

MANUAL DEL USUARIO

_EFX MOTIONS

ARTURIA

_The sound explorers

Agradecimientos Especiales

DIRECCIÓN

Frédéric Brun

Kevin Molcard

PROJECT MANAGEMENT

Samuel Limier

PRODUCT MANAGEMENT

Edouard Madeuf (lead)

Maxime Audfray

Clément Bastiat

Christophe Luong

Matthieu Bosshardt

DIGITAL SIGNAL PROCESSING

Andrea Coppola

DSP libraries:

Hugo Caracalla

Geoffrey Gormond

Geoffrey Gormond

Samuel Limier (lead)

Andrea Coppola

Rasmus Kürstein

Samuel Limier

Marc Antigny

Mauro De Bari

Marius Lasfargue

Kevin Arcas

Alessandro De Cecco

Fanny Roche

Yann Bourdin

Loris De Marco

SOFTWARE

Yann Burrer (lead)

SW libraries:

Gonçalo Bernardo

Christophe Luong

Corentin Comte

Pierre-Lin Laneyrie (lead)

Yann Burrer

Pierre Mazurier

Patrick Perea

Alexandre Adam

Corentin Comte

Fabien Meyrat

Raynald Dantigny

Stéphane Albanese

Raynald Dantigny

Mathieu Nocenti

Pierre Mazurier

Pauline Alexandre

Samuel Lemaire

Marie Pauli

Baptiste Aubry

Cyril Lépinette

Patrick Perea

DISEÑO

Maxence Berthiot (lead)

Edouard Madeuf

Florian Rameau

Christophe Luong

Michael Spillane

Morgan Perrier

DISEÑO DE SONIDO

Maxime Audfray (lead)

Andrea Coppola

Graphyt

Matt Pike

Matthieu Bosshardt

Cubic Spline

Lily Jordy

Avanti Singh

Gustavo Bravetti

Databroth

Florian Marin

Zardonic

GARANTÍA DE CALIDAD

Nicolas Naudin (lead)

Matthieu Bosshardt

Rémi Pelet

Enrique Vela

Germain Marzin

Bastien Hervieux

Roger Schumann

Nicolas Stermann

Arnaud Barbier

Aurélien Mortha

Adrien Soyser

MANUAL

Mike Metlay	Florence Bury	Holger Steinbrink (Alemán)	Ana Artalejo (Español)
Jimmy Michon	Charlotte Métails (Francés)	Minoru Koike (Japonés)	

TUTORIAL EN LA APP

Gustavo Bravetti

PRUEBAS BETA

Bastiaan Barth (Solidtrax)	(NaviRetlav)	Gary Morgan	Jeff Stoneley
David Birdwell	Kirke Godfrey	nvadradio	TJ Trifeletti
Benedict Breslin	Mat Herbert	Paolo Negri	Chuck Zwicky
Raphaël Cuevas	Andrew Macaulay	Davide Puxeddu	
Dwight Davies	Olivier Malhomme	Mateo Relief vs MISTER X5	
Adrian Dybowski	Jam El Mar	Fernando M Rodrigues	

© ARTURIA SA - 2024 - Todos los derechos reservados.

26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCIA
www.arturia.com

La información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa un compromiso por parte de Arturia. El software descrito en este manual se proporciona bajo los términos de un acuerdo de licencia o acuerdo de no divulgación. El acuerdo de licencia del software especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este parte de este manual puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma o con cualquier propósito que no sea el uso personal del comprador, sin el permiso expreso por escrito escrito de ARTURIA S.A.

Todos los demás productos, logos o nombres de empresas citados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Product version: 1.0.0

Revision date: 16 January 2024

Mensajes especiales

Este manual explica cómo utilizar Efx MOTIONS, proporciona una visión completa de sus funciones y detalla cómo descargarlo y activarlo. En primer lugar, algunos mensajes importantes:

Especificaciones sujetas a cambios:

La información contenida en este manual es correcta en el momento de su impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones o características sin previo aviso ni obligación.

IMPORTANTE:

El software, cuando se utiliza en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar una pérdida permanente de audición. NO lo utilice durante largos periodos de tiempo a un volumen alto o a un nivel que le resulte incómodo.

En caso de pérdida de audición o pitidos en los oídos, consulte a un audiólogo.

AVISO:

Los gastos de servicio incurridos debido a la falta de conocimientos relacionados con el funcionamiento de una función o característica (cuando el software funciona según lo diseñado) no están cubiertos por la garantía del fabricante y, por lo tanto, son responsabilidad del propietario. Estudie detenidamente este manual y consulte a su distribuidor antes de solicitar asistencia adicional.

ADVERTENCIA DE EPILEPSIA - Por favor, lea antes de usar Efx MOTIONS

Algunas personas son susceptibles de sufrir ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertas luces intermitentes o patrones de luz en la vida cotidiana. Esto puede ocurrir incluso si la persona no tiene antecedentes médicos de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (convulsiones o pérdida de conciencia) al exponerse a luces intermitentes, consulte a su médico antes de utilizar este software.

Interrumpa el uso y consulte a su médico *inmediatamente* si experimenta alguno de los siguientes síntomas mientras utiliza este software: mareos, visión borrosa, espasmos oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación o cualquier movimiento involuntario o convulsión.

Precauciones de uso

- No se sitúe demasiado cerca de la pantalla.
- Siéntese a una buena distancia de la pantalla.
- Evite utilizarlo si está cansado o ha dormido poco.
- Asegúrese de que la habitación está bien iluminada.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de uso.

¡Felicidades por su compra de Efx MOTIONS!

La excelencia está en el corazón de cada producto Arturia, y Efx MOTIONS no es una excepción. Estamos encantados de ofrecerle esta alucinante caja de herramientas de efectos de audio, cada uno diseñado para moverse con su música de forma fascinante. Explore los presets, ajuste algunos controles, piérdase en las funciones... profundice tanto como desee.

No deje de visitar el sitio web www.arturia.com para obtener información sobre el resto de nuestros inspiradores instrumentos de hardware y software, efectos, controladores MIDI y mucho más. Se han convertido en herramientas indispensables para muchos artistas visionarios de todo el mundo.

Musicalmente suyo,

El equipo Arturia

Tabla de contenidos

1. Bienvenidos a Efx MOTIONS!.....	3
1.1. Movimiento: Porqué es tan Importante?	4
1.1.1. Cinco FX divertidos, hechos para moverse	4
1.2. Efx MOTIONS Resumen de las características.....	5
2. Activación y puesta en marcha.....	6
2.1. Compatibilidad.....	6
2.2. Descargar e instalar.....	6
2.2.1. Arturia Software Center (ASC).....	6
2.3. Trabajar con Efx MOTIONS como plug-in.....	7
2.3.1. Sesiones de Audio y MIDI.....	7
3. Vista General de la Interfaz.....	8
3.1. Conductas de Control Estándar.....	10
4. Ruta de audio.....	11
4.1. Visualizer/Crossover.....	11
4.1.1. Utilización del Crossover.....	11
4.1.2. Nivel de Salida y Mezcla Dry/Wet.....	12
4.2. Audio Path.....	12
4.2.1. Filtro.....	13
4.2.2. Ruido.....	15
4.2.3. Drive.....	16
4.2.4. Volumen.....	18
4.2.5. Pan.....	19
4.3. Beat Repeat.....	20
4.3.1. Parámetros generales.....	20
4.3.2. Los efectos Beat Repeat.....	21
4.4. FX.....	24
4.4.1. Reordenación de los FX.....	24
4.4.2. Parámetros habituales.....	25
4.4.3. Reverb.....	27
4.4.4. Delay.....	28
4.4.5. Eco de cinta.....	29
4.4.6. PS Delay.....	30
4.4.7. Super Unison.....	31
4.4.8. Chorus.....	32
4.4.9. Flanger.....	33
4.4.10. Phaser.....	34
4.4.11. Distorsión.....	35
4.4.12. Bitcrusher.....	36
4.4.13. Compresor.....	37
4.4.14. Multibanda.....	38
4.4.15. Multi Filtro.....	40
4.4.16. Param EQ.....	41
5. El editor de Movimiento.....	42
5.1. La Envolvente de Movimiento.....	42
5.1.1. Controles y conceptos de la envolvente de movimiento.....	43
5.1.2. Creación de envolventes de movimiento básicas con puntos y líneas.....	44
5.1.3. Modo Dibujo.....	48
5.1.4. Presets de envolvente.....	49
5.1.5. Funciones de envolvente.....	49
5.1.6. Visualization.....	50
5.2. Trigger.....	50
5.2.1. Rate y Stereo.....	51
5.2.2. Modo de movimiento.....	52
5.2.3. Reloj.....	53
5.2.4. Secuenciador de envolventes.....	54
5.2.5. Euclidean.....	56
5.2.6. Transiciones.....	57
5.2.7. MIDI.....	58
5.3. Dynamics.....	58
6. Modulación.....	60

6.1. Básicos	60
6.1.1. Asignar una modulación	60
6.1.2. Examinar las modulaciones en el destino.....	61
6.1.3. Modificación de las cantidades de modulación en el destino.....	62
6.1.4. Examinar las modulaciones y las cantidades variables en la fuente.....	62
6.2. Macros	63
6.2.1. Asignación, examen y ajuste de macrorutas	64
6.3. Moduladores	64
6.3.1. Secuenciador	64
6.3.2. Función	68
6.3.3. Random.....	69
6.3.4. Seguidor de Envolverte.....	69
7. Barra de herramientas.....	70
7.1. Barra de herramientas superior.....	71
7.1.1. Menú principal.....	71
7.1.2. Acceso al navegador de presets y panel de nombres.....	75
7.1.3. Ajustes duales y copia	76
7.1.4. Botón Avanzado.....	76
7.2. Barra de herramientas inferior	76
7.2.1. Descripciones de Control.....	77
7.2.2. Funciones de Utilidad.....	77
7.2.3. Deshacer, Rehacer e Historial.....	78
7.2.4. Medidor de CPU.....	79
7.2.5. Redimensionar Manejo y Vista Máxima	79
8. Trabajando con Presets	80
8.1. Panel de nombres de preset.....	80
8.1.1. Las Flechas.....	81
8.1.2. Navegador Rápido.....	81
8.2. El Navegador de Presets.....	83
8.3. Búsqueda de Presets	83
8.3.1. Utilizar etiquetas como filtro	84
8.3.2. Bancos.....	86
8.4. El panel de Resultados	87
8.4.1. Clasificación de Presets.....	88
8.4.2. Presets que me gustan	88
8.4.3. Presets de Fábrica Destacados.....	89
8.4.4. Botón de Reproducción Aleatoria.....	89
8.5. Sección de Información Sobre Presets	89
8.5.1. Menú Rápido de Información Sobre Presets	91
8.5.2. Editor Estilo.....	91
8.5.3. Edición de Información para varios Presets.....	92
9. Contrato de Licencia de Software	93

1. BIENVENIDOS A EFX MOTIONS!



Gracias por adquirir **Efx MOTIONS**, un versátil procesador multiefectos que es realmente algo nuevo. Aunque Arturia es conocida por sus excepcionales modelos de software de famosos equipos y componentes vintage (algunos de los cuales aparecen en Efx MOTIONS!), este plug-in reúne una amplia variedad de versiones originales del procesamiento de efectos de audio en un paquete unificado y divertido de usar.

Disfrutarás de overdrives contundentes, bonitos filtros y potentes, intrigantes efectos de ruido, control dinámico de volumen y panorámica, y mucho más. Cada uno de estos efectos puede modularse de diversas formas, desde envolventes multisegmentadas hasta secuenciadores, todo ello en perfecta sincronía entre sí y con su DAW.

Efx MOTIONS se trata de poner movimiento en tus sonidos, de formas que van desde lo familiar a lo insólito. Estamos impacientes por escuchar lo que haces con él.

1.1. Movimiento: Porqué es tan Importante?

Los efectos de audio pueden modificar el sonido de formas muy diversas. Resulta útil dividirlos en varias categorías más amplias:

- **Frecuencia:** efectos que modifican el contenido en frecuencia de la señal de entrada. Incluye filtros, ecualizadores, etc.
- **Dinámica:** efectos que modifican el volumen de la señal de entrada. Esto puede significar cualquier cosa, desde un simple control de volumen o panorámica hasta un compresor multibanda.
- **Ganancia:** efectos que cambian el carácter tonal de la señal de entrada sobrecargándola. Entre ellos se incluyen la distorsión, el fuzz, el wavefolding, etc.
- **Tiempo:** efectos que utilizan el retardo para crear cambios de timbre. Hay una gran variedad de ellos: eco, delay, chorus, flanger, vibe, reverb y muchos más.

En los primeros tiempos de los efectos analógicos, todos estos tipos de efectos eran *estáticos*. Se ajustaban los parámetros a determinados valores y, a medida que el audio pasaba por el efecto, se procesaba exactamente de la misma forma en todo momento. En otras palabras, establecías los parámetros del filtro o la cantidad o la ganancia del overdrive y, a medida que sonaba la música, ahí se quedaban.

Hay excepciones a esta regla, por supuesto: por ejemplo, un compresor no se queda quieto todo el tiempo, porque su efecto varía con el nivel de la señal entrante, y un circuito de fuzz reacciona de forma muy diferente con los cambios en la dinámica de la interpretación. Pero la gran mayoría de estos efectos eran "set and forget".

i ¿Y los efectos temporales? ¿No se trata siempre de cambios en el tiempo? Sí, pero la forma en que se producen esos cambios es estática. Una vez que fijas la profundidad y la velocidad de un chorus, ahí se queda.

A medida que los efectos se hicieron más sofisticados, empezaron a ofrecer formas en las que el procesamiento podía cambiarse con el tiempo mientras se tocaba. Uno de los primeros ejemplos es el pedal wah-wah, un filtro controlado con el pie.

A medida que se generalizaba el uso de sintetizadores, se adaptaron elementos de su arquitectura de control para utilizarlos en efectos. Las posibilidades de modulación eran infinitas. Los parámetros podían reaccionar a los cambios en los niveles de audio gracias a varios *triggers* y *envelope followers*, y el *oscilador de baja frecuencia (LFO)* se utilizaba para variar suavemente muchos parámetros diferentes, no sólo para cambiar los tiempos de retardo en coros y flangers. Incluso se incorporaron a los efectos moduladores complejos como el *secuenciador*, que repetía bucles de valores de control de voltage.

Las ventajas de este tipo de control deberían ser bastante obvias. Ahora, los efectos podían cambiar sus sonidos para seguir la música, proporcionando animación y un flujo de energía natural para realzar el movimiento natural de la estrofa al estribillo, etc. Los efectos estáticos no tenían por qué ser tan... bueno... *estáticos*.

1.1.1. Cinco FX divertidos, hechos para moverse

Esa historia de añadir movimiento al procesamiento de efectos ha inspirado el Efx MOTIONS. Detrás de su panel frontal fácil de usar, encontrarás cinco procesadores de efectos diferentes: un módulo Filter multimodo, un generador Noise, un módulo Drive con muchos tipos diferentes de distorsión, un módulo Volume para control de nivel dinámico y un módulo Pan con anchura ajustable y atenuación de graves.

Además de estos cinco procesadores, cada uno con su propio complemento de fuentes de modulación, hay Beat Repeat global y generadores de efectos duales para llevar tu sonido aún más lejos. Puedes recortar y modificar tu audio con efectos digitales de DJ, desde estiramiento de tono y tiempo hasta balanceo, inversión y efecto de intermitencia, y luego procesar la señal final con una variedad de efectos espaciales, de modulación, distorsión, dinámicos y de filtro, además de los que ya están en los módulos.

Todos ellos están controlados por una variedad de moduladores que pueden trabajar en sincronía con tu software DAW, responder al audio que "escuchan" y mucho más. Con cada efecto luciendo diferentes modulaciones, una simple señal de entrada puede transformarse en un paisaje sonoro en constante evolución - o simplemente cambiar sutilmente para seguir el estado de ánimo de una canción. Todo depende de ti.

1.2. Efx MOTIONS Resumen de las características

- Cinco módulos de efectos únicos:
 - Filter
 - Noise
 - Drive
 - Volumen
 - Pan
- Efectos reordenables mediante la función de arrastrar y soltar
- Cada efecto tiene controles independientes para los parámetros del efecto, así como
 - una envolvente de movimiento multietapa con varias opciones de disparo para el parámetro principal
 - Control de dinámica a través del audio de entrada de seguimiento de envolvente o una entrada de cadena lateral externa
- Dos knobs Macro que controlan múltiples parámetros simultáneamente, con dos pestañas Macro que te permiten asignar las diferentes modulaciones.
- Sección Beat Repeat con funciones exclusivas Roll, Reverse, Pitch, Stretch y Stop para hasta 16 pasos
- Procesadores de efectos duales con una selección de 14 algoritmos diferentes, desde eco y reverb hasta compresor multibanda y ecualizador paramétrico
- Tres moduladores globales que pueden funcionar como envolventes de función, secuenciadores por pasos, generadores aleatorios o seguidores de envolvente
- Todos los módulos de efectos y generadores de funciones disponen de ajustes de sincronización de reloj independientes, incluidos los modos de sincronización
- Control global del ancho de banda para el procesamiento de la señal de entrada, con pendiente variable y filtros opcionales de corte de graves y agudos
- Navegador de presets con búsqueda avanzada
- Compatible con Windows o macOS en formatos AAX, Audio Units y VST2/VST3.

Esperamos que encuentres en esta colección de efectos mejorados con movimiento un recurso de inspiración constante para el diseño y la mejora del sonido. Sumérgete, diviértete... ¡y no olvides dejar de diseñar sonidos y hacer *música* de verdad de vez en cuando!

2. ACTIVACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

2.1. Compatibilidad

Efx MOTIONS funciona en ordenadores y portátiles equipados con Windows 8.1 o posterior o macOS 10.13 o posterior. Es compatible con la generación actual de Apple M1 y M2, M1 y M2 Pro/Max/Ultra, y otros procesadores Apple Silicon. Puedes usarlo como un plug-in Audio Unit, AAX, VST2 o VST3 dentro de tu software de grabación favorito.



2.2. Descargar e instalar

Puedes descargar Efx MOTIONS directamente desde la [Página de productos Arturia](#) haciendo clic en las opciones **Buy Now** o **Get Free Demo**. La demo gratuita está limitada a 20 minutos de funcionamiento.

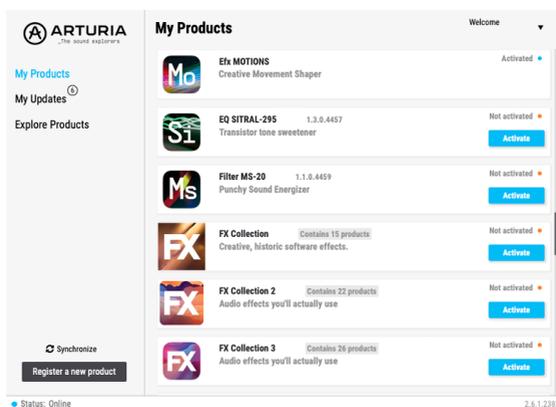
Si aún no lo ha hecho, ahora es un buen momento para crear una cuenta Arturia siguiendo las instrucciones de la [página web Mi Arturia](#).

Una vez instalado Efx MOTIONS, el siguiente paso es registrar el software. Este es un proceso sencillo que implica un programa de software diferente, el **Arturia Software Center**.

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

Si aún no ha instalado ASC, ves a esta página web: [Arturia Downloads & Manuals](#).

Busca Arturia Software Center cerca de la parte superior de la página y, a continuación, descarga la versión del instalador para el sistema que estás utilizando (Windows o macOS). ASC es un cliente remoto para tu cuenta de Arturia, que te permite gestionar cómodamente todas tus licencias, descargas y actualizaciones desde un solo lugar.



Una vez completada la instalación, haz lo siguiente:

- Inicia Arturia Software Center (ASC).
- Accede a tu cuenta Arturia desde la interfaz del ASC.
- Desplázate hacia abajo hasta la sección 'Mis Productos' de ASC.
- Haz clic en el botón "Activar" situado junto al software que deseas empezar a utilizar (en este caso, Efx MOTIONS).

Así de sencillo!

2.3. Trabajar con Efx MOTIONS como plug-in

Efx MOTIONS se utiliza como *plug-in* en los principales programas de estaciones de trabajo de audio digital (DAW), como Cubase, Digital Performer, Live, Logic, Pro Tools, Reaper, Studio One, etc.

Los plug-ins tienen numerosas ventajas sobre el hardware, entre ellas:

- Puedes utilizar tantas instancias en diferentes pistas como admita tu ordenador.
- Puedes automatizar los ajustes del plug-in a través de la función de automatización de tu DAW.
- Todos los ajustes y cambios se guardan con tu proyecto DAW, permitiéndote continuar justo donde lo dejaste.

2.3.1. Sesiones de Audio y MIDI

Dado que Efx MOTIONS es un plug-in, los ajustes para el enrutamiento de audio y MIDI se gestionan en su software de grabación o DAW. Generalmente se encuentran en algún tipo de menú de Preferencias, aunque cada producto hace las cosas de forma un poco diferente. Consulta la documentación de tu software de grabación para saber cómo seleccionar la interfaz de audio, activar las salidas, ajustar la frecuencia de muestreo, asignar puertos MIDI, establecer el tempo del proyecto, ajustar el tamaño del búfer, etc.

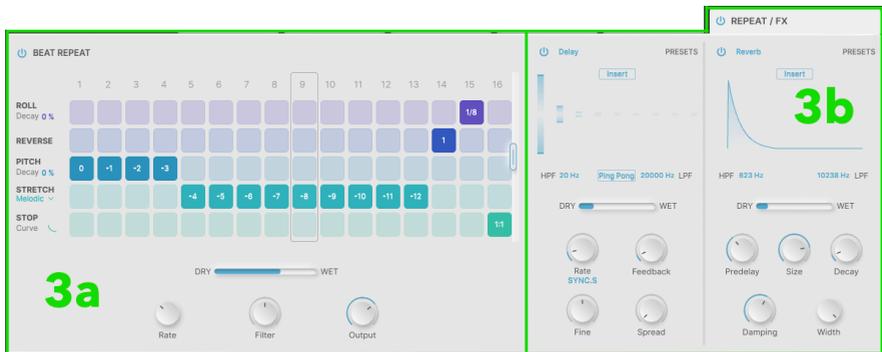
Ahora que ya has configurado el software, ¡es hora de ponerlo todo en marcha!

3. VISTA GENERAL DE LA INTERFAZ

Antes de empezar a trabajar con Efx MOTIONS, tenemos que aprender nuestro camino alrededor. Hay mucho que hacer aquí, así que vamos a dividir la *interfaz gráfica de usuario* (GUI) en secciones lógicas antes de enseñarte sobre ellas.



Partes de Efx MOTIONS GUI



La pestaña REPEAT / FX

Tecla	Nombre	Función
1	Visualizer/Crossover [p.11]	El FFT Visualizer visualiza y controla para Crossover
2	Audio Path [p.12]	Controles de los parámetros de los cinco módulos de efectos - Filtro [p.13] , Ruido [p.15] , Drive [p.16] , Volumen [p.18] , y Pan [p.19] - que componen el Audio Path .
3	REPEAT / FX tab	Controladores para Beat Repeat [p.20] (3a) y los dos FX [p.24] (3b)
4	Editor de Movimiento [p.42]	Envolvente de Movimiento [p.42] y su correspondientes pestañas Trigger [p.50] y Dynamics [p.58]
5	Macro [p.63]	Mandos de control de Macros y fichas de asignación de funciones
6	Modulación [p.60]	Tres generadores de modulación, cada uno de los cuales puede ser un Secuenciador [p.64] , Función [p.68] (sobre único o en bucle), Random [p.69] señal de control, o Seguidor de Envolvente [p.69] .
7	Barra de herramientas [p.70]	Controles globales, incluido el Navegador de Presets [p.80] , situados encima y debajo de la ventana principal.

Los enlaces anteriores te llevarán a las distintas partes del manual que cubren estas funciones. Está genial para saltar alrededor y aprender lo que necesitas en un momento dado, pero te recomendamos que vayas a través del manual en orden al menos una vez. Efx MOTIONS está diseñado para que puedas empezar a trabajar y hacer muchas cosas sin tener que mirar el manual, pero hay un montón de grandes funciones que no son obvias al principio. La lectura del manual te ayudará a estar segurx de que toda su potencia está a tus órdenes.

3.1. Conductas de Control Estándar

Cuando utilices Efx MOTIONS, ten en cuenta que sus controles reaccionarán a la mayoría de los gestos estándar del ratón. Sólo algunos ejemplos:

- **Desplazar el ratón** puede abrir pantallas flotantes con valores de parámetros precisos, resaltar una función para su explicación en la barra de herramientas inferior, indicar un punto en la envolvente de movimiento o revelar cantidades de modulación.
- **Hacer clic** permite seleccionar parámetros para su edición, activar o desactivar funciones con botones o desplegar menús.
- **Arrastrar** es la forma habitual de cambiar los valores de los parámetros o mover los puntos de la envolvente.



También puedes desplazarte con el ratón sobre un mando para cambiar el valor de un parámetro.

- **Doble Click** se utiliza más a menudo para restablecer los parámetros a sus valores por defecto (si tienen uno), y para borrar un punto dentro de una envolvente de movimiento.
- **Click derecho** abre menús contextuales en los editores de envolventes, y se utiliza para ajustes finos de parámetros en otras secciones.
- **CTRL-Click** (Windows) o **CMD-Click** (macOS), que escribiremos como "**CTRL/CMD-Click**", te permite seleccionar varios puntos de envolvente de movimiento para editarlos simultáneamente.
- **Shift-Click** te permite alternar momentáneamente la función [Snap \[p.47\]](#) mientras mueves puntos.

Encontrarás muchos otros ejemplos mientras tocas Efx MOTIONS, y te indicaremos acciones poco comunes cuando sea necesario.



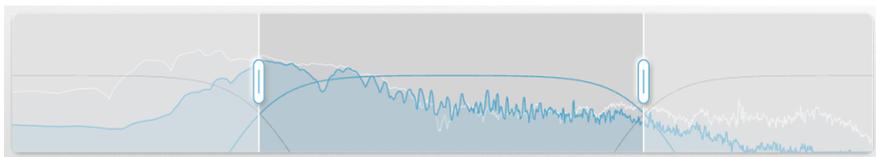
Muchos ajustes de control se escalan arbitrariamente, por ejemplo, de 0,00 a 1,00. Cuando un control tenga un rango en unidades específicas, como segundos o decibelios, se indicará.

4. RUTA DE AUDIO

Empecemos con una inmersión profunda en las funciones de procesamiento de audio de Efx MOTIONS. Entre ellas se incluyen:

- **Visualizer/Crossover**
- **Audio Path** y sus cinco módulos
- **Beat Repeat**
- Los dos procesadores **FX**

4.1. Visualizer/Crossover



El **Visualizer/Crossover**, como su nombre implica, tiene dos funciones:

- Muestra la señal de audio de entrada en tiempo real como una *transformación rápida de Fourier* de amplitud frente a frecuencia, para que puedas ver dónde cae la energía de la señal de entrada en el espectro de frecuencias.
- Ofrece controles para aislar el efecto del plug-in a una banda más estrecha de frecuencias si se desea.

4.1.1. Utilización del Crossover

Como puedes ver en la pantalla, el Crossover ofrece dos "tiradores" que puedes pulsar y arrastrar hacia la izquierda o hacia la derecha para establecer los puntos de cruce superior e inferior.

Pasa el ratón por encima de un control para que aparezca un conjunto de controles para los filtros Low Cut y High Cut, que controlan cómo afecta el Crossover al audio.



Cada menú permite activar/desactivar el filtro Low Cut o High Cut, y seleccionar Pass Thru (el audio no se filtra) u operación Filtered (filtrado). La ventana emergente también muestra la frecuencia de cruce del filtro, que se muestra dinámicamente al mover los controles.

Los filtros pueden tener una pendiente de 6, 12 ó 24 dB/octava en los puntos de cruce. Esto se elige con un conjunto de botones en el centro de la pantalla.

i La elección de una pendiente de 6 dB/octava te proporciona un comportamiento *fase-lineal*, es decir, el Crossover no alterará la fase de la señal.

4.1.2. Nivel de Salida y Mezcla Dry/Wet



Estos mandos ajustan el nivel de salida general del plug-in y te permiten ajustar la mezcla wet/dry general para determinar cuánto de tu sonido original se mezcla con Efx MOTIONS en la salida. El icono de bloqueo situado junto al knob Dry/Wet conserva el ajuste actual mientras cambias de preset.

i La sección superior de la ventana del plug-in también incluye dos controles [Macro \[p.63\]](#), pero volveremos a ellos más adelante.

4.2. Audio Path

Los cinco módulos en el **Audio Path** representan el núcleo de cómo Efx MOTIONS procesa el audio. Se muestran como un conjunto de cinco pestañas en el centro de la interfaz.



Pestañas Audio Path (y la pestaña Beat Repeat/FX)

Cada pestaña está codificada por colores y muestra en miniatura el estado actual de la salida del módulo. Puedes hacer clic en cualquier módulo para editar sus controles de movimiento y parámetros de sonido, y hacer clic en el icono del botón de encendido para desactivar ese módulo.

i Puedes reordenar los módulos de efectos en el Audio Patch simplemente arrastrándolos y soltándolos en el orden que desees.

La sexta pestaña, **REPEAT/FX**, accede a los controles [Beat Repeat \[p.20\]](#) y [FX \[p.24\]](#). Esta pestaña no se puede reordenar. Hablaremos de los FX en este capítulo y de Beat Repeat en el capítulo [El Editor de Movimiento \[p.42\]](#).

Los cinco módulos se describen a continuación, en el orden en que se presentan en el preset por defecto. Aquí hablaremos de sus parámetros de sonido, que se muestran a la derecha de cada pestaña. Los parámetros de la izquierda y del centro pertenecen al [El Editor de Movimiento \[p.42\]](#), que veremos en el próximo capítulo.



NOTA: Cada módulo tiene un parámetro principal que es controlado por los parámetros de Movimiento y Dinámica.

4.2.1. Filtro



El módulo Filter es un filtro multimodo con cinco modos de filtro y un total de 24 ajustes diferentes de pendiente, tonalidad, etc.

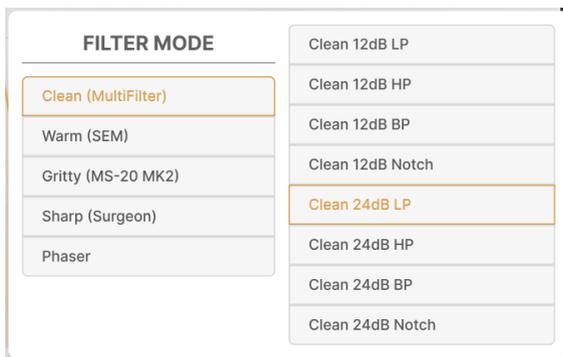
Su parámetro principal es **Cutoff**, que va de 20 Hz a 20 kHz y tiene un valor por defecto de 20 kHz.



Este ajuste por defecto tiene sentido porque deja pasar todo el audio, siempre y cuando estés trabajando con un filtro de paso bajo. Para cualquier otro modo, especialmente paso alto, comprueba el ajuste Cutoff para asegurarte de que no has silenciado todo por accidente.

Haciendo clic en el botón Avanzado de la [Barra de herramientas superior \[p.71\]](#) muestra dos controles adicionales: **Resonancia** (o dispersión) y **Mezcla Dry/Wet**

Haz clic en el nombre del filtro para que aparezca una ventana en la que puedes seleccionar el Modo de filtro:



- **Clean (MultiFilter):** Un filtro multimodo sencillo con un sonido limpio y clásico. Las opciones incluyen paso bajo, paso alto, paso de banda y muesca, con una pendiente de 12 o 24 dB/octava.
- **Warm (SEM):** Se trata de un filtro de estado variable modelado del tipo utilizado en el famoso módulo expansor de sintetizador Oberheim (SEM), con un carácter cálido. Las opciones incluyen paso bajo, paso alto, paso de banda y muesca, con una pendiente de 12 dB/octava.
- **Gritty (MS-20 MK2):** Este modo de filtro modela el circuito de filtro de segunda generación del KORG MS-20, con su carácter desagradable y agresivo. Las opciones incluyen modos de paso bajo con una pendiente de 6 o 12 dB/octava. Aumenta la Resonancia para conseguir puro grunge!
- **Sharp (Surgeon):** El filtro Surgeon puede considerarse como un ecualizador paramétrico de una sola banda, muy definido en cuanto a las frecuencias a las que afecta, pero sin resonancia. Está disponible como paso bajo, paso alto, paso de banda y corte; los dos últimos tienen un mando Spread (ancho de banda) accesible a través del botón Advanced.
- **Phaser:** Un *phase shifter* o *phaser* es un popular efecto de modulación que ha sido un elemento básico en las pedaleras de los guitarristas durante más de 50 años. Se compone de una serie de filtros de paso total llamados *polos* que crean desplazamientos de fase; un par de polos da como resultado una muesca de frecuencia móvil. El Efx MOTIONS phaser puede proporcionar de 2 a 12 polos, y tiene un control Feedback accesible a través del botón Advanced.

Una pantalla dinámica bajo el selector de modo muestra la forma de la curva del filtro y cómo se mueve con el tiempo. Haz clic y arrastra el parámetro **Output** para aumentar la ganancia.

4.2.2. Ruido

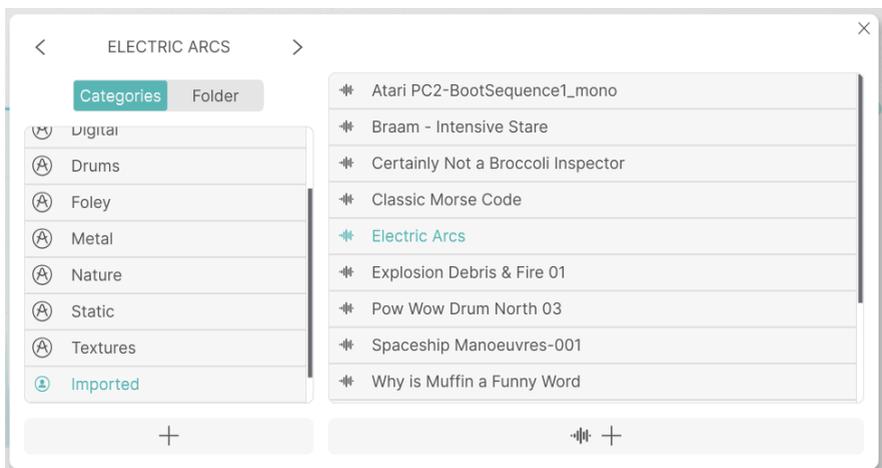


El módulo Noise hace precisamente eso: inyectar ruido en la señal. Cuando se modula de varias formas, puede añadir fuerza y carácter, o ayudar a crear efectos especiales inusuales.

Su parámetro principal es **Level**, que va de -70,0 dB (silenciado) a +12 dB y por defecto a 0 dB (ganancia unitaria).

Al hacer clic en el botón Avanzado de la [Barra de herramientas superior \[p.71\]](#) aparecerán dos controles adicionales: **Filter** (un simple control de tono "inclinado", paso bajo a la izquierda, paso alto a la derecha) y **Stereo** (anchura de la imagen estéreo del ruido).

Ten en cuenta que no se trata de fuentes de ruido modeladas convencionales, como las de un plug-in de sintetizador. Se trata de muestras digitales de hasta 8 segundos de duración, seleccionables desde una biblioteca emergente:



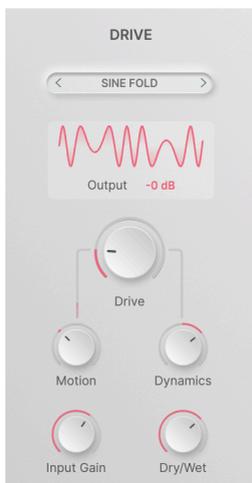
¡Puedes pasarte horas explorando las docenas de sonidos que vienen incluidos con Efx MOTIONS! Están organizados en categorías: Atmosferic, Crackles, Digital, Drums, Foley, Metal, Nature, Static y Textures.

También puedes importar tus propios archivos WAV o AIFF, o carpetas enteras, utilizando los iconos + de la parte inferior de la ventana emergente. Si pasas el ratón por encima del nombre de una muestra, aparecerá un icono de papelera para eliminarla.

 Ten en cuenta que puedes importar muestras muy largas, pero sólo se reproducirán los primeros 8 segundos, después la muestra se reiniciará al principio y se reproducirá en bucle.

Una pantalla estática bajo el selector Noise muestra la forma de onda de la muestra seleccionada, y puedes hacer clic y arrastrar el parámetro **Tune** para subir o bajar el tono del sonido original hasta 36 semitonos (3 octavas).

4.2.3. Drive

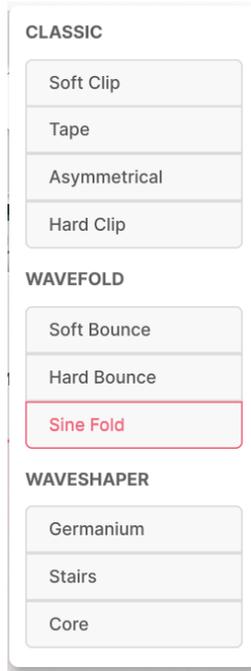


El módulo Drive produce una amplia variedad de sonidos de overdrive y distorsión basados en circuitos clásicos, wavefolding y waveshaping.

Su parámetro principal es la cantidad de **Drive**, que va de 0 a 50 dB de ganancia y por defecto es 0 dB cuando se hace doble clic.

Al hacer clic en el botón Avanzado de la [Barra de herramientas superior \[p.71\]](#) aparecen dos controles adicionales: **Input Gain** (ganancia de entrada) (hasta 24 dB) y mezcla **Dry/Wet**.

Los diez modos de funcionamiento se seleccionan en una ventana emergente al hacer clic en el nombre del modo de funcionamiento actual:



Estos modos incluyen:

- **Classic:** Soft Clip, Tape, Asymmetrical, Hard Clip
- **Wavefold:** Soft Bounce, Hard Bounce, Sine Fold
- **Waveshape:** Germanium, Stairs, Core

La pantalla gráfica está diseñada para darte una idea general de cómo se distorsiona la salida a medida que aumenta la cantidad de Drive. Algunos son tonos familiares, y otros son bastante inusuales (¡y a veces realmente aterradores!). Haciendo clic en **Output** puedes ajustar el nivel de salida hasta ± 12 dB.

4.2.4. Volumen



El módulo de volumen permite crear complejos efectos de trémolo y gating modulando el nivel de la señal en tiempo real. Es un módulo muy sencillo, sin ventanas emergentes ni controles adicionales.

El parámetro principal es **Volume**, que oscila entre -70,0 dB (silenciado) y +12 dB, y por defecto es 0 dB (ganancia unitaria).



NOTA: El parámetro Motion actúa como un control sidechain del parámetro Volumen, no como un offset.

La pantalla dinámica muestra la envolvente de volumen desplazándose en tiempo real, junto con la forma de onda resultante.

4.2.5. Pan

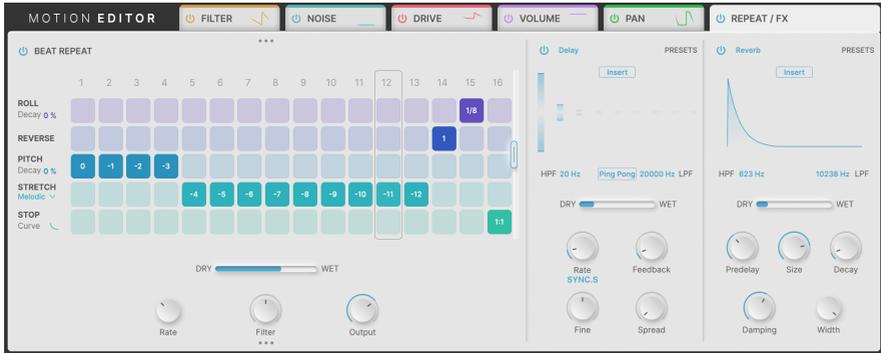


El módulo Pan anima el movimiento del audio a través de la escena sonora estéreo. El parámetro principal es **Pan**, que va del 100% a la izquierda al 100% a la derecha, con el valor predeterminado en el centro.

No tiene pop-ups, y el único control extra es un knob de **Width**. Va de 0% (mono) a 200% (estéreo exagerado), con un valor por defecto de 100% (estéreo estándar).

La visualización dinámica es un *vectorscopio* (una visualización de la distribución estéreo del audio en tiempo real). El botón **Dry Bass** elimina las frecuencias bajas del proceso de panoramización para preservar la compatibilidad mono.

4.3. Beat Repeat



Al hacer clic en la sexta pestaña, **REPEAT / FX**, aparecen los controles para **Beat Repeat** y los dos procesadores **FX**.

Beat Repeat, a la izquierda, es un secuenciador basado en rejilla que permite que a cada paso de un bucle se le aplique uno de los cinco efectos digitales diferentes. Esto puede añadir mucho movimiento extra al material rítmico, además de lo que ya hace El Editor de movimiento con los módulos Audio Path

4.3.1. Parámetros generales

Beat Repeat se centra en una fila de pasos que se ejecutan en bucle mientras se reproduce tu DAW. Cada vez que se activa un paso, la salida de la cadena Audio Path puede procesarse de una de estas cinco maneras, o dejarse tal cual.

i RECUERDA: Sólo puede haber un efecto activo en cada paso.

Agarra y arrastra el mando de la derecha para establecer cuántos pasos tendrá el bucle, de 1 a 16:



Ajuste de la longitud de repetición de compás a 8 pasos

Como puedes ver, acortar el bucle no borra nada de la información de los pasos no reproducidos; sólo está esperando a ser utilizada de nuevo.

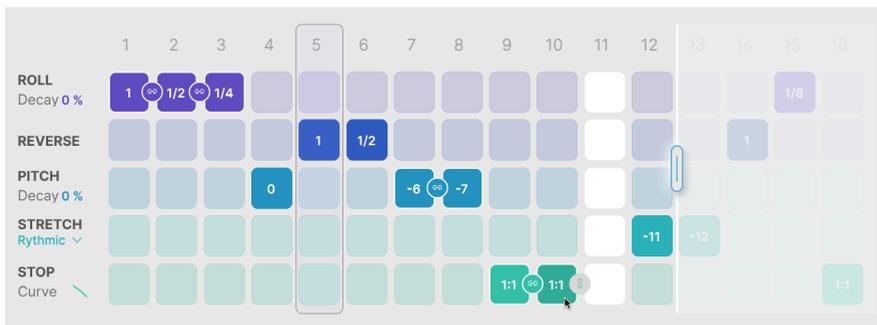
Debajo de la rejilla de pasos hay controles para:

- **Dry/Wet:** Establece la mezcla entre la salida de Audio Path y la salida de Beat Repeat
- **Rate:** La subdivisión del compás de cada paso, que puede ajustarse a 1/2, 1/4, 1/8 o 1/16 compás.
- **Filter:** Un control de tono de "inclinación" para el audio procesado. Por defecto es 0% (sin filtrado) y puede ajustarse a la izquierda (-100% a 0%) para paso bajo o a la derecha (0% a 100%) para paso alto.

 **NOTA:** el Filtro sólo afecta al audio procesado, por lo que girando el knob totalmente a la izquierda o a la derecha sólo pasará señal dry. En cierto modo, el knobs de Filter actúa como un control secundario de mezcla dry/wet.

- **Output:** Ajusta el nivel de la señal procesada. Oscila entre -70,0 dB (silenciado efectivo) y 6,00 dB de realce, con un valor predeterminado de 0 dB (ganancia unitaria).

4.3.2. Los efectos Beat Repeat



Para activar un efecto concreto para un paso de la rejilla Beat Repeat, basta con hacer clic en la casilla correspondiente.

Si haces clic y arrastras inmediatamente después de seleccionar una nueva casilla, moverás la casilla activada a una nueva posición y activarás todas las casillas por las que pase el ratón. Esta es una buena forma de activar rápidamente un efecto concreto para varios pasos: basta con hacer clic y arrastrar a izquierda o derecha.

Si haces clic en una casilla que ya está seleccionada, puedes desplazarte o arrastrar hacia arriba o hacia abajo para cambiar el valor de la casilla.

Haz clic con el botón derecho en cualquier lugar de un paso para desactivarlo (se volverá blanco).

4.3.2.1. Link

Si un parámetro lo admite, aparecerá un pequeño icono de cadena gris junto a la casilla en la que haga clic, para que puedas hacer **Link** varios pasos entre sí. En la imagen de arriba, el ratón está sobre Stop para el paso 10, y el icono gris de Enlace ha aparecido junto a él.

La vinculación tiene un comportamiento ligeramente diferente según el efecto que la utilice.



NOTA: Si haces clic en el icono de Link junto a una casilla vacía, se creará el enlace y también se rellenará esa casilla, desactivando cualquier otro efecto que hubiera en ese paso.

4.3.2.2. Balanceo

Roll crea un efecto de intermitencia, en el que se captura un búfer de audio y se reproduce en bucle durante la duración del paso. Desplázate para ajustar el tiempo de Roll, que indica la duración del bucle.

El tiempo de balanceo puede ajustarse a 1/8, 1/6, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4 o 1 pasos.

Si los pasos no están enlazados, Beat Repeat muestreará y rodará el audio de entrada que se esté reproduciendo al principio de cada paso. Si los pasos *están* enlazados, cada paso utilizará el audio que fue capturado en el primer paso enlazado, y no volverá a cargar nuevo audio hasta que haya un paso no enlazado.



He aquí un ejemplo sencillo. Si rueda una melodía y los pasos no están enlazados, se muestrearán diferentes partes de la melodía para diferentes pasos de Roll. Pero si los pasos están enlazados, cada paso rodará las primeras notas de la melodía.

Roll tiene un parámetro asociado llamado **Decay**, que pone una envolvente de decaimiento simple en cada paso. Al 0%, el paso tiene un ciclo a todo volumen; al 100%, el paso desaparece, con una especie de sonido "punteado". Arrastra el valor Decay arriba/abajo para cambiarlo.

4.3.2.3. Invertir

Reverse toma el audio en un paso, lo trocea y reproduce los trozos en orden... pero cada trozo se reproduce a la inversa.

Con cortes más largos, la inversión puede cambiar el orden de las notas. Por otro lado, los cortes más cortos pueden crear inversiones *dentro* de las notas, por lo que el timbre cambiará pero la melodía no.

La inversión no se puede enlazar y no hay ningún parámetro ajustable para ella.

4.3.2.4. Tono

Pitch cambiará el tono del audio en un paso hacia abajo entre 0 y 12 semitonos. No desplaza el tono hacia arriba. Ten en cuenta que se trata de un desplazamiento de afinación "tradicional", que no conserva la sincronización de las notas dentro de un paso.

El parámetro **Decay** controla la rapidez con la que cada paso desciende hasta el tono elegido. Al 0%, cada paso se reproduce en la afinación elegida inmediatamente, mientras que al 100%, cada paso comienza sin ningún cambio de afinación y luego desciende hasta el valor establecido.

Enlazar pasos permite sostener la envolvente de caída de afinación, la envolvente sólo se reinicia cuando se reproduce un nuevo paso no enlazado.

4.3.2.5. Estiramiento

Stretch es un algoritmo de estiramiento temporal que te permite jugar con el tono de cada paso preservando el ritmo/tiempo del audio.

El estiramiento puede ajustarse de 0 a -12 semitonos, y hay tres modos de estiramiento diferentes:

- **Rhythmic**, que preserva los transitorios y suena mejor en fuentes como loops de batería.
- **Melodic**, que conserva los tonos y funciona bien con instrumentos melódicos y acordes.
- **Texture**, que es mejor para material de larga duración.

4.3.2.6. Stop

Stop produce el clásico truco de DJ "Tape Stop" de ralentizar una fuente de audio hasta detenerla. El valor que puede establecer para cada paso es **Occurrence**, que es la frecuencia con la que se produce el efecto.

La ocurrencia puede ser 1:1 (ocurre cada vez que se reproduce el paso), 1:2 (ocurre cada dos veces), 1:3 (cada tres veces), 1:4 (cada cuatro veces) o 1:8 (cada ocho veces).

El parámetro **Curve** te permite controlar la velocidad de ralentización, desde logarítmica (la ralentización comienza suavemente pero luego se hace cada vez más drástica), pasando por lineal, hasta exponencial (la ralentización inicial es drástica y luego se suaviza).

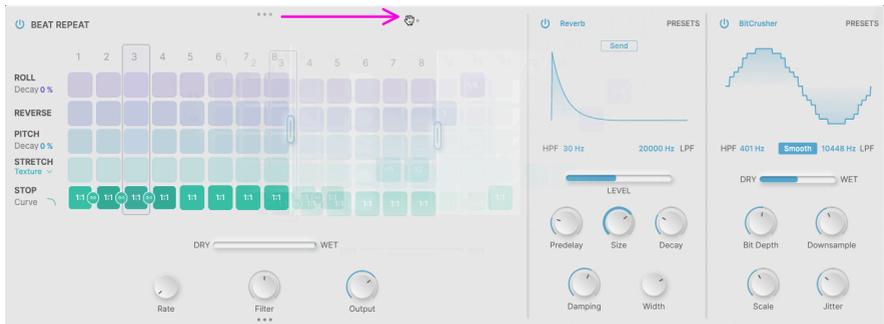
La vinculación de pasos permite establecer paradas más largas y lentas.

4.4. FX



Incluso después de Audio Path y Beat Repeat, Efx MOTIONS aún no ha terminado con su audio. Los dos **FX** ofrecen una variedad de maneras de endulzar su sonido final.

4.4.1. Reordenación de los FX



Haz clic y arrastra los tres puntos (flecha morada)..



...para mover el módulo a una posición diferente.

Cada uno de los tres módulos de la pestaña Repetición / FX puede reordenarse simplemente arrastrando y soltando. Pasa el ratón por encima de los tres puntos que aparecen en el borde superior o inferior del módulo que deseas mover (el cursor se convierte en el icono de una mano) y arrastra para reordenar.

4.4.1.1. Insertar vs. Enviar

La mayoría de los FX funcionan como efectos **Insert** - la señal de entrada pasa y aparece en la salida en una mezcla Dry/Wet especificada por el usuario. Sin embargo, algunos de los efectos temporales tienen la opción de ser utilizados como efectos **Send**.

Cuando se pulsa el botón **Send**, el deslizador Dry/Wet mix se convierte en un deslizador Level, que controla la cantidad de audio que se envía a los FX.

Si has reordenado los FX de forma que uno o ambos estén antes de Beat Repeat, el uso del modo Send te permite encaminar la salida de ese FX alrededor de los módulos siguientes, que procesarán la señal dry desde antes del Send.

4.4.2. Parámetros habituales

Cada uno de los FX tiene un botón de bypass individual (el icono del botón de encendido en la parte superior izquierda), y un menú emergente de Presets al que se accede en la parte superior derecha. Cada menú de presets tiene una opción **Save As...**, para que puedas guardar tus ajustes de FX para usarlos en otros presets.

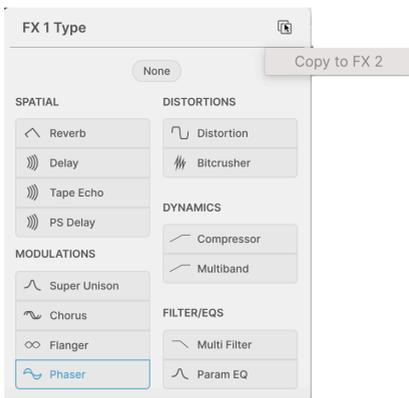
La mayoría ofrecen un filtro de paso alto y un filtro de paso bajo para controlar la respuesta de frecuencia del propio FX; esto se combina con los muchos otros controles basados en frecuencia de Efx MOTIONS (Crossover, Beat Repeat Filter, etc.) para proporcionar un control muy fino sobre dónde actúan los efectos en su sonido.

Cada efecto tiene dos filas de controles: un conjunto para un acceso rápido en todo momento, y características más afinadas que se hacen visibles cuando el botón **Advanced** está activado.



Muchos ajustes de control se escalan arbitrariamente, por ejemplo, de 0,00 a 1,00. Cuando un control tenga un rango en unidades específicas, como segundos o decibelios, se indicará.

Al hacer clic en el nombre del efecto, aparece un menú con los tipos de efectos disponibles:



Los tipos de FX

Al hacer clic en el icono de la parte superior derecha, se copia el programa FX en el otro módulo FX.

4.4.2.1. Sincronización



Esta ventana emergente aparece al pulsar bajo el mando **Rate**, siempre que haya una función FX que pueda sincronizarse con la DAW. Las opciones incluyen Time (sin sincronización, establecida en hercios o milisegundos) o sincronización en valores de notas rectas, tresillos o punteadas.

4.4.3. Reverb



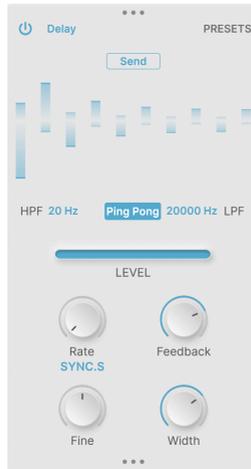
La reverb proporciona una sensación de espacio y profundidad, creando una sala artificial, hall, chamber u otro ambiente para "mantener" su sonido.

Los controles incluyen:

- **PreDelay:** Tiempo de delay antes del primer sonido reflejado. Rango de 0 a 200 ms, por defecto 3 ms
- **Size:** Tamaño de la sala virtual, siendo los tamaños mayores más difusos.
- **Decay:** Tiempo de Reverb decay.
- **Damping** (Avanzado): Suavización de las frecuencias altas.
- **Width** (Avanzado): Énfasis en la anchura media lateral

La reverb puede configurarse como Send FX.

4.4.4. Delay



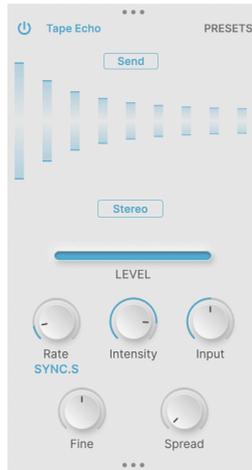
El Delay cubre una gama de efectos de eco digital, con o sin sincronización DAW.

Los controles incluyen:

- **Ping Pong:** Hace que las repeticiones de retardo reboten entre la izquierda y la derecha en el campo estéreo.
- **Rate:** Temporización de las repeticiones de eco. Intervalo de 2 ms a 2000 ms (tiempo) o de 1/32 a 8 (sincronización).
- **Feedback:** Volumen relativo de las repeticiones siguientes. Máximo 1,00 (repetición infinita).
- **Fine** (Avanzado): Ajuste fino del tiempo de retardo. Rango ± 50 ms, por defecto 0 ms.
- **Width** (Avanzado): Amplía gradualmente el ping pong de mono a estéreo.

El Delay puede configurarse como Send FX.

4.4.5. Eco de cinta



Tape Echo es un retardo rico y cálido que recuerda al sonido de las clásicas máquinas de eco de bucle de cinta de los años 60 y 70.

Los controles incluyen:

- **Rate:** Temporización de las repeticiones de eco. Rango 10 ms a 1000 ms (tiempo) o 1/32 a 8 (sincronismo).
- **Intensity:** Sonoridad relativa de las repeticiones posteriores ("feedback"). Rango de 0.00 a 1.20, por defecto 0.350, valores por encima de 1.00 producen realimentación positiva.
- **Input:** Ganancia de entrada. Rango ± 12 dB, por defecto 0 dB (ganancia unitaria).
- **Fine (Avanzado):** Ajuste fino del tiempo de delay. Rango ± 50 ms, por defecto 0 ms.
- **Spread (Avanzado):** Añade un desfase temporal entre los canales izquierdo y derecho.

Tape Echo puede configurarse como Send FX.

4.4.6. PS Delay



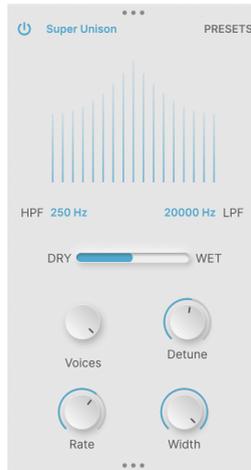
Pitch Shift Delay es un efecto clásico de los primeros procesadores de señal digital de la década de 1980. Cada repetición posterior del eco recibe un desplazamiento de tono, produciendo cascadas sutiles o salvajes de cambio de tono.

Los controles incluyen:

- **Rate:** Temporización de las repeticiones de eco. Rango 16 ms a 2000 ms (tiempo) o 1/32 a 8 (sincronismo).
- **Feedback:** Volumen relativo de las repeticiones siguientes. Máximo 1,00 (repetición infinita).
- **Pitch Shift:** Desafinación de cada repetición de eco sucesiva. Rango ± 24 semitonos, por defecto 0 semitonos.
- **Spray (Avanzado):**
- **Detune (Avanzado):** Ajuste fino del desplazamiento de tono del retardo. Rango ± 100 cents (un semitono), por defecto 0 cents.
- **Offset (Avanzado):** Desplazamiento del tiempo de retardo entre los canales izquierdo y derecho. Rango ± 20 ms, por defecto 0 ms.

PS Delay puede configurarse como Send FX.

4.4.7. Super Unison



El Super Unison se desarrolló por primera vez para sintetizadores analógicos virtuales en la década de 1990, utilizando copias retardadas para hacer que un único sonido resultara más rico y potente.

Los controles incluyen:

- **Voices:** Cuántos pares de voces (1 sostenido, 1 bemol) se añaden alrededor del sonido original. Rango: 1 a 8 pares.
- **Detune:** Ajusta la desafinación de la propagación de la voz.
- **Rate (Avanzado):** Velocidad del LFO que modula las voces desafinadas. De 0 a 1,0 Hz, por defecto 0,350 Hz.
- **Width (Avanzado):** Anchura estéreo del efecto.

4.4.8. Chorus

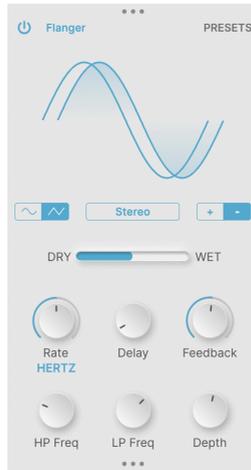


Chorus es un efecto de modulación clásico, que utiliza retardos cortos modulados por un LFO para proporcionar movimiento y grosor, imitando un "coro" de voces.

Los controles incluyen:

- **Waveform:** Forma de onda sinusoidal o triangular para el LFO de modulación.
- **Stereo:** Elige entre chorus mono convencional o chorus estéreo con modulación izquierda y derecha ligeramente diferente.
- **Voices:** Abre un menú para elegir el número de voces de coro que se añadirán, de 1 a 3.
- **Rate:** Velocidad del LFO de modulación. Rango de 0,1 Hz a 5 Hz.
- **Feedback:** Cantidad de retroalimentación de delay.
- **Delay (Avanzado):** Establece el valor estático alrededor del cual se modula el tiempo de retardo. Rango de 0,6 a 20 ms, por defecto 13,1 ms.
- **Depth (Avanzado):** Rango de modulación del retardo. Rango de 0 a 10 ms, por defecto 2,2 ms.

4.4.9. Flanger



El Flanger es otro efecto clásico de modulación/engrosamiento, que utiliza tiempos de retardo modulados muy cortos para conseguir un rico efecto "whooshing".

Los controles incluyen:

- **Waveform:** Forma de onda sinusoidal o triangular para el LFO de modulación.
- **Stereo:** Elige entre flanging mono o estéreo.
- **Polarity:** Selecciona flanging positivo o negativo, cada uno con su propia tonalidad característica.
- **Rate:** Velocidad del LFO de modulación. Rango 0,005 Hz a 10 Hz o sincronización 1/32 a 8.
- **Feedback:** Cantidad de retroalimentación de delay.
- **HP Freq** y **LP Freq** (Avanzado): Ajusta los filtros para eliminar los graves y agudos de la entrada del efecto. Rango 30 a 800 Hz (HP), 1000 a 20000 Hz (LP).
- **Depth** (Avanzado): Profundidad de modulación del Flanger.

4.4.10. Phaser



Un Phaser (Phase Shifter) utiliza una serie de filtros All Pass para introducir cambios de fase en una señal de entrada. Si los ajustes del filtro se modulan mediante un LFO, se produce un engrosamiento rico de carácter distinto al de un chorus o un flanger.

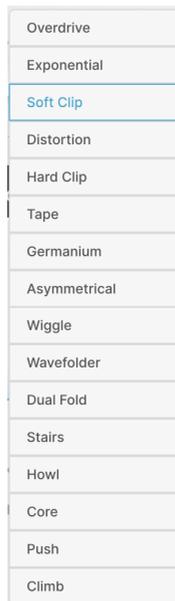
Los controles incluyen:

- **Waveform:** Elige la forma de onda del LFO entre sinusoidal, triangular, diente de sierra descendente, diente de sierra ascendente (rampa), cuadrada y aleatoria.
- **Rate:** Modulación de la velocidad del LFO. Rango 0,1 Hz a 10 Hz o sincronización 1/32 a 8.
- **Feedback:** Cantidad de realimentación de delay.
- **Amount:** Profundidad de modulación.
- **Frequency (Avanzada):** Frecuencia central para el efecto de modulación. Rango de 30 Hz a 15000 Hz, por defecto 740 Hz.
- **N Poles (Avanzada):** Número de polos (filtros) que proporcionan muescas en la respuesta en frecuencia. Rango de 2 a 12 (de 1 a 6 muescas de frecuencia).
- **Stereo (Avanzada):** Cambia la salida del phaser de mono a estéreo.

4.4.11. Distorsión



Hay muchos tipos de distorsión, y este FX proporciona una amplia selección de todo, desde suaves overdrive y comportamiento de circuito clásico hasta retorcidos y aterradoros artefactos digitales. Los tipos de distorsión se eligen en este menú emergente:



También hay un filtro que se puede activar antes (Pre) o después (Post) de la distorsión, con un botón **Dark** para atenuar un poco los agudos.

Los controles incluyen:

- **Drive:** Aumento de ganancia de entrada. Rango de 0 a 50 dB.
- **Output:** Nivel de salida. Rango -24 a +3 dB, por defecto 0 dB (ganancia unitaria).
- **Cutoff (Avanzado):** Frecuencia de corte del filtro. Rango de 20 Hz a 20000 Hz.
- **Filter Mode (Avanzado):** Paso Bajo. Paso alto o Paso banda.
- **Resonance (Avanzado):** Resonancia alrededor de la frecuencia de corte.

4.4.12. Bitcrusher



Un Bitcrusher degrada las señales de audio digital de dos maneras: en primer lugar, reduce la profundidad de bits (resolución) del audio y, en segundo lugar, reduce la frecuencia de muestreo del audio. Estos efectos producen una amplia variedad de grunge digital de la primera época.

Los controles incluyen:

- **Smooth:** Este conmutador activa un modo de interpolación que hace que el downsampling sea (ligeramente) menos duro... para que obtengas los artefactos que quieres en lugar de los que no quieres.
- **Bit Depth:** Ajusta la resolución de la salida de audio, de 16 bits a 1,5 bits.
- **Downsample:** Establece la frecuencia de muestreo de la salida de audio, desde 44,1 kHz hasta 200 Hz.
- **Scale (Avanzado):** Esto aumenta la precisión de la cuantización de bits en amplitudes más bajas, dándole una vez más los artefactos que desea.
- **Jitter (Avanzado):** Aleatoriza la frecuencia de reducción de muestreo para obtener aún más suciedad digital.

4.4.13. Compresor



Un compresor controla la dinámica de una señal entrante "bajando" los niveles que superan un determinado umbral. La rapidez con que reacciona el compresor y la forma en que realiza su reducción de ganancia determinarán su carácter sónico.

Dado que algunos de los efectos del Efx MOTIONS pueden provocar cambios repentinos y drásticos en el nivel, un compresor puede ser muy útil para domar la señal final. Para darle una idea de lo duro que está trabajando el compresor, se proporciona un medidor de reducción de ganancia junto a la visualización de la curva de compresión.

Un conmutador **Makeup** permite el control automático del nivel de salida, una característica de algunos diseños clásicos de compresores y limitadores.

Los controles incluyen:

- **Threshold:** Establece el nivel al que empieza a funcionar el compresor. El rango es de -60 a +20 dB, por defecto es 0 dB.
- **Ratio:** Establece la intensidad con la que el compresor "reduce" la ganancia de las señales que superan el umbral. El rango va de 1.0 (sin compresión) a 100 (limitación de pared de ladrillo).
- **Output:** Compensa los cambios de nivel de salida debidos a la acción del compresor. El rango es ± 3 g dB, por defecto es 0 dB (ganancia unitaria).
- **Attack** (Avanzado): Ajusta la rapidez con la que el compresor actúa sobre las señales que superan el umbral, desde unos extremadamente "agarrados" 0,010 ms hasta unos holgados 1000 ms.
- **Release** (Avanzado): Establece la rapidez con la que el compresor deja ir una señal una vez que cae por debajo del umbral de nuevo, para evitar efectos de "bombeo" o "respiración". El rango va de 1 ms a 2000 ms.

4.4.14. Multibanda

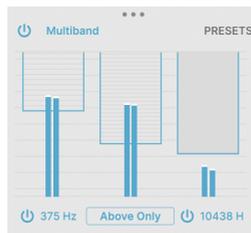


Un compresor multibanda proporciona un control de la dinámica que se divide en varios rangos de frecuencia diferentes. Esto permite, por ejemplo, controlar la dinámica en los medios y los agudos sin afectar a los graves.

Este FX permite trabajar con una, dos o tres bandas de frecuencia. Al activar cada uno de los dos crossovers (haz clic y arrastra para ajustar las frecuencias) se activa o desactiva la(s) banda(s) correspondiente(s). En la pantalla sólo se muestran las bandas activas.

La pantalla gráfica interactiva del Multiband FX te permite controlar fácilmente el umbral y la relación de hasta tres bandas de frecuencia. Haz clic y arrastra la parte superior/inferior de una "caja" para ajustar el umbral de esa banda. Haz clic y arrastra dentro de la caja para ajustar la relación. Las relaciones más altas se indicarán mediante patrones de líneas más densas, y las relaciones por debajo de 1 (expansión) se mostrarán mediante líneas dispersas.

En el siguiente gráfico de ejemplo, los graves (frecuencias por debajo de 375 Hz) que superan el umbral indicado a la izquierda se comprimen un poco, los medios se comprimen un poco más cuando cruzan el umbral ligeramente inferior, y los agudos (por encima de 10438 Hz) se limitan al máximo si superan un umbral muy bajo:



En este segundo ejemplo, el compresor está ajustado en Above & Below en lugar de Above Only. Eso significa que las señales por debajo del conjunto inferior de umbrales tendrán sus ganancias aumentadas (expandidas) para centrar aún más el rango dinámico:



Hay mucho que asimilar. La compresión multibanda es uno de los procesamientos de efectos más complejos que puede realizar, y aunque puede usarse para un control quirúrgico de los niveles en la mezcla y masterización de música, también es genial para efectos inusuales. Te aconsejamos que juegues con los ajustes mientras alimentas el FX con una variedad de señales diferentes, para tener una idea de lo que hace.

Los controles globales incluyen:

- **Out Low, Out Mid, y Out High:** Ajusta la ganancia de salida para compensar los cambios de nivel causados por la compresión en cualquiera de las tres bandas. El rango es ± 24 dB, por defecto es 0 dB (ganancia unitaria).
- **Input, Attack, Release, y Output (Avanzado):** Estos controles permiten un ajuste fino "más o menos" de estos parámetros para una banda seleccionada.

4.4.15. Multi Filtro



El Multi Filter es un filtro multimodo con algunas variaciones interesantes sobre el tema habitual. Sus modos de paso bajo, paso alto y paso de banda ofrecen una pendiente más pronunciada de 36 dB/octava que no se encuentra en los equipos de audio convencionales, y hay dos Comb filters - uno Feedforward y otro Feedback - con un tono rico, parecido al flanger.

Los controles incluyen:

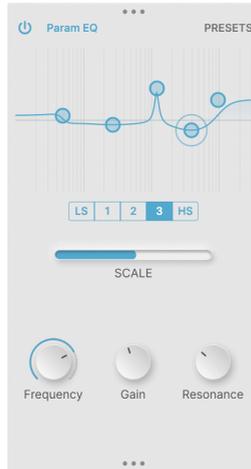
- **Mode:** Abre un menú emergente para elegir el modo de filtro:



Los dos filtros Comb permiten obtener interesantes efectos de frecuencia de barrido.

- **Slope:** Elige la pendiente de los filtros LP, HP o BP, entre 12, 24 y 36 dB/octava.
- **Cutoff:** Ajusta la frecuencia de corte, entre 20 y 20000 Hz.
- **Resonance:** Establece la resonancia.

4.4.16. Param EQ



Un ecualizador paramétrico es una herramienta de audio profesional para esculpir con precisión la respuesta en frecuencia de una señal de audio. Contiene dos o más conjuntos de controles que te permiten elegir una frecuencia, decidir cuánta ganancia de realce o recorte quieres aplicar a esa frecuencia, y la amplitud del realce o recorte. Esto te permite hacer de todo, desde calentar suavemente una señal con un pequeño realce de medios hasta recortar una frecuencia específica que contenga zumbidos no deseados.

El ecualizador Param aparece como un gráfico interactivo de ganancia frente a frecuencia. Tienes cinco puntos con los que trabajar: tres bandas de EQ totalmente paramétricas y filtros shelving alto y bajo. Haz clic y arrastra para ajustar la frecuencia y la ganancia de cualquier punto en particular; el punto se resaltará con un anillo.

Una vez resaltado un punto en particular, los knobs **Frequency**, **Gain** y **Resonance** te permiten realizar los ajustes precisos.

5. EL EDITOR DE MOVIMIENTO

El Editor de Movimiento es el corazón de Efx MOTIONS. Es el lugar donde los distintos módulos de efectos se ponen en movimiento!



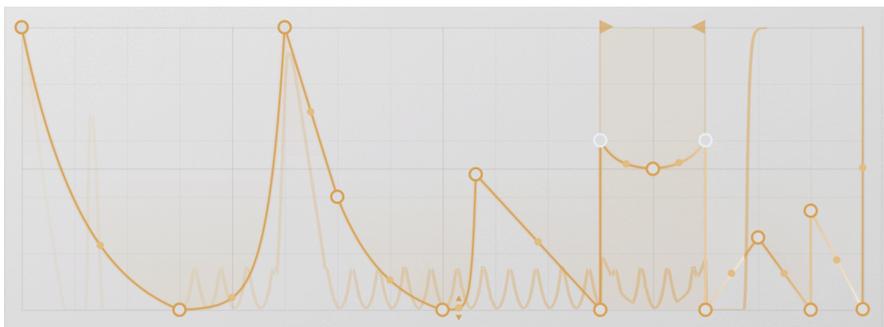
Cada uno de los cinco módulos [Audio Path \[p.12\]](#) tiene su propio conjunto de controles del Editor de movimiento, independientes de los demás. Esto te permite construir modulaciones de efectos intrincadamente enlazadas que no son simples duplicados unas de otras.

Básicamente, hay dos tipos de Control del movimiento para el parámetro principal de cada módulo:

- La **Motion Envelope**, cuya intensidad de efecto se ajusta con el knob **Motion** bajo el parámetro primario y que se controla a través de la sección **Trigger**;
- El seguidor de envolvente **Dynamics**, cuya intensidad de efecto se ajusta con el mando **Dynamics** bajo el parámetro principal y que se controla a través de la sección **Dynamics**.

Estos dos tipos de control de movimiento son análogos a las fuentes de modulación más comunes en un sintetizador: el LFO (para modulaciones repetitivas) y la Envolvente (para modulaciones únicas que se producen en respuesta a un evento de disparo).

5.1. La Envolvente de Movimiento



La Envolvente de Movimiento es el corazón del control de efectos basado en el tiempo de Efx MOTIONS. Hay muchas opciones diferentes para controlar el plug-in en el tiempo, pero la Envolvente de Movimiento es la más importante. Casi siempre empezará por aquí, y muchos grandes presets hacen su magia sólo con la Envolvente de Movimiento.

5.1.1. Controles y conceptos de la envolvente de movimiento

Hay dos filas de controles que se aplican a la Envolvente de movimiento. Uno de ellos se encuentra en la parte superior de la cuadrícula de la Envolvente y siempre está visible; el otro se encuentra en la parte inferior de la cuadrícula y se hace visible cuando el botón **Advanced** está activado.



La fila superior está formada por:

- **Left and Right Shift:** Al hacer clic en uno de estos iconos de flecha, la posición de los puntos de la Envolvente de Movimiento se desplazará una división de cuadrícula antes o después.
- **Duplicate:** Al hacer clic en el botón **x2**, la envolvente de movimiento existente se aprieta en la primera mitad de la cuadrícula y, a continuación, se coloca un duplicado en la segunda mitad. El efecto es que la Envolvente de Movimiento se ejecuta el doble de rápido. Esto puede hacerse hasta alcanzar un máximo de 32 segmentos/64 puntos, lo que significa que una Envolvente con más de 16 segmentos/32 puntos no puede ser Duplicada.

i Si deseas crear una modulación que incluya una forma básica con pequeñas variaciones a lo largo del tiempo, la función Doble te permite configurarla muy rápidamente y, a continuación, añadir las variaciones a mano.

- **Envelope Preset** empezando por el nombre del último preset seleccionado. Haz clic en él para abrir la biblioteca [Presets de Envolventes \[p.49\]](#).
 - A continuación se muestran las flechas izquierda y derecha para cambiar a la envolvente anterior o siguiente.
 - A continuación se muestran formas de envolvente sencillas: plana, sinusoidal, triangular, rampa ascendente, rampa descendente y cuadrada.
- El **Modo Dibujo [p.48]** te permite elegir cómo dibujar dentro de la cuadrícula para crear tu Envolvente de Movimiento
- El **S-Curve** cambia las conexiones entre los puntos de la envolvente de líneas rectas a curvas. Por ejemplo, una rampa se convierte en un cuarto de una onda sinusoidal.

i Existen otras formas de alterar la curvatura de una línea, sobre las que aprenderemos en [Tensión \[p.47\]](#). El botón S-Curve es una forma rápida de obtener resultados musicalmente útiles en todas las etapas de una envolvente de movimiento a la vez.

La fila inferior consta de:



- **Mode:** Abre un menú emergente para seleccionar el modo de movimiento de la envoltente en función de los parámetros [Trigger \[p.50\]](#), por ejemplo, Loop vs. One-Shot.
- **Polarity:** Ajusta la Envoltente de Movimiento para enviar datos *unipolares* (todos los valores por encima de 0) o *bipolares* (valores positivos y negativos).



Este botón sólo está presente para los módulos Filtro y Drive.

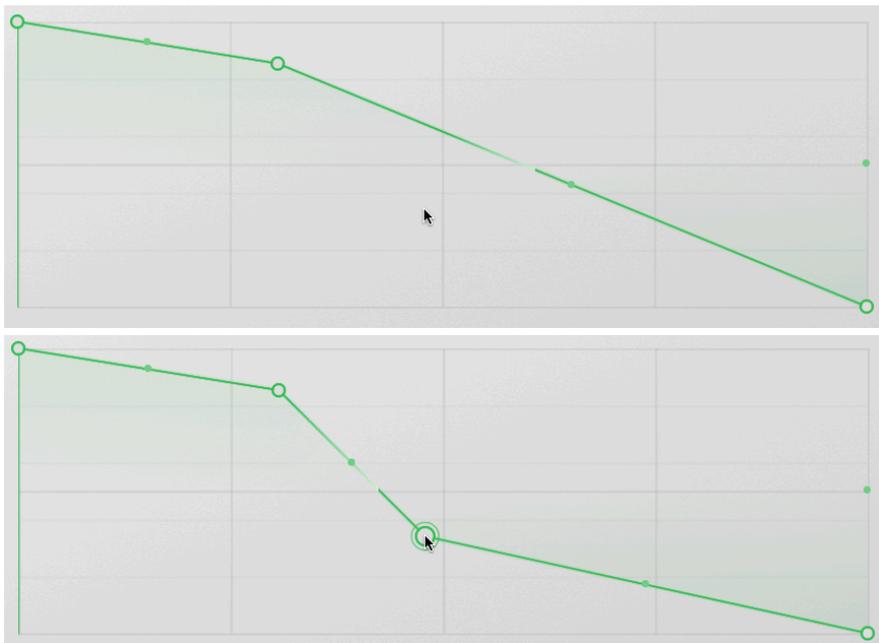
- **Smooth:** Permite seleccionar un tiempo de suavizado para los cambios de pendiente entre puntos de envoltente, para evitar chasquidos. El rango es de 0 a 4000 ms, con 2 ms por defecto.
- **Grid:** Establece divisiones horizontales y verticales [Grid \[p.47\]](#).
- **Snap:** Al hacer clic en el imán se activa el modo [Snap \[p.47\]](#) para la edición de envoltentes.

5.1.2. Creación de envoltentes de movimiento básicas con puntos y líneas

Una Envoltente de Movimiento está formada por uno o más *puntos* de envoltente conectados por *líneas* rectas o curvas. Estos aparecen en una pantalla llamada **Grid**.

5.1.2.1. Crear un punto

Para crear un nuevo punto, haz clic en cualquier lugar de la Cuadrícula. Se colocará un punto donde haga clic y los puntos situados a ambos lados se conectarán a él con nuevas líneas.



Añadir puntos a una Envolvente de Movimiento

En las capturas de pantalla anteriores, al hacer clic donde apunta el cursor en la imagen superior se crea el nuevo punto que se ve en la imagen inferior. ¡Así de fácil!

5.1.2.2. Mover un punto

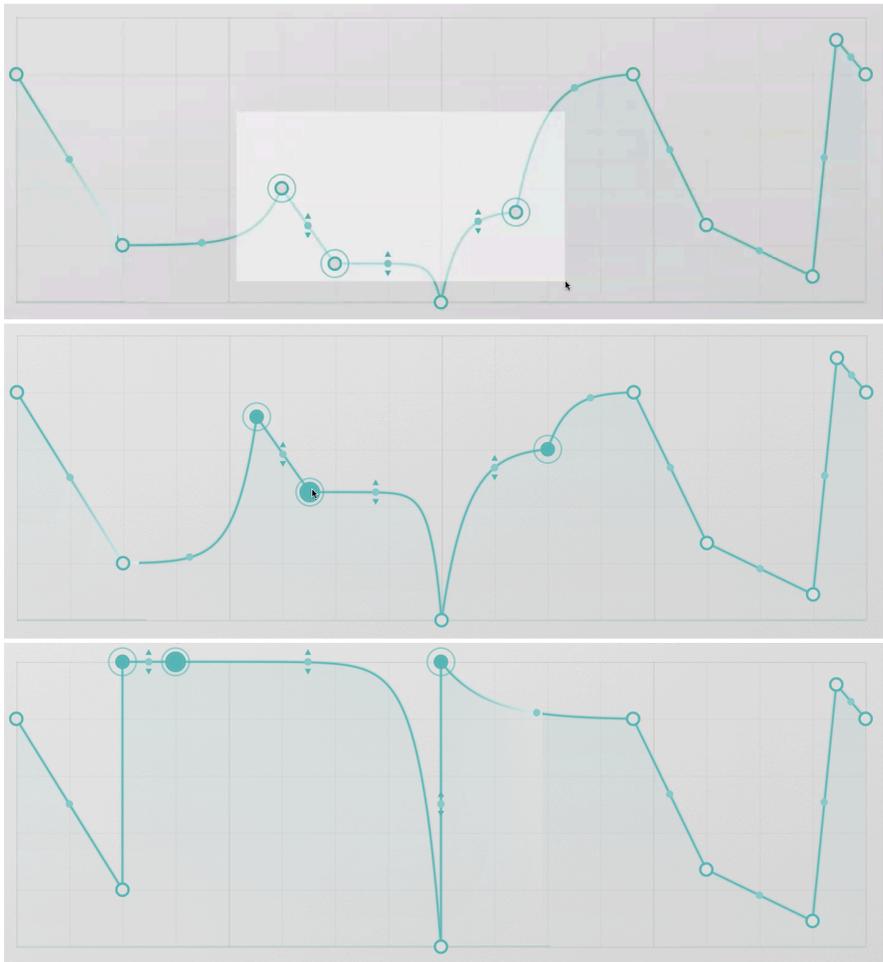
Sitúa el cursor sobre un punto para seleccionarlo (tendrá un anillo a su alrededor) y, a continuación, haz clic y arrastra para moverlo. Mientras se mueve, el punto tendrá un color sólido en lugar de un círculo abierto.

5.1.2.3. Borrar un punto

Para eliminar un punto existente, sitúate sobre él para seleccionarlo y haz doble clic. También puedes hacer clic con el botón derecho y seleccionar **Eliminar punto** en la ventana emergente.

Los dos puntos situados a ambos lados del punto eliminado se conectarán automáticamente con una nueva línea.

5.1.2.4. Seleccionar y desplazar varios puntos



Seleccionar y desplazar varios puntos

A veces merece la pena mover un rango de puntos al mismo tiempo. Para ello, haz CTRL/CMD-Click y arrastra sobre el rango de puntos con el que quieras trabajar; todos los puntos seleccionados se marcarán.

Haz clic y arrastra cualquiera de los puntos seleccionados y todos los demás se moverán con él, junto con las líneas entre ellos. Ten en cuenta que las posiciones relativas de los puntos cambiarán para mantenerlos dentro de la cuadrícula y dentro de los límites de los dos puntos situados a cada lado.

En las capturas de pantalla anteriores, el punto fuera de la selección original no se mueve, incluso cuando los otros puntos se arrastran más lejos. Cuando el cursor se arrastra fuera de la parte superior de la cuadrícula, los puntos se "aplanan" contra el límite superior.

Los puntos múltiples permanecerán seleccionados hasta que haga clic en algún lugar de la Cuadrícula alejado de ellos. Esto anulará la selección de todos ellos pero *no* creará un nuevo punto.

Si haces doble clic en uno de los puntos seleccionados, eliminarás ese punto pero los demás no se verán afectados. Para borrar todos los puntos seleccionados a la vez, haz clic con el botón derecho del ratón en uno de ellos y elige **Delete Selected Points** en la ventana emergente que aparece.

5.1.2.5. Grid and Snap

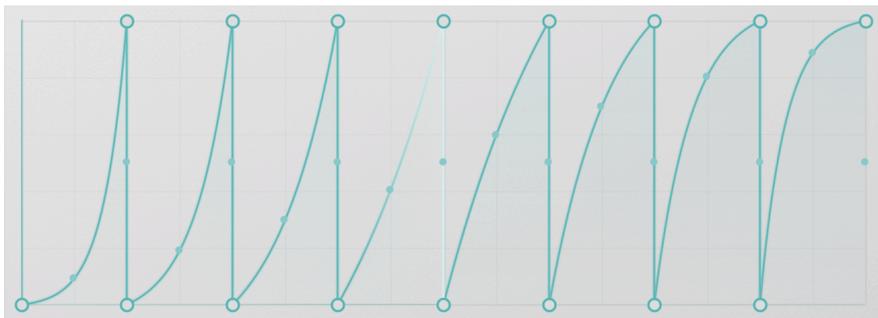
Los ajustes de Cuadrícula determinan cuántas divisiones horizontales y verticales se muestran en la pantalla de Cuadrícula. Cambiar los ajustes no afectará a cómo se reproduce una Envolvente de Movimiento.

Sin embargo, la Cuadrícula puede ayudarte a establecer puntos cronometrados con precisión. Haciendo clic en el icono Snap magnet, cualquier punto que mueva será ligeramente "magnetizado" para saltar a las líneas de Cuadrícula más cercanas. Esto puede acelerar mucho el diseño de envolventes complejas.

 La tecla Mayúsculas actúa como un interruptor momentáneo de activación/desactivación de Snap. Si pulsas la tecla SHIFT mientras arrastras puntos, se activará Snap (si Snap está desactivado) o se desactivará Snap (si Snap está activado) hasta que sueltes la tecla SHIFT.

La configuración de la cuadrícula también entra en juego cuando se utilizan ciertos [Modos de Dibujo \[p.48\]](#).

5.1.2.6. Tensión



Rampas con diferentes valores de tensión

Las líneas entre puntos no tienen por qué ser rectas. Si pasas el ratón por encima del punto situado en el centro de cada línea, aparecerán dos pequeñas flechas encima y debajo del punto. Haz clic y arrastra hacia arriba o hacia abajo para cambiar la *tensión* (curvatura) de esa línea.

La cantidad de tensión estará restringida por las posiciones de los dos puntos conectados por la línea. No puedes arrastrar una línea más arriba o más abajo que cualquiera de los puntos finales.



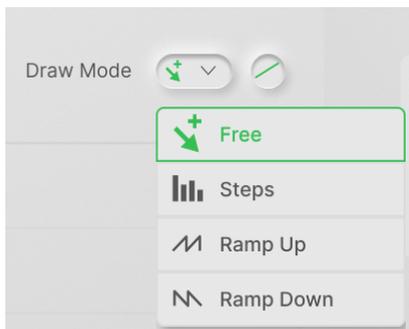
Si quieres crear una "comba" o "protuberancia" entre dos puntos, coloca un nuevo punto entre ellos y muévelo por encima o por debajo.



Si eliminas un punto, la línea que une los dos puntos situados a ambos lados conservará la tensión de la línea anterior al punto eliminado (es decir, la situada a su izquierda).

5.1.3. Modo Dibujo

Las técnicas que hemos descrito hasta ahora para dibujar Envoltentes de Movimiento se utilizan en el modo Libre, el primero de los cuatro **Draw Modes** que puedes seleccionar en una ventana emergente:

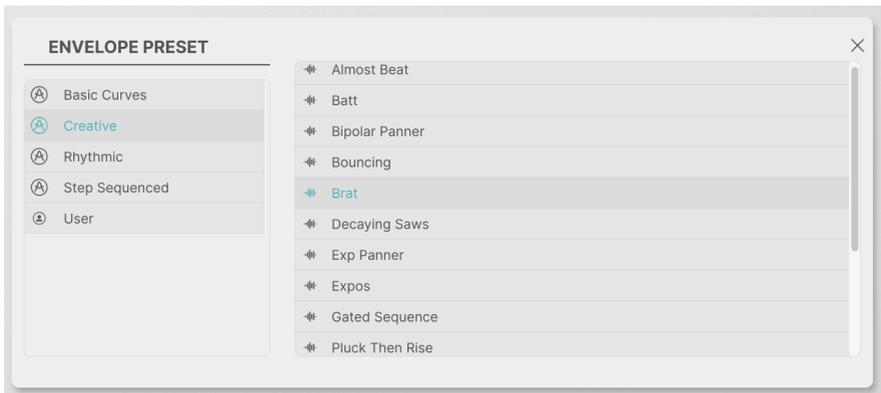


Los cuatro modos de dibujo son:

- **Free:** Los puntos pueden colocarse y desplazarse a voluntad.
- **Steps:** Al hacer clic y arrastrar se creará una serie de escalones planos a alturas determinadas por el movimiento del ratón. La anchura de cada escalón viene determinada por el ajuste Rejilla.
- **Ramp Up:** Como arriba, pero con cada paso una rampa ascendente desde cero hasta la posición del ratón.
- **Ramp Down:** Como arriba, pero con un paso en rampa desde la posición del ratón hasta cero.

Estos modos son ideales para configurar rápidamente series de pulsos o bandas, o cadenas de valores tipo secuenciador por pasos. Naturalmente, cada punto y cada línea pueden ajustarse después, una vez que vuelvas al modo Libre.

5.1.4. Presets de envolvente

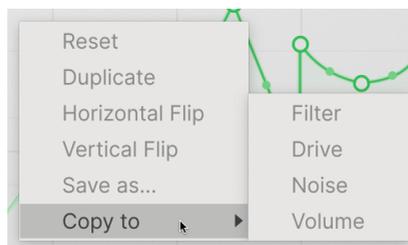


Puede ser muy divertido crear tus propias Envolventes de Movimiento, pero a veces querrás usar algo ya hecho. O puede que hayas creado una Envolvente de Movimiento realmente chula y quieras guardarla y usarla en un preset diferente. Aquí es donde entran en juego los **Envelope Presets**.

Haz clic en el nombre coloreado encima de la cuadrícula para abrir la biblioteca de presets de envolvente. Contiene una variedad de útiles formas de envolvente predefinidas, en cuatro bancos de fábrica: Curvas básicas, Creativa, Rítmica y Secuenciada por pasos. Además, hay un banco de usuario en el que puedes guardar tus propios diseños.

5.1.5. Funciones de envolvente

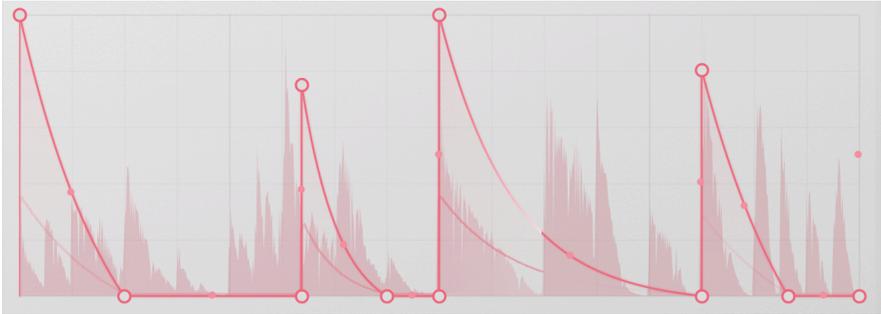
Haga clic con el botón derecho del ratón en la cuadrícula en cualquier lugar donde no haya un punto o una línea, y aparecerá la ventana emergente Envelope Functions:



Ofrece las siguientes opciones útiles:

- **Reset:** Restablece la Envolvente a una línea plana con un solo punto.
- **Duplicate:** Duplica la envolvente del mismo modo que el botón Duplicar (x2).
- **Horizontal Flip:** Invierte la Envolvente en el tiempo.
- **Vertical Flip:** Invierte la envolvente.
- **Save As...:** Te permite guardar la envolvente en el banco de presets de usuario con un nombre de tu elección.
- **Copy To:** Te permite colocar esta envolvente en cualquiera de los otros módulos Audio Path del preset actual.

5.1.6. Visualization



La Envolvente de Movimiento tiene un visualizador incorporado para orientarte sobre lo que está pasando. Se desplaza junto con la propia Envolvente, mostrando la sonoridad de la forma de onda de audio frente al tiempo, así como un trazo de la señal de control de salida. La posición de reproducción actual se indica con un resalte blanco.

Con esto, puedes hacerte una idea de si la Envolvente está disparando correctamente, sobrecargándose, etc.

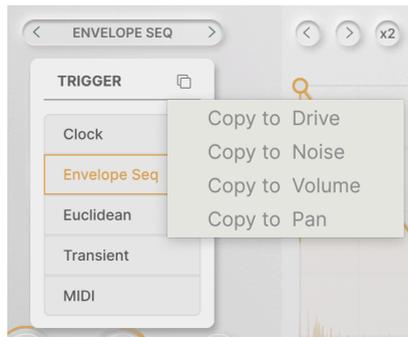
5.2. Trigger

La forma de la envolvente de movimiento es sólo una parte de la historia: luego está la cuestión de cómo se reproduce. Aunque sería posible simplemente poner en marcha un reloj y hacer que la envolvente de movimiento lo siguiera, Efx MOTIONS añade una serie de opciones interesantes, gracias a las muchas caras de la sección **Trigger**.

Trigger ofrece cinco motores de temporización diferentes para la envolvente de movimiento, cada uno de los cuales interactúa con ella de una forma única:

- **Clock**
- **Envelope Sequencer**
- **Euclidean Sequencer**
- **Transient control**
- **MIDI**

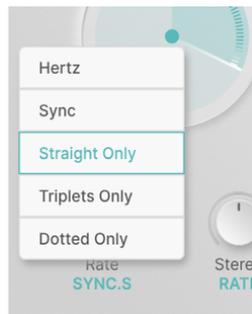
El menú emergente para elegir el motor de disparo también tiene un icono Copiar que te permite copiar los ajustes actuales a otro módulo de Audio Path.



5.2.1. Rate y Stereo

Los dos controles comunes a los cinco motores de disparo son **Rate**, que establece la base de tiempo para el motor y, por tanto, para la envolvente de movimiento, y **Stereo Offset**, que amplía el sonido cambiando el comportamiento de la envolvente de movimiento en los canales izquierdo y derecho.

Al hacer clic bajo el knob Rate aparece este menú de sincronización:



Hertz se refiere a la sincronización no sincronizada, y oscila entre 0,025 Hz y 50 Hz. **Sync** oscila entre 24 barras y 1/32 tresillos, y el menú te permite desplazarte por las distintas opciones de sincronización o filtrarlas por valores rectos, de tresillos o de puntos.

Hay dos tipos de Offset Estéreo, cada uno de los cuales implica añadir pequeñas diferencias entre el procesamiento de la señal en los lados izquierdo y derecho de la señal. Cuando está ajustado a **Rate**, el efecto se produce introduciendo cambios en la velocidad del reloj; cuando está ajustado a **Phase**, el efecto utiliza un desfase entre los dos relojes.

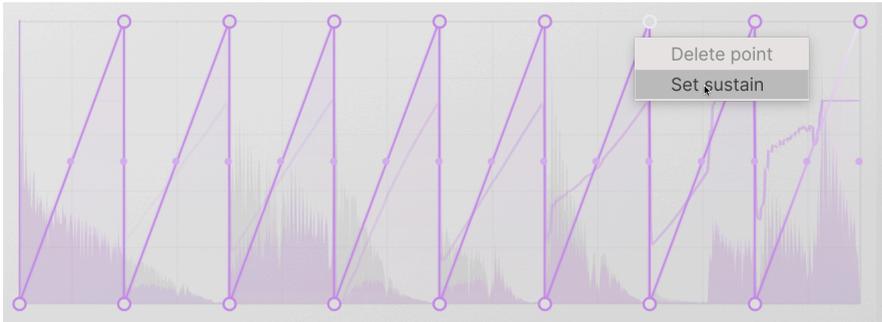


No hay una elección correcta o incorrecta; producen efectos sutilmente diferentes, y cuál funciona mejor depende de la aplicación y de tus oídos. ¡No tengas miedo de experimentar!

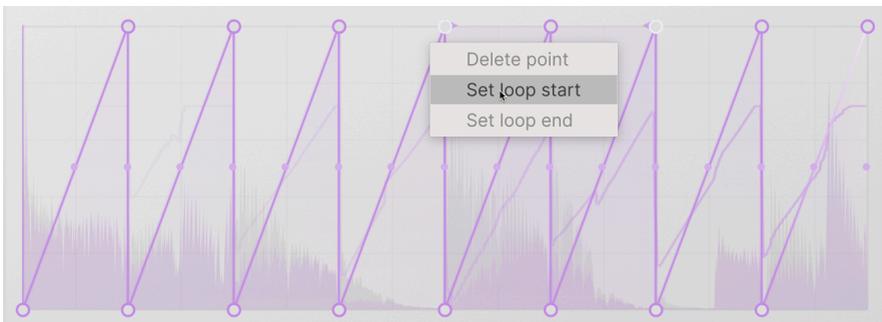
5.2.2. Modo de movimiento

Cada motor ofrecerá un conjunto diferente de opciones para el Modo de Movimiento, que especifica cómo se activa/reactiva la Envolvente.

- **Loop:** Una vez iniciada el DAW, la Envolvente hace un bucle según la Frecuencia. Permanece sincronizada y puede volver a dispararse en función de las condiciones de disparo.
- **One-Shot:** El Trigger hace que la Envolvente se reproduzca una vez y luego se detenga.
- **Envelope:** Un punto de la Envolvente puede designarse como Punto de Sostenido, donde la Envolvente se mantendrá hasta que la señal de puerta que la activó haya pasado. Para definir el punto de sustain, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el punto y selecciona **Set Sustain** en el menú emergente. El punto de sustain se mostrará en blanco:



- **Envelope Loop:** Similar al modo Envolvente, excepto que la Envolvente tiene designados puntos de Inicio y Fin de Bucle. Éstos se eligen haciendo clic con el botón derecho del ratón y seleccionando **Set Loop Start** o **Set Loop End** en el menú emergente. Los Puntos de Inicio y Fin de Bucle se muestran en blanco, con pequeñas banderas triangulares para indicar la parte de la Envolvente que tiene el bucle:



También puedes mover los puntos de bucle una vez fijados, arrastrando las propias banderas.

5.2.3. Reloj



El primero y más sencillo de los motores de disparo es el Reloj. No tiene controles específicos más allá de los habituales Rate y Stereo, y su Modo de Movimiento está por defecto en Loop.

Clock es lo que utilizará cuando quiera que la envolvente de movimiento sea un LFO multisegmento básico sin florituras.

5.2.4. Secuenciador de envoltentes

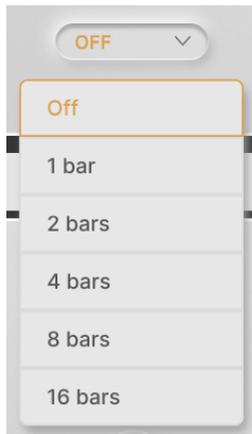


El secuenciador de envoltente es un secuenciador de "trance gate" en el que cada paso tiene su propia longitud de gate, lo que permite volver a disparar la envoltente de movimiento en una variedad de ritmos interesantes.

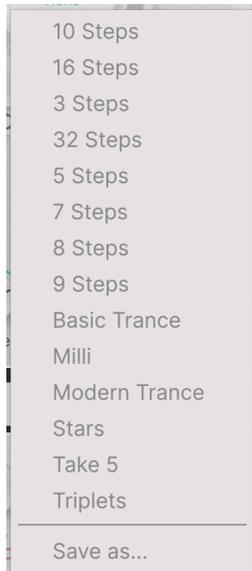
- **Rotate Left:** Gira la secuencia en el sentido contrario a las agujas del reloj (un tiempo determinado cae antes)
- **x2:** Duplica la secuencia (doble velocidad) hasta el número máximo de pasos
- **Rotate Right:** Gira la secuencia en el sentido de las agujas del reloj (un tiempo determinado cae más tarde)
- **Length:** Establece el número de pasos discretos en una secuencia completa, de 2 a 32. Las longitudes de los pasos serán diferentes para crear varios ritmos.
- **Gate:** Establece la longitud del gate, el porcentaje de cada paso en el que se encuentra el gate. La longitud de la puerta oscila entre el 1% y el 100% de la longitud del paso.
 - En el modo Envoltente, la envoltente se detendrá en el punto de sostenido hasta que finalice el gate y, a continuación, se volverá a disparar al inicio del siguiente paso.
 - En el modo Envelope Loop, la envoltente de movimiento hará un bucle entre los puntos Start y End hasta que termine el gate.
- **Reset:** Restablece la secuencia al principio después de un cierto número de compases (1, 2, 4, 8, 16) si se desea.



Esto funciona muy bien en conjunción con Longitudes inusuales (por ejemplo, 5 u 11), como un medio de "volver al principio" de una manera predecible.



5.2.4.1. Presets de secuenciador envolvente



Para iniciarse en el uso del secuenciador envolvente, Efx MOTIONS incluye una biblioteca de patrones de gate conocidos e inusuales. Son un buen punto de partida para sus propias exploraciones. Las flechas izquierda y derecha a ambos lados del dial del secuenciador te permiten desplazarte por los presets.

5.2.4.2. Alteración de una secuencia de envolventes



Crear tus propios ritmos es muy sencillo. Empieza con un patrón de la biblioteca de presets, luego cambia la longitud y activa y desactiva varios pasos haciendo clic sobre ellos.

Un paso coloreado se activará, y un paso gris no. El paso que se está reproduciendo se indica con un tono más oscuro. El paso sobre el que esté pasando el ratón se volverá blanco. Los pasos con una longitud superior a 1 detendrán la envolvente en el punto de sostenido hasta que finalice el paso.

5.2.5. Euclidean



El secuenciador euclidiano es una interesante variante de la secuenciación de gate. Tiene casi los mismos controles que el secuenciador envolvente, pero en lugar de basarse en patrones de pasos de gates más largos y más cortos, establece disparadores por el principio de **Density**.

A medida que aumentas la Densidad de una secuencia euclidiana, los puntos de disparo se van poblando gradualmente hasta que se llenan todos. El secuenciador tratará de colocar los puntos lo más separados posible sin dejar de mantenerlos en la rejilla de temporización, dando lugar a patrones con un carácter único.

En el siguiente ejemplo, la Longitud de la secuencia es 8. A medida que subimos la Densidad, los distintos puntos del círculo se van rellenando hasta que tenemos un trigger en las 8 posiciones.



Como puedes imaginar, cuando la longitud aumenta (hasta un máximo de 32), ¡las cosas se ponen muy interesantes!

5.2.6. Transiciones



El motor de transición escucha el audio de entrada y lo analiza en busca de inicios agudos de notas o sonidos *transitorios*. La pantalla de desplazamiento muestra las transiciones como puntos sobre el audio, con el umbral de detección mostrado como una línea blanca.

El motor de transición dispone de controles de **Threshold** y **Sensitivity** para ayudarte a seleccionar el número correcto de disparos, y de un conmutador **In/Ext** que escucha la propia señal de audio o el audio de otro canal DAW para detectar los disparos.

Los controles exclusivos incluyen un filtro de paso de banda horizontal para aislar la parte del espectro de frecuencias en la que buscas las transiciones, y un botón **Drive Solo** (el icono de los auriculares en la pantalla desplegable) que aísla la entrada filtrada por el detector de transiciones para que puedas escucharla sola.

5.2.7. MIDI



El último motor de Trigger utiliza notas MIDI para volver a disparar la envolvente de movimiento. Utilizando datos Note On y Note Off, así como comandos Start y Stop, el motor MIDI es el único que dispone de los cuatro Modos de Movimiento: Loop, One-Shot, Envelope y Envelope Loop.

Consulta el manual de tu DAW para saber cómo encaminar los datos MIDI al canal de audio que contiene Efx MOTIONS, ya que el método variará según la plataforma.

5.3. Dynamics



Dynamics es un *seguidor de envolvente*, un módulo que crea una señal de control basada en la amplitud de una señal de audio entrante. Esto te permite crear patches que responden dinámicamente a los cambios de volumen, como con una guitarra más agresiva o notas acentuadas en un bucle de caja de ritmos.

La pantalla de desplazamiento muestra el audio que se está utilizando para disparar el seguidor de envolvente. La forma de onda con una línea fina representa el audio en sí, y la forma de onda con una línea más gruesa representa la señal de control real que se está emitiendo.

El parámetro **Input** muestra la ganancia aplicada a la señal de entrada. Aquí se dispone de hasta 24 dB de ganancia.

i Ten en cuenta que se trata de ganancia aplicada a la entrada del circuito de detección, por lo que puedes obtener resultados útiles a partir de señales más débiles. No añades ganancia al audio en sí.

Los otros controles son:

- **Threshold:** Establece el nivel de señal al que se dispara el seguidor de envolvente. Su rango es de -50 a 0 dB. El ajuste actual de Threshold se muestra en la pantalla de desplazamiento como una línea blanca horizontal.
- **Attack:** Establece cuánto tiempo transcurre entre que la señal de audio cruza el threshold y se genera la señal de control. En circunstancias inusuales, es posible que quieras retrasar el inicio del control en una cantidad significativa, por lo que el Ataque oscila entre 0 y 1000 ms. Sin embargo, normalmente se ajustará lo más rápido posible - el valor por defecto es de 5 microsegundos!
- **Release:** Establece el tiempo que transcurre entre que la señal de audio vuelve a estar por debajo del threshold y se detiene la señal de control. Esto puede producir un comportamiento más suave cuando el audio es "parlanchín" y cruza el límite rápidamente. El rango es de 5 ms a 10 segundos, con un ajuste por defecto de 150 ms.
- **In/Ext:** Alterna entre disparar el generador de envolvente con la propia señal de entrada de audio o con una señal de audio externa procedente de otro canal de tu DAW. Esta técnica, conocida como *sidechaining* o *keying*, puede resultar muy útil para vincular el sonido de un instrumento a la dinámica de otro.

i El sidechaining es una práctica habitual en los estudios de grabación. Un ejemplo clásico es enviar el sonido del bombo a la entrada sidechain de un compresor que está procesando el sonido del bajo, lo que une los dos sonidos de forma sincronizada.

6. MODULACIÓN

Modulación significa "cambio". Es un término tomado del diseño de sintetizadores, que describe cómo los elementos de un sonido pueden ser controlados automáticamente, dando efectivamente al músico un número infinito de "manos" para girar knobs y pulsar botones de diversas maneras. Debido a que gran parte del Efx MOTIONS se basa en este tipo de automatización, el plug-in viene con un montón de opciones de modulación más allá de las del Editor de Movimiento.

En este capítulo, veremos cómo configurar las rutas de modulación dentro de Efx MOTIONS y cómo trabajar con ellas mientras haces música.

Después, haremos clic en el botón **Advanced** y veremos las cinco fuentes de modulación: las dos macros y los tres moduladores.

6.1. Básicos

Toda modulación tiene una *fente* y un *destino*. Si consideramos la modulación como "girar automáticamente un knob", la fuente es lo que gira y el destino es el knob que se gira.

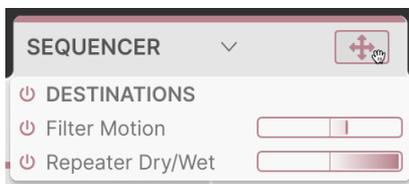
Una fuente y un destino forman un *enrutamiento* de modulación. El grado de control que ejerce la fuente sobre el destino se denomina *profundidad* o *cantidad* de la modulación.

6.1.1. Asignar una modulación

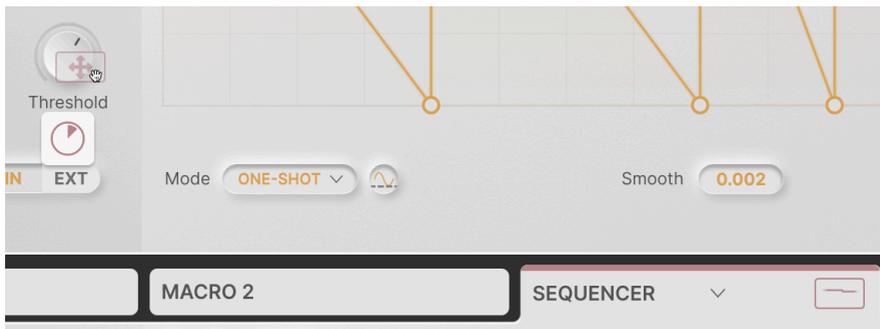
Al igual que las pestañas adjuntas a cada módulo en el Audio Path, cada una de las Macros y Moduladores tiene una pestaña que muestra su nombre y una línea dinámica (llamada **tracer** de Modulación) que muestra qué señal está generando en ese momento.

Mientras el botón **Advanced** esté activado, las cinco pestañas y sus rastreadores estarán siempre visibles, independientemente de la pestaña que esté seleccionada. Esto es deliberado, porque en los rastreadores es donde asignamos las nuevas modulaciones.

Pase el ratón sobre el rastreador correspondiente a la fuente que desea utilizar - en este ejemplo, el Modulador del Secuenciador. El cursor se convierte en una mano y el rastreador en un icono cuadrado con una cruz de cuatro flechas:



Haz clic en él y arrástralo hasta el control (que puede ser un knob, un deslizador horizontal, etc.) que quieras como destino, luego suéltalo allí.



¡Así de sencillo!



Si pasas el ratón por encima de un destino modulable, aparecerá un dial emergente debajo de él. Si no aparece, es que el control sobre el que pasas el ratón no es modulable. Afortunadamente, no son muchos.

6.1.2. Examinar las modulaciones en el destino

Una vez establecido un enrutamiento, puedes examinarlo con sólo pasar el ratón por encima del control. Aparecerá el dial emergente, mostrando la cantidad de modulación actualmente establecida.

Si no aparece el dial, el control aún no tiene asignada ninguna modulación. Si se ha asignado más de una fuente de modulación al mismo destino, todas ellas aparecerán como una colección de diales.

Sin hacer clic, mueve el ratón desde el control hasta el dial correspondiente. Un cuadro de información sobre herramientas te indicará a qué fuente corresponde y el ajuste de la cantidad actual.

Los diales de modulación están codificados por colores para indicar el tipo de fuente que representan: azul claro para Macros, marrón para Sequencer, verde para Function, púrpura para Random y azul oscuro para Envelope Follower. Son bipolares, con 0 en el centro, cantidades de modulación negativas a la izquierda y cantidades positivas a la derecha.

En este ejemplo (¡que es un exceso de modulación!), la Macro 1 está ajustada a una pequeña cantidad negativa, la Macro 2 es casi 0, el Sequencer 1 es un gran positivo, la Function 2 es totalmente negativa, y el Envelope Follower es totalmente positivo.

Cuando pases el puntero del ratón por encima del dial emergente de una modulación concreta, el anillo que rodea el mando mostrará la cantidad de modulación en el color apropiado. Del mismo modo, un deslizador horizontal mostrará la cantidad en el color apropiado con una línea de izquierda a derecha.

6.1.2.1. ¿Qué fuente es cuál?

A veces, un preset puede tener dos o incluso tres diales del mismo color. Hay dos macros, ambas de color azul claro, y si un preset utiliza tres moduladores de función, todos serán de color verde. Entonces, ¿cómo saber qué fuente va con cada dial?

Muy fácil. Al pasar el puntero del ratón sobre un dial concreto, la pestaña de la fuente correspondiente mostrará un recuadro de color alrededor de su rastreador, y los demás rastreadores desaparecerán. También aparecerá un consejo con información específica sobre la fuente en cuestión.

6.1.3. Modificación de las cantidades de modulación en el destino

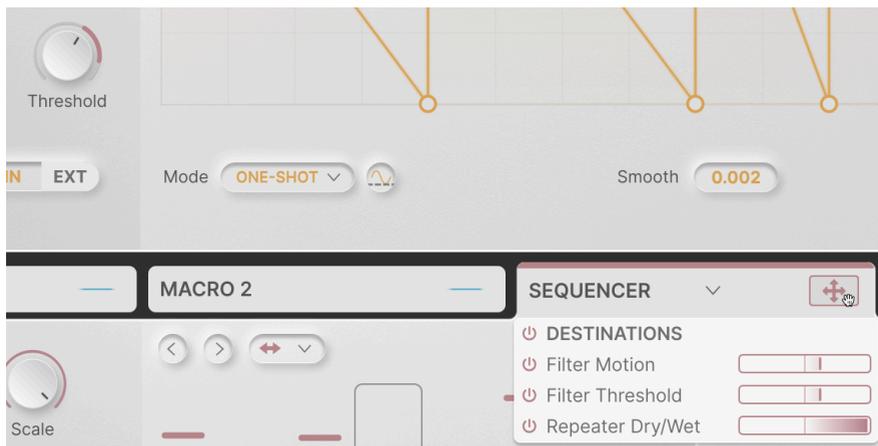
Mientras tengas resaltado un dial emergente concreto, puedes hacer clic y arrastrar para cambiar su valor. Haz clic con el botón derecho y arrastra para cambiar la cantidad de modulación con precisión. Haz doble clic para poner la cantidad a 0. Cuando hayas terminado, aleja el ratón y el dial emergente desaparecerá.



Si ajustas un dial a 0, desaparecerá por completo en cuanto alejes el ratón del control.

6.1.4. Examinar las modulaciones y las cantidades variables en la fuente

Para ver qué destinos controla actualmente un Modulador, pasa el ratón por encima de su rastreador, como si estuvieras a punto de asignar una nueva modulación. Además del icono de flecha cruzada y el cursor manual, aparecerá un menú desplegable con una lista de todas las rutas de modulación actuales para esa fuente:



i Observa que en la captura de pantalla anterior, el mando Threshold, donde añadimos la modulación al principio de este capítulo, está rodeado del color apropiado y muestra la cantidad de modulación. Además, aunque no se puede ver en esta captura de pantalla, los otros dos destinos se insinúan con puntos de color que sustituyen a sus rastreadores. Esto te facilita ver de un vistazo dónde se encuentran tus destinos.

Cada ruta de la lista de orígenes tiene un icono de encendido para desactivarla. También hay un icono global para desactivar las modulaciones de la fuente para todos los destinos a la vez. Esto te permite escuchar rápidamente el efecto de desactivar una modulación, sin tener que eliminar realmente la ruta.

Cada enrutamiento tiene una barra de visualización bipolar horizontal de la cantidad, con valores negativos a la izquierda y valores positivos a la derecha. Al igual que con el ajuste de las cantidades en el destino, puedes hacer clic y arrastrar para cambiar la cantidad, hacer clic con el botón derecho y arrastrar para un ajuste fino, o hacer doble clic para ponerlo a 0. A diferencia de anular la modulación con el icono de encendido, esto eliminará el enrutamiento cuando alejes el ratón.

i Tenemos dos formas diferentes de mostrar las modulaciones por una razón. Como un destino no puede tener más de cinco fuentes, la lista desplegable de modulaciones pone mucha información en un espacio muy pequeño que no oscurece los controles cercanos. Como una fuente puede tener muchos destinos, la lista desplegable de barras de modulación puede ser tan grande como necesites para que quepan todas.

6.2. Macros



Los dos knobs **Macro** de la parte superior izquierda del plug-in pueden configurarse para controlar múltiples parámetros a la vez, cada uno con una polaridad y escala diferentes. Te permiten "girar" varios knobs a la vez, cada uno en una cantidad y dirección diferente, con un solo giro de un knob.

i Los knobs tienen por defecto los nombres MACRO 1 y MACRO 2, pero puedes hacer doble clic en el nombre de un Macro para cambiarlo por el que quieras.

6.2.1. Asignación, examen y ajuste de macrorutas

Aunque las "pestañas" de las macros en el panel avanzado no abren realmente paneles de control, funcionan exactamente igual que las pestañas de los otros moduladores. Haz clic en el "tracer" de una Macro (no está animado, por supuesto) y arrastra/suelta para asignar el mando de la Macro a cualquier destino.

Las rutas de las macros aparecerán como diales azul claro en la ventana emergente de modulación de un destino, y al pasar el ratón sobre el "tracer" de una macro se despliega un menú de asignaciones y cantidades actuales que pueden ajustarse, omitirse o eliminarse.

6.3. Moduladores

Los tres Moduladores son fuentes flexibles que pueden utilizarse en cualquier lugar donde se necesite un tipo de control concreto. Cada uno de ellos puede asignarse a uno de los cuatro tipos disponibles haciendo clic en la flecha hacia abajo de su pestaña para abrir un menú de selección.

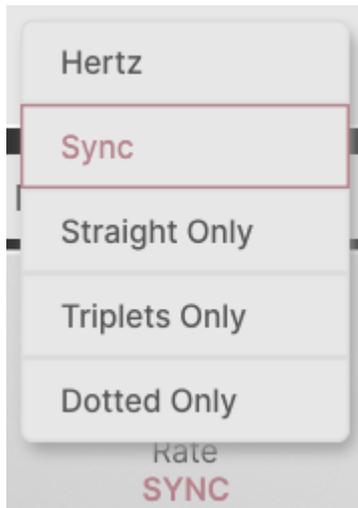
6.3.1. Secuenciador



Se trata de un secuenciador por pasos fácil de usar que genera cambios de valor escalonados de diversas formas.

Los parámetros globales incluyen:

- **Rate:** Controla la velocidad del paso a paso. Va de 0,1 a 20 Hz (hercios) o de 1/32 tresillos a 1 compás punteado (Sync). El menú emergente permite ajustar cualquier división de Sync con el mando Rate, o restringir el rango a valores rectos, de tresillo o punteados.



- **Scale:** Establece la intensidad general de la señal de modulación enviada a los destinos. Es una especie de "control de volumen" para la secuencia que puede ajustarse fácilmente.
- **Smooth:** Suaviza las transiciones entre pasos para conseguir efectos más graduales.
- **Swing:** Ajusta la cantidad de swing desde el 50% (sin swing) hasta el 75% (swing fuerte).

6.3.1.1. Controles por pasos



El secuenciador tiene un máximo de 16 pasos. Al igual que Beat Repeat, la secuencia puede acortarse arrastrando el asa situada en el extremo derecho para cubrir uno o más pasos. Los ajustes de estos pasos permanecen intactos aunque no se activen como parte de un bucle.

El comportamiento de los pasos se ajusta mediante los controles situados en el borde superior de los pasos de la secuencia:

- **Flechas Izquierda y Derecha:** Desplazan la posición de los pasos de la secuencia una posición antes o después.



- **Playback Mode:** Este menú desplegable te permite seleccionar el orden de reproducción de los pasos. Las opciones incluyen Adelante, Atrás, Adelante y Atrás y Aleatorio.



- **Draw Mode:** Establece la forma en que el cursor dibuja los valores de los pasos.
 - **Pen:** Haz clic y arrastra para dibujar directamente los valores de los pasos.
 - **Line:** Haz clic y arrastra a través de la secuencia; todos los pasos entre donde hiciste clic por primera vez y donde está ahora el cursor se dispondrán en una línea. Mueve el cursor para cambiar la pendiente de la línea y suelta el ratón para fijar los valores.
 - **Eraser:** Haz clic en un paso para ponerlo a 0.



*Botón de polaridad,
Unipolar vs Bipolar*

- **Polarity:** Establece que el secuenciador envíe datos *unipolares* (todos los valores por encima de 0) o *bipolares* (valores positivos y negativos).
- **Clear:** Haz clic en el icono de la papelera para restablecer todos los valores de los pasos a 0.

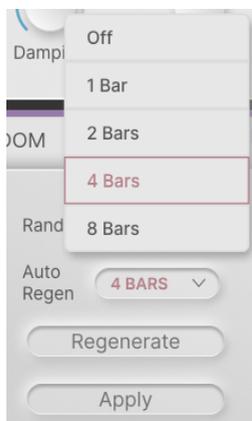
6.3.1.2. Randomización



Pasos del secuenciador antes y después de añadir la Randomización

Puedes añadir variación a la secuencia insertando algo de randomidad en cada paso. Haz clic y arrastra el parámetro **Random** para determinar cuánta variación habrá.

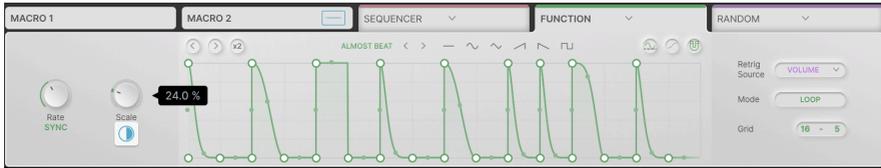
Como se muestra arriba, añadir randomidad convierte un valor de paso establecido en un posible rango de valores con el valor establecido en el centro. El valor real del paso se ve como una línea más fina en algún lugar del rango.



Por supuesto, si un conjunto aleatorio de variaciones nunca cambia, entonces no es realmente random, ¿verdad? Para eso está el botón **Regenerate**: obliga a todos los pasos a generar un nuevo conjunto de valores aleatorios. **Auto Regen** puede "pulsar el botón Regenerar por ti" cada 1, 2, 4 u 8 compases a través de una ventana emergente.

Digamos que has jugado con la randomización hasta que escuchas un conjunto de valores que es un guardián. Sólo tienes que pulsar el botón **Apply** para mover permanentemente los ajustes de paso a esos valores, de modo que se conservarán si bajas Random a 0.

6.3.2. Función



El Modulador de Función es una [Envolvente de Movimiento \[p.42\]](#) que puedes dirigir a cualquier destino que desees. Con todas las cosas interesantes que puede hacer la envolvente de movimiento, ¡es genial tener hasta tres de ellas asignables en cada preset!

El conjunto de características de la función es casi idéntico al de la envolvente de movimiento, pero hay algunas pequeñas diferencias.

- **Rate** tiene una gama más amplia: de 0,025 Hz a 50 Hz, o de 1/32 de tresillo a un máximo de 24 compases.
- Hay un mando **Scale** para ajustar la cantidad global de modulación de Función en lugar de un mando **Stereo**.
- El único modo de dibujo es Libre.
- Hay un botón **S-Curve**, pero no un tiempo **Smooth** ajustable.
- La colocación de algunos controles es diferente, aunque funcionan de la misma manera.

Lo más significativo es que el único modo [Trigger \[p.50\]](#) incorporado en la Función es Reloj. Sin embargo, con la ventana emergente **Retrig Source**, tiene la opción de tomar prestada la configuración de disparo de una de las envolventes de movimiento de los módulos Audio Path. En la captura de pantalla anterior, el módulo Volume proporciona la información de disparo de la función.

De este modo, puede utilizar una secuencia euclidiana o envolvente, etc., para controlar la función. El botón **Mode** te permite volver a disparar la Función en modo Loop o One-Shot.

6.3.3. Random



Hay muchas aplicaciones en las que añadir un poco de variación aleatoria puede dar un toque especial a un sonido. El Modulador Random está diseñado para ayudarte a hacerlo fácilmente. Tiene un rango de frecuencias mucho más amplio que otros moduladores, por lo que es capaz de generar señales de control de "ruido" en el rango de audio.

Los parámetros globales incluyen:

- **Rate:** Controla la velocidad de los cambios de nivel escalonados. Va de 0,05 Hz a 200 Hz (Hertz) o de 1/32 tresillos a 24 compases (Sync). El menú emergente permite ajustar cualquier división de Sync con el mando Rate, o restringir el rango a valores rectos, de tresillos o de puntos.
- **Scale:** Establece la fuerza global de la señal de modulación enviada a los destinos. Es una especie de "control de volumen" para la secuencia que puede ajustarse fácilmente.
- **Smooth:** Suaviza las transiciones entre pasos para conseguir efectos más graduales. Esto se refleja en la forma de onda de la pantalla dinámica.
- **Polarity:** Ajusta el Random para enviar datos *unipolares* (todos los valores por encima de 0) o *bipolares* (valores positivos y negativos).
- **Retrig Source:** Al igual que con la Función, el Modulador Random puede utilizar su propio reloj interno o retrigger desde cualquiera de los cinco Triggers de la Ruta de Audio.

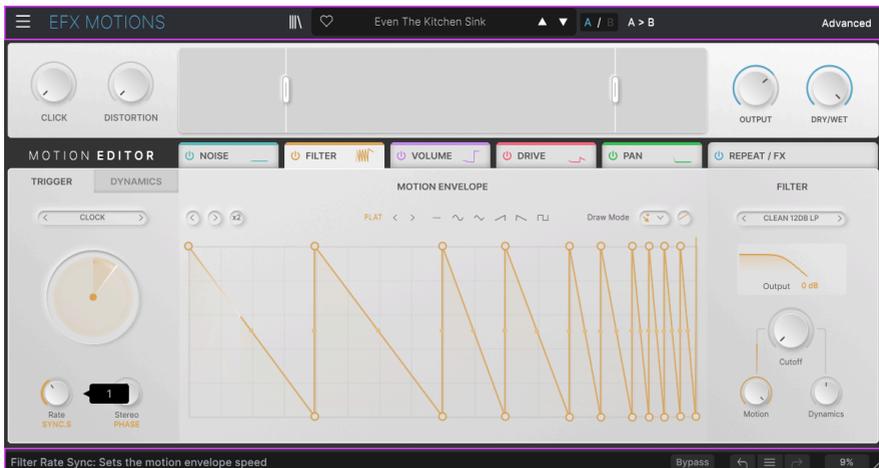
6.3.4. Seguidor de Envolvente



Del mismo modo que la Función imita la combinación Envolvente de movimiento/Disparador, el Seguidor de envolvente te permite modular con [Dynamics \[p.58\]](#).

Sus controles y funciones son idénticos a los de la sección Dinámica del Editor de Movimiento: Ganancia de Entrada, Threshold, Ataque, Release, y disparo Interno/Externo. El único añadido es un knob **Scale** para un ajuste rápido del nivel de control general, como se encuentra en los otros Moduladores.

7. BARRA DE HERRAMIENTAS



Las barras de herramientas superior e inferior del área de control principal del Efx MOTIONS contienen una serie de funciones importantes para la selección de presets, mantenimiento y otros ajustes de utilidad.

La barra de herramientas superior incluye:

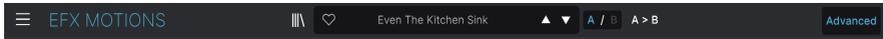
- El [Menú principal \[p.71\]](#)
- El panel de nombres de presets y [Navegador de Presets \[p.80\]](#)
- Opciones de conmutación y copia para [Ajustes A y B \[p.76\]](#)
- El botón para abrir las opciones [Avanzadas \[p.76\]](#)

La barra de herramientas inferior incluye:

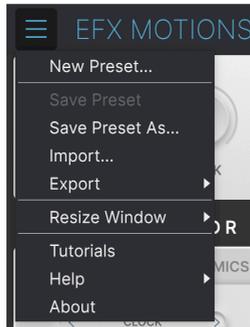
- El [Área de descripción de parámetros \[p.77\]](#)
- El [botón Bypass \[p.77\]](#)
- [Deshacer, Rehacer e Historial \[p.78\]](#)
- El [Medidor de CPU \[p.79\]](#) y funciones de [Pánico \[p.79\]](#)
- Un [asa de esquina \[p.79\]](#) para cambiar el tamaño de la ventana del plug-in

7.1. Barra de herramientas superior

Empecemos por la barra de herramientas superior, cubriendo sus funciones de izquierda a derecha.



7.1.1. Menú principal



Al hacer clic en el icono "hamburguesa" (tres líneas horizontales) situado en la esquina superior izquierda de la barra de herramientas superior, se abre el Menú principal, un menú desplegable que permite acceder a una serie de funciones útiles relacionadas con la gestión de presets y mucho más.

7.1.1.1. Nuevo Preset

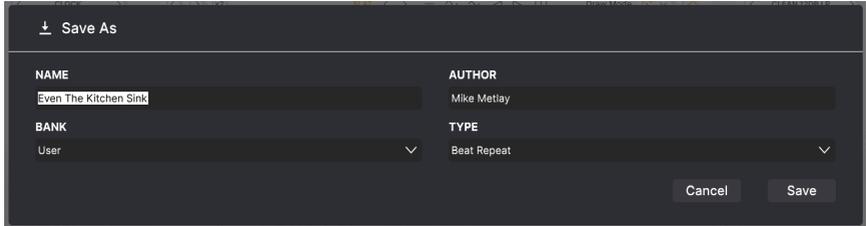
Crea un nuevo preset por defecto con los ajustes iniciales de todos los parámetros.

7.1.1.2. Salvar Preset

Sobrescribe el Preset actual con cualquier cambio que haya realizado. Esto sólo se aplica a los presets de usuario, por lo que esta opción está atenuada para los presets de fábrica.

7.1.1.3. Guardar preset como...

Esta opción guarda la configuración actual de Efx MOTIONS con un nuevo nombre de preset. Al hacer clic en esta opción se abre una ventana en la que puede asignar un nombre a su preset e introducir información más detallada sobre él:



Los campos Banco, Autor y Tipo son útiles para buscar presets en el [Navegador de Presets \[p.83\]](#).

7.1.1.4. Importar...

Este comando te permite importar un archivo preset o un banco entero almacenado en tu ordenador. Abre una ventana de navegación en el sistema operativo de tu ordenador para encontrar los archivos adecuados.

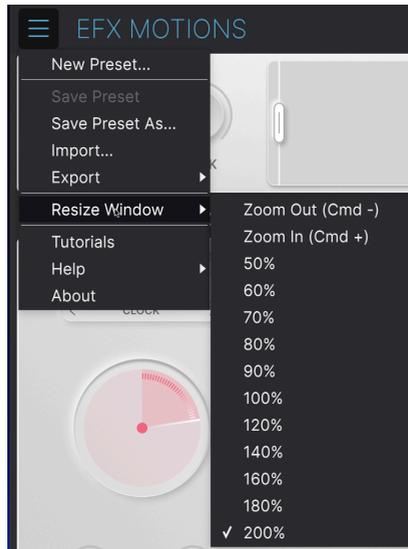
7.1.1.5. Exportar...

Puede exportar presets a tu ordenador de dos maneras: como un único preset, o como un banco. En ambos casos, una ventana de navegación a nivel de sistema operativo te permite especificar dónde guardar el/los archivo(s). Tanto los presets individuales como los bancos tienen la extensión de archivo .CLSX.



- **Export Preset...:** Exportar un único preset es útil para compartir un preset con otra persona. El preset guardado se puede volver a cargar con la opción de menú **Import**.
- **Export Bank:** Esta opción exporta un banco entero de presets, lo que resulta útil para hacer copias de seguridad o compartir muchos presets a la vez. Los bancos guardados pueden recargarse utilizando la opción de menú **Import**.

7.1.1.6. Redimensionar ventana

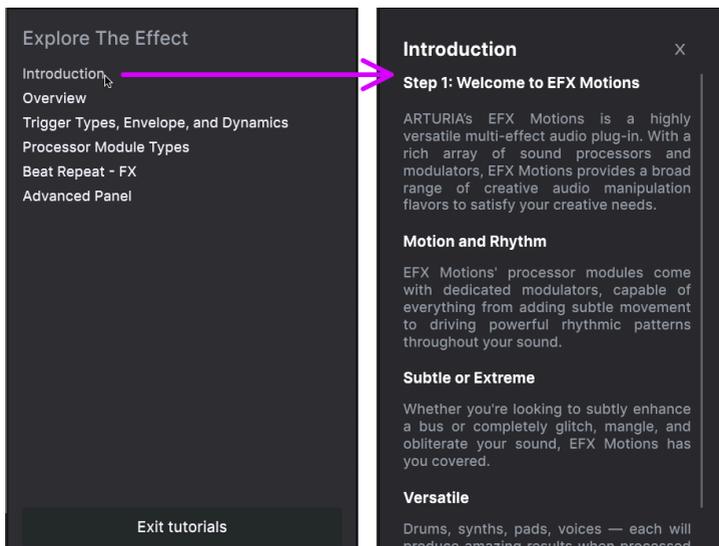


Efx MOTIONS puede redimensionarse del 50% al 200% de su tamaño por defecto (100%) sin que se produzcan alteraciones visuales. En una pantalla más pequeña, como la de un ordenador portátil, es posible que desees reducir el tamaño de la interfaz para que no domine la pantalla. En una pantalla más grande o en un segundo monitor, puedes aumentar el tamaño para ver mejor los controles y los gráficos.

También puedes realizar esta operación mediante atajos de teclado: cada vez que pulses CTRL- (Windows) o CMD- (macOS), la ventana se reducirá un incremento de tamaño, y cada vez que pulses CTRL+ (Windows) o CMD+ (macOS), la ventana crecerá un incremento de tamaño.

Además, puedes hacer clic y arrastrar el [control de cambio de tamaño \[p.79\]](#) a la derecha de la barra de herramientas inferior para hacer que la ventana Efx MOTIONS tenga cualquier tamaño.

7.1.1.7. Tutoriales



Haz clic en el nombre de un tutorial (mostrado a la izquierda) para abrir el capítulo correspondiente (a la derecha)

Efx MOTIONS incluye tutoriales interactivos que te guiarán a través de las diferentes funciones del plug-in. Al hacer clic en esta opción, se abre un panel en la parte derecha de la ventana donde aparecen los tutoriales. Selecciona uno para acceder a descripciones paso a paso que resaltan los controles relevantes y te guían a través de diversas operaciones.

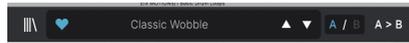
7.1.1.8. Ayuda

Obtén más ayuda visitando los enlaces a este manual de usuario y las páginas de preguntas frecuentes en el sitio web de Arturia. Necesitarás una conexión a Internet para acceder a estas páginas.

7.1.1.9. Acerca de

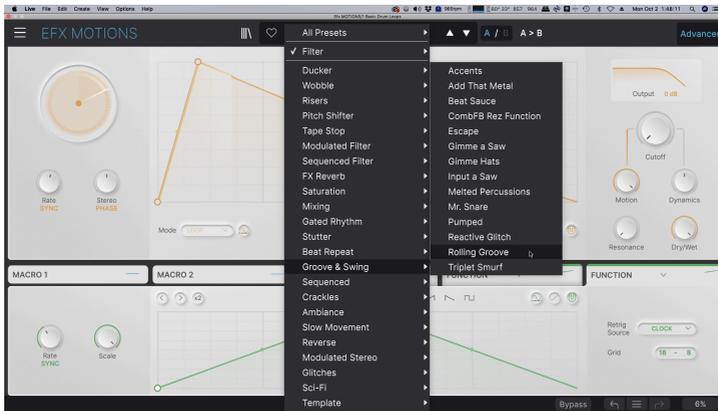
Aquí puedes ver la versión del software y los créditos del desarrollador. Vuelve a hacer clic en cualquier parte de la pantalla (fuera de la ventana Acerca de pero dentro del plug-in) para que desaparezca esta ventana emergente.

7.1.2. Acceso al navegador de presets y panel de nombres



El panel de Nombres de Preset

Al hacer clic en el botón "libros en una estantería" se abre la ventana [Navegador de Presets \[p.80\]](#), que ofrece un sinfín de formas de explorar, clasificar y organizar presets en Efx MOTIONS.



Al hacer clic en el nombre de Preset también se abren menús desplegables rápidos para seleccionar Presets fuera del Navegador, como se muestra arriba. Puedes elegir entre ver listas de presets organizadas por tipo, como se muestra arriba, o ver todos los presets a la vez.

Todo lo que necesitas saber sobre la gestión de presets se explica detalladamente en el capítulo de [Navegador de presets \[p.80\]](#). Esto incluye trabajar con Favoritos, que se etiquetan haciendo clic en el icono del corazón.

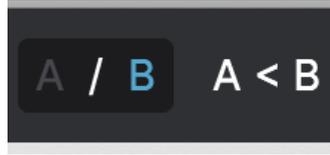


Nota: Un asterisco justo después del nombre en el panel de nombres de preset (*) indica que ha editado ese preset.

7.1.3. Ajustes duales y copia



Estado de preset A activo con la opción de copiar los ajustes a B



Estado de preset B activo con la opción de copiar los ajustes a A

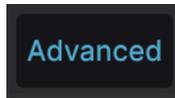
¡Cada Preset es en realidad dos Presets en uno! Utilizando los botones A y B, puedes cambiar entre dos conjuntos completamente diferentes de ajustes de los mandos para el Panel Principal y el Panel Avanzado. Estos se guardan dentro de cada preset.

Cuando A está activo, al hacer clic en **A > B** se copiarán los ajustes de A en B. Cuando B está activo, al hacer clic en **A < B** se copiarán los ajustes de B en A.



! Cuando editas ajustes en un preset y cierras tu proyecto DAW sin guardar el preset, los cambios serán recordados cuando vuelvas a abrirlo - pero serán recuperados en la ranura A. Eso significa que editar ajustes en la ranura B y cerrar tu DAW sin guardarlos moverá esos ajustes a la ranura A cuando vuelvas a abrir el proyecto - y la ranura B estará en blanco. ¡Guarda a menudo!

7.1.4. Botón Avanzado



Cerca de la esquina superior derecha de la barra de herramientas superior se encuentra el **Advanced Button**. Éste abre un panel desplegable de controles extra de [Macro \[p.63\]](#) y [Modulation \[p.60\]](#), y te da acceso a varias funciones extra en los módulos [Audio Path \[p.12\]](#) y el [Editor de Movimiento \[p.42\]](#).

7.2. Barra de herramientas inferior



Barra de herramientas inferior, lado izquierdo

La barra de herramientas inferior de la interfaz Efx MOTIONS se puede pensar en términos de mitades izquierda y derecha. A la izquierda está la pantalla de descripción de control, y a la derecha hay botones para varias funciones útiles.

7.2.1. Descripciones de Control

Filter Cutoff: Controls the filter cutoff frequency

Esta descripción de control aparece cuando se pasa el ratón por encima del control Filter Cutoff.

Al accionar cualquier mando, botón, icono u otro control o pasar el ratón por encima de él, aparecerá una breve descripción de su función en la esquina inferior izquierda.

7.2.2. Funciones de Utilidad

Bypass



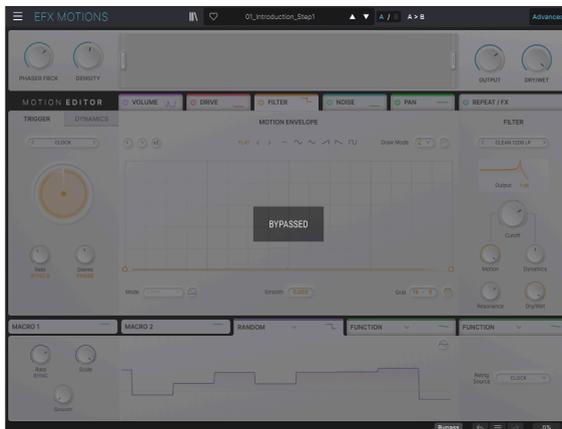
10%

Funciones de utilidad a la derecha de la barra de herramientas inferior

La esquina inferior derecha de la ventana del plug-in da acceso a útiles funciones globales.

7.2.2.1. Bypass

El botón **Bypass** anula por completo el plug-in Efx MOTIONS. Es útil para realizar comparaciones rápidas entre la señal seca y la procesada sin tener que bypassear el plug-in en el nivel DAW. Cuando está en bypass, la ventana del plug-in tiene este aspecto:



7.2.3. Deshacer, Rehacer e Historial

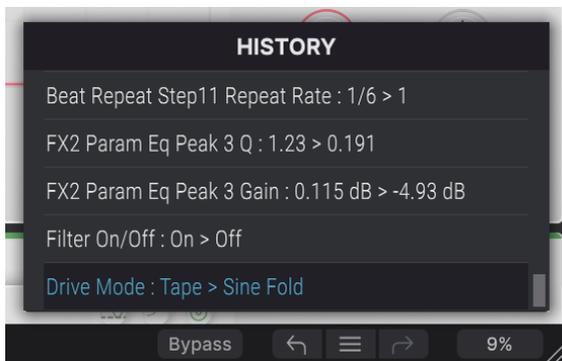
Al editar un plug-in, es muy fácil sobrepasar el punto óptimo de uno o más controles y preguntarse cómo volver al punto en el que estaba. Como todos los plug-ins de Arturia, Efx MOTIONS ofrece funciones completas de Deshacer, Rehacer e Historial para que siempre tengas una forma segura de volver atrás.

Utiliza las flechas izquierda (**Undo**) y derecha (**Redo**) para retroceder y avanzar un movimiento de control cada vez.

Haz clic en la flecha izquierda para volver al estado anterior a la edición más reciente que hayas realizado. Puedes hacer clic repetidamente para deshacer varias ediciones en orden temporal inverso.

Haz clic en la flecha derecha para rehacer la edición más reciente que hayas deshecho. Si ha deshecho varias, puedes hacer clic repetidamente para rehacerlas en orden cronológico anterior.

7.2.3.1. Historial



Haz clic en el botón central "hamburguesa" (tres líneas) para abrir la ventana Historial, como se muestra arriba. Esto proporciona una cuenta paso a paso de cada movimiento que ha hecho en Efx MOTIONS. Al hacer clic en un elemento de la lista, no sólo se vuelve a ejecutar ese movimiento, sino que el plug-in vuelve al estado general en el que se encontraba la primera vez que hizo ese movimiento.



Ten en cuenta que los ajustes de los controles A y B dentro de un preset tienen historiales de deshacer separados.

7.2.4. Medidor de CPU

En el extremo derecho se encuentra el **CPU Meter**, que muestra la carga total que Efx MOTIONS supone para la CPU de su ordenador. Dado que sólo se ocupa de este plug-in, no sustituye a las herramientas de medición de recursos de tu DAW.

7.2.4.1. Pánico



Al pasar el ratón sobre el medidor de la CPU se accede a la función PÁNICO

Pasa el ratón por encima del medidor de CPU y aparecerá la palabra **PANIC**. Haz clic para enviar un comando de desactivación de todos los sonidos que silencia cualquier sonido procesado a través de Efx MOTIONS. Este es un comando momentáneo, por lo que el sonido se reanuda si tu DAW sigue reproduciendo.

En el caso de que se produzca una fuga de audio grave (por ejemplo, de un efecto de retardo no relacionado que haya entrado en un bucle de realimentación), detén la reproducción de tu DAW y desactiva el plug-in causante del problema.

7.2.5. Redimensionar Manejo y Vista Máxima



Junto al medidor de la CPU aparece el botón Redimensionar.

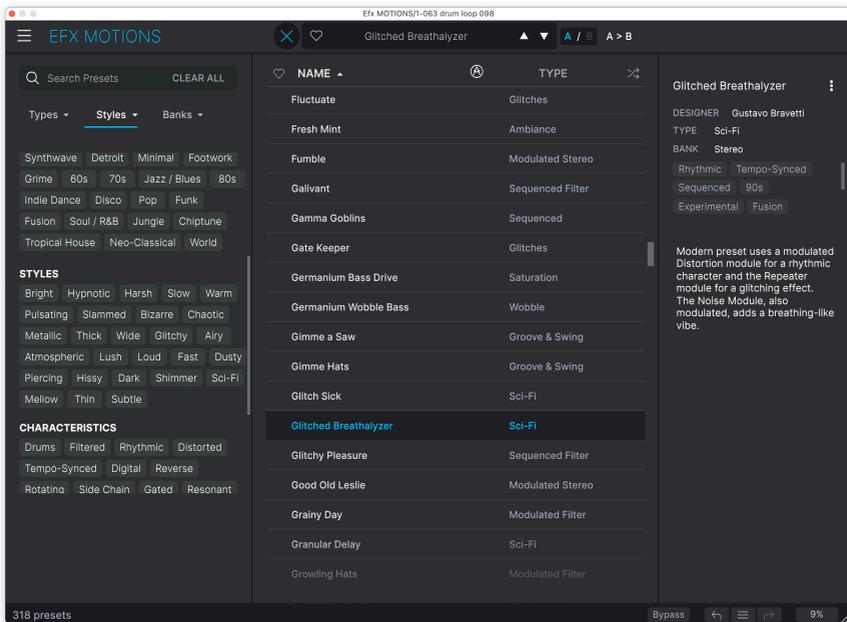


Haz clic en el icono Max View (las flechas azules) para restablecer el tamaño de la ventana.

Agarra y arrastra las líneas diagonales a la derecha del medidor de CPU para cambiar el tamaño de la ventana del plug-in Efx MOTIONS. Este es un atajo para cambiar rápidamente entre incrementos en el menú [Redimensionar ventana \[p.73\]](#). Cuando lo sueltes, la ventana del plug-in se ajustará al incremento de tamaño más cercano.

A veces, es posible que veas un botón con dos flechas azules diagonales (el botón Vista máx.) sobre el asa Redimensionar. Esto ocurre cuando, por alguna razón, el tamaño de la ventana no muestra todos los controles de Efx MOTIONS. Haz clic en él para restaurar la vista completa de los controles abiertos.

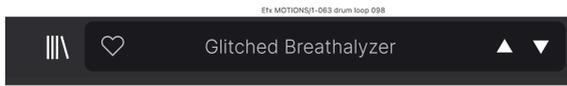
8. TRABAJANDO CON PRESETS



Efx MOTIONS te permite explorar, buscar y seleccionar presets desde una interfaz similar a un navegador dentro del plug-in. También puedes crear y guardar tus propios presets en el User Bank. Por supuesto, el estado de cualquier instancia del plug-in - incluyendo el preset actual - se guarda automáticamente al guardar el proyecto DAW, por lo que siempre puedes continuar donde lo dejaste.

En primer lugar, trataremos más a fondo las funciones de Preset de la barra de herramientas superior.

8.1. Panel de nombres de preset



El panel de nombres situado en la parte superior central se muestra siempre, tanto si estás en la vista principal de controles como en el Navegador de presets. Muestra el nombre del preset actual, obviamente, pero también ofrece otras formas de explorar y cargar presets. De nuevo, un icono de corazón marcado indica que te gusta un preset.

8.1.1. Las Flechas

Las flechas arriba y abajo situadas a la derecha del nombre del preset recorren los presets. Esto está limitado por los resultados de cualquier búsqueda activa en ese momento, es decir, las flechas sólo recorrerán esos presets. Por lo tanto, asegúrate de que no hay ninguna búsqueda activa si lo que quieres es recorrer todos los presets disponibles hasta que encuentres algo que te guste.

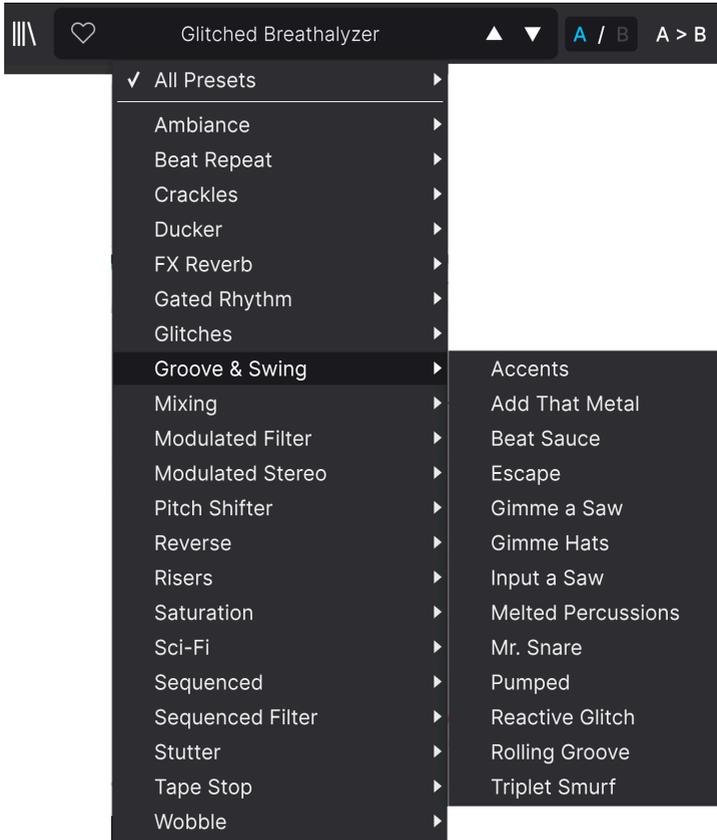
8.1.2. Navegador Rápido

Como se mencionó brevemente en el capítulo anterior, puedes pulsar sobre el nombre del Preset en el centro de la barra de herramientas superior para que aparezca un Navegador Rápido desplegable de Presets. La primera opción de este menú se llama All Presets, y muestra un submenú con literalmente todos los presets del banco actual:

Glitched Breathalyzer	Hit Kick Repeater	Divide Drums	Highs and Lows	Querty Payer	Sweeper
✓ All Presets	2 Bars Riser	DV Phaser	Hot Bass Resonator	Rain Trigger	Swirl
	Slic3r	DrB Double	Huge Swirl	Raising Start	Swirling Machines
	8 Bar Bulder	Double Trouble	I Think	Random Resonances	Talking Sines
	808 Control	Draced Beat Mangle	Inner Trip	Reactive Glitch	Tap Oscilloscope Control
	808 Movement	Dril Guitar	Insects & Saw	Reactive Texture	Tap Stop 2 Bars Long
		Drop the One	Insects Table	Reactive Tremolo	Tap Stop 2 Bars Short
	Ambulance	Drum & Bass Repeat	Iron Bird	Reorganize	Tap Stop 4 Bars Long
	Beat Repeat	Drum Layering	Jankey Chorus	Repeat 8m	Tap Stop 4 Bars Short
	Crackles	Drum Stereo Stretch	Jangle	Repeat After Me	Tap Stop 8 Bars Long
	Ducker	Dualing Euclids	Juice The 90s	Reso Riser	Tap Stop 8 Bars Short
	FX Reverb	Duck & Swirl	Keeps Trying	Resonant Steps	Tester
	Glated Rhythm	Dynamic Distortion	Kick Snare Sidechain	Reverse Eight Note	The Big Wave
	Glitches	EDM Multi-Smash	Lead Triangler	Reverse Half Bar	The Hive
	Groove & Swing	Electro Guitar	LFO Uplifter Riser	Reverse Mirror	Tight Synopses
	Mixing	Env Seq Sidechain	Lo-Fi Bass	Reverse Quarter Note	Tralipse
	Modulated Filter	Epic Octahave	Lo-Fi Piano	Reversed	Trance Gate 1
	Modulated Stereo	Escape	Locomotive Trigger	Reverser	Trance Gate 1
	Pitch Shifter	Escape	Loop Spice	Rhythmic Exciter	Trance Gate 3
	Reverse	Escher Resonances	Lush Random Resonances	Riff On The Edge	Trance Gate 4
	Risers	Ethereal Texture	Mad Eggs & Guimbarde	Ringing Sweep	Trance Gate 5
	Saturation	Eucledian Accents	Mad Taps	Rip Tap	Trance Gate 6
	Split	Eucledian House Triggers	Mad Taps	Riser Maker	Trance Vocal
	Sequenced	Expedition	Mad Taps	River Tapes	Transient Enhancer
	Sequenced Filter	External Transient Sidechain	Mad Taps	Robot Companion	Transient Stress
	Slutter	Falling Up	Make It Full Of Stars	Rolling Groove	Transient Suences
	Tap Stop	Fast Verc	Maneuver	Rotary	Traverse
	Wobble	Feed Me Pad	Master Of Rings	Rotating FX Wheel	Tremolo Pultation
		Filths And Octaves	Meander	Rotating FX Wheel	Tremolo TranceGlide
		FJ Terre Mashop	Megachorus	Rummage	Trillance Gate
		Filaded Parner	Melted Percussions	Rhythmic Photobomb	Triple Stage Maximizer
		Fluctuate	MIDI Triggered Sidechain	Sleaz and Bass	Triple Stage Maximizer
		Fresh Mint	Modern Compression	Scamper	Triple Smurf
		Buddy Beats	Mx. Snare	Scary Shimmer	Tumble
		Camel Sacart	Galvans	Scurry	Tuff
		Capturing Glimmers	Gamma Goblins	Scuttle	Twisted Wobble
		Chance Of Glitch	Gate Keeper	Self Osc FX	Ultra Phase
		Circulate	Germanium Bass Drive	Sharks	Underlow
		Classic Wobble	Germanium Wobble Bass	Sidechain My Heart	Undulate
		Clean Bass & Transients	Gimme & Saw	Sidechain Brake Stop	Unstable Pan
		Clock Deep Sidechain	Gimme Hats	Simple Gate	Unsynced Pad Enhancer
		Clock Short Sidechain	Glitch Slick	Simple Sidechain	Very Normal Trance Gate
		Glod Sidechain	Glitch Slick	Sidechain My Heart	Vibrant Gates
		Commute	Glitchy Pleasure	Sixtite	Violet Drive
		Complementary	Good Old Leslie	Order Matters	Vocal Big & Uhnitrusive Verb
		Cortagious Laughter	Grainy Day	Over The Top Riser	Vocal Slutter
		Cotton Reflect	Grainy Day	Overton	Walker
		Crack The Fizz	Growing Hats	Pad Like It's 97	Wander
		Crunch Pattern	Grumpy Morning	Pad Maker	Washed Out Sweeps
		Crystal Echoes	Half-Time	Pad Texturiser	Waver
		Damp Centre Pan	Half-Time & Drop	Passive Aggressive	We Don't Down
		Dance	Half-Time Se Quencer	Prank Walk	Weighted Snare Glitch
		Dark Gate	Half-Time Simple	Piano Motion	Wide Fragments
		Death Stranding	Half-Time Tape	Pitch Reps	Wide Half-Time
		Decelerating Reflections	Harmonizer	PiD	Windows Liker
		Deconstructor	Hat Rolls 1	Plunge	Wobble Decay
		Default	Hat Rolls 2	Polymeric	Wobbly Wobly
		Demo Filter	Hat Rolls 3	Polyrhythmic Tremolo	Wonky Ball
		Desert Run	Hat Rolls 4	Power Up	Worm Tape
		Destruction Hybrids	Hat Rolls 5	Precession	Wobble
		Deteriorate	Hat Rolls 6	Propel	Wow It Sings
		Diminished	Hat Rolls 7	Pumped	Write
		Dirty Pumped Glitch	Hat Rolls 8	Pumping Verb	Wubst
		Dirty Riser	Heavy 808	Quacko Bay	Supa Shanker
		Diverge	High Pass Partout	Quiver	Surreal Hit

Todos los presets

Debajo hay opciones que corresponden a los [Tipos \[p.84\]](#). Cada una de ellas muestra un submenú con todos los presets de su tipo:



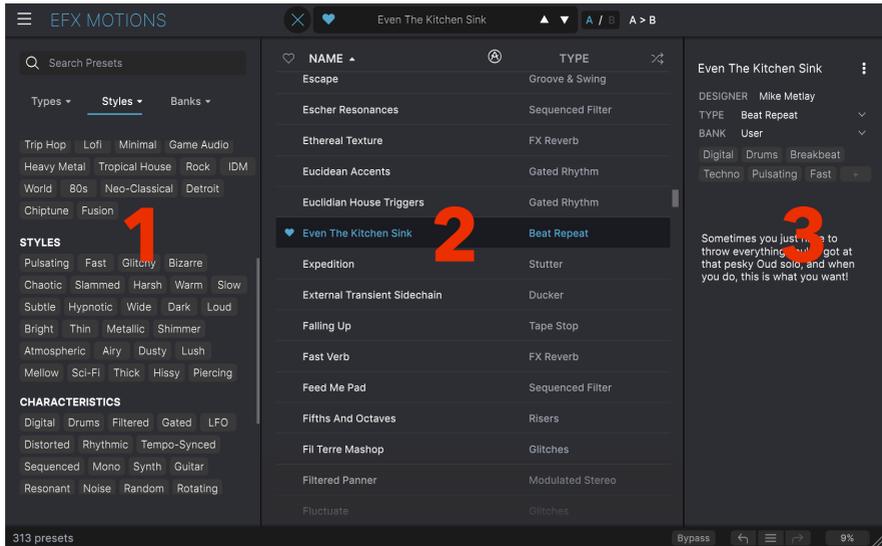
Al seleccionar Modulación en el menú desplegable se muestran todos los presets de este tipo.

A diferencia de las flechas arriba y abajo, el submenú "All Presets" es independiente de los criterios de búsqueda: simplemente muestra todas los presets disponibles. Lo mismo ocurre con las opciones de Tipo debajo de la línea, que siempre incluyen todos los presets de ese Tipo.

8.2. El Navegador de Presets

Haga clic en el icono "libros en una estantería" (cuatro líneas verticales e inclinadas) de la barra de herramientas superior para acceder al Navegador de Presets. Cuando el Navegador de Presets está abierto, el icono se convierte en una gran X, y se utiliza para cerrar el Navegador cuando haya terminado.

Las tres áreas principales del Navegador de Presets son las siguientes:

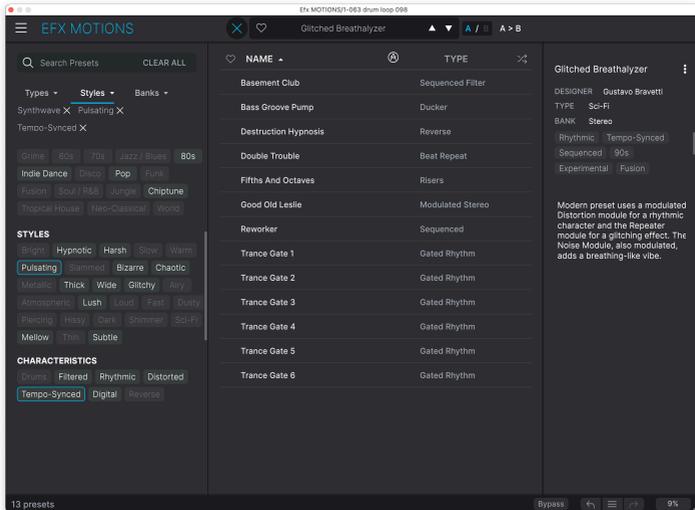


Número	Area	Descripción
1.	Buscar [p.83]	Busca presets por entrada de texto con filtros para Tipo, Estilo y Banco:
2.	Panel de Resultados [p.87]	Muestra los resultados de la búsqueda, o todos los presets si no hay criterios de búsqueda activos.
3.	Información de Preset [p.89]	Muestra los detalles del preset; puede editar los detalles de los presets del banco de usuario.

8.3. Búsqueda de Presets

Haz clic en el campo Buscar de la parte superior izquierda e introduce cualquier término de búsqueda. El navegador filtrará tu búsqueda de dos maneras: Primero, simplemente por coincidencia de letras en el nombre del preset. En segundo lugar, si el término de búsqueda se aproxima al de un [Tipo o Estilo \[p.84\]](#) incluirá también los resultados que se ajusten a esas etiquetas.

El panel de resultados mostrará todos los presets que se ajusten a su búsqueda. Haz clic en el texto **CLEAR ALL** para borrar los términos de búsqueda.

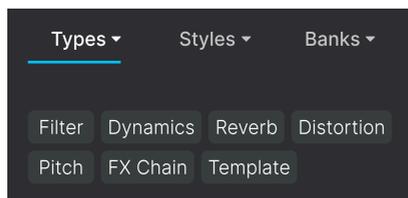


Filtrar escribiendo el texto ("Leslie") en el campo Buscar

8.3.1. Utilizar etiquetas como filtro

Puedes limitar (y a veces ampliar) tu búsqueda utilizando diferentes *etiquetas*. Hay dos tipos de etiquetas: **Tipos** y **Estilos**. Puedes filtrar por una, por otra o por ambas.

8.3.1.1. Tipos



Los tipos son categorías de efectos de audio: filtro, distorsión, modulación, etc. Con la barra de búsqueda despejada, haz clic en el desplegable **Tipos** para que aparezca la lista de tipos. Los tipos a veces incluyen subtipos (especialmente en los plug-ins de efectos Arturia más complejos) pero Efx MOTIONS es relativamente simple, por lo que Rotator es el tipo principal que verás.

El orden de visualización de las columnas Nombre y Tipo puede invertirse pulsando los botones de flecha situados a la derecha de sus títulos.

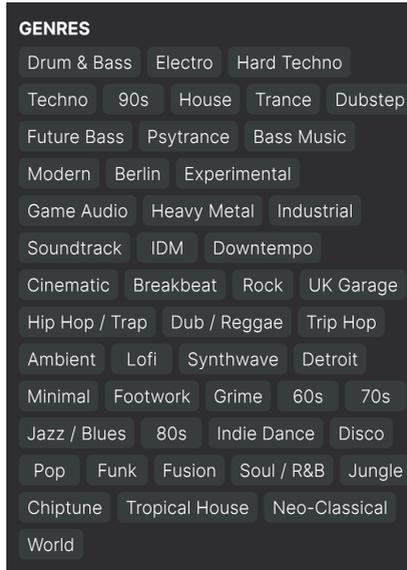


♪ Puedes especificar el tipo cuando [guardas un preset \[p.72\]](#). Ese preset aparecerá entonces en las búsquedas en las que hayas seleccionado ese tipo.

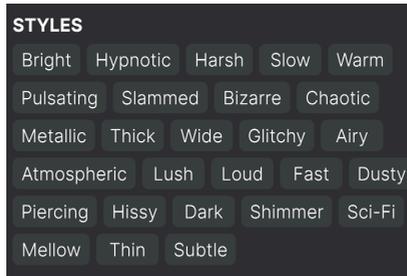
8.3.1.2. Estilos

Los estilos son, bueno... exactamente eso. Esta área, a la que se accede mediante el botón **Styles**, tiene otras tres subdivisiones:

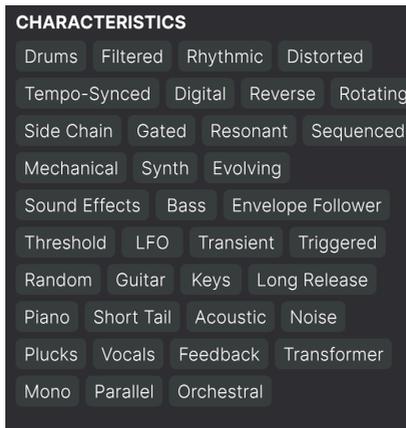
- *Genres*: Géneros musicales identificables como Ambient, Bass Music, Industrial, etc.:



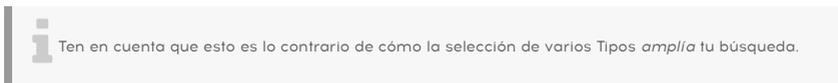
- *Estilos*: "vibe" general como por ejemplo Bizarre, Metallic, Slammed, etc.:



- *Características*: Cualidades de audio aún más detalladas como Filtrado, Resonante, Mecánico, Ruido y más:



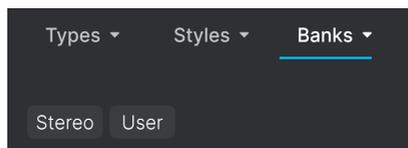
Haz clic en cualquiera de ellas y los resultados mostrarán sólo los presets que coincidan con esa etiqueta. Fíjate en que cuando seleccionas una etiqueta, otras etiquetas aparecen en gris y dejan de estar disponibles. Esto se debe a que el navegador está *estrechando* su búsqueda mediante un proceso de eliminación.



Si deseleccionas cualquier etiqueta, la eliminará y ampliará la búsqueda sin tener que empezar de nuevo. También puede borrar la etiqueta haciendo clic en la X situada a la derecha de su texto, que aparece en la parte superior.

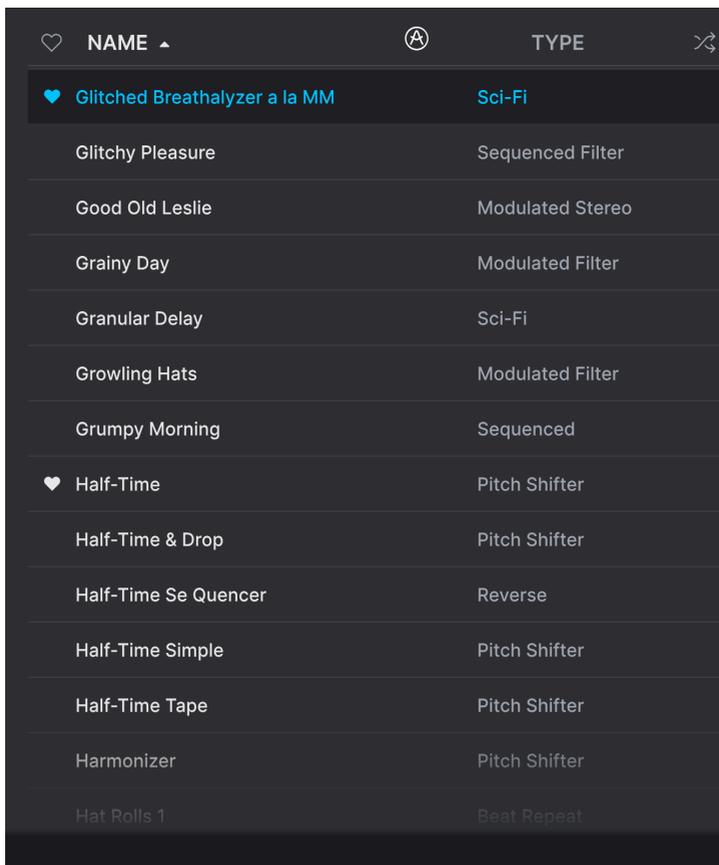
Ten en cuenta que puedes buscar por una cadena de texto, por Tipos y Estilos, o por ambos, y que la búsqueda se irá reduciendo a medida que introduzcas más criterios. Si haces clic en **CLEAR ALL** en la barra de búsqueda, se eliminarán todos los filtros de Tipos y Estilos, así como cualquier entrada de texto.

8.3.2. Bancos



A la derecha de los desplegados **Tipos** y **Estilos** está el desplegable **Bancos**, que te permite hacer tu búsqueda (utilizando todos los métodos anteriores) dentro de los Bancos de Fábrica o de Usuario.

8.4. El panel de Resultados



NAME ▲	TYPE
♥ Glitched Breathalyzer a la MM	Sci-Fi
Glitchy Pleasure	Sequenced Filter
Good Old Leslie	Modulated Stereo
Grainy Day	Modulated Filter
Granular Delay	Sci-Fi
Growling Hats	Modulated Filter
Grumpy Morning	Sequenced
♥ Half-Time	Pitch Shifter
Half-Time & Drop	Pitch Shifter
Half-Time Se Quencer	Reverse
Half-Time Simple	Pitch Shifter
Half-Time Tape	Pitch Shifter
Harmonizer	Pitch Shifter
Hat Rolls 1	Beat Repeat

La zona central del navegador muestra los resultados de la búsqueda, o simplemente una lista de todos los presets del banco si no hay ningún criterio de búsqueda activo. Basta con hacer clic en el nombre de un preset para cargarlo

8.4.1. Clasificación de Presets

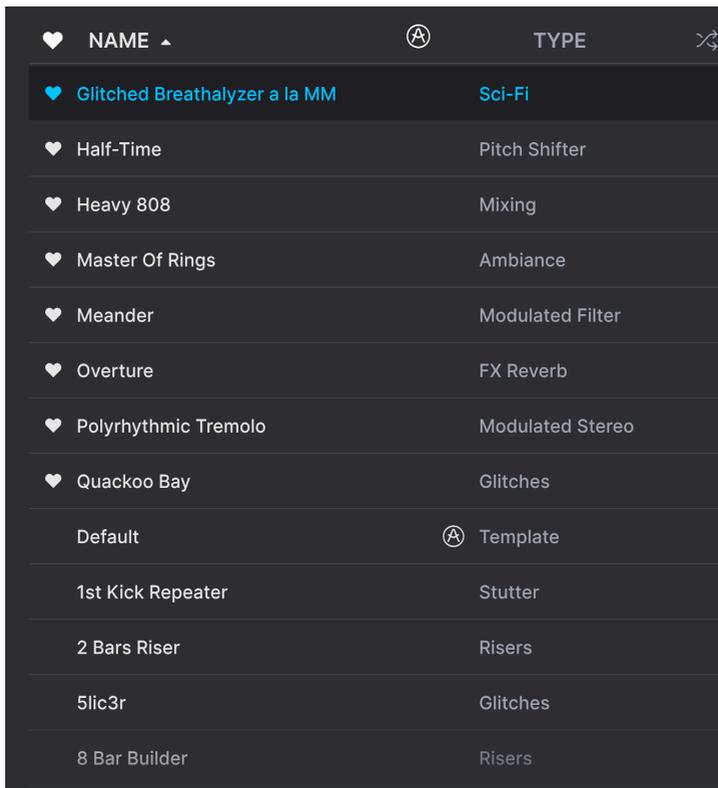
Haz clic en el encabezado **NAME** en la primera columna de la lista de Resultados para ordenar la lista de resultados de Presets en orden alfabético ascendente o descendente.

Haz clic en el encabezado **TYPE** de la segunda columna para hacer lo mismo por Tipo.

8.4.2. Presets que me gustan

A medida que exploras y creas presets, puedes marcarlos como "Me gusta" haciendo clic en el icono del corazón que aparece junto a sus nombres. (Este icono también aparece en el panel de nombres de presets de la barra de herramientas superior). [Panel de nombres de preset \[p.80\]](#).

Si haces clic en el icono del corazón, todos los presets que te gusten aparecerán en la parte superior de la lista de resultados, como se muestra aquí:

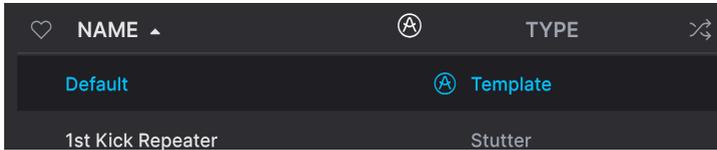


 NAME ▲		TYPE	
 Glitched Breathalyzer a la MM		Sci-Fi	
 Half-Time		Pitch Shifter	
 Heavy 808		Mixing	
 Master Of Rings		Ambiance	
 Meander		Modulated Filter	
 Overture		FX Reverb	
 Polyrhythmic Tremolo		Modulated Stereo	
 Quackoo Bay		Glitches	
Default		Template	
1st Kick Repeater		Stutter	
2 Bars Riser		Risers	
5lc3r		Glitches	
8 Bar Builder		Risers	

Un icono de corazón marcado indica un preset que ha gustado. Un contorno indica un preset que (aún) no ha gustado. Haz clic de nuevo en el corazón de la parte superior de la lista para volver a su estado anterior.

8.4.3. Presets de Fábrica Destacados

Los presets acompañados del logo de Arturia son creaciones de fábrica que creemos que realmente muestran las capacidades de Efx MOTIONS.



Al hacer clic en el icono de Arturia situado en la parte superior del panel de resultados, todos los presets destacados aparecen en la parte superior de la lista.

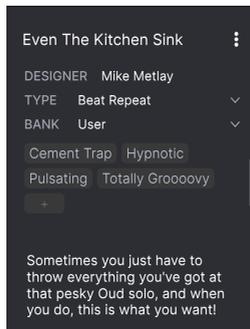
8.4.4. Botón de Reproducción Aleatoria



Este botón reordena aleatoriamente la lista de presets. A veces puede ayudarte a encontrar el sonido que buscas más rápidamente que desplazándote por toda la lista.

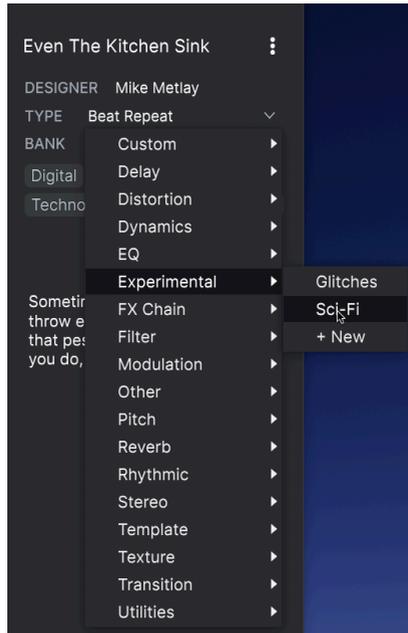
8.5. Sección de Información Sobre Presets

La parte derecha de la ventana del navegador muestra información específica sobre cada preset.



Para los presets en el banco de usuario (como resultado de una operación *Guardar como*), puedes introducir y editar la información en la sección de información del preset y se actualizará en tiempo real. Esto incluye el diseñador (autor), Tipo, todas las etiquetas de Estilo, e incluso una descripción de texto personalizada en la parte inferior.

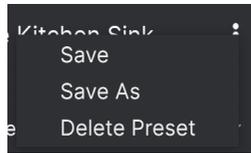
Para realizar los cambios deseados, puedes escribir directamente en los campos de texto o utilizar uno de los menús desplegables para cambiar el Banco o el Tipo. Como se muestra aquí, también puedes utilizar un menú jerárquico para seleccionar el Tipo o incluso crear un nuevo Tipo o Subtipo.



i Los cambios de tipos y estilos que realices aquí se reflejarán en las búsquedas. Por ejemplo, si eliminas la etiqueta de estilo "Luminoso" de un preset y luego lo guardas, no aparecerá en futuras búsquedas de presets luminosos.

8.5.1. Menú Rápido de Información Sobre Presets

Al hacer clic en el icono con tres puntos verticales, aparece un menú rápido para las operaciones Guardar, Guardar como y Eliminar preset:



Para los sonidos de los bancos de fábrica, sólo está disponible **Save As**.

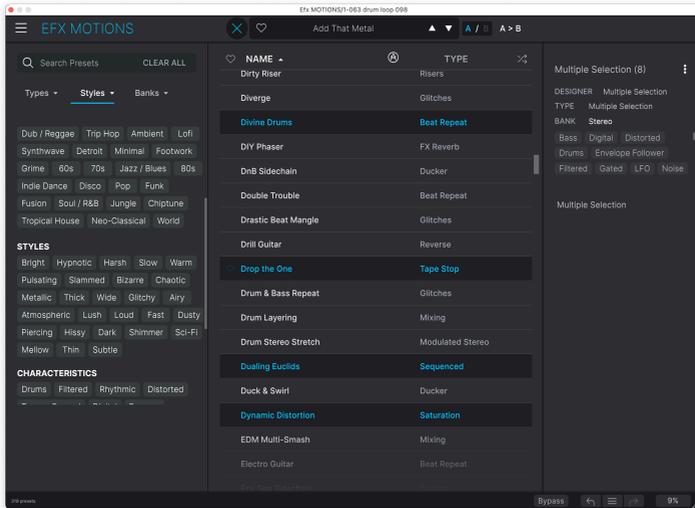
8.5.2. Editar Estilo

También puedes crear tus propias etiquetas de Estilo para ayudar a refinar las búsquedas según los criterios que más te interesen. Si haces clic en el icono + de la lista del panel de información de presets, se abrirá el panel Editar estilo, donde podrás crear tantas etiquetas nuevas como necesites:



8.5.3. Edición de Información para varios Presets

Es fácil editar información como Tipos, Estilos, nombre del diseñador y descripción de texto de varios presets al mismo tiempo. Sólo tienes que mantener pulsada la tecla CMD (macOS) o CTRL (Windows) y hacer clic en los nombres de los presets que quieras cambiar en la lista de resultados. A continuación, introduce los comentarios, cambia el Banco o Tipo, etc., y guarda.



9. CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE

En consideración al pago de la cuota de Licencia, que es una parte del precio que usted pagó, Arturia, como Licenciante, le concede a usted (referido como 'Licenciatario' de ahora en adelante) un derecho no exclusivo a usar esta copia del plug-in Efx MOTIONS (referido como 'SOFTWARE' de ahora en adelante).

Todos los derechos de propiedad intelectual del software pertenecen a Arturia SA (en adelante, "Arturia"). Arturia sólo le permite copiar, descargar, instalar y utilizar el software de conformidad con los términos y condiciones del presente Contrato.

El producto contiene una activación del producto para protegerlo contra copias ilegales. El software OEM sólo puede utilizarse previo registro. Se requiere acceso a Internet para el proceso de activación.

Los términos y condiciones para el uso del software por usted, el consumidor, aparecen a continuación. Al instalar el software en su ordenador, usted acepta estos términos y condiciones. Por favor, lea atentamente el siguiente texto en su totalidad. Si no aprueba estos términos y condiciones, no debe instalar este software y debe proceder a devolverlo al lugar donde lo adquirió inmediatamente o en un plazo máximo de 30 días, a cambio del reembolso del precio de compra. Su devolución debe incluir todos los materiales escritos, todo el embalaje en un estado intacto y el hardware adjunto.

1. Propiedad del software Arturia conservará la titularidad total y completa del SOFTWARE grabado en los discos adjuntos y de todas las copias posteriores del SOFTWARE, independientemente del soporte o forma en que puedan existir los discos originales o las copias. La Licencia no es una venta del SOFTWARE original.

2. Concesión de la Licencia Arturia le concede una licencia no exclusiva para el uso del software de acuerdo con los términos y condiciones de este Contrato. Usted no podrá arrendar, prestar o sublicenciar el software.

El uso del software dentro de una red en la que exista la posibilidad de un uso múltiple simultáneo del programa, es **ilegal**.

Tiene derecho a realizar una copia de seguridad del software que sólo podrá utilizar con fines de almacenamiento.

Usted no tiene derecho a utilizar el software más allá de los derechos limitados que se especifican en el presente Contrato. Arturia se reserva todos los derechos no concedidos expresamente.

3. Activación del software Arturia podrá utilizar una activación obligatoria del software y un registro obligatorio del software OEM para el control de licencias con el fin de proteger el software contra copias ilegales. Si no hace clic para aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará.

En ese caso, el producto, incluido el software, sólo podrá devolverse en los 30 días siguientes a la compra del producto. En caso de devolución, no será de aplicación una reclamación conforme al artículo 11.

4. Asistencia, ampliaciones y actualizaciones tras el registro del producto. Sólo podrá recibir soporte, mejoras y actualizaciones tras el registro del producto. El soporte se proporciona únicamente para la versión actual y para la versión anterior sólo durante un año tras la publicación de la versión más reciente. Arturia puede modificar y ajustar parcial o totalmente la naturaleza del soporte (línea directa, foro en el sitio web, etc.), las mejoras y las actualizaciones en cualquier momento.

El registro del producto es posible durante el proceso de activación o en cualquier momento posterior a través de Internet. Durante este proceso, se le pedirá que acepte el almacenamiento y uso de sus datos personales (nombre, dirección, contacto, dirección de correo electrónico y datos de licencia) para los fines especificados anteriormente. Arturia también podrá transmitir estos datos a terceros, en particular a sus distribuidores, con fines de asistencia y para verificar el derecho a una mejora o actualización.

5. Prohibición de desagregación El software suele contener varios archivos diferentes que garantizan la funcionalidad completa del software en su configuración predeterminada. El software puede utilizarse como un único producto. No es obligatorio utilizar o instalar todos los componentes del software.

No debe disponer los componentes del software de una nueva forma y desarrollar una versión modificada del software o un nuevo producto como resultado. La configuración del software no debe modificarse con fines de distribución, cesión o reventa.

6. Cesión de derechos Usted podrá ceder todos sus derechos de uso del software a otra persona únicamente si (a) usted cede a la otra persona lo siguiente: (i) el presente Contrato, y (ii) el software o hardware suministrado con el software, posteriormente empaquetado o preinstalado, incluidas todas las copias, mejoras, actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores, que otorgaban derecho a una actualización o mejora sobre este software, (b) no conserve las mejoras, actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores de este software, y (c) el destinatario acepta los términos y condiciones de este Acuerdo, así como otras normativas según las cuales usted adquirió una licencia de software válida.

La devolución del producto debido a la no aceptación de los términos y condiciones de este Acuerdo, por ejemplo, la activación del producto, no será posible tras esta reasignación de derechos.

7. Mejoras y actualizaciones Para poder utilizar una actualización o mejora del software, deberá disponer de una licencia válida para una versión anterior o inferior del software. Al transferir esta versión anterior o más inferior del software a terceros, no se aplicará el derecho a utilizar la mejora o actualización del software.

La adquisición de una mejora o actualización no conlleva en sí misma el derecho a utilizar el software.

El derecho de soporte sobre una versión anterior o inferior del software expira con la instalación de una mejora o actualización.

8. Garantía limitada Arturia garantiza que los discos en los que se suministra el software están libres de defectos de materiales y mano de obra en condiciones normales de uso durante un periodo de treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Su recibo sirve como prueba de la fecha de compra. Cualquier garantía implícita sobre el software está limitada a treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que es posible que la limitación anterior no se aplique en su caso. Todos los programas y materiales que los acompañan se proporcionan "tal cual", sin garantía de ningún tipo. Usted asume todo el riesgo en cuanto a la calidad y el rendimiento de los programas. En caso de que el programa resulte defectuoso, usted asume el coste total de todos los servicios, reparaciones o correcciones necesarios.

9. Remedios La responsabilidad total de Arturia y el recurso exclusivo del Usuario consistirán, a elección de Arturia, en (a) la devolución del precio de compra, o (b) la sustitución del disco que no cumpla con la Garantía Limitada y que sea devuelto a Arturia con una copia de su recibo. Esta Garantía limitada quedará anulada si el fallo del software se ha producido como consecuencia de un accidente, abuso, modificación o aplicación incorrecta. Cualquier software de sustitución estará garantizado durante el resto del periodo de garantía original o treinta (30) días, o la opción que sea más larga.

10. Ausencia de otras garantías Las garantías anteriores sustituyen a cualquier otra garantía, expresa o implícita, incluidas, entre otras, las garantías implícitas de valor comercial e idoneidad para un fin determinado. Ninguna información o consejo oral o escrito proporcionado por Arturia, sus concesionarios, distribuidores, agentes o empleados creará una garantía ni aumentará en modo alguno el alcance de esta garantía limitada.

11. No responsabilidad por daños consecuenciales Ni Arturia ni ninguna otra persona involucrada en la creación, producción o entrega de este producto será responsable de ningún daño directo, indirecto, consecencial o incidental derivado del uso o de la imposibilidad de uso de este producto (incluyendo, sin limitación, daños por pérdida de beneficios empresariales, interrupción de negocio, pérdida de información empresarial y similares), incluso si Arturia fue advertida previamente de la posibilidad de tales daños. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita o la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que la limitación o exclusiones anteriores pueden no aplicarse en su caso. Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y también puede tener otros derechos que varían de un estado a otro