí para mostrar la pista de transposición.



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 Zona de reglas.

- Para añadir una parte de arreglos, mantenga pulsada la tecla [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: Modo Live Pads y Reproducción en cadena”](#) en la [página 34](#).

## Deshacer la última acción

Al hacer clic en este botón, se deshace la última acción que ha realizado.

## Rehacer la última acción

Al hacer clic en este botón, se rehace cualquier acción que haya eliminado con Deshacer.

## Zona de reglas

La Zona de reglas 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.



Esta zona, además de ser útil para la visualización, también es una herramienta magnífica de edición.

- Puede usar la Zona de reglas para desplazar el cursor por la pantalla si hace clic en la parte inferior de la barra de reglas, en el lugar al que desee 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 cíclico si desplaza el ratón al borde superior de la zona de reglas.

El puntero cambiará su forma a un lápiz. A continuación, puede hacer clic y arrastrar el ratón para crear una zona de bucle.



## Nombre del proyecto

A la izquierda de la zona de reglas aparece el nombre del proyecto.



Nombre del proyecto

## Estado de ajuste de cuadrícula

El estado de ajuste de cuadrícula aparece en el lado derecho de la Zona de reglas.



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 55](#) para obtener más información.

Haga clic en el icono “Estado de ajuste de cuadrícula” para desactivar el ajuste 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.

## 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.

⇒ Consulte [“Afinar el instrumento”](#) en la [página 15](#) para ver cómo funciona el tuner.

## Controles Transporte



Controles Transporte en Sequel.

Los controles Transporte son similares a los existentes en un video o reproductor de 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 zona de reglas.

### 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 en el proyecto.

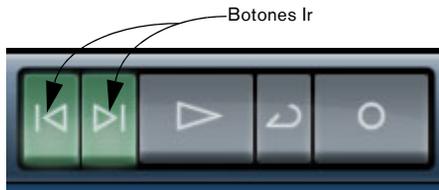
### Para iniciar la grabación:

- Haga clic en el botón Grabar en cualquier momento durante la reproducción.
- Pulse la tecla [\*] en el teclado numérico del ordenador durante la reproducción o mientras ésta está detenida.

### 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 Ir se utilizan para saltar entre las posiciones de los marcadores o para ir al principio o al final de un 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 cíclica, desplace el ratón al borde superior de la zona de reglas (el puntero se convierte en un lápiz) y 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.

## Metronomo

Para añadir un sonido de clic a la reproducción o grabación (como se especifica en la página Configuración del programa, consulte "[Página Configuración del programa](#)" en la [página 74](#)), active el botón Metronomo. El metronomo seguirá el tempo del proyecto y el cambio de compás.

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



## 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. En ese caso, se encenderá el indicador Uso del sistema. Haga clic en él para restablecerlo.



## El visualizador de la Zona de pilotos

El visualizador de la Zona de pilotos muestra información importante del proyecto. Los datos que aparecen de izquierda a derecha en el visualizador son posición de la canción, tiempo, cambio de compás y tonalidad raíz del proyecto.



El visualizador de la Zona de pilotos

### Posición de la canción (POS)

La posición de la canción indica la posición actual del cursor en el 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 y arrastre el campo de posición de canción y arrástrelo arriba o abajo con el ratón.
- Haga clic en la mitad inferior de la zona de reglas en la posición que desee.

## Tempo (TEMPO)

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

Para cambiar el tempo, dispone de las siguientes posibilidades:

- Haga doble clic en el campo de tiempo y escriba el tempo que desee.
- Haga clic en el campo de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrástrelo arriba o abajo.
- Seleccione un bucle dentro del proyecto que tenga el tempo que desee y arrástrelo al campo de tempo. De este modo, se cambiará el tempo al tempo configurado en el archivo de bucle.

### Usar el tempo de rehearsal

Si está grabando un instrumento en Sequel y detecta que en algunos momentos es imposible mantener el tempo del proyecto, pruebe a activar el modo Rehearsal. Este modo reduce el tempo del proyecto, lo que facilita la grabación de las partes incluso más complicadas 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 bucle del proyecto que tenga la tonalidad que desee y arrástrelo al campo de tonalidad.

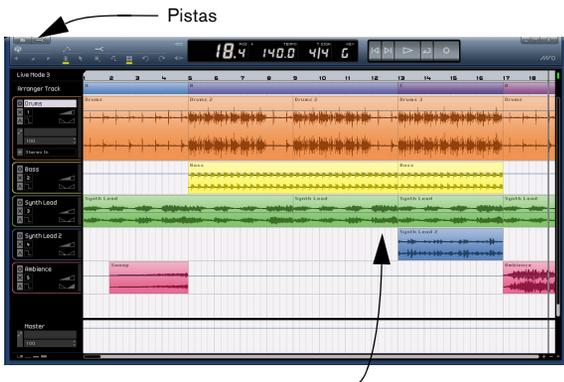
Esto sólo funcionará si la información de tonalidades se ha guardado con el archivo de bucle de audio original.

⇒ 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.

**8**

**Zona de arreglos**

## Introducción



Eventos de audio y partes de instrumentos

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.

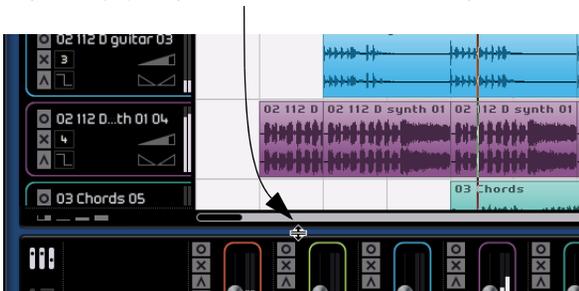
A la izquierda de la ventana del programa se encuentra la lista de pistas. La Zona de arreglos en el centro muestra las partes de instrumentos y los eventos de audio del proyecto junto con la barra de tiempo.

## Ajustar el tamaño de la Zona de arreglos

Es posible ajustar el tamaño de la Zona de arreglos si se hace clic en la barra situada en la parte inferior y se arrastra hacia arriba o abajo.

El cursor cambiará, con lo que sabrá cuándo puede ajustar el tamaño.

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

## Seleccionar pistas

Puede seleccionar pistas si hace clic en el nombre de la pista. Puede seleccionar varias pistas a la vez si hace clic en [Mayús] en cada pista que desea seleccionar.

## Renombrar pistas

Puede renombrar las pistas si hace doble clic en sus nombres y escribe el nombre que desea.

## Numeración de las pistas

Las pistas se numeran automáticamente según el orden en el que están dispuestas. Para reordenarlas, haga clic y mantenga pulsado el ratón sobre el campo de nombre de pista y arrástrela hacia arriba o hacia abajo.

Al mover una pista, cambiará su número de pista según el orden que tenga.

## Altura de las pistas

En la esquina inferior izquierda de la lista de pistas de la Zona de arreglos hay cuatro botones para controlar la altura de las pistas.

Botones de altura de pista

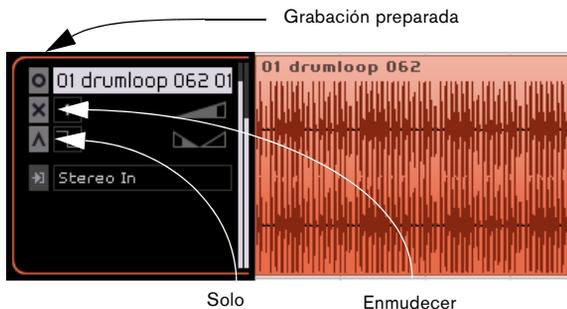


- El primer botón, "Tamaño medio de pistas seleccionadas", ajusta un tamaño pequeño a todas las pistas excepto a la pista seleccionada, que adopta un tamaño entre grande y mediano. Para desactivar esta opción, seleccione otro de los botones.
- El segundo botón, "Pistas pequeñas", ajusta un tamaño pequeño para todas las pistas.
- El tercer botón, "Anchura media de pistas", asigna un tamaño medio a todas las pistas.
- El cuarto botón, "Pistas grandes" establece un tamaño grande para todas las pistas.

## 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

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 pulse [R] en el teclado del ordenador para que se active y desactive Grabación preparada.

## 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.

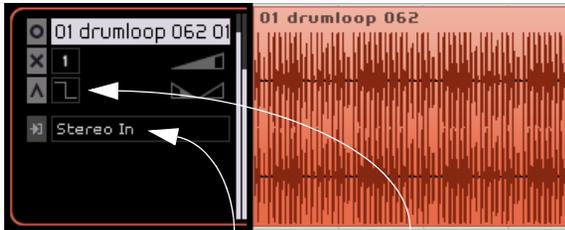
Para aplicar solo a una pista, dispone de las siguientes posibilidades:

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

## Fundidos automáticos (sólo pistas de audio)

Justo debajo del número de pista, el botón “Fundidos automáticos” aplica un breve fundido a los extremos de todos los eventos de la pista.

Esto es útil para eliminar los ruidos y chasquidos que pueden aparecer al crear transiciones entre los eventos o las partes.



Entrada de pista      Fundidos automáticos

⇒ Los fades creados con la función de fades automáticos no se mostrarán en los eventos. En su lugar, al activar esta función, cambia el símbolo de botón.

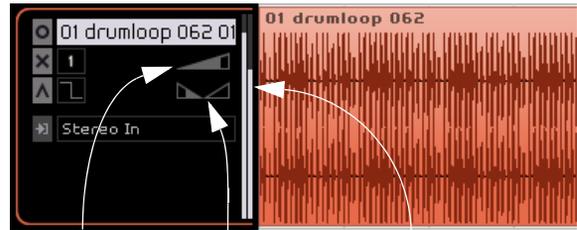
## Selección de entrada (sólo pistas de audio)

El menú emergente Selección de entrada le permite cambiar entre las entradas de la interfaz de audio. Haga clic en el campo Entrada de pistas para que aparezca el menú emergente. Aquí verás todas las entradas disponibles en la interfaz.

Para obtener más información sobre la configuración de la interfaz, consulte el capítulo “[Configuración del sistema](#)” en la [página 83](#).

Las pistas de instrumentos no tienen ningún emergente de selección de entrada.

## Volumen y panorama de las pistas



Volumen de pista      Panorama de pista      Medidor

El volumen de salida y panorama de las pistas se puede controlar directamente desde las pistas. El control de volumen tiene la apariencia de un triángulo largo. El panorama de pista es similar a dos triángulos enfrentados entre sí. Cuando se sitúa el ratón sobre el control de volumen o de panorama, los valores correspondientes aparecen 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.
- Haga clic en los valores de volumen o panorama e introduzca un valor (el intervalo de valores de volumen es de 0 a 120, mientras que el de panorama 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 izquierda, C para centro o R para derecha.
- Haga clic en [Ctrl]/[Comando] para ajustar el volumen a 100 o el panorama a 0, que es el valor C.

### Medidor de pista

A la derecha de los controles de pista hay un medidor. Es una representación visual del nivel de salida del audio.

## Automatización de pistas

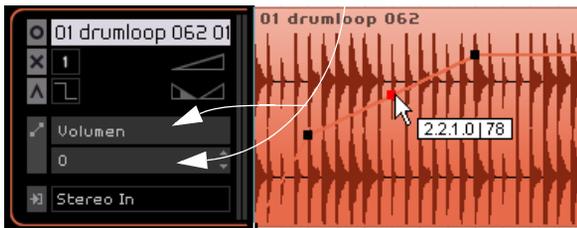
La automatización de pistas le permite realizar tareas como ajustar el volumen, el panorama y otros ajustes de forma automática mientras se reproduce el proyecto.

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.



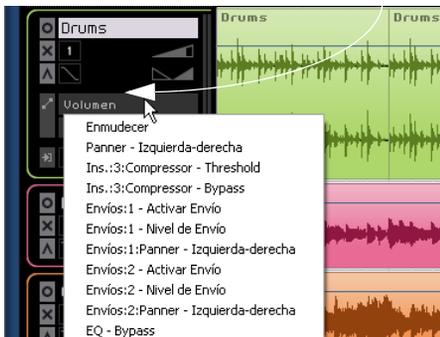
Si activa el botón “Mostrar Automatización” en la Zona de pilotos, verá que aparecen nuevos controles de pista. Son los controles de automatización de pista.

Controles de automatización de pista



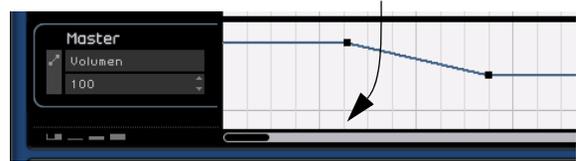
Al hacer clic en el control en la parte superior se abrirá un menú emergente. Este menú le permite elegir el valor que desea automatizar. Puede automatizar varios valores de pista, pero solamente puede ver un conjunto de parámetros de automatización a la vez.

Menú emergente Automatización



Observe también que la pista maestra está ahora visible en la parte inferior de la Zona de arreglos; aquí también puede automatizar parámetros. Uno de los parámetros de automatización más conocidos es hacer un fundido de salida.

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

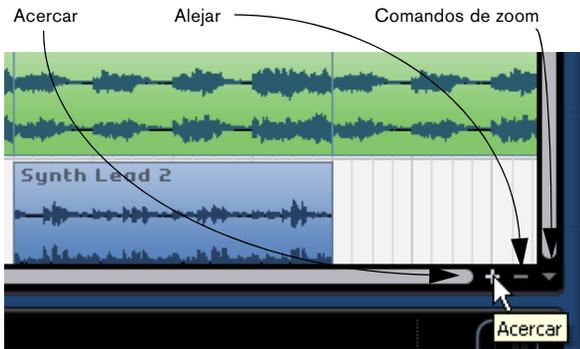
En este nivel de zoom, podemos crear una división en las notas cuartas. Si acercamos el zoom, podemos dividir la pista en posiciones de corcheas y semicorcheas.

Cuadrícula

## Acercar el zoom en la Zona de arreglos

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

- Haga clic y mantenga pulsado el ratón sobre la Zona de reglas inferior y arrástrale hacia arriba para alejar el zoom o hacia abajo para acercarlo.
- 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.

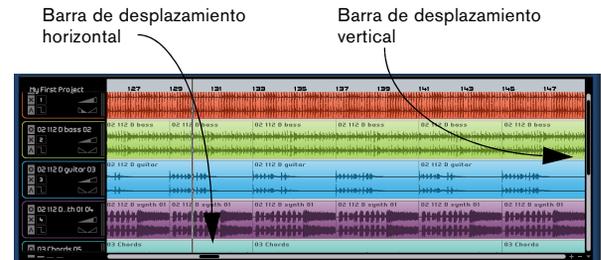
## Comandos de zoom

A la derecha de los botones “+” y “-” se encuentra el menú emergente “Comandos de zoom”, que dispone de tres valores rápidos de zoom:

| Opción                                     | Descripción   |
|--|---|
| Alejar al Máximo                           | Esta opción alejará el zoom de modo que se vean 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. Al pasar el ratón sobre un evento, aparecen las funciones. A estas funciones les denominamos 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.



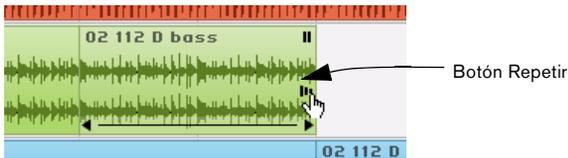
## Enmudecer eventos

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 y cambia a color 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 el ratón, y arrástrelo a la derecha para crear varias copias del evento seleccionado.



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



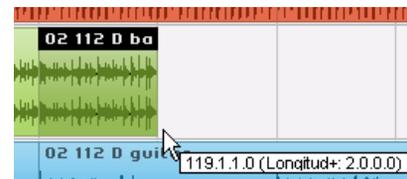
Mientras hace clic y mantiene pulsado el ratón, arrastre para repetir el evento.



Al soltar el botón izquierdo del ratón, se repetirá el evento.

## 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.



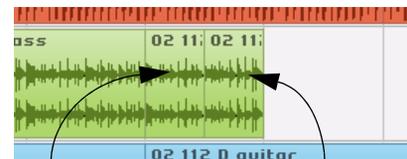
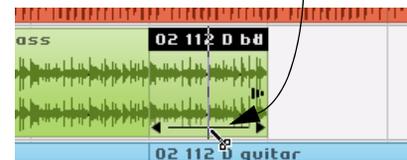
Al ajustar el tamaño de un evento, la información de herramientas que se encuentra junto al cursor muestra la posición del compás y la longitud del evento.

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.

Al pasar el cursor sobre la línea se convierte en la herramienta Dividir



**9**

**Zona múltiple**

# Introducción

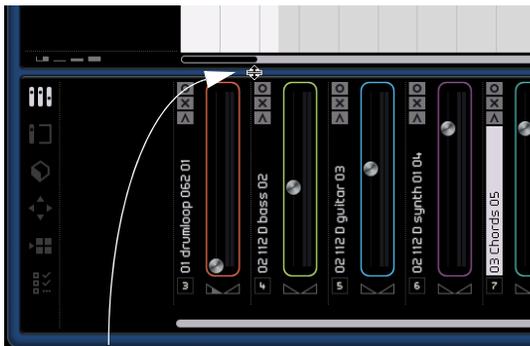
La Zona múltiple es donde se realizan las mezclas, el procesamiento de efectos y las tareas de edición avanzadas del proyecto. Esta zona también incluye un explorador de medios para buscar todo el audio y los bucles MIDI, además de una página de arreglos en directo que le permitirá preparar el proyecto para reproducirlo en directo. Aquí también se encuentran todas las preferencias del proyecto.



Hay seis botones en el lado izquierdo 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.

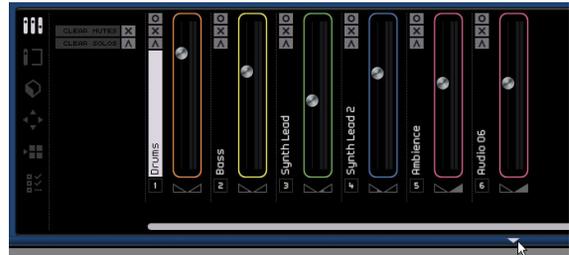
## Ajustar el tamaño de la Zona múltiple

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.



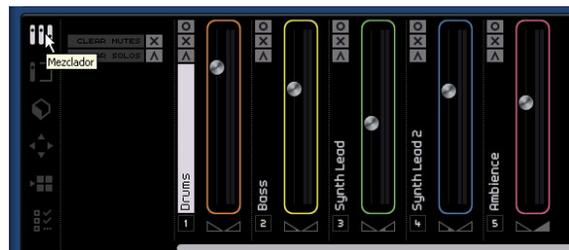
Haga clic aquí para ajustar el tamaño de la Zona múltiple.

- Tenga en cuenta que también puede ocultar la Zona múltiple por completo si hace clic en el botón que se encuentra en la mitad del extremo inferior de la ventana del programa Sequel. Haga clic una segunda vez en el botón para volver a mostrar la Zona múltiple.



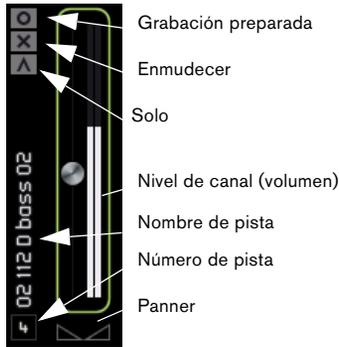
## Página Mezclador

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.

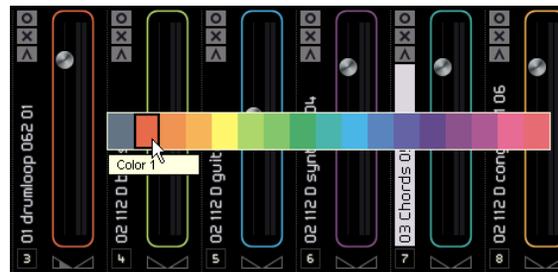
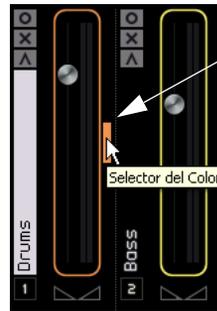
## Nivel (volumen) y panorama de canal

Cada canal tiene un fader para controlar el volumen de la pista y un panner. Los controles funcionan de forma paralela con los que se hallan en los controles de pista. Si baja el volumen aquí, también se bajará en el control 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 asignado depende del tipo de instrumento, es decir, a los sonidos de batería se les asignará un color, a los de guitarra otro, etc.

Cada canal en la Página Mezclador también cuenta con una opción que permite cambiar el color de pista. Para cambiar el color, sitúe el ratón sobre el lado derecho del canal.



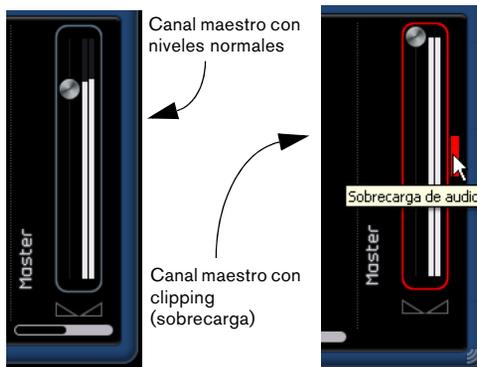
Aparecerá un pequeño cuadrado. Haga clic en el cuadrado para seleccionar uno de los colores de una gama de colores. Se cambiará el color también de todos los eventos de la pista.

## Desplazarse

Si hay varias pistas en el proyecto, es posible que no pueda verlas todas a la vez en la Página 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 el lado derecho de la Página Mezclador. Este canal cuenta con un fader de volumen y panner.



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 Inspector de pistas es donde tiene lugar todo el procesamiento de los efectos en Sequel. 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 un efecto de pista y un par de efectos globales por vez. Para editar la configuración de los efectos de una determinada pista, selecciónela en la Zona de arreglos para que aparezca la configuración correspondiente en la Página Inspector de pistas.

La Página Inspector de pistas tiene seis pestañas. Puede hacer clic en una pestaña para acceder a sus controles o simplemente situar el ratón sobre ella para ver la configuración que tiene aplicada.

## Pestaña Efectos de evento (sólo pistas de instrumentos)

La pestaña Efectos de evento sólo funciona con pistas de instrumentos. Incluye dos efectos: chorder y arpeggiator.

Puede activarlos si pulsa el botón situado a la derecha del efecto. A continuación, puede ajustar el efecto para conseguir el resultado que desea.

### 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 activar o desactivar 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.



Use el botón "Omitir Arpeggiator" para activar o desactivar el efecto.

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.

"Paso de Transposición" (Transpose Step) determina los pasos que cambiará el patrón cada vez que vuelva a iniciarse.

"Dirección de reproducción de la transposición" (Transpose Play Direction) determina si la nota del patrón subirá, bajará o actuará como una combinación de ambas.

"Modo de reproducción de arpeggiator" (Arpeggiator Play Mode) determina el tipo de patrón. Si se pulsa una nota en el modo de frases, se reproducirá una escala y el efecto arpeggiator no reconocerá los acordes.

## 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 95](#).
- Para aplicar un preset de instrumento, haga clic en el botón de preset para abrir el menú emergente de presets.



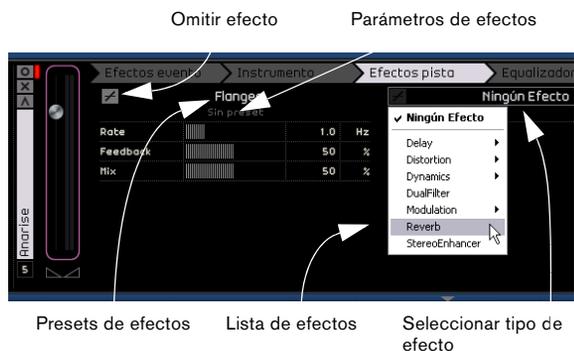
- A continuación, puede usar los filtros de categoría y subcategoría para encontrar un preset adecuado. Puede seleccionar un preset en el lado derecho y hacer clic en "Cerrar" para cerrar el menú.

Para obtener más información sobre los filtros de categoría, consulte la sección "Página MediaBay" en la [página 64](#).

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

## Pestaña Efectos pista

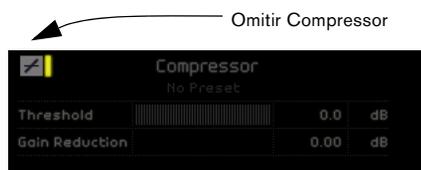
Cada pista tiene dos efectos de inserción pre-fader. Es decir, al subir o bajar el fader de la pista, la cantidad de la señal de audio que se envía al efecto no se ve afectada.



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. Aquí puede seleccionar un preset en el menú y hacer clic en Cerrar para cerrar la ventana de presets.

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

Cada pista también dispone de un pulsador Compressor interno pre-fader, aunque se ha procesado la ecualización; es decir, el audio pasa por los dos efectos de inserción, luego por ecualización y por último por el compresor.



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

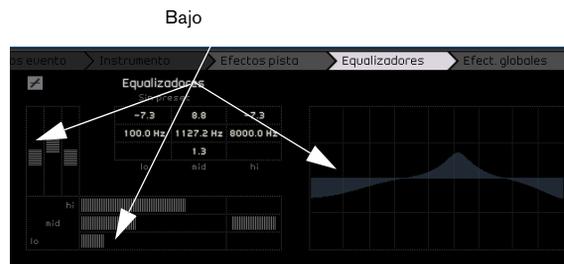
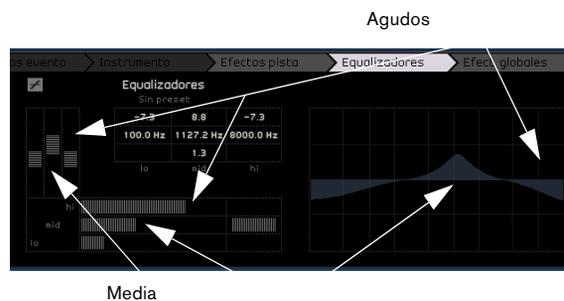
⇒ También puede seleccionar un preset en el menú emergente de preset de Compressor.

El compresor se puede omitir si se activa el botón “Omitir Compressor”.

## Pestaña Ecuiladores

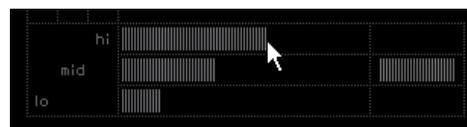
La pestaña Ecuiladores tiene un EQ de tres frecuencias: frecuencia de bajo, frecuencia media y frecuencia de agudos.

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.



### 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)

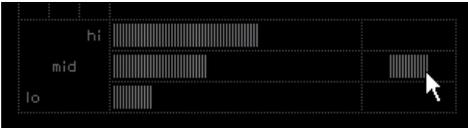
Puede ajustar el nivel de EQ si sube o baja el deslizador de ganancia de bajo, ganancia media o ganancia de agudos.

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.

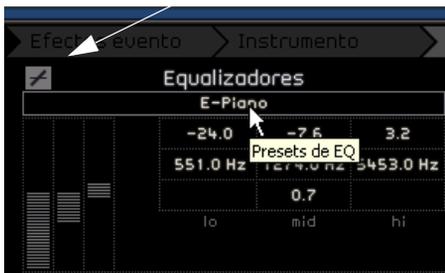


## Presets de EQ y Omitir ecualizadores

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".

Omitir ecualizadores



## Pestaña Efectos globales

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

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 (véase 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. Seleccione Cerrar para que desaparezca la ventana de presets.

⇒ Tenga en cuenta que los efectos globales solamente existen una vez para el proyecto, es decir, los efectos de esta página no cambiarán cuando se cambie a otra pista.

Para obtener información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte "[Referencia sobre los efectos](#)" en la [página 95](#).

## Fader Cantidad

Para ajustar la cantidad de señal que se aplica al envío, use el fader Cantidad. Puede desactivar el envío de una determinada pista si hace clic en el botón Bypass (omitir) correspondiente.



## 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 un Maximizer y un Stereo Enhancer. Ambos se controlan con un pulsador y un botón de omisión.

“Maximizer” aumenta el volumen general sin causar clips.



“Stereo Enhancer” amplifica la imagen estéreo para dar la sensación de espacio.

Para obtener más información sobre cada efecto y sus parámetros, consulte el capítulo “Referencia sobre los efectos” en la [página 95](#).

## 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, ya que además de permitirle introducir manualmente un nombre que buscar en la parte superior de la página, puede también definir las conocidas etiquetas, es decir, los atributos de cada uno de los archivos multimedia para acotar la búsqueda.

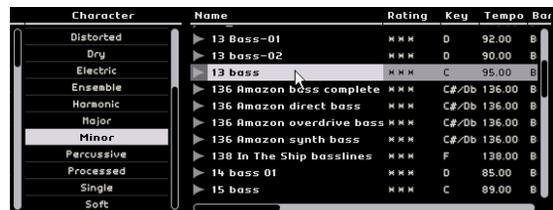


## Buscar archivos multimedia

Las etiquetas predefinidas para los archivos multimedia incluidos contienen elementos como categoría/subcategoría, estilo/subestilo, carácter, clasificación, tempo, cambio de compás y otros.



La Página MediaBay dispone de cinco columnas (o “filtros”) para acotar las búsquedas. Para acotar adicionalmente una búsqueda, haga clic en uno de los elementos en la lista de columnas. Los resultados aparecerán en el lado derecho de la Página MediaBay.



En la parte superior izquierda de la Página MediaBay se encuentra el menú emergente de selección de contenido. Aquí puede decidir el contenido que desea usar en la Página MediaBay para realizar las búsquedas.



Si selecciona "Contenido del usuario", sólo se mostrarán los archivos que haya añadido a la carpeta de contenido del disco duro. Para acceder a los propios bucles a través de la "Página MediaBay", es necesario que estos se encuentren en la carpeta de contenido del disco duro. Puede especificar la Ubicación del contenido en la página Configuración del programa. Consulte "Página Configuración del programa" en la [página 74](#).

Para utilizar la función de etiquetas, haga clic en las columnas de etiqueta de un archivo que aparecen en la Página MediaBay y seleccione una opción en los menús emergentes que se muestran.

A la derecha del menú emergente de selección de contenido hay un campo de búsqueda donde puede escribir un nombre para buscarlo. Al pulsar [Retorno], se mostrarán los resultados a la derecha.



Campo de búsqueda

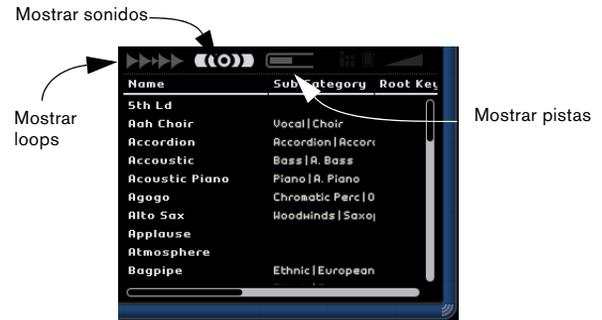
Resultados de búsqueda

ya al lado aparecerá la configuración del 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 loops, sonidos y pistas

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



El botón "Mostrar loops" sólo buscará los bucles de audio e instrumentos. El botón "Mostrar sonidos" sólo buscará los presets de instrumentos y los presets de pistas de instrumentos. El botón "Mostrar pistas" sólo buscará los presets de pistas de audio.

## Mostrar familia

Al seleccionar un bucle, aparece el botón "Mostrar familia". Al activar este botón, se filtran los resultados para que solamente se muestren los bucles que forman parte de la misma familia.



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

Mostrar familia



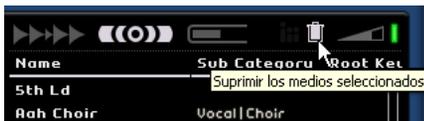
Volver

Nombre de familia

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

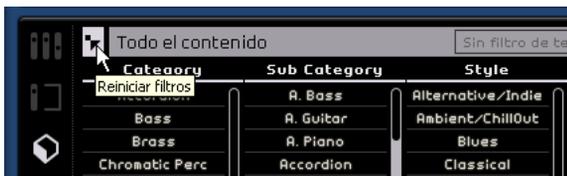
### Suprimir los medios seleccionados

Junto al botón "Mostrar familia" se encuentra el botón "Suprimir los medios seleccionados". Para suprimir un archivo multimedia, seleccione un bucle, un preset de pista o un preset de efecto y pulse este botón. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que puede confirmar que desea suprimir este medio. Seleccione "Suprimir" para continuar o "Cancelar" para cerrar el cuadro de diálogo sin suprimir el medio.



### 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 (véase abajo).

## Escuchar previamente un medio

En la esquina superior derecha de la página MediaBay, hay un botón "Modo de preescucha" y un deslizador "Volumen de preescucha". Si el modo de preescucha está activo (botón verde) y hace clic en un bucle o un sonido, escuchará una reproducción del mismo. Si ejecuta una preescucha mientras reproduce el proyecto, se usarán el tempo y la tonalidad del proyecto para la preescucha. Si desea ejecutar una preescucha del archivo multimedia con el tempo y la tonalidad originales, asegúrese de detener la reproducción. 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.

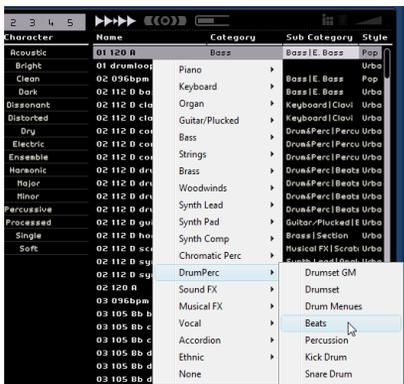
Deslizador Volumen de preescucha

Botón de modo de preescucha



## Cambiar los atributos de los archivos multimedia

También puede cambiar los atributos que están asociados a un archivo, como la categoría, el estilo o incluso asignarle una clasificación. Para ello, haga clic en los metadatos que desee cambiar y seleccione otro valor en el menú emergente o ajuste el deslizador de clasificación con otro valor. Tenga en cuenta que puede seleccionar varios archivos de manera simultánea y cambiar todas las etiquetas de una vez.



## Añadir contenido

Puede arrastrar y soltar eventos y partes propios en la Página MediaBay para añadirlos a la carpeta de contenido.

Seleccione un evento y arrástrelo a la Página MediaBay. Aparecerá un cuadro de diálogo. Si arrastra un evento de audio, aparece el cuadro de diálogo “Guardar loop de audio”. Si arrastra una parte de instrumento, aparece le cuadro de diálogo “Guardar loop MIDI”.

Aquí puede aplicar metadatos al bucle según los atributos que aparecen en el lado izquierdo de la ventana emergente. 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 asignar un nombre al bucle en la parte inferior de la ventana.

Haga clic en “Aceptar” para añadirlo al contenido del usuario.

## Página Editor

La Página Editor le permite realizar tareas avanzadas de edición de los eventos de audio y las partes de instrumentos, incluidos warp de audio y cuantizar. La Página Editor estará vacía si no ha seleccionado ningún evento en la Zona de arreglos. Si ha seleccionado un evento de audio, la Página Editor se convertirá en un Editor de audio (muestras de audio). Si hay una parte de instrumento seleccionada, aparecerá el Editor de teclas.



## Editor de muestras

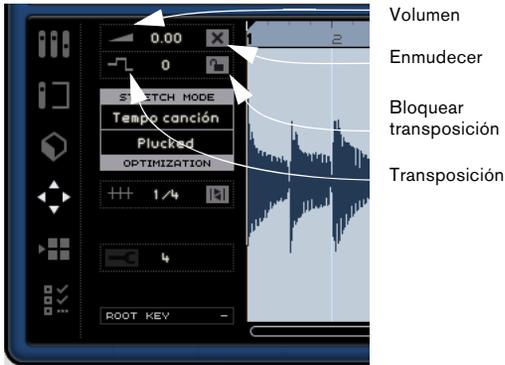
El Editor de muestras le permite fijar o manipular la información de tiempo de los archivos de audio o insertar silencios. El evento de audio seleccionado aparece en el centro de la Página Editor. Aquí puede ver una representación detallada de la forma de onda del archivo de audio.



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.

## Añadir silencio

Puede añadir silencio a un evento si selecciona una sección del evento (haga clic y arrastre para crear una selección) y luego pulsa [Supr] o [Retroceso] en el teclado del ordenador. Esta acción no es destructiva y no afectará de ningún modo al evento.



## Volumen

Puede ajustar el volumen del evento. Esto no está relacionado en absoluto 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 y arrastre el ratón 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

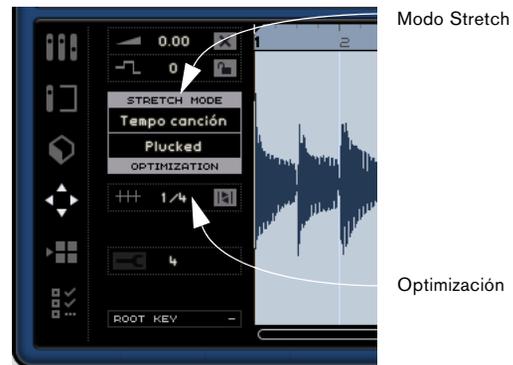
Si activa Bloquear transposición, se bloqueará el valor de transposición original del evento. No se aplicará ningún otro cambio de transposición global al evento en todo el proyecto.

## 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.

Si activa “Tempo canción”, se bloqueará el tempo de los eventos 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”. Si vuelve a seleccionar el modo “Tempo canción”, aparecerán de nuevo los cambios realizados allí.

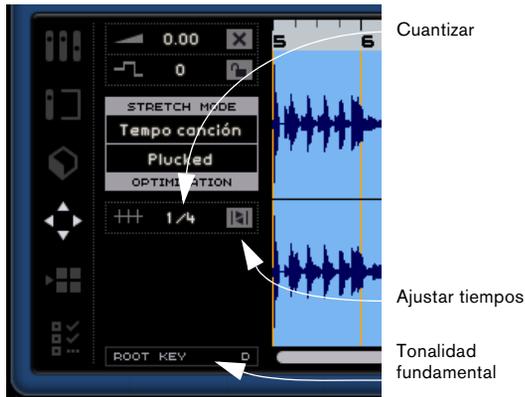


## Optimización

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.

## Cuantizar (modo “Tempo canción”)

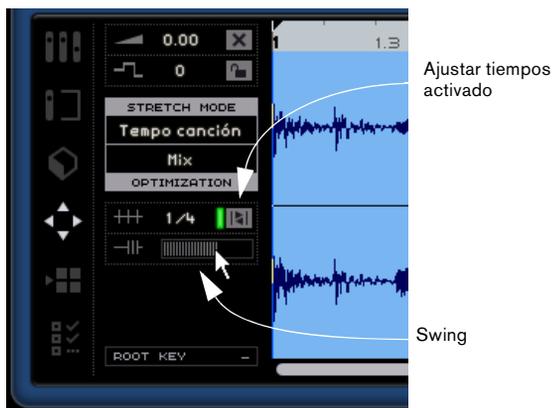
Seleccione un valor de cuantizar en el menú desplegable. Este valor se usará para todas las funciones relacionadas con cuantizar, como swing y tresillos. También determina la resolución de la cuadrícula para el Editor de audio.



## Ajustar tiempos (modo “Tempo canción”)

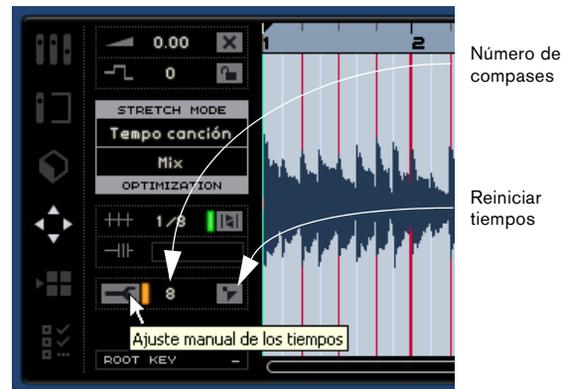
Ajustar tiempos cuantizará de forma automática el evento de audio al tempo de proyecto según el valor “Cuantizar”. Consulte el capítulo ["Funciones avanzadas"](#) en la [página 76](#) para obtener más información.

## 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.

## Ajuste manual de los tiempos (modo “Tempo canción”)



⚠ Esta función sólo funciona con audio que haya grabado o “arrastrado y soltado” en Sequel.

“Ajuste manual de los tiempos” sólo estará disponible si está activado el botón Ajustar tiempos. Esta opción le permite ajustar manualmente cómo se alinea el audio con los compases y tiempos y, básicamente, ajustar el audio (“warp”). Los puntos de warp se activan en todo el evento que puede mover a la izquierda o derecha para cambiar el tiempo. La cantidad de puntos de warp depende del valor “Cuantizar”. Consulte el capítulo ["Funciones avanzadas"](#) en la [página 76](#) para obtener más información.

## 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.

## Reiniciar tiempos

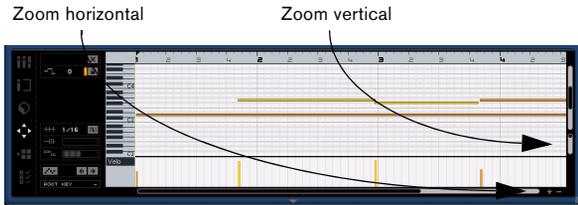
“Reiniciar tiempos” reiniciará cualquier cambio que haya realizado mientras estaba activada la opción “Ajuste manual de los tiempos”. Restaurará los compases y tiempos al tempo original según el tempo del proyecto.

## 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 teclas le permite realizar diversos cambios en las partes de instrumentos. La parte de instrumentos 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 arrastlarla 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.

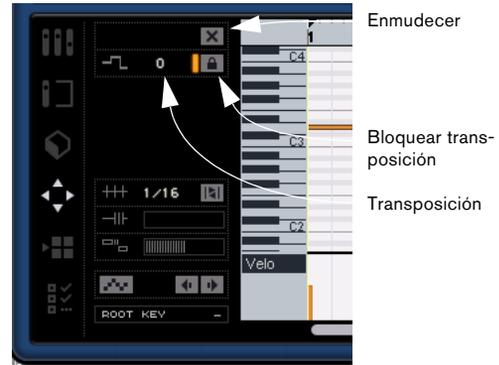
El deslizador que hay en el lado derecho permite acercar y alejar el Editor de teclas. Con ello se podrán ver las notas y la pianola del lado izquierdo más grandes y más pequeñas.

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

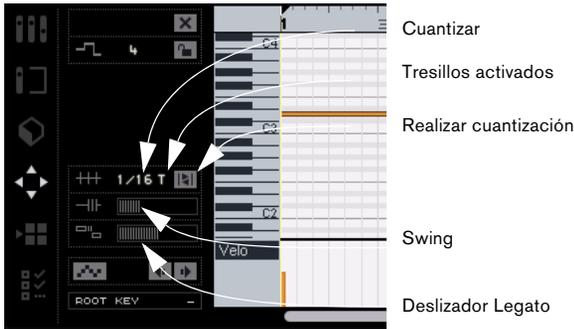
Puede hacer doble clic e introducir un valor de -24 a 24. 0 (cero) es el valor por defecto.

## 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

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 teclas.



## Tresillos activados

Si se activa Tresillos activados, podrá introducir tresillos en una parte de instrumento. La resolución de los tresillos que se puede introducir se determina en función del valor Cuantizar.

## Realizar cuantización

Si activa "Realizar cuantización", todas las notas se desplazarán al compás o el tiempo más próximo, en función del valor configurado en "Cuantizar". Si ha configurado negras, todas las notas se desplazarán a la negra 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 se ven afectadas dependen del valor "Cuantizar". Si 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 aumenta 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

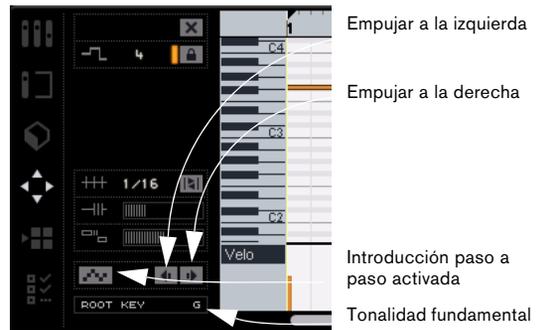
"Introducción paso a paso activada" le permite introducir los datos del instrumento nota a nota y tiempo a tiempo, con un teclado MIDI o controlador. Es ideal para introducir rápidamente las partes de instrumentos.

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 duración de la nota se determina en función del valor Cuantizar.

Puede usar las teclas de cursor izquierda y derecha del teclado para desplazar la posición de la línea de posición vertical.

## Empujar a la izquierda

Esta opción desplaza la nota seleccionada a la izquierda según el valor "Cuantizar".



## Empujar a la derecha

Esta opción desplaza la nota seleccionada a la derecha según el valor "Cuantizar".

## 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.

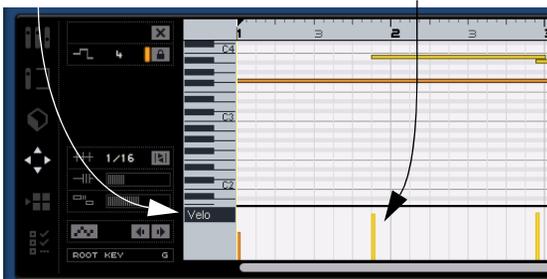
## Pista de controlador (velocidad, pitch bend, etc.)

La pista de controlador permite añadir o modificar datos de instrumento, como la velocidad y la información del controlador. Se suele usar habitualmente para editar la velocidad, el pitch bend y los números de controlador para por ejemplo sostenido, 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

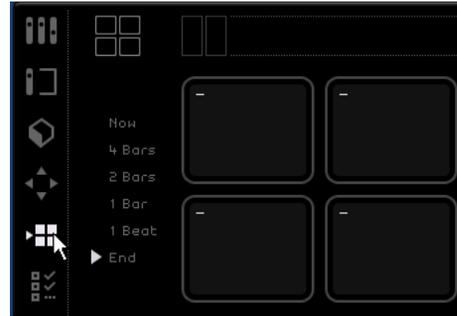
Pista de controlador



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

## Página de arreglos en directo

La Página de arreglos en directo le permite cambiar el proyecto con la creación de distintos arreglos. Esto le permite reproducir el proyecto de forma no lineal y es excelente para las actuaciones en directo.



Para ello, tiene que crear primero partes de arreglos. Asegúrese de que el botón "Mostrar pista de arreglos" está activado en la Zona de arreglos. Consulte "[Mostrar pista de arreglos](#)" en la [página 44](#).

Mostrar pista de arreglos

Parte de arreglos "A"



Pad "A"

Pulse y mantenga pulsado [Alt]/[Opción] mientras sitúa el ratón sobre la pista de arreglos. El ratón adoptará la forma de un lápiz. A continuación, puede hacer clic y arrastrar el ratón 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 creada en la pista de arreglos se puede representar con uno de estos Pads. Puesto que solo hay 16 Pads, solamente puede acceder a 16 partes de arreglos a la vez.



### Asignación de Pads

Pulse [Alt] y haga clic en la parte superior de un Pad para abrir un menú emergente y elegir la parte de arreglos asociada a dicho Pad. También puede configurar el valor como “-” o “Stop”.

### Nombre de los Pads

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

## Modos de arreglos

Sequel dispone de dos modos de arreglos. Tenga en cuenta que es posible cambiar entre los modos 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: Modo Live Pads y Reproducción en cadena"](#) en la [página 34](#)).

### Live Pads



En este modo de reproducción, puede hacer clic en un Pad en cualquier momento para reproducirlo. La parte de arreglos se reproducirá de forma cíclica (bucle) hasta que haga clic en 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 en cadena, puede crear un orden predefinido para la reproducción de las partes de arreglos.

Seleccione cada uno de los Pads en el orden en el que desea que se reproduzcan. También puede pulsar la tecla correspondiente del teclado del ordenador para añadir el Pad a “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.

### Insertar cursor

Insertar cursor 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.



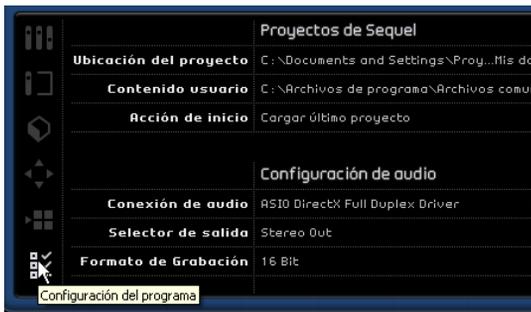
## Reinicializar

Seleccione "Reinicializar" para suprimir la cadena actual.

Consulte el capítulo "Tutorial 4: Modo Live Pads y Reproducción en cadena" en la [página 34](#) para obtener más información sobre la Página de arreglos en directo y las partes de arreglos.

## Página Configuración del programa

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



## Proyectos de Sequel

| Proyectos de Sequel    |  |
|------------------------|--|
| Ubicación del proyecto | C:\Documents and Settings\Proy...Mis do  |
| Contenido usuario      | C:\Archivos de programa\Archivos comunes |
| Acción de inicio       | Cargar último proyecto                   |

## Ubicación del proyecto

Haga clic en este campo para seleccionar el directorio del disco duro en el que va a guardar los proyectos. Aparece un cuadro de diálogo que le permite examinar los discos duros y buscar una ubicación adecuada o seleccionar una opción 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. Aparece un cuadro de diálogo que le permite examinar los discos duros y buscar una ubicación adecuada o seleccionar una opción para crear una nueva carpeta.

Una vez configurada, todo el contenido que cree se guardará aquí. Si tiene archivos multimedia propios que desea utilizar en Sequel, cópielos a esta ubicación y aparecerán en la Página MediaBay.

## 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 DirectX Full Duplex Driver | Config... | Reinicializ. |
| Selector de salida     | Stereo Out                      |           |              |
| 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 ofrece una calidad notablemente mejor, pero también requiere que haya más espacio en el disco duro.

## Interfaz de usuario



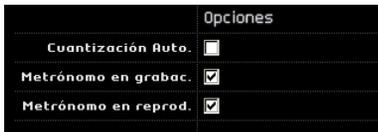
### Color del panel

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



### Cuantización Auto.

Si esta opción está activada, se cuantizará automáticamente todo el contenido grabado en una pista.

### Configuración del metrónomo

Puede activar o desactivar los botones de metrónomo para que el clic sólo se reproduzca durante la grabación, durante la reproducción o durante ambas.

**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.

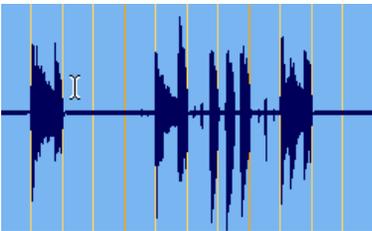
⇒ El proceso no es destructivo. Solamente enmudece la sección de audio seleccionada.

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

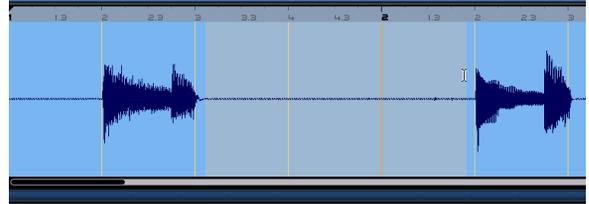
Tenemos un proyecto sencillo con batería, bajo, guitarra y un órgano eléctrico.

Para grabar la pista de la guitarra se colocó un micrófono delante del 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. Observe que cuando se pasa el cursor sobre el editor de audio, 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.



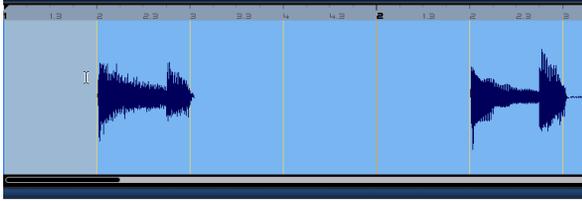
Vamos a asegurarnos de que la selección no contiene audio que queramos conservar.

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

La cuantización y warp de audio le permiten ajustar eventos al tiempo 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 en el evento “Drums” para verlo en el Editor de audio.

4. Cambie Stretch Mode a “Tempo Sync” (sincronización de tiempo) y seleccione “Mix” como optimización.



▪ 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.

⚠ Cargue el proyecto “Auto Quantize 2” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5” para escuchar los cambios.

## Ajuste manual de los tiempos

A veces, un evento puede necesitar también algunos ajustes manuales. Ahí es donde “Ajuste manual de los tiempos” es de utilidad. “Ajuste manual de los tiempos” le permite aplicar stretch y warp al audio como desee.

⇒ Tenga en cuenta que esta función sólo es aplicable a los archivos de bucle propios. Los archivos de contenido de fábrica no se puede ajustar manualmente de esta forma.

⇒ Asegúrese de leer toda la sección “Cuantización y warp de audio” antes de continuar.

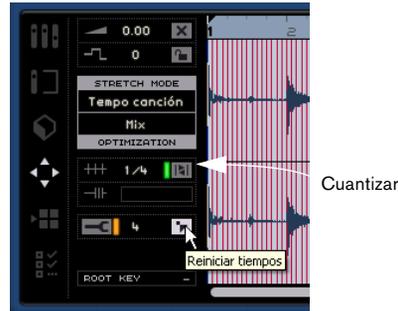
⚠ Cargue el proyecto “Manual Adjust Beats 1” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5”.

1. Haga doble clic en el evento “Drums” para verlo en el Editor de audio.
2. Active el botón “Ajuste manual de los tiempos”.



3. Si es necesario, haga clic en “Reiniciar tiempos” para deshacer los resultados de una posible cuantización automática anterior.

4. Si desea realizar una nueva cuantización automática con un nuevo valor Cuantizar, cambie dicho valor, desactive el botón Ajustar tiempos y luego vuelva a activarlo. No se realizará la cuantización automática si las líneas de la cuadrícula se cambiaron antes (de forma manual o automática). Esto se indica mediante el color rojo.



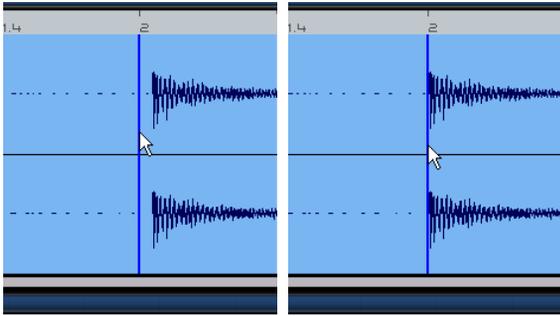
En este modo, podemos ajustar el tiempo del archivo si arrastramos los puntos de cuadrícula para que coincidan correctamente con el archivo de audio.

5. La cantidad de puntos de cuadrícula ajustable se determina en función del valor “Cuantizar”. Asegúrese de que el valor Cuantizar es “1/4”.

Las líneas de la cuadrícula se muestran con diferentes colores. Las líneas de la cuadrícula seleccionada aparecen en color azul, mientras que las que se pueden editar aparecen en color amarillo (o naranja si se encuentran en posiciones de una nota negra). Las líneas de la cuadrícula editadas son de color rojo.

⚠ Antes de comenzar la edición, asegúrese de acercar el zoom en la Zona múltiple para que se vean todas las líneas de la cuadrícula. En función del factor de zoom, las líneas de la cuadrícula aparecerán en un color diferente (más claro) o es posible que encuentre líneas de ayuda adicionales que no se puedan editar. Si cambia un tiempo, las líneas de la cuadrícula más próximas aparecerán marcadas como editadas (es decir, aparecerán en color rojo).

6. Nuestro objetivo ahora es arrastrar la cuadrícula para alinearla con los tiempos de la batería. Haga clic en un punto de la cuadrícula y arrástrelo al tiempo de batería más próximo.



7. Repita este procedimiento para cualquier tiempo que aparezca desincronizado. Siga escuchando el archivo para asegurarse de que obtiene el resultado deseado.

⚠ Cargue el proyecto “Manual Adjust Beats 2” que se encuentra en la carpeta “Sequel Tutorial 5” para escuchar los resultados finales.

¡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 ajustarlo 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.

Veámoslo ahora en acción.

⚠ 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.



Introduzca “Bb guitar” en el campo de búsqueda

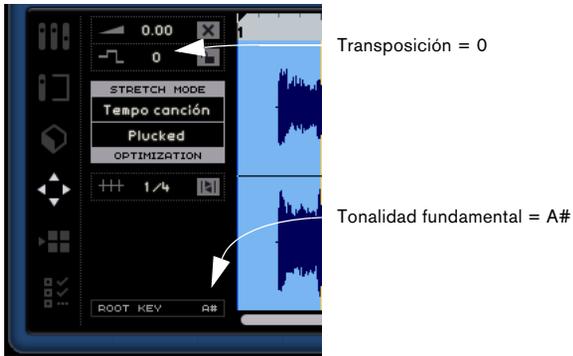
Resultados de búsqueda

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”.

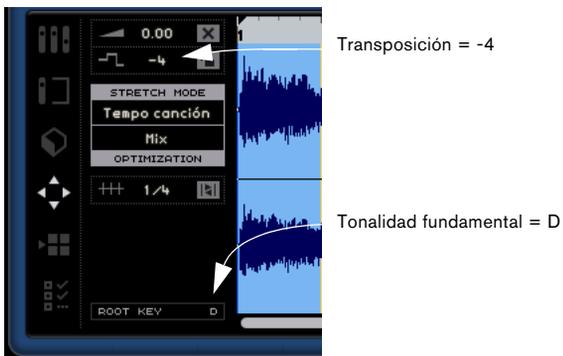


Tonalidad raíz del proyecto

- Vuelva a la página 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”.



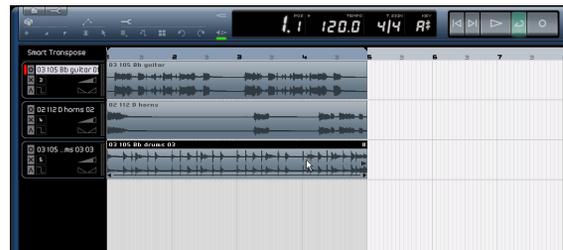
- Ahora haga clic en el evento “02 112 D horns”. Observe que la tonalidad fundamental es “D” y que Transposición está configurado como “-4”. La transposición inteligente ha transpuesto automáticamente el bucle “02 112 D horns” al intervalo más próximo.



- 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 bucles de batería no se ven afectados por la “Tonalidad raíz del proyecto” o la transposición inteligente. Sólo se pueden transponer con la función “Transposición” en el Editor de audio.

- 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.

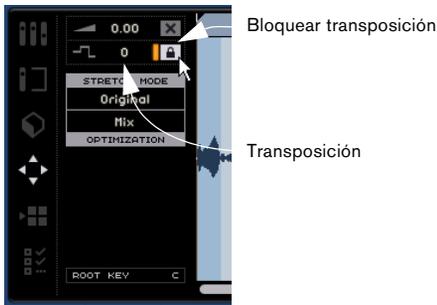
⇒ Otra característica excepcional de la transposición inteligente es que al usar la pista de transposición para realizar una transposición global (consulte [“Mostrar pista de transposición”](#) en la [página 44](#)) o cambiar la “Tonalidad raíz del proyecto”, los bucles no se transpondrán en paralelo, lo que normalmente produce una transposición del sonido más natural.

- Continúe reproduciendo el bucle e intente cambiar la Tonalidad raíz del proyecto para probar.

⇒ Recuerde que si desea transponer manualmente un bucle, puede hacerlo con la función Transposición del Editor de audio, que no es “inteligente” sino absoluta.

## Bloquear la transposición

También puede bloquear la tonalidad del bucle con la función “Bloquear transposición”.



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.

- Por defecto, los bucles de batería, percusión y FX tienen la transposición bloqueada.

## “One button record” (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 empezará después de dos compases y terminará cuando desactive el botón 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 si, por ejemplo, tiene una pequeña imprecisión en una grabación que por lo demás es perfecta: puede simplemente volver a grabar esa pequeña sección sin tener que volver a grabar todo desde cero.

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 los dos compases normales, la grabación comenzará automáticamente cuando el cursor del proyecto llegue al ubicador izquierdo y se detendrá cuando el cursor llegue al ubicador derecho.

La reproducción continuará hasta que la detenga.

**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: 44,1 kHz.
- Windows: el hardware de audio debe proporcionarse con un controlador ASIO especial o un controlador compatible con DirectX (véase 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 de esta comunicación, las tarjetas de audio con controladores ASIO específicos pueden tener una latencia (retardo entrada-salida) más baja, lo cual es crucial cuando se monitoriza audio a través de Sequel por ejemplo. 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.

## Instalar el hardware de audio y sus 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.

En función del sistema operativo instalado en el ordenador, hay tres tipos de controladores que puede utilizar: controladores ASIO específicos de la tarjeta, controladores DirectX (Windows) y controladores Mac OSX (Mac):

### Controlador ASIO específico

Si su tarjeta de audio tiene un controlador ASIO específico, este puede venir junto con la tarjeta, aunque siempre deberá comprobar si hay controladores más recientes en el sitio web del fabricante. Para detalles acerca de la instalación del controlador lea las instrucciones del fabricante.

### Controlador DirectX (sólo Windows)

Si la tarjeta de audio es compatible con DirectX, en la mayoría de los casos la instalación del controlador DirectX se hará al instalar la tarjeta. Si ha descargado de Internet controladores especiales DirectX para la tarjeta de audio, deberá seguir las instrucciones de instalación del fabricante.

## Controladores Mac OS X (Mac)

Si utiliza un ordenador Macintosh, asegúrese de que usa los últimos controladores Mac OS X para el hardware de audio. Siga las instrucciones del fabricante para instalar el controlador.

## 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 accede a la tarjeta a través de un controlador estándar del sistema operativo, pruebe a reproducir audio con la aplicación de audio estándar del ordenador (por ejemplo, el Windows Media Player o Apple iTunes).

## Configurar el audio

⚠ ¡Haga siempre las conexiones con todos los equipos apagados!

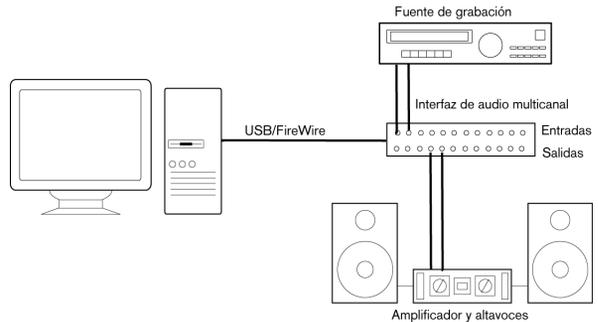
### Conexión de audio

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

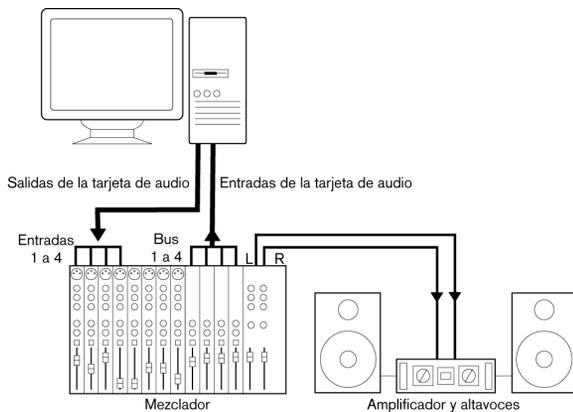
Ésta es probablemente la configuración más sencilla de todas: una vez configurados los bus de entrada y salida internos, puede conectar la fuente de audio (por ejemplo, un micrófono) a la interfaz de audio y empezar a grabar.

### 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. En función del equipo del que disponga, puede proceder de dos formas: realizar las mezclas con una mesa de mezclas externa o realizar las mezclas con la mesa de mezclas interna 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.

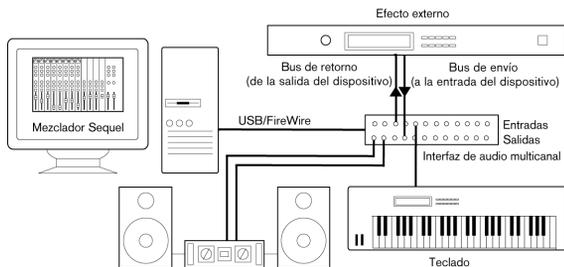
En el siguiente ejemplo se utilizan cuatro buses para alimentar las señales de las entradas del hardware de audio. Las cuatro salidas están conectadas a su vez al mezclador para monitorizar y reproducir. Las entradas restantes del mezclador se pueden utilizar para la conexión de fuentes de audio tales 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 (véase 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 o MME; 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 se proporciona con un controlador denominado “ASIO DirectX Full Duplex” que se puede seleccionar en el menú emergente Conexión de audio en la página 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.

Si se selecciona el controlador ASIO DirectX Full Duplex en el menú emergente Conexión de audio, puede hacer clic en “Configuración...” para abrir el panel de control de ASIO Direct Sound Full Duplex Setup y ajustar lo siguiente:

- **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. Si la casilla está marcada, el puerto está activado.

- **Si es necesario, puede editar el tamaño del buffer y los ajustes de Offset en esta lista al hacer doble clic en el valor o bien introducir un valor 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. Si desea comprobar la configuración, haga clic en "Configuración..." en la página 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 se pueden seleccionar en la página Configuración del programa, en el menú emergente Selector de salida.

## 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.

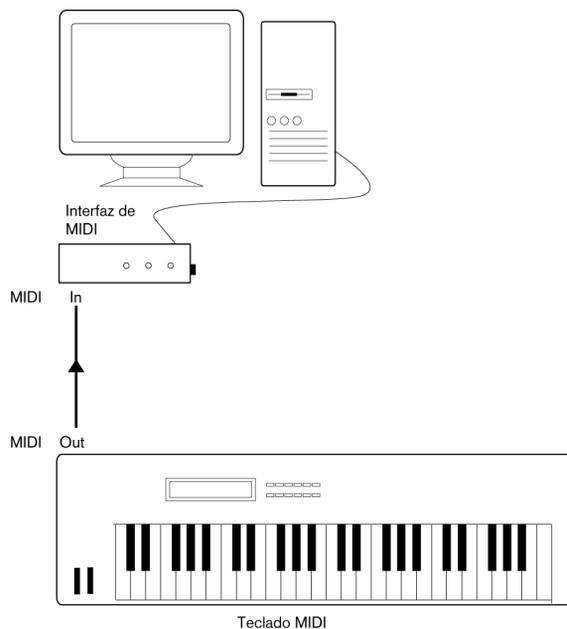
## Configurar MIDI

⚠ ¡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 busca automáticamente los dispositivos MIDI del ordenador y permite que actúen como entradas MIDI activas para la 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

Cuanto más rápido sea su ordenador, más pistas, efectos y ecualización será capaz de usar. 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.

Una latencia alta resulta más molesta al tocar instrumentos VST y al monitorizar a través del ordenador: al escuchar una fuente de audio en directo a través del mezclador y los efectos de Sequel. 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

Le recordamos una vez más que, cuanto mayor sea la velocidad del procesador del ordenador, mejor. Pero también existen otras factores que afectan a la velocidad del ordenador: el tipo y la velocidad del bus (recomendamos claramente el bus PCI), el tamaño de la caché del procesador y, por supuesto, el tipo y la marca de procesador. 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.

## 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!

Esto es especialmente válido si utiliza 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.

## Aplicar configuraciones que afectan al rendimiento

### Elegir un controlador para el hardware de audio

Tal como se describe en la sección [“Seleccionar un controlador y configurar el audio en Sequel”](#) en la [página 88](#), le recomendamos que instale y use un controlador ASIO estándar, si es que hay uno disponible para su hardware. Visite la página web del fabricante para descargar los últimos controladores, etc.

### Hacer ajustes en el buffer de audio

Los buffers de audio afectan a cómo se envía el audio desde y hacia el hardware de audio. El tamaño de los buffers de audio afecta tanto a la latencia como al comportamiento del audio. En general, cuanto más pequeño es el tamaño del buffer, menor es la latencia. Por otra parte, trabajar con buffers pequeños puede ser absorbente para el ordenador y si los buffers de audio son demasiado pequeños pueden surgir problemas con los clics o pops, así como otros problemas de reproducción de audio.

- La configuración del tamaño de buffer se realiza en el panel de control del hardware de audio (para abrirlo, haga clic en el botón “Config...” en la página Configuración del programa).

## 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] + [P]                         |
| Suprimir                       | [Supr] (Windows)/[Comando] + [Retroseso] (Mac) |
| 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]                         |
| Cuantizar                      | [Q]  |
| Grabación preparada            | [R]  |

### Comandos de Proyecto

| Opción                             | Comando de teclado                      |
|------------------------------------|---|
| Añadir Pista                       | [Ctrl]/[Comando] + [+]                  |
| Suprimir Pista                     | [Ctrl]/[Comando] + [Supr] o [Retroseso] |
| Alternar modo de automatización    | [A]                                     |
| Mostrar mezclador                  | [1]                                     |
| Mostrar inspector                  | [2]                                     |
| Mostrar medios                     | [3]                                     |
| Mostrar editor                     | [4]                                     |
| Mostrar página de arreglos         | [5]                                     |
| 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]                        |

### 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 | [Inicio]/[Comando]+ [Inicio]                         |
| Iniciar                     | [Intro] (teclado numérico)                           |
| Detener                     | [0] (teclado numérico)                               |
| Iniciar /Detener            | [Espacio]  |
| Grabar                      | [*] ("multiplicar" en el teclado numérico)           |
| 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)               |
| Metrónomo activado          | [C]  |
| Ir al Marcador siguiente    | [Mayús] + [N]  |
| Ir al Marcador anterior     | [Mayús] + [B]  |
| One button record           | [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 60](#).

## 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 y hace que la señal rebote entre el canal izquierdo y derecho.

“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 se escucha frente a señal afectada.

#### 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 se escucha frente a señal afectada.

### 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.

#### 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 se escucha frente a señal afectada.

## Flanger

Flanger también duplica la señal de entrada (tanto como el efecto Chorus). Sin embargo, en lugar de desafinarla, la retarda ligeramente con una tasa que va cambiando de forma gradual. 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 se escucha frente a señal afectada.

## 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 se escucha frente a señal afectada.

## 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 se escucha frente a señal afectada. "Time" determina la duración de la reverberación, con la consiguiente creación de sensación de espacio.

### Stereo Enhancer

Stereo Enhancer le permite crear una impresión que el imagen estéreo de los proyectos sea más grande, 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     | Agrega un efecto tipo timbre 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**
- Abrir
    - Proyecto [40, 43](#)
  - Acción de inicio [74](#)
  - Activar
    - Sequel [9](#)
  - Afinar [15](#)
  - Ajustar tamaño
    - Eventos [56](#)
    - Zona de arreglos [51](#)
    - Zona múltiple [58](#)
  - Ajuste manual de los tiempos [69, 79](#)
  - AmpSimulator [96](#)
  - Añadir automatización [31](#)
  - Añadir nueva pista (Botón) [44](#)
  - Añadir pistas [43](#)
    - Audio [13](#)
  - Archivo
    - Botón y menú [40](#)
  - Arpeggiator [61](#)
  - Arreglos
    - Información [35](#)
    - Modo Live Pads [35](#)
    - Modo Reproducción en cadena [36](#)
  - Atributos de medios [66](#)
  - Audio
    - Conectar [86](#)
  - Automatización
    - Editar/escribir [44](#)
    - Mostrar [44](#)
  - AutoPan [96](#)
- B**
- Bloquear transposición
    - Audio [68](#)
    - Partes de instrumentos [70](#)
  - Buscar
    - Archivos multimedia [64](#)
- C**
- Cambio de compás [48](#)
  - Canal
    - Nivel y panorama [59](#)
  - Canal maestro
    - Información [60](#)
  - Canales
    - Información [59](#)
  - Chorder [60](#)
  - Chorus [97](#)
  - Color
    - Configurar [59](#)
  - Color del panel [75](#)
  - Comandos de teclado
    - Archivo [93](#)
    - Convenciones [7](#)
    - Edición [93](#)
    - Información [93](#)
    - Navegación [93](#)
    - Proyecto [93](#)
    - Transporte [94](#)
    - Zoom [93](#)
  - Configuración
    - MIDI [89](#)
    - Notas generales [84](#)
  - Configuración de audio [74](#)
  - Configuración del metrónomo [75](#)
  - Configurar
    - Audio [86](#)
    - Hardware de audio [87](#)
  - Controlador
    - ASIO [85](#)
    - DirectX [85](#)
    - Información [85](#)
    - Instalar [85](#)
    - Mac OS X [86](#)
    - Seleccionar [88](#)
  - Controles Transporte [46](#)
  - Copiar [42](#)
  - Cortar [42](#)
  - Crear un nuevo proyecto [12](#)
  - Cuadrícula [54](#)
  - Cuantización Auto. [75](#)
  - Cuantización y warp de audio [78](#)
  - Cuantizar
    - Partes de instrumentos [71](#)
- D**
- Desfragmentar
    - Disco duro [84](#)
  - Deshacer [42, 45](#)
  - Desplazarse [55](#)
  - DirectX [85](#)
  - Distorsión [96](#)
  - Dividir
    - Eventos [56](#)
  - Dividir en el Cursor [43](#)
  - DualFilter [96](#)
  - Duplicar [42](#)
- E**
- Ecualizadores
    - Información [62](#)
  - Edición
    - Añadir pistas [43](#)
    - Anular Selección [43](#)
    - Botón y menú [42](#)
    - Copiar [42](#)
    - Cortar [42](#)
    - Deshacer [42](#)
    - Dividir en el Cursor [43](#)
    - Duplicar [42](#)
    - Pegar [42](#)
    - Rehacer [42](#)
    - Suprimir [42](#)
    - Suprimir Pistas Seleccionadas [43](#)
  - Editar
    - Partes de instrumentos [23](#)
  - Editar/escribir automatización [44](#)
  - Editor
    - Audio [23, 67](#)
    - Muestras [67](#)
    - Partes de instrumentos [23](#)
    - Teclas [23](#)
  - Editor de teclas
    - Información [70](#)
  - Efectos
    - AmpSimulator [96](#)
    - Audio [29](#)
    - AutoPan [96](#)
    - Chorus [97](#)
    - Distorsión [96](#)
    - DualFilter [96](#)
    - Flanger [97](#)
    - Gate [96](#)
    - Información [96](#)
    - Maximizer [96](#)
    - Phaser [97](#)
    - PingPongDelay [96](#)
    - Reverb [97](#)

- Rotary [97](#)
- StereoDelay [96](#)
- StereoEnhancer [97](#)
- Tremolo [97](#)
- Vibrato [97](#)
- Efectos de eventos
  - Información [60](#)
- Efectos de pista [29](#)
  - Información [62](#)
- Efectos de salida [31](#)
  - Información [64](#)
- Efectos globales [30](#)
  - Información [63](#)
- Empujar [71](#)
- Enmudecer [52](#)
  - Eventos [56](#)
- EQ
  - Añadir [28](#)
  - Ancho [63](#)
  - Frecuencia [62](#)
  - Ganancia [63](#)
  - Omitir [63](#)
  - Presets [63](#)
- Escuchar previamente un medio [66](#)
- Estado de ajuste de cuadrícula
  - Información [45](#)
- Eventos
  - Ajustar tamaño [56](#)
  - Dividir [56](#)
  - Enmudecer [56](#)
  - Repetir [56](#)
- Exportar
  - Proyecto a iTunes [41](#)
  - Proyecto como archivo de audio [41](#)
- F**
  - Fader Cantidad [63](#)
  - Familia [65](#)
  - Flanger [97](#)
  - Formato de Grabación [75](#)
  - Funciones avanzadas
    - Información [77](#)
  - Fundidos automáticos [53](#)

- G**
  - Gate [96](#)
  - Gestionar proyectos [41](#)
  - Grabación preparada [52](#)
  - Grabar
    - Botón [47](#)
    - Niveles y entradas [87](#)
    - One button record [82](#)
    - Reproductor de CD [87](#)
  - Grabar audio
    - Información [12](#)
  - Guardar
    - Proyecto [40](#)
  - Guardar proyecto [43](#)
- H**
  - Hardware de audio
    - Configurar [87](#)
    - Información [84](#)
    - Instalar [85](#)
    - Mac OS X [85](#)
  - Herramienta de lápiz
    - Dibujar notas y eventos [25](#)
  - Herramienta inteligente [55](#)
- I**
  - Indicador Uso del sistema [48](#)
  - Instalación
    - Información [9](#)
  - Instrumentos
    - Parámetros [97](#)
  - Interfaz de usuario [75](#)
  - Introducción paso a paso activada [71](#)
  - Ir
    - Ir al Marcador anterior/ Ir al Marcador siguiente [47](#)
  - iTunes
    - Exportar proyecto a iTunes [41](#)
- L**
  - Latencia
    - Optimizar programación del procesador (Windows) [91](#)
  - Live Pads [73](#)

- M**
  - Mac OS X
    - Controladores de audio [86](#)
    - Hardware de audio [85](#)
  - Marcador
    - Ir [47](#)
  - Maximizer [96](#)
  - Menú Archivo [39](#)
  - Menú Edición [39](#)
  - Menú Historial [74](#)
  - Menú Sequel (Macintosh)
    - Información [39](#)
  - Metrónomo [53](#)
    - Información [47](#)
  - Mezclas [27](#)
  - MIDI
    - Configuración [89](#)
    - Instalar una interfaz MIDI [84](#)
  - Modo Ciclo
    - Información [47](#)
  - Modo Stretch [68](#)
  - Monitorización
    - Información [89](#)
  - Mostrar Automatización [44](#)
  - Mostrar Etiquetas [75](#)
- N**
  - Nota raíz
    - Audio [70](#)
  - Nuevo Proyecto [40](#), [43](#)
  - Numeración de las pistas
    - Numerar [51](#)
  - Número de compases [69](#)
- O**
  - Opciones [75](#)

- P**
- Pads
    - Asignación [73](#)
    - Nombre [73](#)
  - Página Configuración del programa
    - Información [74](#)
  - Página de arreglos en directo
    - Información [72](#)
  - Página Editor
    - Información [67](#)
  - Página Inspector de pistas
    - Ficha Instrumento [61](#)
    - Información [60](#)
  - Página MediaBay
    - Información [64](#)
  - Página Mezclador
    - Información [58](#)
  - Panorama [53](#)
    - Ajustar [53](#)
  - Partes de arreglos [35](#)
  - Partes de instrumentos
    - Editar [23](#)
  - Pasos activados/desactivados [71](#)
  - Pegar [42](#)
  - Phaser [97](#)
  - PingPongDelay [96](#)
  - Pista
    - Altura [52](#)
    - Automatización [54](#)
    - Información [51](#)
    - Renombrar [51](#)
    - Seleccionar [51](#)
    - Volumen y panorama [53](#)
  - Pista de controlador [25](#)
    - Información [72](#)
  - POS [48, 49](#)
  - Posición de la canción [48](#)
  - Proyecto [41](#)
    - Abrir [40, 43](#)
    - Crear [12](#)
    - Gestionar [41](#)
    - Guardar [40, 43](#)
    - Guardar como [40](#)
    - Nuevo [40, 43](#)
    - Reciente [41](#)
  - Proyectos de Sequel [74](#)
  - Proyectos Recientes [41](#)
- R**
- Realizar cuantización [71](#)
  - Registrar Sequel [10](#)
  - Rehacer [42, 45](#)
  - Reiniciar
    - Partes de arreglos [74](#)
  - Reiniciar filtros [66](#)
  - Reiniciar tiempos [69](#)
  - Rendimiento
    - Optimizar audio [90](#)
  - Renombrar pistas [51](#)
  - Repeti
    - Eventos [56](#)
  - Reproducción en cadena [73](#)
  - Reproducir
    - Botón [46](#)
  - Reproductor de CD
    - Grabar [87](#)
  - Requisitos
    - Macintosh [9](#)
    - MIDI [84](#)
    - Windows [9](#)
  - Requisitos mínimos [9](#)
  - Reverb [97](#)
  - Rotary [97](#)
- S**
- Salir [42](#)
  - Selección de entrada [53](#)
  - Seleccionar
    - Anular [43](#)
  - Seleccionar pistas [51](#)
  - Selector de salida [74](#)
  - Silencio
    - Añadir [68, 77](#)
  - StereoDelay [96](#)
  - StereoEnhancer [97](#)
  - Suprimir [42](#)
    - Medios [66](#)
  - Suprimir Pistas Seleccionadas [43](#)
  - Swing
    - Eventos de Audio [69](#)
    - Partes de instrumentos [71](#)
- T**
- T.SIGN [48](#)
  - TEMPO [48](#)
  - Tempo de rehearsal [48](#)
  - Tempo del proyecto [48](#)
  - Tonalidad fundamental [49, 72](#)
  - Tonalidad raíz del proyecto [49](#)
  - Transposición
    - Mostrar pista [44](#)
  - Transposición inteligente [80](#)
  - Tremolo [97](#)
  - Tresillos activados [71](#)
  - Tuner
    - Información [46](#)
- U**
- Ubicación del contenido del usuario [74](#)
  - Ubicación del proyecto [74](#)
- V**
- Varios canales [86](#)
  - Vibrato [97](#)
  - Visualizador de la Zona de pilotos [48](#)
  - Volumen [53](#)
    - Ajustar [53](#)
- Z**
- Zona de arreglos [50, 51](#)
  - Zona de pilotos
    - Información [39](#)
  - Zona de reglas [45](#)
  - Zona múltiple [57, 58](#)
  - Zoom [55](#)