

MANUAL DEL USUARIO

_SYNTHX V

ARTURIA

_The sound explorers

Agradecimientos especiales

DIRECCIÓN

Frédéric Brun

GESTIÓN DE PROYECTOS

Pierre-Lin Laneyrie

GESTIÓN DE PRODUCTOS

Cédric Coudyser (líder) Christophe Luong

DESARROLLO

Gonçalo Bernardo (líder)	Patrick Perea	Valentin Foare	Mauro De Bari
Baptiste Aubry	Stéphane Albanese	Timothée Behety	Geoffrey Gormond
Mathieu Nocenti	Fabien Meyrat	Samuel Limier	Marius Lasfargue
Raynald Dantigny	Samuel Lemaire	Fanny Roche	Marc Antigny
Corentin Comte	Pauline Alexandre	Rasmus Kürstein	Loris De Marco
Marie Paull	Nathan Graule	Kevin Arcas	Andrea Coppola
Alexandre Adam	Valentin Bonhomme	Alessandro De Cecco	Pierre-Hugo Vial
Yann Burrer	Davide Gioiosa	Hugo Caracalla	Cyril Lepinette

DISEÑO

Edouard Madeuf	Cédric Coudyser	Paul Erdmann
Callum Magill	Christophe Luong	Shaun Ellwood
Pierre Pfister	Maxence Berthiot	Morgan Perrier

DISEÑO DE SONIDO

Lily Jordy (lead)	Florian Marin	Maxime Audfray
Jean-Michel Blanchet	Quentin Feuillard	Martin Rabiller

GARANTÍA DE CALIDAD

Félix Roux (lead)	Bastien Hervieux	Arthur Peytard	Benjamin Renard
Anthony Le Cornec	Aurélien Mortha	Roger Schumann	Nicolas Naudin
Germain Marzin	Julien Viannenc	Nicolas Stermann	Rémi Pelet
Matthieu Bosshardt	Adrien Soyer	Enrique Vela	

MANUAL DEL USUARIO

Stephen Fortner (author)	Félicie Khenkeo	Holger Steinbrink (Alemán)	Ana Artalejo (Español)
Jimmy Michon	Charlotte Métails (Francés)	Minoru Koike (Japonés)	

TUTORIAL EN LA APP

Gustavo Bravetti

PRUEBAS BETA

Sean Weitzmann	Rodrigues	Ken Flux Pierce	George Ware
Andrew Macaulay	Gustavo Bravetti	Paolo "Apollo" Negri	Yann SNK
Davide Puxeddu	Chuck Capsis	Bastiaan Barth (Solidtrax)	Raphael Cuevas
Marco "Koshdukal" Correia	Gary Morgan	Abstrakt Music Lab	Mateo Relief vs MISTER X5
Chuck Zwickly	Jay Janssen	Paul Steinway	
Terry Marsden	Jeffrey Cecil	T.J. Trifeletti	
Fernando Manuel	Richard Courtel	Mark Gijsman	

© 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 ningún compromiso por parte de Arturia. El software descrito en este manual se proporciona bajo los términos de un acuerdo de licencia o un acuerdo de no divulgación. El acuerdo de licencia del software especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma o para cualquier propósito que no sea el uso personal del comprador sin el permiso escrito de ARTURIA S.A.

Todos los demás productos, logotipos 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: 10 December 2024

¡Gracias por comprar Synthx V!

Este manual cubre las características y el funcionamiento del **Synthx V** de Arturia, una emulación del raro y venerado sintetizador polifónico programable Elka Synthex.

▣**Asegúrate de registrar tu software lo antes posible!** Al comprar Synthx V, se te enviaron por correo electrónico un número de serie y un código de desbloqueo. Son necesarios durante el proceso de registro en línea.

Mensajes especiales

Especificaciones sujetas a cambios:

La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de su impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho a cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin previo aviso ni obligación de actualizar el hardware o el software que se haya adquirido.

IMPORTANTE:

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

Si sufres pérdida de audición o pitidos en los oídos, debes consultar a un audiólogo.

ADVERTENCIA DE EPILEPSIA - léela antes de utilizar Synthx V

Algunas personas son susceptibles de sufrir crisis epilépticas o pérdida de conciencia cuando se exponen a determinadas luces intermitentes o patrones luminosos en la vida cotidiana. Esto puede ocurrir incluso si la persona no tiene antecedentes médicos de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si tú o alguien de tu familia habéis tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (convulsiones o pérdida de conciencia) al exponeros a luces intermitentes, consulta a tu médico antes de utilizar este software.

Interrumpe el uso y consulta a tu médico *inmediatamente* si experimentas alguno de los síntomas siguientes mientras utilizas este software: mareos, visión borrosa, espasmos oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación o cualquier movimiento involuntario o convulsión.

Precauciones de uso

- No te sitúes demasiado cerca de la pantalla
- Siéntate a una buena distancia de la pantalla
- Evita utilizarlo si estás cansado o has dormido poco
- Asegúrate de que la habitación está bien iluminada
- Descansa al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de uso

Introducción

¡Enhorabuena por la compra de Arturia Synthx V!

Como con todos nuestros productos, creemos en ofrecer lo mejor de ambos mundos en un solo paquete y dejarte elegir cómo quieres utilizarlo. El Synthx V ofrece todo el sonido y las funciones del Synthex, un sintetizador polifónico clásico diseñado por Mario Maggi y producido por la empresa italiana de órganos Elka entre 1981 y 1985. Aunque infravalorado en su momento, en algunos aspectos superó a sus competidores estadounidenses y japoneses más conocidos.

Synthx V te ofrece todo el sonido y las funciones del original, con ventajas añadidas como la integración con DAW y más voces polifónicas. ¡Estamos impacientes por escuchar las aventuras sónicas que emprenderás con él!

Paz, amor y música,

El equipo de Arturia

No dejes de visitar el sitio web www.arturia.com para obtener información sobre el resto de nuestros magníficos instrumentos de hardware y software. Se han convertido en herramientas indispensables e inspiradoras para músicos de todo el mundo.

Tabla de contenidos

1. TE DAMOS LA BIENVENIDA A SYNTHX V!	4
1.1. El Elka Synthex original	5
1.1.1. Por qué el Synthex era diferente	6
1.1.2. Palabras de Wiffen	7
1.2. ¿Por qué el Synthx V?	8
1.2.1. Resumen de funciones del Synthx V	8
2. ACTIVACIÓN Y PRIMERA PUESTA EN MARCHA	10
2.1. Registra, activa e instala Synthx V	10
2.2. Configuración inicial para uso autónomo	11
2.2.1. Ajustes de audio y MIDI: Windows	11
2.2.2. Ajustes de audio y MIDI: macOS	13
2.2.3. Utilizar Synthx V como plug-in	14
2.3. Tocando Synthx V por primera vez	15
3. EL PANEL PRINCIPAL	16
3.1. Comportamientos habituales	17
3.1.1. Ventanas emergentes de valores	17
3.1.2. Descripciones de parámetros	17
3.1.3. Ajustes preciso	17
3.1.4. Doble clic por defecto	18
3.2. Control por capas	18
3.2.1. Selección de capas	18
3.2.2. Edición de capas	18
3.2.3. Modo capas	18
3.3. Osciladores	19
3.3.1. Octava y transposición	19
3.3.2. Selección de forma de onda	19
3.3.3. Modulación en anillo	20
3.3.4. Sincronización dura	20
3.3.5. Volúmen	21
3.4. Generador de ruido	21
3.5. Filtro multimodo	22
3.5.1. Modos de filtro	23
3.6. Envoltentes	23
3.7. LFO por capas	24
3.7.1. Formas de onda del LFO	25
3.7.2. Reinicio del LFO	25
3.7.3. Destinos del LFO	25
3.7.4. Sincronización de tiempo del LFO	26
3.8. LFO principal	26
3.8.1. Sincronización de tiempo del LFO principal	27
3.9. Efecto Chorus	27
3.10. Glide/Portamento	28
3.10.1. El Glide puede afectar al filtro	28
3.11. Unisono	29
3.12. Pan/Volúmen	29
3.12.1. Estéreo en el original Synthex	30
3.13. Dispersión	30
3.14. Sección principal	31
3.15. Controles de teclado	31
3.15.1. Controles Multi-Arp	31
3.15.2. Ruedas de pitch-bend y modulación	32
3.16. Teclado en pantalla	32
3.16.1. Tocar desde el teclado de un ordenador	32
4. MULTI-ARP	33
4.1. Ajustes globales	33
4.1.1. Los presets Multi-Arp	34
4.1.2. Sincronización de velocidad y tiempo	34
4.1.3. El tiempo de gate global	35
4.1.4. Escalas	35
4.2. Ajustes por componente	36

4.2.1. La sección Arp.....	37
4.2.2. La sección de ritmo.....	39
4.2.3. La sección de notas.....	42
4.3. Visualizador global.....	43
4.4. Uso externo del Multi-Arp.....	43
5. EFECTOS.....	44
5.1. Enrutamiento de efectos.....	44
5.2. Seleccionar un efecto.....	45
5.2.1. Copia de efectos.....	45
5.2.2. Reorganización de efectos.....	46
5.3. Presets de efectos.....	46
5.4. Tipos de efectos.....	46
5.4.1. On/Off.....	47
5.4.2. Mezcla Dry/Wet.....	47
5.4.3. Sincronización del tempo de los efectos.....	47
5.4.4. Reverb.....	48
5.4.5. Delay.....	49
5.4.6. Eco de cinta.....	50
5.4.7. PS Delay.....	51
5.4.8. Compresor.....	52
5.4.9. Multibanda.....	53
5.4.10. Multi Filter.....	54
5.4.11. Parametric EQ.....	55
5.4.12. Distorsión.....	56
5.4.13. Bitcrusher.....	58
5.4.14. Super Unison.....	59
5.4.15. Chorus.....	60
5.4.16. Chorus JUN-6.....	61
5.4.17. Flanger.....	62
5.4.18. BL-20 Flanger.....	63
5.4.19. Phaser.....	64
5.4.20. Stereo Pan.....	65
6. MODULADORES.....	66
6.1. Vista general.....	66
6.1.1. Nota importante sobre modulaciones y capas.....	67
6.1.2. Asignar una modulación.....	67
6.1.3. Eliminar una asignación de modulación.....	70
6.1.4. Seleccionar un tipo de fuente interna.....	70
6.2. ADSR.....	72
6.2.1. Escala ADSR.....	72
6.2.2. Curvas ADSR.....	73
6.2.3. Parámetros principales de la envolvente.....	73
6.2.4. Modulaciones MIDI de envolvente.....	73
6.2.5. Re-disparo de ADSR.....	74
6.3. Función.....	74
6.3.1. Función de escalas.....	74
6.3.2. Función de presets.....	75
6.3.3. Función de copiar.....	75
6.3.4. Función de formas de LFO.....	75
6.3.5. Puntos de ruptura y asas de agarre.....	76
6.3.6. Herramientas de dibujo.....	76
6.3.7. Función de modo.....	78
6.3.8. Función de sincronización de velocidad y tempo.....	79
6.3.9. Función de desplazar y duplicar.....	79
6.3.10. Función de polaridad y suavidad.....	80
6.3.11. Función de reactivación.....	80
6.4. Random.....	81
6.4.1. Escala aleatoria.....	81
6.4.2. Frecuencia aleatoria y sincronización de tempo.....	81
6.4.3. Reactivación aleatoria.....	82
6.5. Secuenciador por pasos.....	83
6.5.1. Ajustar la longitud del patrón.....	83

6.5.2. Introducir datos	83
6.5.3. Modos de dibujo.....	84
6.5.4. Modo de reproducción del secuenciador	84
6.5.5. Swing	85
6.5.6. Randomizar	85
6.5.7. Sincronización de velocidad y tempo del secuenciador	86
6.5.8. Reactivación del secuenciador	87
6.5.9. Otros parámetros.....	87
6.6. Moduladores MIDI.....	88
6.6.1. La lista de parámetros.....	88
6.6.2. Curvas de control.....	90
6.7. Macros.....	91
6.7.1. Lista de parámetros de macros	92
6.7.2. Knob maestro de macros.....	93
7. INTERFAZ DE USUARIO	94
7.1. La barra de herramientas superior.....	95
7.1.1. El menú principal.....	95
7.1.2. Acceso al navegador de presets y panel de nombres	99
7.1.3. Interruptores de capa	100
7.1.4. El botón avanzado	100
7.1.5. El volumen de salida	100
7.1.6. Icono de engranaje.....	100
7.2. La barra de herramientas inferior	100
7.2.1. Descripción de los parámetros	101
7.2.2. Polifonía.....	102
7.2.3. Deshacer, rehacer e historial.....	103
7.2.4. Medidor de CPU.....	103
7.2.5. Control de macros	104
7.2.6. El asa de redimensionamiento	104
7.2.7. El botón de vista máxima.....	104
7.3. El panel lateral	105
7.3.1. La pestaña de ajustes	105
7.3.2. La pestaña MIDI	108
7.3.3. Tutoriales.....	113
8. EL NAVEGADOR DE PRESETS	114
8.1. Búsqueda y resultados	114
8.1.1. "Filtrar por" Ventana emergente.....	115
8.2. Utilizar etiquetas como filtro.....	115
8.2.1. Tipos.....	115
8.2.2. Estilos	117
8.2.3. Bancos.....	117
8.3. Ventana de resultados de búsqueda	117
8.3.1. Ordenar los presets	118
8.3.2. Borrar etiquetas	119
8.3.3. Presets que me gustan	119
8.4. La barra lateral.....	120
8.4.1. Bancos de sonidos	120
8.4.2. Mis favoritos	121
8.4.3. Mis listas de reproducción	122
8.5. Sección de información de presets.....	122
8.5.1. Editar información de varios presets	124
8.6. Selección de presets: otros métodos.....	125
8.7. Los knobs de macros.....	126
8.8. Listas de reproducción	126
8.8.1. Crea tu primera lista de reproducción.....	127
8.8.2. Añadir un presets.....	128
8.8.3. Reorganizar los presets.....	128
8.8.4. Eliminar un preset.....	129
8.8.5. Gestión de canciones y listas de reproducción.....	129
8.8.6. Control MIDI de las listas de reproducción.....	130
9. Acuerdo de licencia del programa.....	131

1. TE DAMOS LA BIENVENIDA A SYNTHX V!



Gracias por comprar Arturia Synthx V. Creemos que es la emulación del Elka Synthex con mejor sonido, más musical y más reproducible que existe. El Synthex fue un sintetizador polifónico programable de 8 voces fabricado en Italia entre 1981 a 1985 y diseñado por Mario Maggi. Fue el primer sintetizador polifónico que consiguió que los osciladores controlados digitalmente (DCO) sonaran *bien*. La estabilidad de afinación de los DCO lo convirtió en un sinte fuera de serie muy deseado entre sus contemporáneos estadounidenses (Prophet, OB) y japoneses (Jupiter). Hoy en día, se considera uno de los mejores sintetizadores polifónicos analógicos jamás fabricados. Sólo se fabricaron 1.850 unidades, por lo que un ejemplar en buenas condiciones es raro y caro.

Afortunadamente, no necesitas pasar por este problema. Si ya has utilizado nuestros productos, sabrás que nos enorgullece recrear el sonido y la sensación de los instrumentos originales. Luego, lo rematamos con funciones del siglo XXI inimaginables en la época de los originales, dando nueva vida a los sonidos vintage en un entorno de producción musical moderno. Con Synthx V, nos hemos centrado especialmente en mejoras que nos gusta creer que al Sr. Maggi le habría encantado poner en el original si hubiera dispuesto de los recursos necesarios en aquella época.

1.1. El Elka Synthex original



Foto de Michaela Rae Childs

El Synthex es fruto de la colaboración entre la empresa italiana de órganos Elka-Orla y un diseñador de sintetizadores independiente llamado Mario Maggi. Maggi había creado anteriormente el MCS70, un instrumento monofónico que es posiblemente el primer sintetizador de interpretación portátil con memoria de presets programable. Dado que el MCS70 fue un proyecto personalizado y nunca se fabricó comercialmente, el Oberheim OB-1 suele llevarse este mérito. En 2020, los entusiastas de los sintetizadores vintage Marco Molendi y Andrea Manuelli restauraron el que se cree que es el único MCS70 superviviente del mundo.

Maggi quería elevar el concepto del MCS70 a territorio polifónico, pero un mayor desarrollo requeriría inversión. Elka (y otras empresas italianas como Siel y Crumar) habían proporcionado a los teclistas intérpretes máquinas de cuerda y teclados «de conjunto» que combinaban cuerdas con metales, órgano, coros y otros sonidos, pero no eran *sintetizadores* completos, que los teclistas profesionales empezaron a buscar rápidamente a partir del Prophet-5 en 1977.

Sin duda, Elka era consciente de la tendencia y quería una parte de este creciente mercado. Al principio se mostraron escépticos ante el diseño del Synthex -sus gustos estaban arraigados en la tradición de los órganos de consola que residían en salones y salas de hotel-, pero un tal Paul Kevin Wiffen les convenció en gran medida. Familiarizado con el mercado mundial de sintetizadores, Wiffen se enamoró del Synthex a la primera escucha. Se convirtió en su único demostrador internacional y principal evangelizador del producto, y desde entonces ha disfrutado de una ilustre carrera en la industria de los instrumentos musicales y como director de cine y compositor.

1.1.1. Por qué el Synthex era diferente

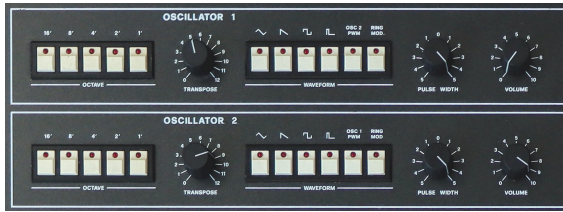


Foto de Michaela Rae Childs

El Synthex utilizaba DCO (osciladores controlados digitalmente) en lugar de VCO (osciladores controlados por tensión). Mario Maggi había encontrado la forma de hacerlos sonar tan musicales como los VCO, pero sin que los osciladores se desafinaran en respuesta a los cambios de temperatura o humedad, lo cual era un verdadero problema para los músicos que viajaban con sintetizadores analógicos de la era de los 80's.

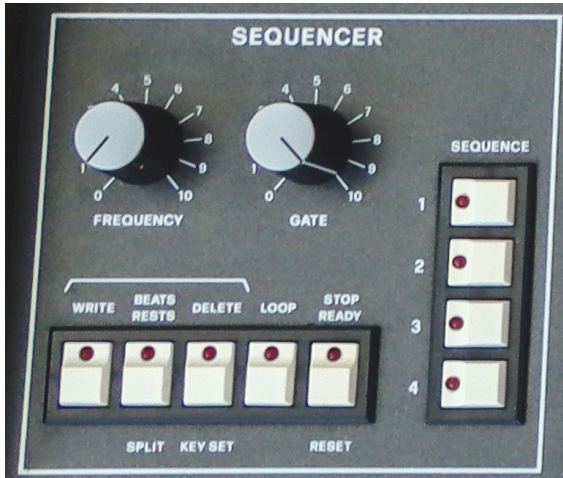


Foto de Michaela Rae Childs

El Synthex también disponía de un secuenciador programable de 4 pistas que grababa en los modos por pasos o en tiempo real. Como el Synthex era bitímbrico (multitímbrico a 2 voces) y podía dividir o superponer su teclado, un intérprete podía secuenciar cuatro pasajes musicales divididos entre dos sonidos, hasta el límite de 8 voces. Cualquier otro sintetizador polifónico de la época habría necesitado un secuenciador externo (como el Oberheim DSX o el Roland MicroComposer) para esta cantidad de potencia compositiva.

Las dos partes bitímbricas se encaminaban a salidas de audio independientes, lo que permitía opciones estéreo creativas para la grabación y la interpretación en directo. Las primeras unidades carecían de MIDI, pero tras el debut del MIDI en 1983, se dispuso de una adaptación. En lugar de ruedas de tono y modulación, un joystick modificaba el tono a lo largo de su eje Y y enviaba modulación al VCA o al filtro en cualquier dirección del eje X.

1.1.2. Palabras de Wiffen



Jean Michel Jarre y su Laserharp, para el que el Synthex proporcionó el sonido. Foto de Morgantup vía Wikimedia commons.

El demostrador original de Synthex, periodista musical y gurú de los teclados para las estrellas, Paul Wiffen, tuvo la amabilidad de ofrecer un poco de historia para esta introducción.

«Vendí personalmente la mayoría de las unidades de Synthex porque las tiendas de música no se fiaban de la marca Elka», recuerda. «Geoff Downes y John Wetton de Asia me compraron directamente mientras trabajaba en el tercer álbum de la banda. Jean Michel Jarre me preguntó cuál me parecía el sintetizador más excitante cuando le entrevisté sobre su álbum *Zoolook*. Hice que el distribuidor francés le enviara un Synthex, y cuando salió *Rendezvous* estaba por todo el disco, incluso para el Laserharp, que presentó en el concierto de Houston para la NASA en 1986. Yo utilicé el mío en el single de Stevie Wonder 'Skeletons', ganador de un Grammy. Cuando estuvimos de gira por Europa, Elka le regaló a Stevie el último Synthex que se fabricó, que aún conserva».

¿Quieres saber más? En diciembre de 1999, Wiffen publicó un relato de su viaje con Synthex en la respetada revista británica *Sound on Sound*, que puedes leer [aquí](#).



El Laserharp de Jarre era un controlador óptico que disparaba notas cuando su mano atravesaba haces de luz. En Synthx V, el preset «4 6 Ring Mod» del banco Vintage Factory duplica el sonido que él utilizaba.

1.2. ¿Por qué el Synthx V?

Hacia tiempo que teníamos en mente el Synthex. Como ya hemos dicho, las unidades de hardware son difíciles de encontrar, y queríamos que pudieras disfrutar de su sonido y características únicas en tus exploraciones musicales. También queríamos mejorarlo de formas que sólo son posibles en el software, pero de formas que tuvieran sentido, manteniendo el Synthx V fiel al original en cuanto a cómo se *siente* la experiencia de usarlo. Y lo que es más importante, queríamos capturar la frescura de su configuración de doble capa y su implementación estéreo, para que Synthx V pueda extender no sólo sus capas, sino también sus voces individuales por todo el campo estéreo. Por último, el Elka Synthex era uno de los únicos clásicos que aún no estaban representados en nuestra [V Collection](#) de instrumentos virtuales, ¡así que sin duda estaba en nuestra lista de deseos!

1.2.1. Resumen de funciones del Synthx V

- Hasta 16 voces de polifonía (8 voces por capa), más modo monofónico
- Dos osciladores y filtro multimodo como en el original
- Sincronización de osciladores dura
- Modulación en anillo del oscilador 1 por el oscilador 2, o viceversa
- Chorus fielmente modelado con tres opciones de intensidad, como en el original
- Arquitectura de doble capa con modos simple, dúo y estéreo-enlazado
- El modo estéreo-enlazado envía capas idénticas a cualquiera de los canales para obtener un sonido grueso
- Modo unísono por capa con 5 voces asignadas al unísono
- LFO por capa más LFO maestro controlado por la rueda de modulación
- Todos los LFO se pueden sincronizar con el tempo
- Multi-Arp con cuatro pistas, 30 patrones (más patrones de usuario) y hasta 16 pasos
- Cada parte Multi-Arp puede reproducir la capa A, B o ambas, para polirritmos complejos y música generativa
- Multi-Arp emite datos MIDI para utilizarlos con otros instrumentos
- 17 efectos de la V Collection con calidad de estudio
- Hasta cuatro efectos a la vez con enrutamiento en serie
- Nueva asignación de modulación de arrastrar y soltar para configuraciones rápidas
- Tres posiciones de modulación con cuatro opciones de fuente cada una:
 - Envoltente ADSR
 - Nuestro generador de funciones característico
 - Generador de valores aleatorios
 - Secuenciador de pasos de modulación
- Seis fuentes de modulación MIDI:
 - Rueda de modulación
 - Seguimiento del teclado
 - Velocidad
 - Velocidad de release*.
 - Aftertouch*
 - Deslizamiento MPE (posición del dedo sobre la tecla en el eje Y)*
- Compatibilidad total con la función de expresión polifónica MIDI (MPE)*.
- Más de 240 presets de los mejores diseñadores de sonido del mundo del sintetizador



* No todos los controladores MIDI pueden detectar la velocidad de release y/o el aftertouch. Del mismo modo, sólo algunos controladores admiten MPE y gestos como Deslizar. Comprueba las especificaciones de tu dispositivo MIDI y consulta la sección de este manual sobre [MPE \[p.106\]](#) para obtener más información.

2. ACTIVACIÓN Y PRIMERA PUESTA EN MARCHA

2.1. Registra, activa e instala Synthx V

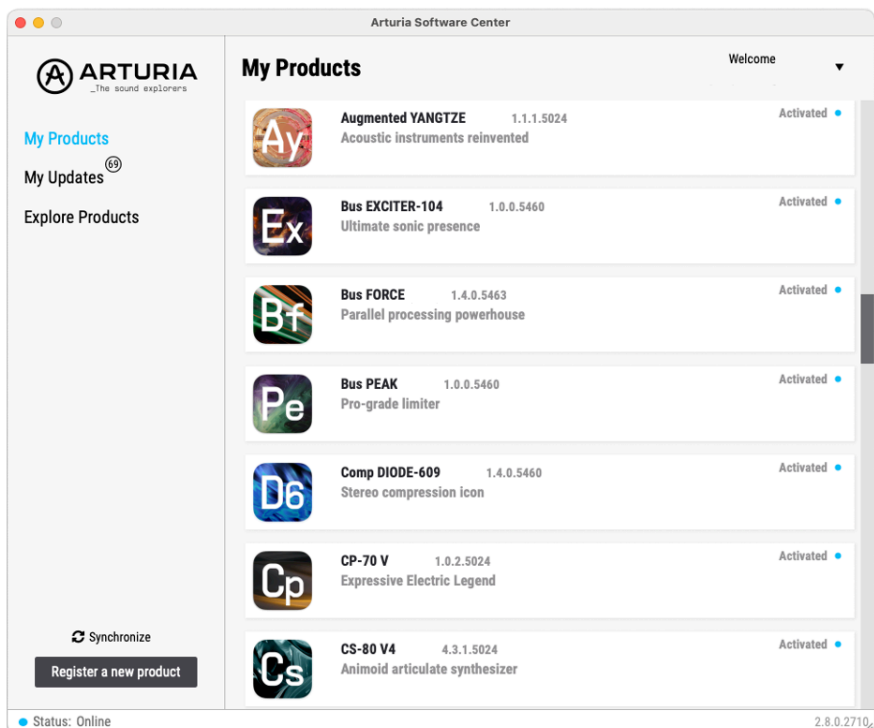
Synthx V funciona en ordenadores equipados con Windows 10 o posterior y macOS 11 o posterior. Puedes utilizarlo como instrumento independiente o como plug-in para tu DAW (estación de trabajo de audio digital) favorita en formato Audio Units, AAX, VST2 o VST3.



Antes de instalar o registrar el software, tendrás que crear una cuenta de Mi Arturia aquí, utilizando una dirección de correo electrónico y una contraseña de tu elección: <https://www.arturia.com/createanaccount/>

Aunque es posible gestionar el registro, la activación y otras tareas manualmente en línea, es mucho más sencillo descargar y utilizar la aplicación Arturia Software Center, que puedes encontrar aquí: <https://www.arturia.com/support/downloads&manuals>

Introducirás tu dirección de correo electrónico y contraseña para configurar el Arturia Software Center, que actúa como una ubicación central para todos tus registros y activaciones de software de Arturia. También te ayuda a instalar y actualizar tu software haciendo un seguimiento de las versiones actuales.

The screenshot shows the Arturia Software Center application window. On the left is a sidebar with the Arturia logo and navigation options: 'My Products', 'My Updates', and 'Explore Products'. At the bottom of the sidebar are 'Synchronize' and 'Register a new product' buttons. The main area is titled 'My Products' and lists several software products, each with a unique icon, name, version number, and a status of 'Activated'.

Icon	Product Name	Version	Status
Ay	Augmented YANGTZE Acoustic instruments reinvented	1.1.1.5024	Activated
Ex	Bus EXCITER-104 Ultimate sonic presence	1.0.0.5460	Activated
Bf	Bus FORCE Parallel processing powerhouse	1.4.0.5463	Activated
Pe	Bus PEAK Pro-grade limiter	1.0.0.5460	Activated
D6	Comp DIODE-609 Stereo compression icon	1.4.0.5460	Activated
Cp	CP-70 V Expressive Electric Legend	1.0.2.5024	Activated
Cs	CS-80 V4 Animoid articulate synthesizer	4.3.1.5024	Activated

At the bottom left, it says 'Status: Online' and at the bottom right, the version '2.8.0.2710' is displayed.

El Arturia Software Center

Puedes registrar, activar e instalar tu producto dentro del Arturia Software Center pulsando el botón **Registrar un nuevo producto**, y haciendo clic en las casillas para **Activar** y luego **Instalar** tu software. El proceso de registro requerirá que introduzcas el número de serie y el código de desbloqueo que recibiste cuando compraste tu software.

También puedes hacerlo en línea accediendo a tu cuenta y siguiendo las instrucciones aquí: <http://www.arturia.com/register>

Una vez que hayas registrado, activado e instalado Synthx V, es hora de hacer que hable con tu ordenador.

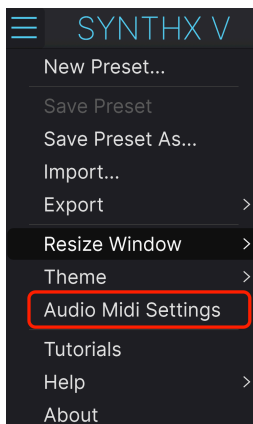
2.2. Configuración inicial para uso autónomo

Si quieres utilizar Synthx V en modo autónomo, tendrás que asegurarte de que su entrada/salida MIDI y sus salidas de audio se dirigen correctamente hacia y desde el software. Por lo general, sólo tendrás que hacerlo una vez, a menos que cambies de controlador MIDI o de interfaz audio/MIDI. El proceso de configuración es el mismo tanto en Windows como en macOS.

i Esta sección sólo se aplica a los que pensáis utilizar el Synthx V en modo autónomo. Si sólo vas a utilizar Synthx V como plug-in dentro de un DAW anfitrión u otro software musical, puedes ignorar con seguridad esta sección: tu software musical anfitrión se encarga de estos ajustes.

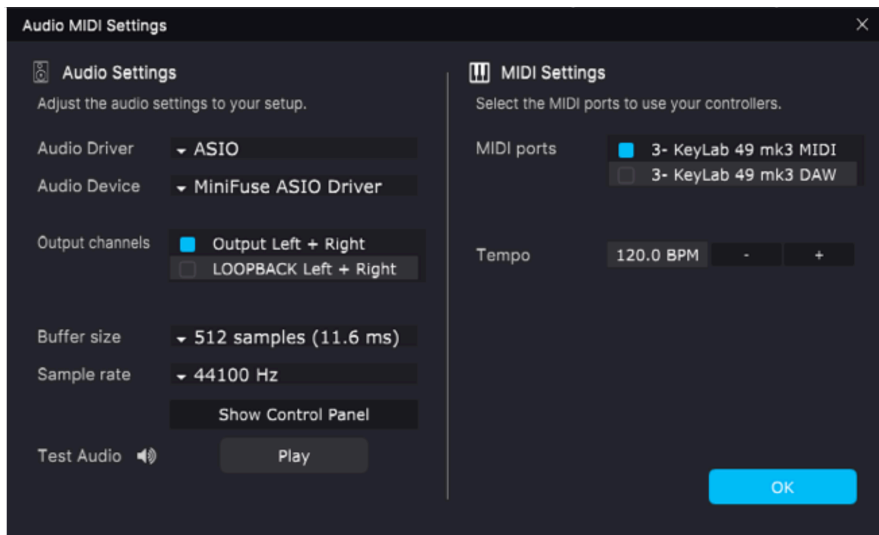
2.2.1. Ajustes de audio y MIDI: Windows

En la parte superior izquierda de la aplicación Synthx V hay un menú desplegable. Contiene varias opciones de configuración.



Menú principal del Synthx V

Haz clic en **Audio Midi Settings** para abrir la siguiente ventana. Esto funciona del mismo modo tanto en Windows como en macOS, aunque los nombres de los dispositivos disponibles dependerán del hardware que estés utilizando. Recuerda que esta opción de menú sólo está disponible (y es necesaria) cuando se ejecuta Synthx V en modo autónomo.



Ajustes de audio y MIDI para Windows

Empezando por arriba, tienes las siguientes opciones:

- **Driver:** Selecciona qué controlador de audio se encargará de la reproducción del Synthx V. Puede ser el controlador interno de tu ordenador, un controlador ASIO genérico o el controlador de una tarjeta de sonido o interfaz externa. El nombre de tu interfaz de hardware(s) puede aparecer en el campo inferior, dependiendo de tu selección.
- **Device** Selecciona el hardware de audio a través del cual escucharás Synthx V.
- **Output Channels** te permite seleccionar cuál de las salidas disponibles se utilizará para encaminar la salida de audio. Si sólo tienes dos salidas, esta casilla de selección no se mostrará. Si tienes más de dos, puedes seleccionar un par de salidas concretas.
- El menú **Buffer Size** te permite seleccionar el tamaño del búfer de audio que utiliza tu ordenador para calcular el sonido. La latencia en milisegundos se muestra después del ajuste del tamaño del búfer.

i Un búfer más pequeño significa una latencia menor, es decir, un delay más corto entre la pulsación de una tecla y la audición de la nota, pero carga más la CPU y puede provocar chasquidos o clics. Un búfer mayor significa una menor carga de la CPU, ya que el ordenador tiene más tiempo para pensar, pero puede provocar un delay notable entre tocar una nota y oírla. Un ordenador rápido y moderno debería poder funcionar fácilmente con un tamaño de búfer de 256 o incluso 128 muestras sin chasquidos. Si sigues oyendo chasquidos, aumenta el tamaño del búfer hasta que dejen de oírse.

- El menú **Sample Rate** te permite establecer la frecuencia de muestreo a la que se envía el audio desde el instrumento.

i Las opciones aquí dependerán de lo que pueda soportar tu dispositivo de audio; casi todos los dispositivos pueden funcionar a 44,1 kHz o 48 kHz, lo que estará perfectamente bien para la mayoría de las aplicaciones. Si tienes una necesidad específica de utilizar una frecuencia de muestreo más alta, de hasta 96 kHz, Synthx V la soportará sin problemas.

- El botón **Show Control Panel** saltará al panel de control del sistema del dispositivo de audio seleccionado.

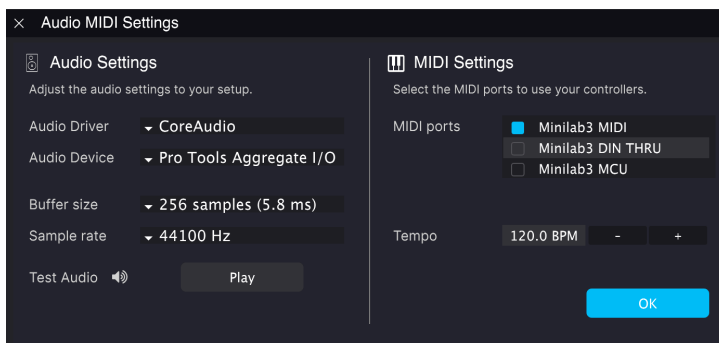
i Ten en cuenta que este botón sólo está disponible en la versión de Windows.

- **Test Tone** envía un breve tono de prueba cuando pulsas el botón **Play**, para ayudarte a solucionar problemas de audio. Puedes utilizar esta función para confirmar que el instrumento está enrutado correctamente a través de tu interfaz de audio y que el audio se reproduce donde esperas oírlo (tus altavoces o auriculares, por ejemplo).
- El área **MIDI Devices** mostrará los dispositivos MIDI que tengas conectados a tu ordenador (si los hay). Haz clic en la casilla de verificación para aceptar MIDI del dispositivo o dispositivos que quieras utilizar para controlar el instrumento. Puedes seleccionar varios dispositivos MIDI a la vez con las casillas de verificación.

i En modo autónomo, Synthx V escucha todos los canales MIDI, por lo que no es necesario especificar un canal.

- **Tempo** establece un tempo base para las funciones de Synthx V, como el LFO y la sincronización de efectos. Cuando utilizas Synthx V como plug-in, el instrumento obtiene la información de tempo de tu software anfitrión.

2.2.2. Ajustes de audio y MIDI: macOS



Ajustes Audio y MIDI para macOS

Al menú para configurar dispositivos de audio y MIDI para macOS se accede de la misma forma que para Windows, y el proceso de configuración es casi idéntico. Todas las opciones funcionan igual que las descritas anteriormente en la sección de Windows. La única diferencia es que todos los dispositivos de macOS, incluidas las interfaces de audio externas, utilizan el controlador CoreAudio integrado en macOS para gestionar el enrutamiento. En el segundo menú desplegable bajo **Device**, elige el dispositivo de audio que deseas utilizar.

2.2.3. Utilizar Synthx V como plug-in



Aquí se muestra Synthx V ejecutándose como un plug-in AU dentro de Apple Logic Pro.

Synthx V está disponible en formatos de plug-in VST2, VST3, Audio Unit (AU) y AAX, para su uso en los principales programas DAW, como Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One y muchos más.

Cuando utilices Synthx V como plug-in, todos los ajustes de los dispositivos de audio y MIDI son gestionados por tu software de música anfitrión. Consulta la documentación de tu software de música anfitrión si tienes alguna duda sobre la carga o el uso de plug-ins.

Ten en cuenta que cuando cargas Synthx V como instrumento plug-in dentro de tu software huésped, su interfaz y ajustes funcionan igual que en modo autónomo (ver más abajo), con algunas pequeñas diferencias:

- Synthx V se sincronizará con el tempo/BPM del host de tu DAW cuando se requiera sincronización
- Puedes automatizar numerosos parámetros utilizando el sistema de automatización de tu DAW.
- Puedes utilizar más de una instancia de Synthx V en un proyecto de DAW.
- Puedes ejecutar las salidas de Synthx V a través de cualquier efecto de audio adicional disponible en tu DAW, como delay, chorus, filtros, etc.
- Puedes enrutar las salidas de audio de Synthx V de forma creativa dentro de tu DAW, utilizando el propio sistema de enrutamiento de audio del DAW.

2.3. Tocando Synthx V por primera vez

Ahora que ya tienes Synthx V funcionando, ¡hagamos una prueba rápida!

Si aún no lo has hecho, inicia Synthx V como plug-in o como instrumento independiente. Si tienes un controlador MIDI configurado, utilízalo para tocar algunas notas en Synthx V. También puedes utilizar el ratón para tocar el teclado en pantalla o utilizar las teclas de tu [teclado de ordenador \[p.32\]](#).

Las flechas arriba y abajo de la parte superior del instrumento te permiten recorrer todos los presets disponibles en Synthx V. Prueba a tocar algunos, y cuando encuentres uno que te guste, prueba a ajustar algunos de los otros controles en pantalla para ver cómo afectan al sonido.

Juega con los controles, y no te preocupes: nada se guarda a menos que guardes específicamente un preset (descrito más adelante en esta guía del usuario), así que no hay riesgo de que estropees ninguno de los presets de fábrica del Synthx V.

Esperamos que este capítulo te haya permitido empezar sin problemas. Ahora que ya estás en marcha, el resto de esta guía te ayudará a recorrer todas las funciones del Synthx V sección por sección. Cuando llegues al final, esperamos que comprendas todas las posibilidades de Synthx V y que utilices este fantástico instrumento para crear música igualmente fantástica.

3. EL PANEL PRINCIPAL



Este capítulo cubre los controles numerados en rojo arriba

En este capítulo, cubriremos las funciones principales del motor de sintetizador de Synthx V, que son las siguientes:

Número	Area	Descripción
1.	Control por capas [p.18]	Gestiona cómo se oyen las dos capas del Synthx V
2.	Osciladores [p.19]	Ajusta el sonido de los dos DCO.
3.	Generador de ruido [p.21]	Controla la fuente de ruido incorporada
4.	Filtro multimodo [p.22]	Ajusta el filtro resonante multimodo
5.	Envolventes [p.23]	Envolventes ADSR para filtro y amplificador, con velocidad
6.	LFO por capas [p.24]	LFO de doble profundidad asignable por capa
7.	LFO principal [p.26]	LFO de onda triangular que puede afectar a una o ambas capas
8.	Chorus [p.27]	Duplica el característico Chorus de tres posiciones del Synthex
9.	Glide/Portamento [p.28]	Controla las sofisticadas funciones de portamento del Synthx V
10.	Unísono [p.29]	Activa la sonorización de unísono apilado por capa
11.	Pan/Volumen [p.29]	Volumen, panoramización y dispersión estéreo de las voces por capa
12.	Dispersión [p.30]	Accede a los parámetros de aleatoriedad/deriva que añaden un auténtico carácter vintage
13.	Master [p.31]	Mantener, afinar y dispersión general por capa

Número	Area	Descripción
14.	Controles de teclado [p.31]	Ruedas de modulación y pitch-bend; controles de actuación de acceso rápido para Multi-Arp
15.	Teclado [p.32]	Visión general del teclado en pantalla

3.1. Comportamientos habituales

Todos los instrumentos virtuales de Arturia comparten algunos comportamientos de control comunes para facilitar la edición de sonidos. Estos comportamientos son comunes a todos los controles de Synthx

3.1.1. Ventanas emergentes de valores



Mueve o pasa el ratón sobre cualquier control y un banner emergente o «tool tip» mostrará su valor.

3.1.2. Descripciones de parámetros



Al accionar o pasar el ratón sobre cualquier control, aparece su nombre y una breve descripción de su función en la esquina izquierda de la [barra de herramientas inferior \[p.100\]](#).

3.1.3. Ajustes preciso

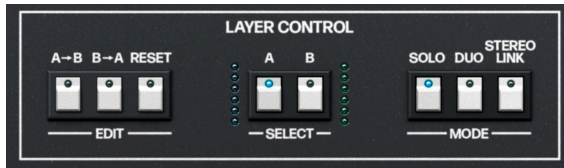
Mantén pulsado el botón derecho del ratón o la tecla Control mientras arrastras sobre cualquier knob para ajustarlo más lentamente. Esto ayuda cuando quieres marcar valores precisos.

3.1.4. Doble clic por defecto

Haz doble clic en cualquier knob para devolverlo a su ajuste predeterminado de fábrica.

3.2. Control por capas

¿Por qué empezamos hablando de capas? Porque el diseño bitímbrico del Synthex era una de sus características centrales, así que diseñamos Synthx V en torno a él desde el principio.



Casi todos los ajustes del panel principal son por capa

Casi todo lo que hay en el panel principal es independiente por capa, a menos que se indique lo contrario. Las capas A y B son algo más que ajustes alternativos del panel en el mismo preset: son dos sintetizadores completos que pueden tener sus voces asignadas, y funcionar en la imagen estéreo, de varias maneras. La sección de Layer Control es donde se establecen esas formas. Como ayuda visual, la capa A está codificada en azul y la capa B en verde.

3.2.1. Selección de capas

Los botones A/B del centro simplemente seleccionan qué capa se edita desde el panel frontal. A cada lado hay un medidor de nivel codificado por colores para la capa correspondiente.

3.2.2. Edición de capas

Esta sección te permite copiar y restablecer rápidamente los ajustes entre capas, lo que puede acelerar la edición de sonido.

- **A→B:** Copia los ajustes de la capa A en la B
- **B→A:** Copia los ajustes de la capa B en A
- **Reset:** Devuelve los ajustes de la capa seleccionada a los valores almacenados en el preset actual

3.2.3. Modo capas

Aquí es donde empieza la diversión. Estos tres botones deciden lo que se oye cuando se reproducen las notas MIDI entrantes (o las notas del teclado en pantalla).

- **Solo:** Sólo se oye la capa seleccionada
- **Duo:** Se oyen las dos capas

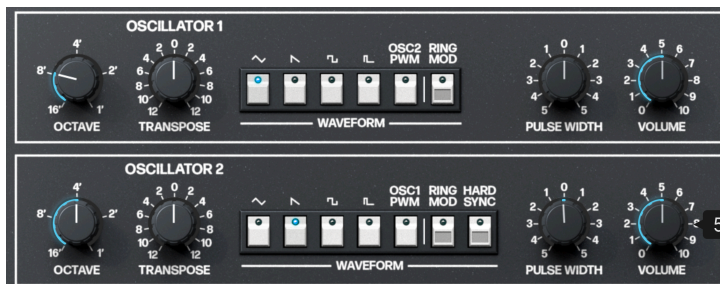
- **Stereo Link:** La capa actualmente seleccionada se copia en la otra capa; a continuación, las dos se desplazan con fuerza de izquierda a derecha

En particular, ¡Stereo Link puede sonar verdaderamente inmenso!

3.2.3.1. ¿Qué hay de las divisiones?

El Elka Synthex podía dividir su teclado para reproducir diferentes capas a ambos lados de la división. En Synthx V, decidimos dejarlo en manos de las completas funciones de gestión «multi» de nuestro software [Analog Lab](#) y su versión gratuita, Analog Lab Play.

3.3. Osciladores



Los osciladores 1 y 2 funcionan de forma casi idéntica

Aquí duplicamos los DCO del Synthex con algunas mejoras sutiles. Los osciladores 1 y 2 funcionan de forma casi idéntica, así que primero veremos lo que tienen en común.

3.3.1. Octava y transposición

Como en el Synthex, puedes seleccionar la octava de los osciladores con un knob (botones en el hardware original) y el tono fino con otro. Aquí, el knob de transposición está marcado en semitonos, pero puede barrer el tono continuamente entre ellos.

3.3.2. Selección de forma de onda

Cada oscilador ofrece una selección de triángulo, diente de sierra, cuadrado, pulso y modulación cruzada desde el otro oscilador.

3.3.2.1. El knob de ancho de pulso

La anchura de pulso se refiere a la relación entre los ciclos negativos y positivos de una forma de onda que, de otro modo, sería cuadrada. En otras palabras, los pulsos positivos se hacen más anchos (en relaciones más bajas) o más estrechos (en relaciones más altas) en relación con los negativos. Una onda cuadrada perfecta tiene una relación del 50%. El knob **ancho de pulso** ajusta esta relación cuando se selecciona la onda de pulso. Modular la anchura del pulso puede producir desplazamientos armónicos agradables.

3.3.2.2. PWM con modulación cruzada

Esta última opción se denomina *OSC2 PWM* en el oscilador 1 y viceversa. Proporciona una onda de pulsos modulada por los controles del oscilador compañero. Para oírla en acción, prueba esto

- Selecciona *OSC2 PWM* como forma de onda en el oscilador 1
- Asegúrate de que el volumen del oscilador 1 es audible
- Baja al máximo el volumen del oscilador 2
- Toca notas mientras mueves los knobs de octava o transposición del oscilador 2

3.3.3. Modulación en anillo



Ring Mod y Hard Sync activos en el oscilador 2

Cada oscilador también puede ser modulado en anillo por el otro, y los controles de un oscilador cambiarán el carácter del efecto de forma similar a la modulación PWM cruzada. Sin embargo, mientras que el primero es una elección de forma de onda, Ring Mod es un efecto *además* de la elección de forma de onda, como muestra la imagen anterior. Sólo puede estar activo Ring Mod en un oscilador a la vez.

i La modulación en anillo es una forma habitual de generación de sonido, en la que los dos osciladores se introducen en un circuito que incluye cuatro diodos en anillo (de ahí el nombre). Las frecuencias de salida son la suma y la diferencia de las frecuencias de entrada, que no siguen el tono ni la estructura armónica de las entradas. Aunque puedes utilizar el panel de parches para crear amplias variaciones con tonos metálicos estridentes, al variar el **Pitch** del oscilador 2 se producirán espectaculares sonidos pulsantes que permanecen afinados.

3.3.4. Sincronización dura

El oscilador 2 puede sincronizarse con el oscilador 1 pulsando su botón **Hard Sync**. Esto bloquea la fase de inicio del oscilador 2 a la frecuencia del oscilador 1, de modo que ambas fases se inician al mismo tiempo aunque los tonos de los dos osciladores estén ajustados de forma diferente.

i Musicalmente, la sincronización dura puede producir algunos resultados inquietantes e inesperados. El más famoso es el sonido de sintetizador «quacking» que realiza la línea de bajo de la canción «Let's Go!» de The Cars.

3.3.5. Volúmen

Por último, cada oscilador tiene un knob de volumen. Puedes equilibrar los dos osciladores, o bajar uno por completo para utilizarlo únicamente como fuente de modulación PWM o en anillo para el otro.

3.4. Generador de ruido



El *ruido* es una señal en la que todas las frecuencias del espectro de frecuencias están presentes a la vez. En síntesis, se ha utilizado para simular el viento o las olas del mar, y Synth V tiene un sencillo generador de ruido con un control de volumen y dos opciones de ruido:

- **White (Blanco):** El volumen de las frecuencias es igual en todo el espectro, lo que da lugar a un sonido más brillante o áspero
- **Pink (Rosa):** El volumen de las frecuencias disminuye a medida que sus frecuencias son más altas, lo que da lugar a un sonido más suave

3.5. Filtro multimodo



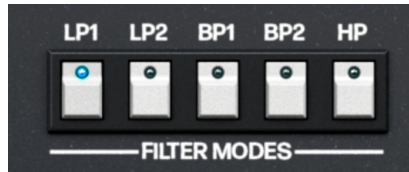
El filtro del Synthx V sigue el diseño original con la adición de un segundo modo de paso bajo. Todos los modos de filtro son resonantes. Los controles son sencillos si estás familiarizado con la síntesis sustractiva:

- **Frequency:** Establece la frecuencia de corte (paso bajo/alto) o la frecuencia central (paso banda) del filtro
- **Resonance:** Enfatiza un pico de frecuencias en el corte/centro
- **Keyboard:** Ajusta la cantidad de seguimiento del teclado
- **Envelope:** Escala el efecto que la [envolvente del filtro \[p.23\]](#) tiene sobre la frecuencia de corte/centrada (nota: se trata de un control bipolar que puede enviar valores positivos o negativos)



↳ Cuanto mayor sea el valor de seguimiento del teclado, más se desplazará hacia arriba la frecuencia de corte/centro al tocar notas más agudas. Esto se utiliza habitualmente con el filtrado de paso bajo para compensar la curva de atenuación natural de nuestros oídos y garantizar que los leads de sintetizador o los instrumentos acústicos no suenen antinaturalmente apagados en los rangos de tono más altos.

3.5.1. Modos de filtro



Synthx V ofrece cinco modos de filtro, que se seleccionan con los botones:

Mode	Type	Slope
LP1	Paso bajo	24dB por octava
LP2	Paso bajo	12dB por octava
BP1	Paso banda	6dB por octava
BP2	Paso banda	12dB por octava
HP	Paso alto	12dB por octava

i ¿Qué significa «por octava»? Cuando un filtro bloquea frecuencias fuera del rango permitido, no las corta de golpe como un precipicio. Tiene una pendiente. Con una pendiente de 12dB por octava, las frecuencias se reducen 12dB por cada octava que se salen del rango permitido. Un término de audio para este rango es «paso de banda», es decir, las frecuencias que pueden pasar.

3.6. Envolventes



Los generadores de envolvente del Synthex eran directamente del tipo ADSR. En Synthx V, hemos añadido un control de velocidad que actúa como un desplazamiento de modulación positivo que relaciona la velocidad MIDI con la medida en que cada envolvente afecta a su destino.

La envolvente del filtro está «cableada» para modular el corte del filtro multimodo; la envolvente del amplificador siempre controla el volumen de la capa. Los controles conocidos son:

- **Attack:** Establece el tiempo que tarda la envolvente en subir hasta el nivel máximo una vez que se toca una nota
- **Decay:** Establece el tiempo que tarda la envolvente en caer desde el nivel de pico hasta el nivel de sustain
- **Sustain:** Ajusta el nivel de sustain en el que se mantiene la envolvente mientras se mantiene una nota
- **Release:** Establece el tiempo que tarda la envolvente en caer desde el nivel de sostenido cuando se suelta una nota
- **Velocity:** Cambia el grado en que la velocidad MIDI afecta a la envolvente

Para la envolvente de amplificador, «nivel de corte» significa el volumen de la capa, tal y como se establece en la sección de [panorámica/volumen \[p.29\]](#). Para la envolvente del filtro, hace referencia a la frecuencia del filtro.

3.7. LFO por capas



El Synthex tenía un LFO bastante sofisticado para su época. En particular, podía modular destinos seleccionables a dos profundidades distintas. Hemos ampliado un poco esa capacidad. Como la mayoría de los controles del panel principal, este LFO funciona por capa (también hay un [LFO maestro \[p.26\]](#) que puede afectar a ambas capas).

- **Frequency:** Establece la velocidad del LFO, ya sea de ejecución libre o sincronizado con el tempo de las divisiones rítmicas cuando el [sync \[p.26\]](#) está activado.
- **Delay:** Añade tiempo de delay antes de que el LFO empiece a afectar al sonido
- **Depth 1:** Ajusta la intensidad de la modulación a la profundidad 1 [destinos \[p.25\]](#)
- **Depth 2:** Ajusta la intensidad de la modulación a la profundidad 2 [destinos \[p.25\]](#)

3.7.1. Formas de onda del LFO

La primera fila de botones de la sección Layer LFO permite elegir entre las formas más habituales para la onda de modulación: triángulo, diente de sierra, rampa (sierra descendente), cuadrada y una forma de onda aleatoria.

3.7.2. Reinicio del LFO

También en esta fila hay un botón de **reinicio**. Cuando está activado, cada nota nueva obtiene su propio LFO que se vuelve a disparar desde el principio del ciclo. Cuando está desactivado, todas las notas comparten el mismo ciclo. Esto se denomina más comúnmente LFO polifónico o monofónico, respectivamente.

3.7.3. Destinos del LFO



El diseñador de Synthx, Mario Maggi, pensó que quizá querrías modular distintas cosas a distintas profundidades, ¡y no se equivocaba! En Synthx V, hay un total de seis, repartidas entre los dos knobs de profundidad, y puedes tener tantas activas al mismo tiempo como quieras.

3.7.3.1. Profundidad 1 destinos

Los destinos afectados por el knob **Depth 1** son:

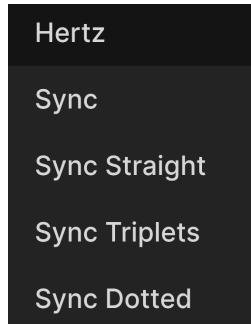
- **OSC1:** Frecuencia del oscilador 1
- **OSC2:** Frecuencia del oscilador 2
- **PW1:** Ancho de pulso del oscilador 1 (cuando se ajusta a onda de pulso)
- **PW2:** Ancho de pulso del oscilador 2 (cuando se ajusta a onda de pulso)

3.7.3.2. Profundidad 2 destinos

Los destinos afectados por el knob **Depth 2** son:

- **Filter:** Frecuencia del filtro multimodo
- **Amp:** VCA (volumen general de la capa)
- **Pan:** Posición de la capa en el campo estéreo

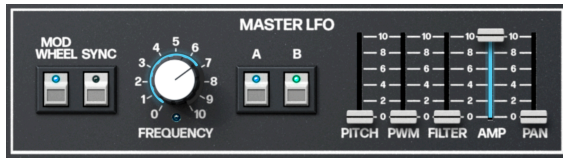
3.7.4. Sincronización de tiempo del LFO



La frecuencia del LFO de capa puede funcionar libremente en hercios o sincronizarse con divisiones/múltiplos del tiempo de tu proyecto. Haz clic en el botón **Sync** para que aparezcan las siguientes opciones para los valores que recorre el knob:

- *Hertz*: Funcionamiento libre sin sincronización de tiempo
- *Sync*: Las relaciones recta, tresillo y puntillo se presentan en serie cuando giras el knob
- *Sync Straight*: Sólo se representan los valores rítmicos pares
- *Sync Triplets*: El tiempo está sincronizado con una sensación de tresillo; una negra = tres notas de ocho tocadas en el espacio de dos
- *Sync Dotted*: El tiempo está sincronizado con una nota con puntillo; una negra = una corchea con puntillo seguida de una semicorchea

3.8. LFO principal

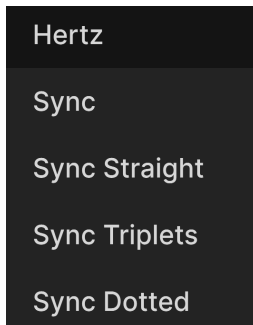


Además del LFO de capa, Synthx V incluye un LFO maestro que puede afectar a una o a ambas capas. Ésta es otra de nuestras adiciones al diseño original. El LFO maestro utiliza sólo una onda triangular, así que piensa en él como un generador de vibrato que puede afectar a otras cosas además del tono.

- **Frequency**: Establece la velocidad, con [sync \[p.26\]](#)
- **Mod Wheel**: Al pulsar este botón, la rueda de modulación controla la cantidad total de modulación
- **A/B buttons**: Permite que el LFO maestro controle la capa A, la capa B o ambas
- **Pitch slider**: Profundidad para el tono de ambos osciladores a la vez (es decir, vibrato)

- **PWM slider:** Profundidad para la modulación por ancho de pulso de ambos osciladores a la vez (cuando se utiliza la onda de pulso como oscilador).
- **Filter slider:** Profundidad para la frecuencia del filtro multimodo
- **Amp slider:** Profundidad para el volumen VCA de una o ambas capas
- **Pan:** Profundidad para mover la panorámica estéreo de una o ambas capas

3.8.1. Sincronización de tiempo del LFO principal



Al igual que con el LFO de capa, la frecuencia del LFO maestro puede funcionar libremente en hercios o sincronizarse con divisiones/múltiplos del tempo de tu proyecto. Haz clic en su botón **Sync** para que aparezcan las siguientes opciones:

- *Hertz:* Funcionamiento libre sin sincronización de tempo
- *Sync:* Las relaciones recta, tresillo y puntillo se presentan en serie cuando giras el knob
- *Sync Straight:* Sólo se representan los valores rítmicos pares
- *Sync Triplets:* El tempo está sincronizado con una sensación de tresillo; una negra = tres notas de ocho tocadas en el espacio de dos
- *Sync Dotted:* El tempo se sincroniza con una nota con puntillo; una negra = una corchea con puntillo seguida de una semicorchea

3.9. Efecto Chorus



Elka era una empresa italiana, y los fabricantes de teclados italianos eran conocidos por sus teclados analógicos de «máquina de cuerdas». Éstos solían incluir un efecto de chorus incorporado para espesar el sonido, una característica ausente en muchos sintetizadores polifónicos americanos y japoneses. Hemos duplicado el chorus del Synthex a la perfección: sólo tienes que pulsar uno de los botones para aumentar la potencia!

- **Off:** Bypass

- **Chorus 1:** Añade una voz de chorus a la señal; suena como un altavoz giratorio lento
- **Chorus 2:** Añade dos voces de chorus a la señal; suena más profundo como una textura coral
- **Chorus 3:** Añade tres voces de chorus a la señal; no conduzcas un coche después de tocar

3.10. Glide/Portamento



Glide y portamento significan lo mismo, ¿no? En el Synthex eran diferentes. *portamento* era lo que solemos pensar: las notas se deslizan suavemente hacia arriba o hacia abajo unas hacia otras según una velocidad establecida. En el Synthex, esto ocurría tanto si tocabas legato como si no, y el Synthx V sigue ese comportamiento.

En el Synthex, sin embargo, se trataba de una simple envolvente de tono: la fase de ataque, para ser precisos. Cuando tocabas notas, se deslizaban hacia arriba o hacia abajo según el ajuste de la cantidad de deslizamiento, que estaba en semitonos. Podía estar activo el Glide o el portamento, pero no ambos a la vez. Teniendo todo esto en cuenta, aquí tienes los controles:

- **Speed:** Ajusta la velocidad de Glide y Portamento en Hz
- **Glide Amount:** Establece el número de semitonos en que se deslizará la afinación hacia arriba o hacia abajo al tocar las notas
- **Port.:** Selecciona el modo de Portamento
- **Glide:** Selecciona el modo Glide
- **OSC 1/2:** Elige si Glide/Portamento afecta al oscilador 1, al 2 o a ambos

i Puedes crear música maravillosa asignando Glide/Portamento a un oscilador y dejando estable el otro. El oscilador no afectado proporciona una base sólida sobre la que «baila» el oscilador que se desliza.

3.10.1. El Glide puede afectar al filtro

Si el [Glide del filtro \[p.106\]](#) está activado en los ajustes del panel lateral, y el modo Glide está seleccionado arriba, la frecuencia del filtro multimodo se «deslizará» hacia arriba o hacia abajo hasta su valor establecido según los ajustes de Glide. Para saber dónde activar esto, consulta la subsección [ajustes del panel lateral \[p.105\]](#) del capítulo 7.

3.11. Unísono



El modo de unísono apila las voces de la capa seleccionada, de modo que al tocar una nota se activan varias voces a la vez para obtener un sonido extremadamente grueso. Cuando el botón **Unison** está activado, el sonido se vuelve monofónico y una nota activa cinco voces. Esto puede mejorarse aún más mediante la [desafinación del unísono \[p.102\]](#), cuyos ajustes aparecen en el menú de polifonía de la barra de herramientas inferior cuando el botón **Unisono** está activado.

Recuerda que, como Synthx V tiene dos capas, podrías utilizar una de ellas para reproducir una voz monofónica al unísono y seguir teniendo la otra para el sonido polifónico.

3.12. Pan/Volumen



Esta sección no aparece en el Synthex original, pero en una versión virtual como la nuestra, tiene sentido. Simplemente controla el volumen, la posición panorámica y la extensión estéreo de la capa actual.

El knob **Spread** es especialmente divertido porque, a medida que lo aumentas, las voces de la capa se extienden más por el campo estéreo. Pruébalo junto con el modo [Unisono \[p.29\]](#) para escuchar lo envolvente que puede llegar a ser Synthx V.

La panoramización y la dispersión interactúan de forma útil. Por ejemplo, si la panoramización está ajustada en el centro y la extensión al máximo, y tocas dos notas, esas notas se panoramizarán fuertemente a izquierda y derecha. Entonces, si mueves la panoramización completamente a la izquierda, la voz de la derecha se moverá al centro. Esto te permite desplazar la señal general en la imagen estéreo mediante la panoramización, pero mantiene el equilibrio general de las voces de dispersión.



Ten en cuenta que cuando se establece el modo **Stereo Link** en la sección [Control por Capas \[p.18\]](#), la difusión no está disponible. Esto se debe a que el enlace estéreo se encarga de la propagación de la voz mediante la panoramización de las capas de izquierda a derecha.

3.12.1. Estéreo en el original Synthex



El interruptor estéreo/mono del Synthex original

El Synthex de hardware tenía un interruptor estéreo/mono. En mono, todas las voces se enviaban a sus dos salidas, independientemente del modo de teclado seleccionado (simple, doble o dividido). En estéreo, las dos capas se enviaban a salidas separadas si se seleccionaba Split, o aleatoriamente a cualquiera de las salidas en modo doble.

Synthx V te permite pasar continuamente de mono a estéreo colocando progresivamente las voces en el campo estéreo, y esto puede hacerse por separado para cada capa. Podrías, por ejemplo, crear un amplio pad estéreo con una capa y un bajo o sonido principal más centrado y enfocado utilizando la otra.

3.13. Dispersión



Se accede a los controles de dispersión haciendo clic en la pestaña Arturia

Haz clic en el logo de Arturia situado entre las secciones Layer Control y Master para acceder a los knobs «secretos» de dispersión. Introducen variación en ciertos parámetros de las voces cuando Synthx V se reproduce polifónicamente, y aleatoriedad en los parámetros cuando está en modo monofónico. Esto realza el carácter analógico y la «calidez».

Los controles de dispersión afectan a las dos capas a la vez, porque están diseñados para afectar a todas las voces a la vez. Cada uno de los 8 trimmers añade variación a un aspecto del sonido:

- **Pitch:** Tono de los osciladores
- **Level:** Volumen de todos los osciladores
- **Cutoff:** Frecuencia del filtro multimodo
- **Env Time:** Parámetros de tiempo (ataque, decay, release) de todas las envolventes
- **Pulse Width:** Ancho de pulso de todos los osciladores (cuando se utiliza la onda de pulso)

- **Drive:** Sobremodulación sutil de los osciladores en el filtro
- **Resonance:** Resonancia del filtro multimodo
- **Pan Spread:** Panorámica estéreo de voces entre Capas

Ponerlos todos al máximo puede aproximarse al sonido de un viejo sintetizador analógico que necesita una puesta a punto, pero en general los efectos son sutiles.

3.14. Sección principal



La sección del master afecta a ambas capas y ofrece tres parámetros sencillos pero útiles:

- **Hold:** Cuando está activado, las notas tocadas son sostenidas
- **Vintage:** Escala los 8 trimmers de la sección de [dispersión \[p.30\]](#) conservando las relaciones entre sus valores
- **Tuning:** Ajusta el tono general del Synthx V; por defecto es A = 440Hz

Hold es, por supuesto, útil para el diseño de sonido. Puedes mantener notas o un patrón en el [Multi-Arp \[p.33\]](#) sin pedal de sostenido mientras ajustas otras opciones o editas el patrón.

3.15. Controles de teclado



3.15.1. Controles Multi-Arp

A la izquierda del teclado en pantalla hay controles de acceso rápido para el [Multi-Arp \[p.33\]](#) de cuatro pistas, que creamos en homenaje al secuenciador de cuatro partes del Synthex. Todos los controles reflejan las funciones que se encuentran en la vista completa del Multi-Arp, a la que se accede haciendo clic en el botón [avanzado \[p.100\]](#).

- **Rate:** Ajusta la velocidad del arpegiador (los ajustes de sincronización del tiempo están en la vista completa)
- **Gate:** Se establece el tiempo del gate del arpegiador

- **Buttons 1-4:** Activa o desactiva cada una de las cuatro pistas Multi-Arp
- **Edit:** Abre la vista avanzada y muestra toda la interfaz Multi-Arp

3.15.2. Ruedas de pitch-bend y modulación

La rueda de pitch-bend dobla el tono de una o ambas capas dependiendo de los ajustes de [Control de capas \[p.18\]](#). El rango de inflexión es simétrico hacia arriba y hacia abajo, y se ajusta en el [panel lateral \[p.105\]](#).

La rueda de modulación puede controlar la profundidad total del [LFO principal \[p.26\]](#). También se puede asignar a casi cualquier cosa arrastrando y soltando un icono, de lo que hablaremos en el capítulo sobre [Moduladores \[p.66\]](#),

3.16. Teclado en pantalla

El teclado en pantalla es práctico para trabajar en un portátil sin ningún otro dispositivo de entrada MIDI. Al pulsar una tecla más cerca de su borde frontal, aumenta la velocidad MIDI de la nota.

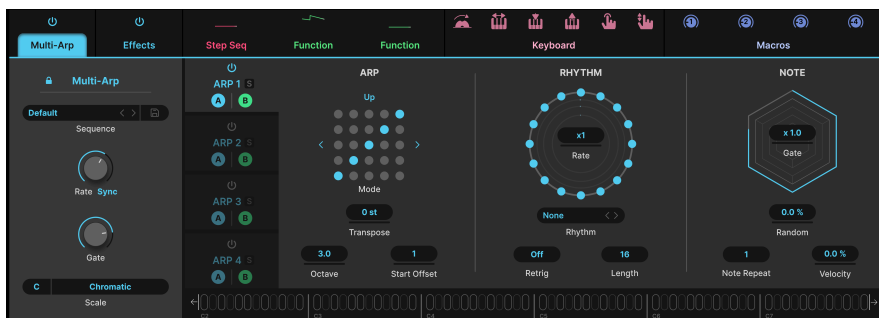
3.16.1. Tocar desde el teclado de un ordenador



Notas correspondientes a las teclas del teclado del ordenador

Puedes tocar una octava más una novena en la tonalidad de C utilizando un teclado QWERTY estándar, según el diagrama anterior. Además, la tecla **Z** desplaza el rango de tono una octava hacia abajo y la tecla **X** lo desplaza una octava hacia arriba.

4. MULTI-ARP



El fabuloso Multi-Arp de Synthx V

El Synthex original fue único en su época gracias a su secuenciador de 4 pistas incorporado. Queríamos rendirle homenaje, pero lo más probable es que secuencias el Synthx V en tu DAW. Se nos ocurrió otra cosa que creemos que está muy en el espíritu del Synthex: ¡el Multi-Arp!

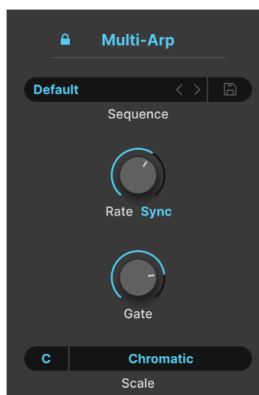
El Multi-Arp es un arpegiador de cuatro pistas con capacidad para crear unos polirritmos sorprendentes, ya que cada pista puede tener diferentes ajustes de patrón y ritmo. A diferencia de un secuenciador, un arpegiador sólo toca mientras se mantienen las notas, y transforma los acordes en patrones de notas que se repiten.

Para acceder a ella, pulsa el [botón avanzado \[p.100\]](#) en la parte superior derecha de la ventana Synthx V para abrir las vistas avanzadas y, a continuación, haz clic en la pestaña "Multi-Arp" de la izquierda.



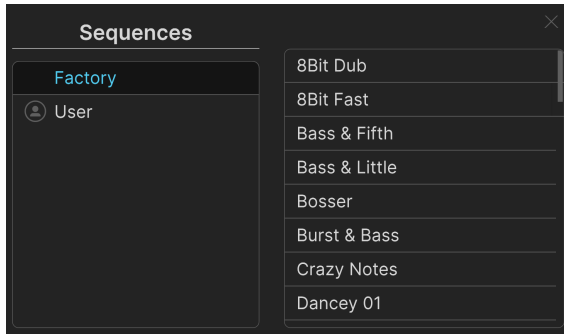
El Multi-Arp también puede emitir datos MIDI para tocar [otros instrumentos \[p.43\]](#).

4.1. Ajustes globales



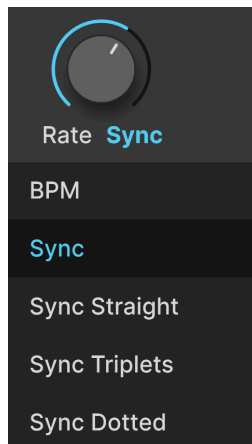
Algunos ajustes son comunes a las cuatro pistas del Multi-Arp, así que empezemos por ahí.

4.1.1. Los presets Multi-Arp



Hay disponibles varias configuraciones para el Multi-Arp haciendo clic en el menú de secuencia. También puedes utilizar las flechas para recorrerlas de una en una. Haz clic en el icono del disco para guardar todos los ajustes actuales del Multi-Arp como un preset de usuario. Se te pedirá que le pongas un nombre y podrás recuperarlo en cualquier momento desde el banco de usuario.

4.1.2. Sincronización de velocidad y tiempo



La velocidad del Multi-Arp puede funcionar libremente o sincronizarse con el tiempo del proyecto mediante un menú desplegable al que se accede haciendo clic debajo del knob **Rate**. Las opciones son:

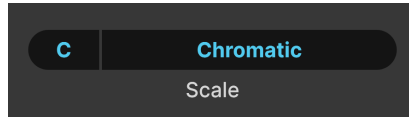
- *BPM*: Frecuencia en pulsaciones por minuto
- *Sync*: Las proporciones de rectas, tresillos y puntillo se presentan en serie cuando giras el knob
- *Sync Straight*: Sólo se representan los valores rítmicos pares
- *Sync Triplets*: El tempo está sincronizado con una sensación de tresillo; una negra = tres notas de ocho tocadas en el espacio de dos
- *Sync Dotted*: El tempo está sincronizado con una nota con puntillo; una negra = una corchea con puntillo seguida de una semicorchea

4.1.3. El tiempo de gate global

El tiempo de gate acorta o alarga la duración de la reproducción de cada nota por el Multi-Arp. En términos musicales, esto conduce a un sonido más sostenido con tiempos de puerta más largos y a un sonido recortado con tiempos más cortos.

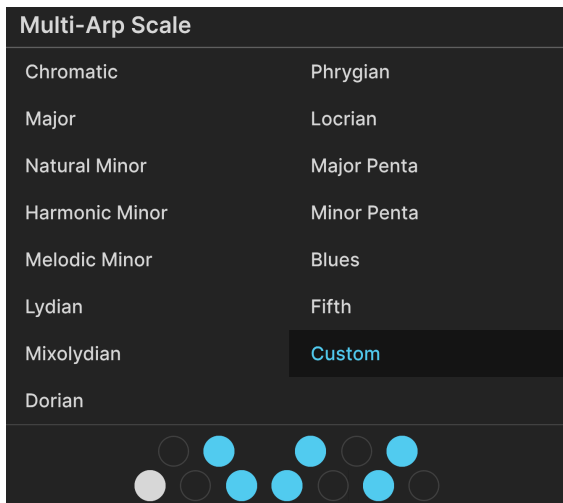
Gracias a un [multiplicador de gate \[p.42\]](#) por pista Multi-Arp, cada pista puede tener un tiempo de gate efectivo distinto.

4.1.4. Escalas



El campo de la izquierda selecciona la nota raíz

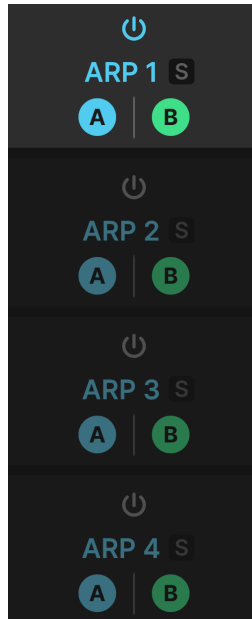
El Multi-Arp puede tocar cromáticamente (todas las notas son válidas) o limitarse a una serie de escalas y modos de la teoría musical tradicional. Haz clic en el campo de nota de la izquierda para establecer la nota raíz de la escala. A continuación, haz clic en el nombre de la escala para que aparezca el siguiente menú:



Fíjate en la opción *Custom*. Establece una escala que defines haciendo clic en los círculos azules de la parte inferior del menú, que están dispuestos como una octava de piano. El azul indica una nota permitida.

4.2. Ajustes por componente

A partir de aquí, los demás ajustes son independientes por pista/parte, pero las cuatro partes tienen las mismas opciones.



Haz clic en una de las pestañas de esta columna para seleccionar una pieza sobre la que trabajar.

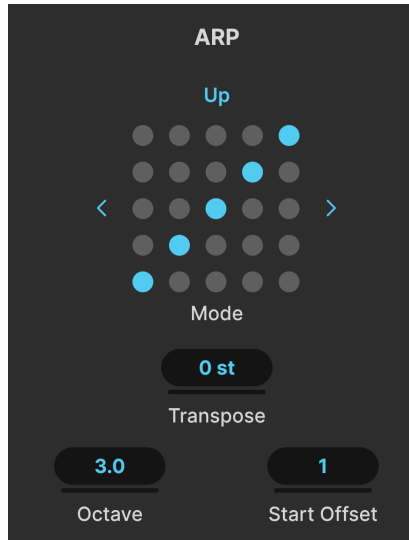
Cada pestaña incluye los siguientes ajustes de utilidad y asignación.

- **Botón de On/off:** Enciende o apaga la pieza conservando sus ajustes
- **Botones A/B:** Asigna a la parte que reproduzca la capa A, la capa B o ambas
- **Solo:** Hace un solo de la parte que desees (es decir, silencia la reproducción de las demás) para que puedas trabajar en ella tú solo



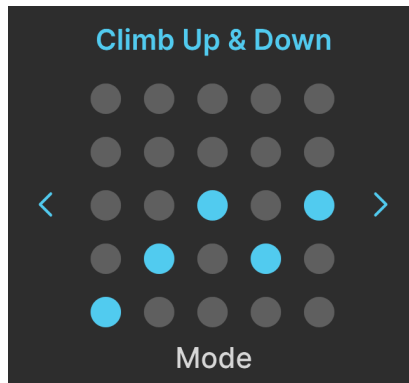
Si la capa A o B no tiene ningún arpeggio asignado de ninguna de las partes, está disponible para que la toques «normalmente» (desde un teclado) mientras la otra capa es reproducida por el Multi-Arp. Además, si el [enlace estéreo \[p.18\]](#) está activo, al asignar una parte del Multi-Arp a A o B se asigna efectivamente al canal estéreo izquierdo o derecho.

4.2.1. La sección Arp

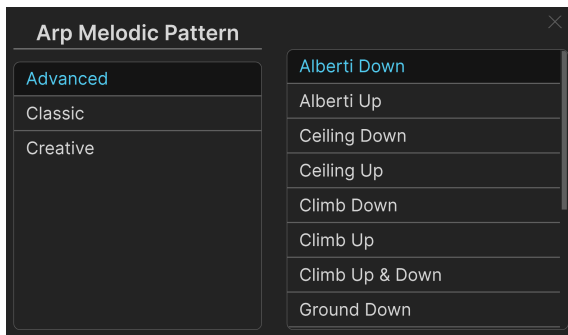


Muchos arpegiadores de sintetizador vintage tenían simples modos arriba, abajo, arriba/abajo y aleatorio que controlaban el orden en que el sintetizador tocaba las notas de un acorde mantenido. El Multi-Arp te ofrece mucho más.

4.2.1.1. Patrón

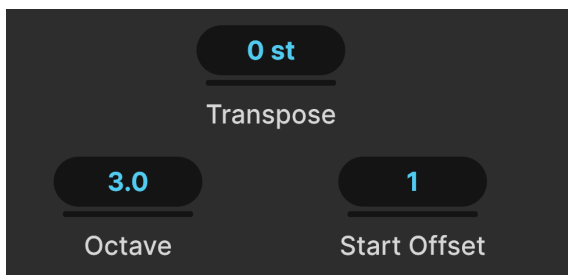


La matriz de puntos de 5 x 5 ilustra el patrón actual. Esto no significa necesariamente que el patrón tenga cinco notas; es simplemente una referencia visual de las direcciones ascendente y descendente que toma el patrón. Puedes escuchar los patrones utilizando las flechas, o hacer clic en la matriz para ver el menú completo, con las categorías a la izquierda y los patrones a la derecha:



- *Classic*: Modos tradicionales como los que se encuentran en la mayoría de los arpegiadores de sintetizadores analógicos
- *Advanced*: Patrones que siguen reglas más complejas manteniendo un fuerte sentido de la repetición
- *Creative*: Patrones divertidos y poco convencionales que experimentan con distintos fraseos melódicos y rítmicos

4.2.1.2. Configuración del Arp



Otros tres ajustes rigen el comportamiento del patrón.

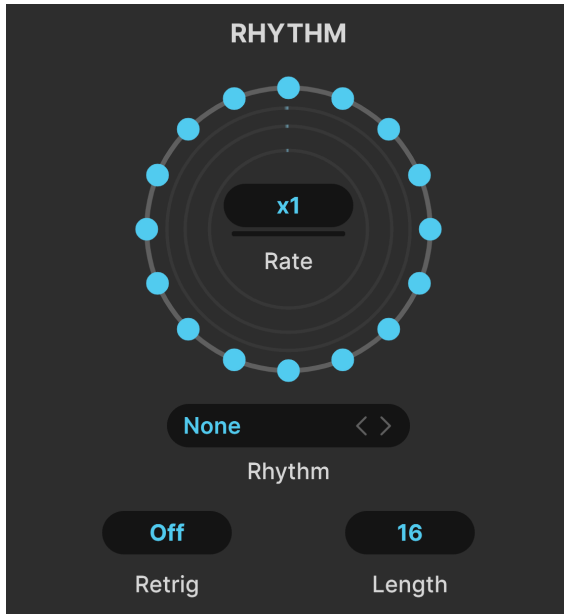
- **Transpose**: Cambia la altura tonal de todas las notas del patrón en semitonos
- **Octave**: Determina el rango del patrón en octavas, incluidas las octavas parciales
- **Start offset**: Define qué paso del patrón es el primero que se toca

Arrastra hacia arriba o hacia abajo cualquiera de los campos para editarlo



Los valores del rango de octava se expresan como «X.Y» y son decimales. Dado que una escala cromática tiene 12 notas, un rango de 3,5 octavas dividiría por tanto la octava en el tritono, es decir, Fa# suponiendo una nota raíz de Do.

4.2.2. La sección de ritmo



En el Multi-Arp, los patrones no se limitan a tocar series de notas espaciadas uniformemente. La sección de ritmo te permite determinar el ritmo del patrón.

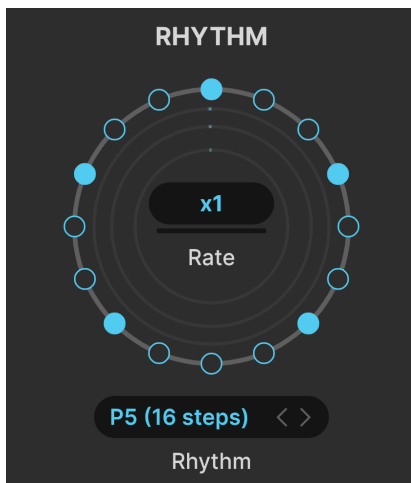
Observa los círculos concéntricos rodeados de 16 puntos azules.

- Cada punto representa una nota. Cuando todos los puntos están activos (azul), el patrón se reproduce como en un arpegiador convencional: uniformemente. Lo mismo ocurre si los puntos activos están espaciados uniformemente.
- Cuando los puntos están desactivados (pulsando sobre uno), esto representa un descanso o hueco rítmico antes de que suene la siguiente nota.
- En cuanto a la afinación, la siguiente nota que suena es *todavía* la siguiente nota del patrón según la [escala \[p.35\]](#) establecida -no se salta ninguna nota-, pero esa nota no sonará hasta que haya transcurrido el periodo de descanso.
- Los cuatro círculos corresponden a las cuatro partes del Multi-Arp, desde la más exterior (parte 1) hacia el interior. Cuando cambias de parte, el círculo correspondiente se rellena con puntos.

4.2.2.1. Frecuencia del ritmo

El ajuste **Rate** del centro de los círculos es un multiplicador/divisor. Hace que la parte Multi-Arp individual se ejecute a una fracción o múltiplo de la [tasa \[p.34\]](#) global. ¡Experimenta con esto en más de una parte para conseguir polirritmos de vanguardia!

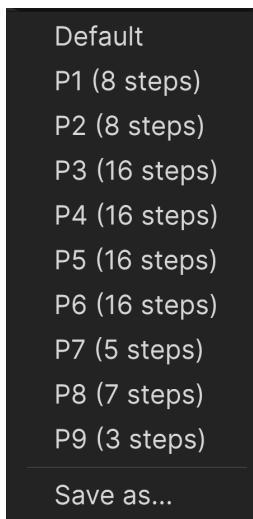
4.2.2.2. Presets de ritmos



A Brubeck le habría gustado este preset de ritmos

El Multi-Arp viene con nueve presets de fábrica (más el predeterminado de los 16 pasos activos) para ritmos.

Recórrelos con las flechas, o haz clic en el campo del nombre para que aparezca el menú:



Observa que algunos de los presets admiten longitudes de paso extrañas o inusuales. Una vez que hayas configurado los puntos, también puedes guardar el tuyo propio haciendo clic en «Guardar como...» y dándole un nombre en la ventana emergente. Entonces estará disponible en el menú.

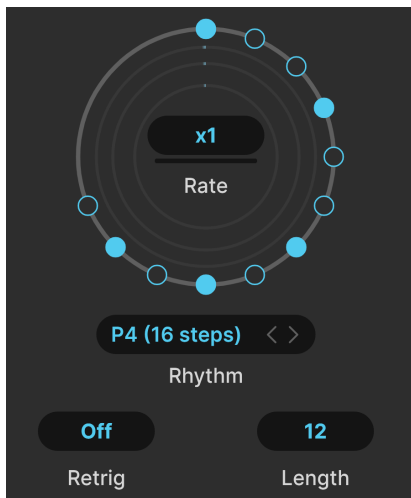
4.2.2.3. Volver a disparar



Retrig es un campo arrastrable que hace que el patrón Multi-Arp se reinicie desde el principio. Tiene bastantes opciones:

- *Off*: El patrón se repite normalmente
- *Note*: El patrón se reinicia cuando se recibe una nota MIDI
- *Whole number values*: El patrón se reinicia cada tantos compases musicales
- *Fraction values*: El patrón se reinicia en las subdivisiones de un compás, por ejemplo 1/8

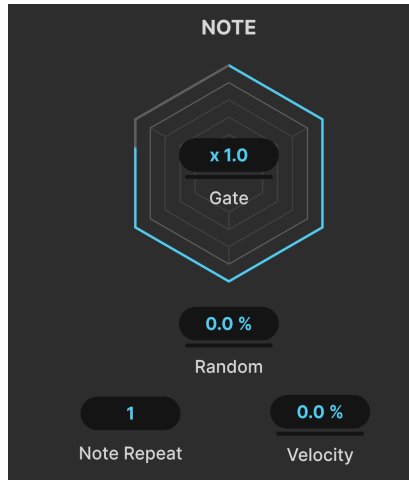
4.2.2.4. Longitud



Un patrón con 12 pasos, 5 de los cuales son hablados

Length simplemente establece la longitud total del patrón. El valor predeterminado es de 16 pasos, pero puedes establecer longitudes impares o no tradicionales. En el ejemplo anterior, cuando el patrón completa el paso 12, vuelve al paso 1 y comienza a recorrer los pasos de nuevo.

4.2.3. La sección de notas



El gráfico hexagonal visualiza el tiempo de gate

La sección final del Multi-Arp rige el comportamiento de las notas individuales.

4.2.3.1. Multiplicador de gate

En el centro del gráfico hexagonal -un visualizador del tiempo de gate individual de la parte Multi-Arp- hay un campo multiplicador/divisor. Esto convierte el tiempo de gate de la parte seleccionada en un múltiplo o división del [tiempo de gate global \[p.35\]](#), permitiendo que las distintas partes «hablen» con una duración de nota más sostenida o más corta.

4.2.3.2. Parámetros de las notas

Los parámetros finales para las notas individuales en la parte Multi-Arp son los siguientes:

Random introduce aleatoriedad en el tiempo de gate, la octava y la velocidad de la parte. La aleatoriedad de la octava está sujeta al rango establecido por el parámetro de octava, que debe tener un valor superior a 1,0 para que se oiga la aleatoriedad.

Note Repeat ajusta cuántas veces se repite una nota en cada paso antes de que el patrón pase al siguiente paso, de una a cuatro veces.

Velocity es un desplazamiento de la velocidad MIDI tal y como la reproduce la parte Multi-Arp, y se expresa en porcentaje. En términos de lo que puedes oír, hace que las notas arpeggiadas sean más fuertes o más suaves.

4.3. Visualizador global



En la parte inferior del Multi-Arp hay un visualizador en el que todas las notas tocadas por las cuatro partes iluminan los óvalos, que como habrás observado corresponden a teclas de piano. Los óvalos azules brillantes corresponden a notas de la parte actualmente seleccionada, mientras que los ligeramente más tenues indican notas de las otras partes. Haz clic en las flechas de cada extremo para desplazarte por todo el rango de notas posible, ya que el visualizador tiene espacio en pantalla para mostrar seis octavas.

4.4. Uso externo del Multi-Arp

Además de reproducir las dos capas de Synthx V, el Multi-Arp puede transmitir sus datos de nota MIDI a un destino externo, como otro instrumento virtual o incluso una interfaz MIDI. Esto te permite utilizar sus sofisticados patrones y opciones rítmicas para tocar otros sintetizadores.

Synthx V no contiene ajustes ni controles para esto. La mayoría de los DAW, así como los programas anfitriones de plug-ins orientados a la interpretación en directo, pueden enrutar MIDI desde una pista de instrumento virtual determinada a otra pista de instrumento, pista MIDI o puerto y canal de una interfaz MIDI conectada. Si la pista en la que reside Synthx V está configurada para transmitir MIDI y el instrumento del otro extremo está configurado para recibirla, ese instrumento debe reproducir la salida del Multi-Arp. Las notas MIDI de todas las partes activas del Multi-Arp se transmiten por el mismo canal.

Consulta la documentación de tu DAW o programa anfitrión para conocer los ajustes exactos de enrutamiento MIDI que debes realizar.

5. EFECTOS



Synthx V incluye un conjunto de potentes efectos estéreo seleccionados de nuestra última V Collection de instrumentos virtuales. Puedes utilizar hasta cuatro efectos a la vez, y cada una de las cuatro posiciones de efectos ofrece una selección de 17 efectos estilo pedal.

Haz clic en el botón **Advanced** situado en la parte superior derecha de la [barra de herramientas superior \[p.95\]](#) para abrir el panel avanzado. A continuación, selecciona la pestaña **Effects**, la segunda por la izquierda. ¿Te has fijado en el botón de activar/desactivar que hay encima de la pestaña? Anula *todos* los efectos conservando sus ajustes.

Dependiendo del [tamaño \[p.97\]](#) de la ventana del Synthx V, puede que tengas que desplazarte hacia abajo para ver los efectos.

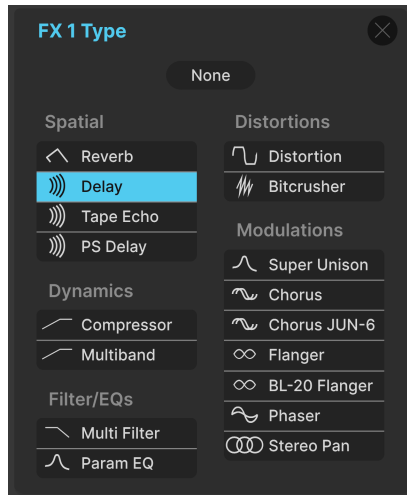
5.1. Enrutamiento de efectos



Los efectos del Synthx V se dirigen en serie de izquierda a derecha

El enrutamiento de efectos en Synthx V está «cableado» en serie. La señal es procesada primero por el efecto de la posición más a la izquierda, y luego se desplaza de izquierda a derecha. Esto simplifica las cosas. Sólo tienes que configurar la cadena de efectos que quieras, como una pedalera de guitarra.

5.2. Seleccionar un efecto



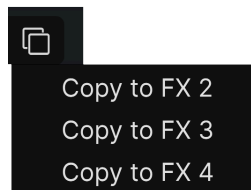
Los efectos de Synthx V ofrecen 17 tipos en cinco categorías

Haz clic en el campo del nombre situado en la parte superior de cualquiera de las posiciones de los efectos (también puedes hacer clic en cualquier cuadrado vacío que ponga «ninguno» encima) para que aparezca el menú de selección de efectos. Los efectos están divididos en cinco categorías para facilitar la elección.

- *Spatial*: Reverb, delay y eco de cinta
- *Dynamics*: Compresor
- *Filter/EQs*: Filtro multimodo tipo sintetizador y ecualizador paramétrico
- *Distortion*: Efecto de distorsión con 16 algoritmos diferentes; Bitcrush
- *Modulations*: Super Unison, chorus, flangers, phaser y panorámica estéreo

La lista completa de [tipos de efectos \[p.46\]](#) con descripciones de todos sus parámetros está más abajo.

5.2.1. Copia de efectos



Un efecto de una posición puede copiarse a cualquiera de las otras tres

Puedes copiar cualquier efecto, con sus ajustes, en otra posición. Haz clic en el icono de doble documento (cuadrados superpuestos) y, a continuación, selecciona una posición en el menú emergente. El efecto de la posición original no se modifica ni se intercambia.

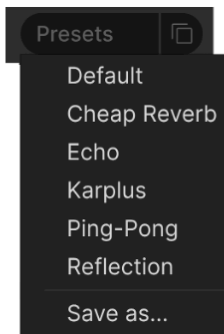
5.2.2. Reorganización de efectos



Pulsa el icono de seis puntos para arrastrar el efecto a otra posición

Cuando tu cursor esté en la zona de un efecto, fíjate en el icono de seis puntos que aparece en la barra de título. Mantén pulsado sobre él para arrastrar el efecto a otra posición. El efecto de la ranura de destino intercambiará posiciones con el que estás arrastrando. (De hecho, puedes arrastrar cualquier parte del efecto que no sea un parámetro o el visualizador, pero el icono de seis puntos siempre está disponible como asa).

5.3. Presets de efectos



Los presets de fábrica para el efecto delay en Synthx V

Cada tipo de efecto en Synthx V viene con un puñado de presets, a los que se accede haciendo clic en "Presets" en la parte superior derecha de la barra de nombres dentro de una posición de efectos.

Los presets pueden ser un buen punto de partida, además de ser muy prácticos para cuando quieras coger un sonido rápidamente, así que explóralos todos. Fíjate en la opción «Guardar como», que abrirá un cuadro de diálogo que te pedirá que nombres y guardes los ajustes que quieras como tu propio preset de FX. A continuación, se guardará dentro del conjunto de presets del Synthx V. «Guardar» sólo está disponible cuando trabajas con un presets de usuario, es decir, uno que ya has copiado con una operación "Guardar como".

5.4. Tipos de efectos

Ya casi es hora de explorar cada efecto individualmente. Para empezar, sin embargo, cubriremos un puñado de características comunes a todos ellos.

5.4.1. On/Off

Cada posición de efectos tiene un botón de encendido/apagado en la parte superior izquierda. Esto te permite puentear el efecto individual sin perder sus ajustes. Esto es útil para poner en solitario una posición mientras construyes y ajustas tu rack de efectos.

5.4.2. Mezcla Dry/Wet

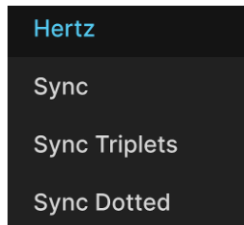


La mayoría de los efectos tienen un control deslizante para **mezcla dry/wet**, es decir, la cantidad de señal pre-efecto frente a la señal post-efecto que oyes. Hay tres excepciones:

- El efecto **Multiband** tiene un deslizador de *cantidad*
- El **Parametric EQ** tiene un deslizador de *escala*
- El efecto **Stereo Pan** tiene un deslizador de *cantidad*

 Recuerda que, debido al enrutamiento en serie, un sonido relativamente seco con respecto a un efecto puede seguir arrastrando mucho del anterior en la cadena.

5.4.3. Sincronización del tiempo de los efectos



Al activar la sincronización, las opciones de división del tiempo están disponibles para el ajuste de tiempo en el delay

Algunos efectos ofrecen opciones de sincronización con el tiempo para su parámetro de tiempo o velocidad, además de funcionar libremente en unidades absolutas como Hz o milisegundos. El modo se elige haciendo clic en la etiqueta azul adyacente a un knob de tiempo o de velocidad y, a continuación, eligiendo en el menú emergente que se muestra arriba. En la palabra azul pueden aparecer "Segundos", "Hercios", "Sincronización" o alguna variante, dependiendo del ajuste de sincronización actual.

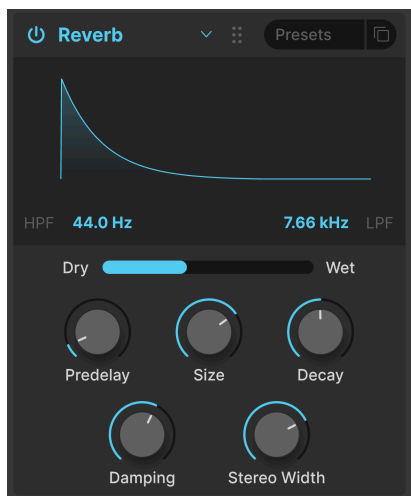
A continuación, al ajustar el parámetro relacionado, aparecerá una ventana emergente que muestra la división o múltiplo actual del tiempo de tu proyecto. Un sufijo *t* tras el valor indica un valor de tresillo, *d* denota un valor punteado, y sin sufijo significa una sensación rítmica «recta».

Los efectos con sincronización de tiempo en Synthx V son:

- Delay
- Tape Echo
- PS Delay
- Chorus JUN-6
- Flanger
- BL-2O Flanger
- Phaser
- Stereo Pan

Ahora, vamos a visitar los efectos en el orden en que aparecen en el menú. En general, puedes ajustar dos de los parámetros que también tienen knobs haciendo clic y arrastrando dentro del visualizador gráfico del efecto. En los gráficos siguientes, marcamos (H) para los que puedes arrastrar horizontalmente y (V) para los que puedes arrastrar verticalmente.

5.4.4. Reverb

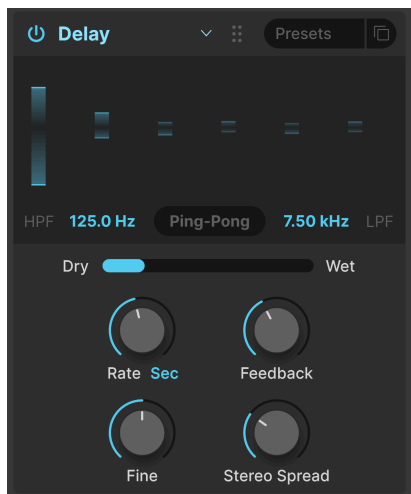


Reverb es el sonido de un espacio: un estudio de grabación, una sala de conciertos, el hueco de una escalera, un baño alicatado, lo que quieras. La reverb se utiliza a menudo como efecto final de una cadena para situar todo lo demás en el mismo espacio acústico, dando cohesión al sonido.

Control	Descripción
HPF	Reduce el contenido de alta frecuencia antes del procesado
LPF	Elimina el contenido de baja frecuencia antes de procesarlo
Predelay	Establece la cantidad de tiempo antes de que la señal de entrada se vea afectada por la reverb
Decay (V)	Determina el tiempo que durará el efecto de reverb

Control	Descripción
Size (H)	Ajusta el tamaño de la habitación: en el sentido contrario a las agujas del reloj es más pequeña, en el sentido de las agujas del reloj es más grande
Damping	Controla la velocidad a la que decaen las frecuencias altas
Stereo Width	Ajusta la reverb de mono a un espacio estéreo cada vez más amplio

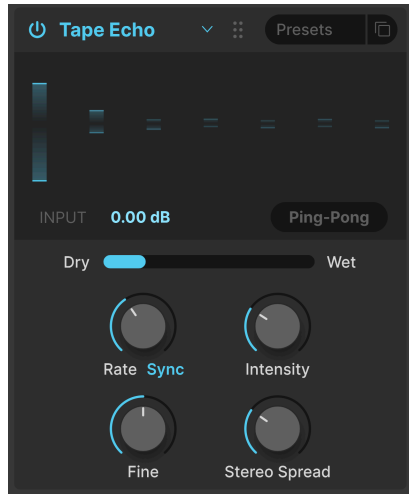
5.4.5. Delay



Delay es un término genérico para cualquier efecto que hace una copia de un sonido de entrada y lo repite después, una o varias veces. Hay tres efectos de delay en Synthx V, y este primero suena muy bien.

Control	Descripción
HPF	Los valores más altos reducen el contenido de baja frecuencia con cada eco
LPF	Los valores más altos reducen el contenido de alta frecuencia con cada eco
Time (H)	Cambia la duración del delay, con opciones no sincronizadas y sincronizadas con el tempo (sincronización, tresillos, punteado)
Fine	Ajusta el tiempo de delay mediante un desplazamiento en milisegundos
Feedback (V)	Ajusta cuántas veces se repetirá el delay
Stereo Spread/ Width	Los valores más altos aumentan la distancia entre los lados izquierdo y derecho de la señal retardada
Ping Pong	Alterna los ecos izquierdo/derecho con un espaciado rítmico exacto; el parámetro Dispersión estéreo se convierte en Anchura estéreo

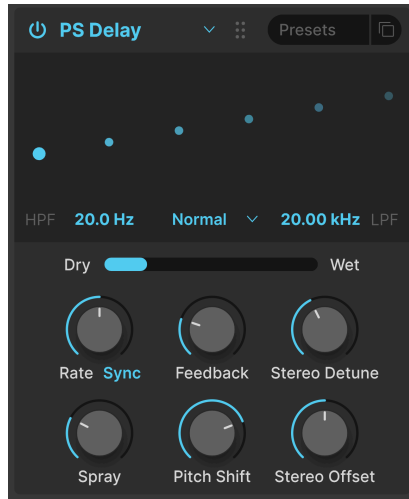
5.4.6. Eco de cinta



Tape Echo es una característica de las primeras máquinas de delay basadas en cinta, como la Maestro Echoplex y la Roland Space Echo. Los sonidos de entrada se graban en un bucle de cinta con uno o más cabezales de reproducción para crear los ecos. Como los bucles de cinta pueden ser inestables y cambiar de tono y timbre, producen un efecto más cálido y menos preciso que un delay digital.

Control	Descripción
Input	Ajusta la señal entrante para conseguir distintas cantidades de saturación analógica
Time (H)	Cambia la duración del delay, con opciones no sincronizadas y sincronizadas con el tempo
Intensity (V)	Establece la cantidad de realimentación de la señal retardada
Fine	Ajusta el tiempo de delay mediante un desplazamiento en milisegundos
Stereo Spread/Width	Los valores más altos aumentan la distancia entre los lados izquierdo y derecho de la señal retardada
Ping-Pong	Alterna los ecos izquierdo/derecho con un espaciado rítmico exacto; el parámetro de dispersión estéreo se convierte en anchura estéreo

5.4.7. PS Delay



PS son las siglas de **pitch-shifting** delay, un efecto clásico popularizado por el Eventide Harmonizer. Funciona como un delay convencional, pero además de retroalimentarse para crear ecos, las señales de audio retardadas se someten a un desplazamiento de tono, hacia arriba o hacia abajo.

Control	Descripción
HPF	Controla el corte de un filtro de paso alto que afecta sólo a la señal con delay
LPF	Controla el corte de un filtro de paso bajo que afecta sólo a la señal con delay
Time (H)	Establece el tiempo de delay, con opciones de sincronización no sincronizada y sincronización con el tiempo
Feedback	Controla la cantidad de señal con delay que vuelve al efecto para ser retardada de nuevo
Stereo Detune	Desafina la señal con delay respecto a la señal entrante
Spray	Añade un efecto de dispersión a través del sonido para cada eco sucesivo con tiempos de eco ligeramente aleatorios
Pitch Shift (V)	Ajusta la cantidad de desplazamiento de tono de la señal retardada con respecto a la señal entrante.
Stereo Offset	Desplaza la señal con delay en la imagen estéreo

5.4.8. Compresor



Un **Compresor** se utiliza para controlar el rango dinámico de un sonido: reduce la diferencia entre los niveles más suave y más fuerte que puede tener un sonido. Lo hace basándose en reducir una ganancia en una determinada cantidad (la relación) una vez que el audio libera un determinado nivel (el umbral).

Control	Descripción
Threshold (H)	Establece el nivel en el que comenzará la compresión
Ratio (V)	Determina la cantidad de compresión que se aplicará una vez alcanzado el umbral
Attack	Ajusta la velocidad con la que se aplicará la compresión una vez alcanzado el umbral
Release	Establece el tiempo de liberación del compresor
Output Gain	Utilízalo para compensar los cambios de volumen si los ajustes de compresión reducen la ganancia de salida
Makeup	Permite controlar el nivel de salida para compensar la reducción de ganancia de la entrada

i ♪ Hay un viejo chiste que es genial para entender los compresores. El umbral es el volumen que debe tener tu música para que tus padres te digan que la bajas. Ratio es cuánto tienes que bajar el volumen. Ataque es lo rápido que reaccionan tus padres cuando está demasiado alto. Release es lo rápido que lo vuelves a subir una vez que se han ido.

5.4.9. Multibanda



Un compresor multibanda funciona como una serie de compresores normales, pero cada uno trabaja en un rango distinto de frecuencias (*banda*). Utilizados por primera vez por los ingenieros de masterización para exprimir al máximo el nivel de las grabaciones, estos compresores se emplean ahora para esculpir sutilmente, diseño de sonido, efectos especiales y mucho más.

El compresor multibanda es probablemente el tipo de efecto más complejo de SynthX V, en primer lugar porque hay cosas que sólo puedes ajustar arrastrando dentro del visualizador gráfico del efecto. Puede funcionar hasta en tres bandas de frecuencia, y puedes utilizar los dos on/off situados bajo las bandas de graves y agudos para activarlas y desactivarlas. También puedes arrastrar hacia arriba o hacia abajo los números que hay debajo del visualizador para ajustar el cruce de frecuencias entre las bandas baja y media (número de la izquierda) y las bandas media y alta (número de la derecha).

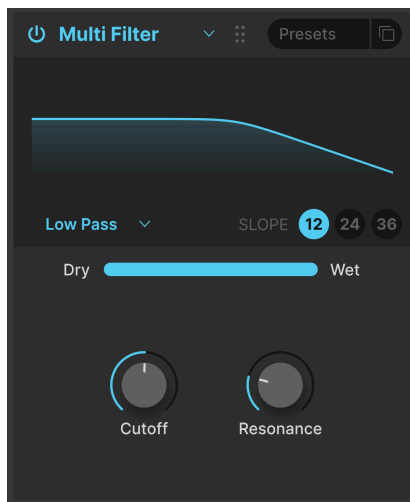
Además de todo esto, también es un *expansor*, lo que significa que puede potenciar las señales suaves. Las barras azules con líneas horizontales dentro en la parte superior son para la compresión; las de abajo son para la expansión.

Teniendo todo esto en cuenta, he aquí el resumen de los parámetros:

Control	Descripción
Threshold (V)	Arrastra el borde de una barra azul para ajustar el punto en el que empieza a funcionar la compresión (o expansión)
Ratio (V)	Arrastra <i>dentro</i> de una barra para ajustar la cantidad de compresión o expansión de esa banda. Las relaciones crecientes se representan mediante líneas horizontales más densas, hasta que la barra interior se vuelve azul sólido al máximo
Band On/Off Icons	Las bandas alta y/o baja pueden desactivarse, lo que da lugar a un compresor/expansor de 2 ó 1 banda
Low-Mid Crossover	Arrastra sobre este campo, situado en la parte inferior izquierda del visualizador, para cambiar el punto de cruce entre las bandas baja y media

Control	Descripción
Mid-High Crossover	Arrastra sobre este campo, situado en la parte inferior derecha del visualizador, para cambiar el punto de cruce entre las bandas media y alta
Out Low	Control independiente del nivel de salida para la banda baja
Out Mid	Control independiente del nivel de salida para la banda media
Out High	Control independiente del nivel de salida para la banda alta
Input	Establece la ganancia global de entrada
Attack	Establece el tiempo que tarda el compresor/expansor en «agarrar» la señal una vez alcanzado un umbral
Release	Establece el tiempo que tarda el compresor/expansor en «soltar» la señal una vez que ésta cae por debajo del umbral
Output	Gobierna la ganancia global de compensación preservando la diferencia de salida entre las bandas

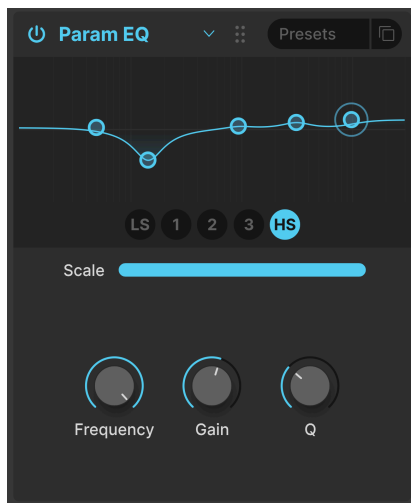
5.4.10. Multi Filter



A veces es bueno tener un filtro extra a mano para esculpir aún más tu tono sin necesidad de atar el filtro principal del Synthx V. El Multifiltro tiene cinco modos: paso bajo, paso alto, paso banda, peine de realimentación y peine de realimentación. Los filtros peine simulan el comportamiento de un flanger con dos cualidades tonales diferentes: CombFB produce una serie de picos espaciados uniformemente, y CombFF produce muescas espaciadas uniformemente.

Control	Descripción
Filter type	Arrastra hacia arriba o hacia abajo las letras de la parte inferior izquierda del visualizador para elegir el tipo de filtro
Slope	Haz clic en una selección en la parte inferior derecha del visualizador para elegir la inclinación del filtro; esto no se aplica a los filtros peine
Cutoff (H)	Ajusta la frecuencia de corte del filtro
Resonance (V)	Establece la resonancia del filtro, que es un pico de frecuencias que se agrupan cerca del corte

5.4.11. Parametric EQ

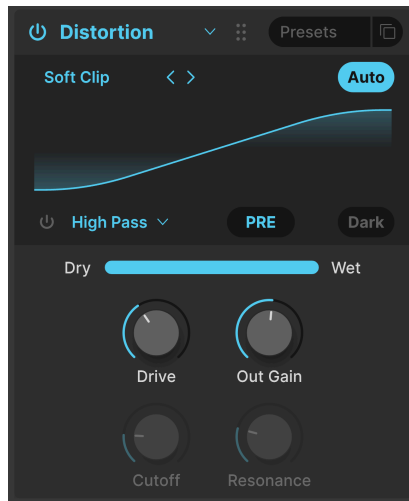


El ecualizador paramétrico te permite esculpir el tono con precisión, a diferencia de las amplias pinceladas tonales que obtienes de un filtro de sintetizador o de los controles de tono. Se puede utilizar para realzar o cortar ciertas frecuencias suave o quirúrgicamente, para alterar el sonido general o eliminar frecuencias problemáticas.

El ecualizador de Synthx V tiene cinco bandas, y puedes ajustar la frecuencia, la ganancia (aumento o corte) y el Q (amplitud de la banda alrededor de la frecuencia seleccionada) de cada una. De hecho, la capacidad de ajustar la frecuencia Q y el ancho de banda es justo lo que significa «paramétrico».

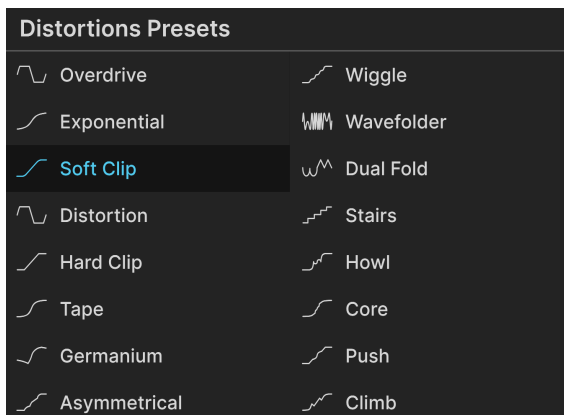
Control	Descripción
Band select	Haz clic en uno de los puntos del visualizador o en uno de los cinco botones de abajo para seleccionar la banda a la que afectarán los siguientes controles enumerados
Scale	Ajusta el impacto general de la curva del ecualizador en tu sonido
Frequency (H)	Selecciona la frecuencia central de la banda actual
Gain (V)	Ajusta el realce o recorte al nivel de la banda actual
Q	Ajusta la anchura del espectro alrededor de la frecuencia afectada por el realce o el corte

5.4.12. Distorsión



Distortion en Synth V ofrece 16 algoritmos diferentes derivados de nuestro efecto de distorsión estrella, **Dist COLDFIRE**. Cada uno tiene su propia firma sónica, y pueden transformar los sonidos de formas que van desde la sutil calidez a la devastación total.

5.4.12.1. Algoritmos de distorsión



Los 16 tipos de distorsión

Selecciona el tipo de distorsión haciendo clic en las flechas izquierda y derecha de la parte superior izquierda del área del visualizador del efecto, o abre el menú emergente que se muestra arriba haciendo clic en el nombre del tipo de distorsión entre las flechas.

¿Cómo suenan los algoritmos? Algunos proceden de tipos familiares de distorsión analógica: por ejemplo, cantidades de ganancia que aumentan gradualmente (*Overdrive*, *Exponential*, *Soft Clip*, *Distortion*, *Hard Clip*), saturación *Tape* y tono de preamplificador de transistor *Germanium*.

Otras distorsiones tienen un carácter más digital: además de *Wavefolder* y *Dual Fold*, que pliegan los picos de las formas de onda para crear más armónicos, hay tipos inusuales como **Asimétrical**, **Wiggle**, **Stairs**, **Howl**, **Core**, **Push** y **Climb**.

En lugar de ofrecer largas descripciones técnicas de lo que hace cada algoritmo «bajo el capó», te animamos a que hagas clic en ellos y explores su sonido por ti mismo.

5.4.12.2. Controles de distorsión comunes

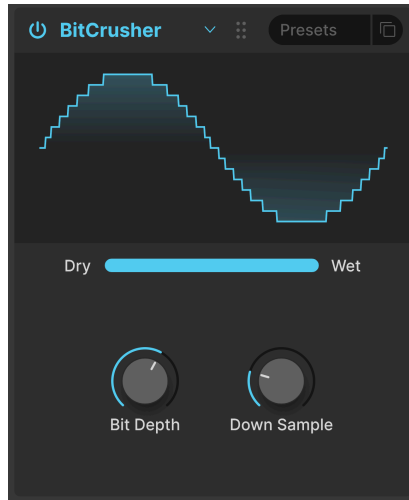
Los algoritmos de distorsión comparten en su mayoría los mismos parámetros, así como un filtro paso-bajo/paso-banda/ paso-alto integrado, como se muestra en este gráfico

Control	Descripción
Drive (H)	Establece la cantidad de distorsión mediante la conducción de la entrada
Out Gain	Utilízalo para compensar el aumento de la ganancia de salida causado por el ajuste Impulso
Auto (botón)	Aplica la compensación automática de volumen a la salida del post efecto
Filter on/off (botón)	Activa el filtro multimodo integrado
Filter pre/post (arrastrar sobre texto)	Coloca el filtro integrado antes o después del proceso de distorsión
Filter mode (ventana emergente)	Selecciona paso bajo, paso banda o paso alto
Cutoff	Ajusta la frecuencia de corte del filtro integrado
Resonance	Ajusta la resonancia del filtro integrado
Dark	Aplica amortiguación de alta frecuencia a la señal de salida

Las excepciones/adiciones a lo anterior son:

- **Overdrive** es el único algoritmo que también tiene un control **Tono**, que ajusta el brillo de la parte distorsionada de la salida.
- El algoritmo **Wavefolder** dispone de un interruptor seno/diente de sierra para el plegado en lugar del ajuste pre/post del filtro.

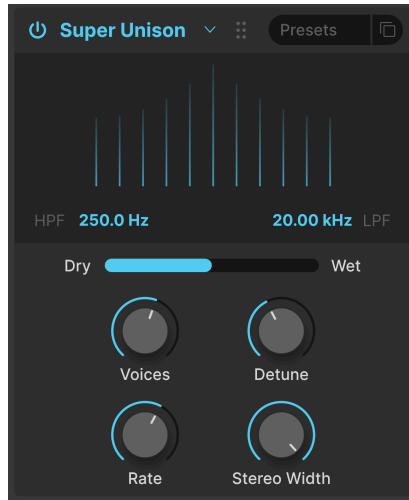
5.4.13. Bitcrusher



Un **bitcrusher** hace exactamente lo que parece: ¡aplasta bits! Técnicamente, puede reducir tanto la profundidad de bits como la frecuencia de muestreo de la señal. La profundidad de bits (por ejemplo, 16 bits frente a 8 bits) tiene que ver con las diferencias de volumen; la frecuencia de muestreo (por ejemplo, 44.100 kHz, como un CD) tiene que ver con la respuesta en frecuencia. Cuando los músicos hablan del sonido "lo-fi" de los samplers vintage, las videoconsolas o los ordenadores, están hablando de bitcrushing.

Control	Descripción
Bit Depth (V)	Reduce el número de bits utilizados para representar incrementos de amplitud
Downsample (H)	Divide la frecuencia de muestreo utilizada para representar la señal, lo que puede introducir el aliasing típico de los sintetizadores y samplers digitales antiguos

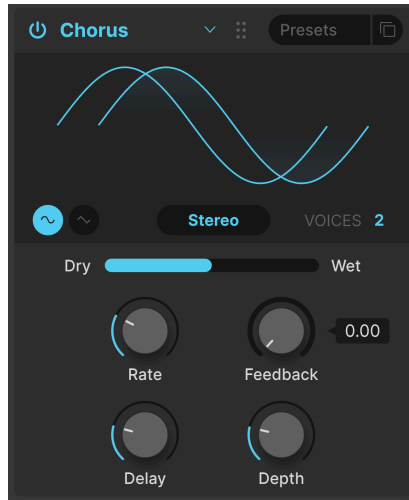
5.4.14. Super Unison



Al igual que el modo Unísono de un sintetizador, este efecto añade duplicados de la señal de entrada a sí mismo, con la opción de desafinarlos. El gráfico indica la cantidad de desafinación entre las voces horizontalmente y el volumen de las voces desafinadas verticalmente. La señal original es la línea más alta del centro.

Control	Descripción
HPF	Controla el corte de un filtro de paso alto que afecta sólo a la señal procesada
LPF	Controla el corte de un filtro de paso bajo que sólo afecta a la señal procesada
Voices (H)	Establece el número de voces al unísono
Detune (V)	Determina la cantidad de desafinación
Rate	Ajusta la velocidad de modulación de todas las voces
Stereo Width	Ajusta la dispersión de las voces en la imagen estéreo

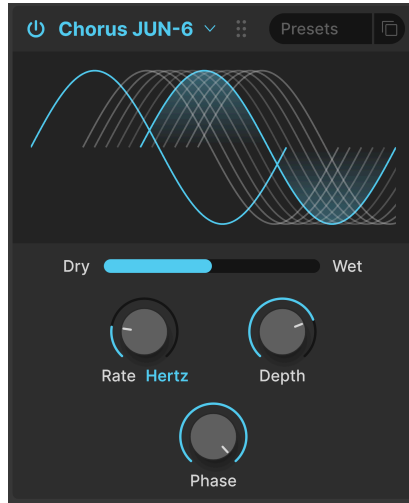
5.4.15. Chorus



Chorus es un efecto desarrollado por primera vez a mediados de los 70 por Roland para el amplificador Jazz Chorus y el pedal CE-1. En un coro, la señal seca se mezcla con una o más copias ligeramente retardadas de sí misma (llamadas voces), cuya cantidad de delay varía suavemente mediante un LFO para crear una sensación de grosor.

Control	Descripción
Rate	Ajusta la velocidad del chorus
Depth	Controla la intensidad del chorus
Feedback (V)	Ajusta la cantidad de señal de coro que se devuelve al efecto
Delay (H)	Establece la cantidad de delay aplicada a la señal de entrada
Stereo/Mono	Alterna entre funcionamiento mono o estéreo
Voces	Selecciona el número de líneas de delay que utilizará el coro (1, 2 ó 3), con una fase inicial diferente para cada voz
Shape	Selecciona seno o triángulo como forma de onda de modulación

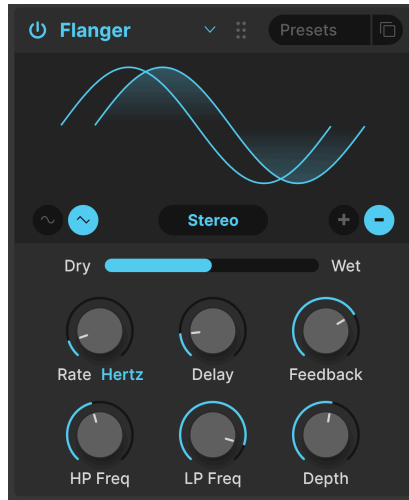
5.4.16. Chorus JUN-6



Uno de los efectos de chorus más famosos es el que incorporaba el sintetizador Juno-6 y sus sucesores. Este chorus es un modelo exacto del original.

Control	Descripción
Rate (H)	La velocidad del chorus, con opciones sin sincronizar y sincronizadas con el tempo
Depth (V)	La profundidad del efecto chorus en milisegundos
Phase	La fase de la señal con chorus respecto a la señal seca

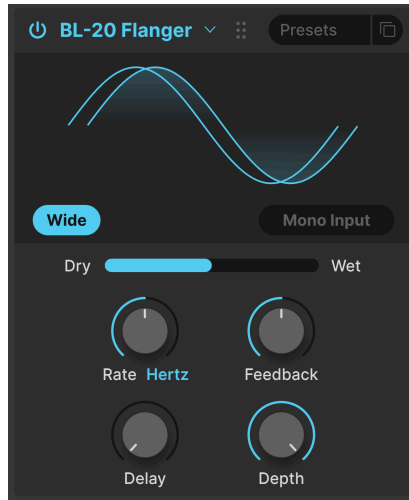
5.4.17. Flanger



El Flanger es un efecto intenso de tiempo/modulación. Se originó cuando los ingenieros de audio presionaron el reborde (borde) de una bobina de cinta en movimiento para ralentizar un poco la reproducción. Combinado con la señal original, produce el característico efecto «motor a reacción».

Control	Descripción
Rate	Ajusta la velocidad del LFO que controla la velocidad del flanging, con opciones sincronizadas con el tempo
Delay (H)	Cambia el tiempo de delay entre las señales embridadas y las originales, lo que afecta al contenido armónico
Feedback (V)	Añade realimentación para un sonido más áspero o «sonoro». El máximo es 99% para evitar una realimentación desbocada
Depth	Ajusta la profundidad del delay que modula la señal embridada
Mono/Stereo	Alterna entre funcionamiento mono o estéreo
+/-	alterna el cambio de fase del Flanger entre aditivo y sustractivo
HP Frequency	Determina la cantidad de contenido de baja frecuencia que entrará en el efecto flanger
LP Frequency	Determina la cantidad de contenido de alta frecuencia que entrará en el efecto flanger

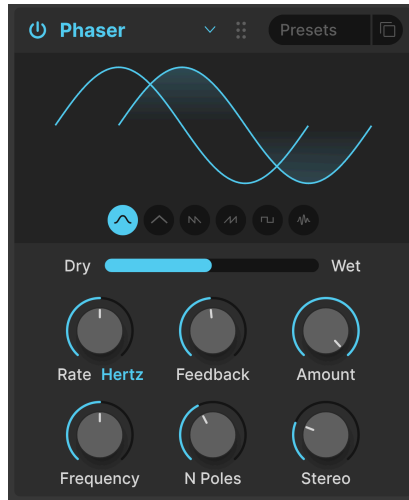
5.4.18. BL-20 Flanger



El **Flanger BL-20** se basa en el sonido del plug-in Flanger BL-20 de Arturia, que a su vez se basa en el sonido del raro y bello flanger de hardware Bel BF-20 de los años 70.

Control	Descripción
Wide	Proporciona una imagen estéreo más amplia invirtiendo la fase del LFO que modula el canal derecho
Mono Input	Cuando está activado, optimiza el flanger para procesar una señal monoaural
Rate	Ajusta la velocidad del flanger, con opciones no sincronizadas y sincronizadas con el tempo
Delay (H)	Ajusta la profundidad audible del efecto flange
Feedback (V)	Ajusta la cantidad de señal afectada que se devuelve al flanger
Depth	Ajusta la profundidad del LFO que modula la señal con delay

5.4.19. Phaser



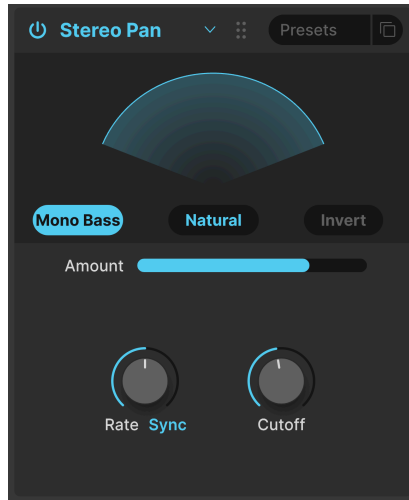
El desplazamiento de fase divide la señal entrante, cambia la fase de un lado y la recombina con la señal no afectada. La modulación de esta señal mediante un LFO da como resultado un filtro de corte que recorre el espectro de frecuencias, provocando ese familiar sonido «whooshing».



♪ Dos usos icónicos del phaser son en las cuerdas analógicas de Gary Wright y Jean Michel Jarre, y en el piano eléctrico de Steely Dan, los Doobie Brothers y otros artistas de «yacht rock».

Control	Descripción
Rate	Ajusta la velocidad del phaser, con opciones sin sincronizar y sincronizadas con el tiempo
Feedback (V)	Controla la cantidad de señal en fase que retroalimenta el efecto para obtener un sonido más resonante
Amount	Ajusta la intensidad del efecto de fase
Frequency (H)	Establece el centro armónico del efecto de fase
N. Poles	Determina la inclinación de la respuesta en frecuencia del filtro del phaser
Mono/Stereo	Alterna la salida mono y estéreo del phaser

5.4.20. Stereo Pan



Stereo Pan desplaza automáticamente la posición estéreo del sonido Synthx V, para proporcionar movimiento y amplitud.

Control	Descripción
Rate (V)	Controla la velocidad de la panorámica estéreo, con opciones sincronizadas con el tempo y no sincronizadas
Natural/ Linear	Alterna si la señal se desplaza según una relación de volumen lineal entre los lados, o una curva logarítmica más suave
Invert	Voltea la panorámica de lado a lado
Mono Bass	Cuando está activado, las frecuencias bajas no se panoramizan, lo que puede ser deseable para obtener un sonido de graves sólido con movimiento en los agudos
Cutoff	Cuando está activo Mono Bass, establece el punto en el que las frecuencias bajas (50-200Hz) no se panoramizarán

6. MODULADORES



ADSR



Función



Generador aleatorio



Secuenciador por pasos

La nueva sección de modulación de Synthx V permite asignar fácilmente fuentes de modulación arrastrando y soltando. Para acceder a ella, haz clic en el botón [avanzado \[p.100\]](#) para abrir la vista avanzada. Las pestañas [Multi-Arp \[p.33\]](#) y [efectos \[p.44\]](#) también están aquí, y ya las hemos tratado en capítulos anteriores.

6.1. Vista general



Cada pestaña a la derecha de la pestaña de efectos es una fuente de modulación. Éstas pueden dividirse a su vez en fuentes internas, [fuentes MIDI \[p.88\]](#), y [macros \[p.91\]](#). Las tres primeras pestañas son para fuentes internas, y puedes elegir entre *cuatro* tipos de fuente para cada una de esas tres posiciones:

Fuente	Código de colores	Descripción
ADSR [p.72]	Ámbar	Generador de envolvente ADSR
Function [p.74]	Verde	Creador de formas hiperflexibles
Random [p.81]	Violeta	Generador complejo de valores aleatorios
Step Sequencer [p.83]	Magenta	Secuenciador de modulación para enviar valores escalonados

A la derecha de éstos están los [moduladores MIDI \[p.88\]](#): gestos de interpretación como la rueda de modulación, la nota del teclado, la velocidad de tecla y release, el aftertouch y el deslizamiento MPE, que se refiere a la posición de tu dedo a lo largo del eje Y de una tecla en un [controlador MPE \[p.106\]](#). Los moduladores MIDI tienen un código de color rosa pálido.

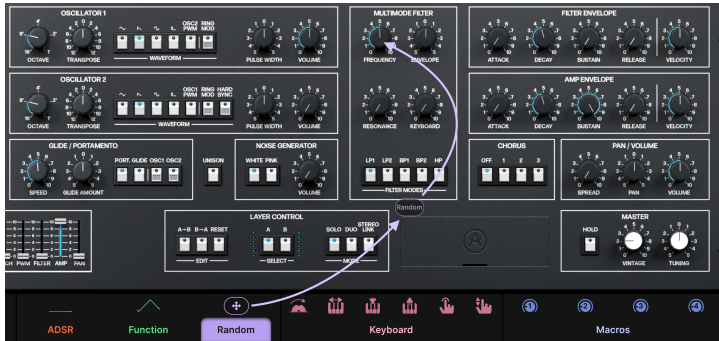
Por último, tenemos las cuatro [macros \[p.91\]](#). Éstas controlan múltiples parámetros con sólo girar un knob. Luego puedes aprender por MIDI cada macro a un knob o fader físico para tener un potente control sobre tu interpretación. Las macros tienen un código de color azul oscuro.

6.1.1. Nota importante sobre modulaciones y capas

Antes de seguir adelante, debemos señalar que las *asignaciones* de modulación son independientes por capa, incluidas sus respectivas cantidades de modulación. Las fuentes de modulación *en sí mismas* y sus parámetros (como los tiempos y niveles de una envolvente ADSR) son globales para ambas capas.

6.1.2. Asignar una modulación

Synthx V incorpora un nuevo método de arrastrar y soltar diseñado para eliminar las conjeturas y los estrabismos a la hora de asignar rutas de modulación. Supongamos que queremos asignar el generador aleatorio a la frecuencia del filtro para crear un sonido burbujeante de «cerebro de ordenador de los años 70».



Synthx V facilita la asignación de modulaciones con arrastrar y soltar

Paso 1 Mantén pulsado el icono o la miniatura animada de la fuente (no la pestaña de texto que hay debajo). El icono se convertirá en una flecha de 4 direcciones, como se muestra arriba.

Paso 2. Cuando empieces a arrastrar la fuente, aparecerá una burbuja con su nombre.

Paso 3. Suelta la burbuja sobre el destino, en este caso la frecuencia del filtro, de esta forma



Al soltar una fuente sobre un destino se crea un knob de edición rápida

Fíjate en el knob de edición rápida que aparece debajo del destino, que coincide con el color de la fuente. Gíralo para ajustar la cantidad de modulación en sentido positivo o negativo. Vuelve a aparecer cada vez que pases el ratón por encima de ese destino.

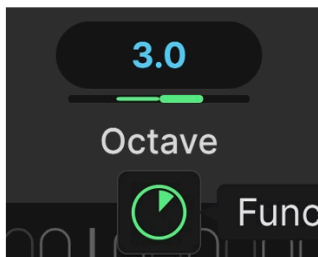


Pasa el ratón por encima del knob de edición rápida para ver la cantidad de modulación alrededor de la fuente

Si pasas el ratón por encima del mando de edición rápida, aparecerá un «collar» alrededor de un knob o una línea adyacente a un deslizador en el color correspondiente para indicar la cantidad de modulación. El collar/línea aparece de dos formas:

- Si la fuente de modulación es bipolar, el collar se extiende en ambas direcciones desde la posición del mando de destino (como se muestra arriba).
- Si la fuente de modulación es unipolar, el collar se extiende en una dirección desde la posición del control de destino.

Con los parámetros que aparecen como campos numéricos, una línea negra debajo del campo indica que es un destino de modulación elegible.



El parámetro de octava del Multi-Arp modulado por una función

Asigna una fuente, y en la línea aparecerá una barra de colores para mostrar el tipo de fuente de modulación y la cantidad, como se muestra arriba.

Puedes asignar tantas fuentes como quieras a un destino, y los knobs de edición rápida aparecerán debajo de él. Cuando un destino está recibiendo modulación, el collar estándar (color de la capa) que indica su posición se anima para mostrar el efecto en tiempo real sobre el valor del destino.



No olvides que puedes asignar fuentes de modulación a parámetros del Multi-Arp, Efectos e incluso a otras fuentes de modulación. Sólo tienes que seleccionar el área de destino mediante las pestañas de texto y, a continuación, arrastrar un icono/una miniatura para realizar la asignación.

6.1.2.1. Ver fuentes en el destino



Las fuentes ADSR, función y aleatorio se asignan a la frecuencia del filtro

Hay dos formas de ver las asignaciones de modulación una vez hechas. El primer método es cuando quieres ver qué fuente(s) modula(n) un destino determinado. Simplemente pasa el ratón por encima del destino (puede que tengas que hacer clic primero en su área general) para que aparezcan tantos mandos de edición rápida como fuentes haya. A su vez, si pasas el ratón por encima de un knob de edición rápida, aparecerá una ventana emergente identificando la fuente y la cantidad de modulación.

6.1.2.2. Ver destinos en una fuente



Un ADSR asignado al ancho de pulso de ambos osciladores más la frecuencia y la cantidad envolvente del filtro, todo en la capa A

El segundo enfoque muestra una lista de los destinos modulados por la fuente elegida. Haz clic en la miniatura/icono de la fuente (no en la pestaña de texto) para mostrar la lista. Éstos son sus aspectos básicos:

- Los botones de activación/desactivación individual y global silencian la ruta de modulación sin borrarla

- Los deslizadores horizontales controlan las cantidades positivas/negativas y se corresponden con los knobs de edición rápida de cada destino
- Pasa el ratón sobre el texto del destino y se desplazará para que puedas leerlo entero
- El texto de destino empieza por la letra de la capa actual
- Mueve el cursor del ratón fuera del área de la lista para ocultarla

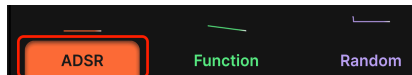
i Recuerda que los destinos mostrados en la lista son *sólo* para la capa actual. Para ver las asignaciones en la otra capa, cambia a ella utilizando los botones del [panel principal \[p.18\]](#) o de la barra de herramientas superior. Los moduladores MIDI y las macros también tienen listas más completas de los destinos de ambas capas; las trataremos en sus respectivas secciones.

6.1.3. Eliminar una asignación de modulación

Para eliminar una asignación, haz doble clic en su knob de edición rápida, debajo del destino. Esto primero pone el valor a cero. Luego, cuando el cursor abandona la zona, el knob de edición rápida desaparece. Si quieres desactivar la modulación sin eliminarla (para poder oír mejor otras cosas, por ejemplo), utiliza los botones de activación/desactivación de las listas de la vista de fuente. En cualquier caso, arrastrar y soltar facilita rehacer cualquier asignación borrada accidentalmente.

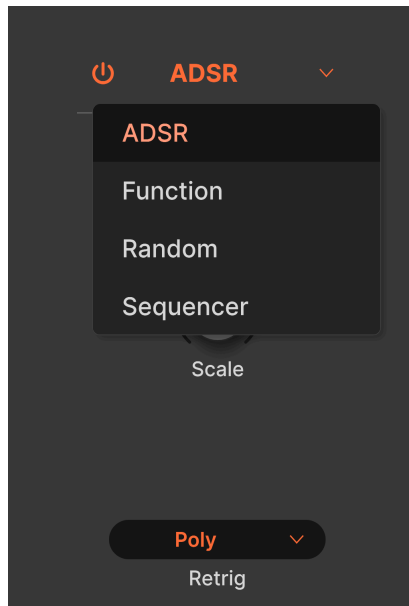
6.1.4. Seleccionar un tipo de fuente interna

Puedes mezclar y combinar los tipos de fuente en las tres primeras posiciones como quieras. A continuación te explicamos cómo hacerlo.



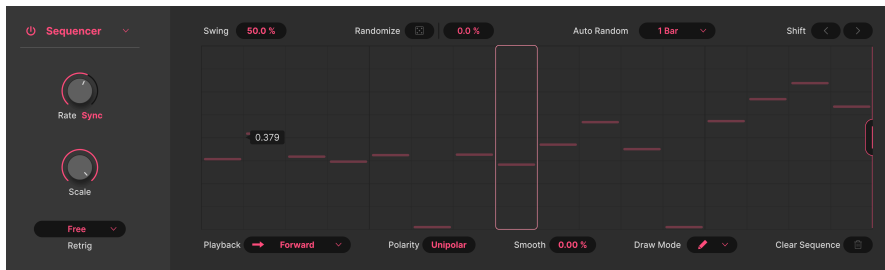
Haz clic en la pestaña de una posición interna para seleccionarla

Primero, elige una de las tres pestañas. Aquí, hemos elegido la primera, actualmente ocupada por una envolvente ADSR.



El menú de selección de la fuente de modulación

Ahora, ve a la parte izquierda de la pantalla y haz clic en el menú desplegable. Supongamos que queremos cambiar ese ADSR por un secuenciador por pasos. Selecciónalo en el menú y listo:



Ahora, el secuenciador por pasos ocupa la primera posición de modulación

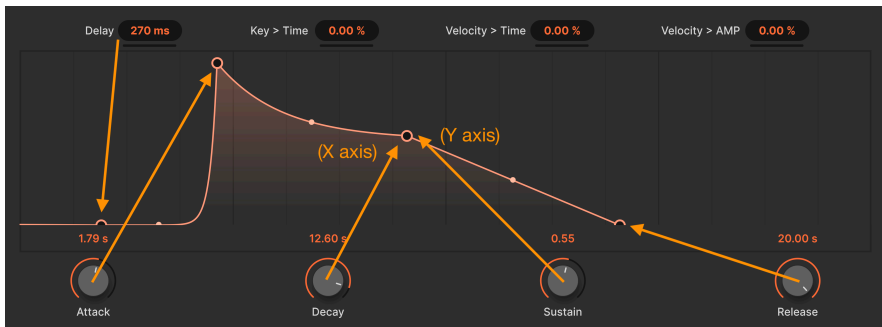
Examinemos ahora los propios tipos de fuentes de modulación.

6.2. ADSR



La fuente de modulación ADSR

El tipo de fuente ADSR es esencialmente un generador de envolvente de sintetizador, con el añadido de un delay ajustable antes de que comience la fase de ataque, por lo que técnicamente es un DADSR. Puedes ajustar su configuración principal con los knobs o moviendo los puntos de ruptura en el visualizador gráfico. Pruébalo y verás que sus acciones se reflejan mutuamente.

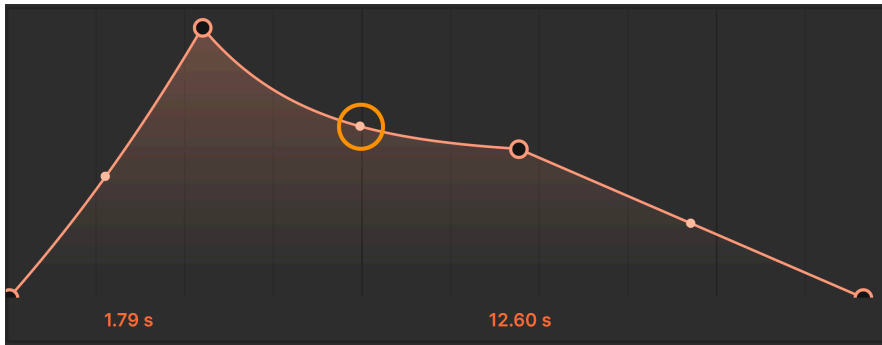


Cada parámetro refleja la posición de un punto de ruptura en la envolvente gráfica

6.2.1. Escala ADSR

El knob **Scale**, en el extremo izquierdo, establece un techo para la salida de modulación global de la envolvente. Puedes pensar que determina el nivel máximo del ADSR en la parte superior de la fase de ataque.

6.2.2. Curvas ADSR



Agarra el asa para ajustar la forma del segmento envolvente

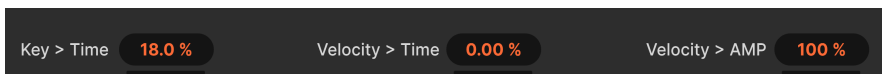
También puedes ajustar la forma del segmento envolvente entre cada punto de ruptura. Pasa el ratón por encima del pequeño punto situado en el centro de un segmento. Aparecerán unas flechas hacia arriba y hacia abajo. Ahora, haz clic y arrastra el segmento hasta darle la forma deseada.

6.2.3. Parámetros principales de la envolvente

Los principales parámetros envolventes funcionan como se espera:

- **Delay:** Añade un lapso de tiempo antes de que comience la fase de ataque
- **Attack:** Establece el tiempo que tarda la envolvente en subir hasta el nivel máximo una vez que se toca una nota
- **Decay:** Establece el tiempo que tarda la envolvente en caer desde el nivel de pico hasta el nivel de sustain
- **Sustain:** Ajusta el nivel de sustain en el que se mantiene la envolvente mientras se mantiene una nota
- **Release:** Establece el tiempo que tarda la envolvente en caer desde el nivel de sostenido cuando se suelta una nota

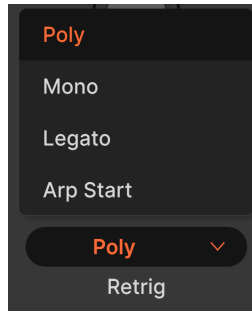
6.2.4. Modulaciones MIDI de envolvente



Tres parámetros más permiten que las notas MIDI y la velocidad afecten a la envolvente para añadir expresión.

- **Key > Time:** Los tiempos envolventes (ataque, decay, release) se vuelven más sensibles a la nota del teclado
- **Velocity > Time:** Los tiempos envolventes (attack, decay, release) se vuelven más sensibles a la velocidad MIDI
- **Velocity > Amp:** El parámetro de la escala se vuelve más sensible a la velocidad

6.2.5. Re-disparo de ADSR



Los ajustes de re-disparo determinan qué acciones reiniciarán la envolvente desde el principio de su ciclo, y cómo se verán afectadas las notas.

- *Poly*: Cada nueva nota reinicia el ciclo sólo para esa nota, es decir, cada nota tiene su propio ciclo
- *Mono*: Cada nueva nota reinicia el ciclo para *todas* las notas actuales
- *Legato*: Las notas nuevas tocadas en legato (antes de soltar las notas anteriores) *no* reactivarán la envolvente
- *Arp Start*: La envolvente se vuelve a disparar al principio de cualquier pista Multi-Arp que afecte a la misma capa

Para familiarizarte con ellas, asigna una ADSR a algo bastante audible, como el corte de un filtro. Luego toca notas, escucha y observa cómo el disco trazador se desliza a lo largo de la curva envolvente, buscando cuándo vuelve al principio.

6.3. Función

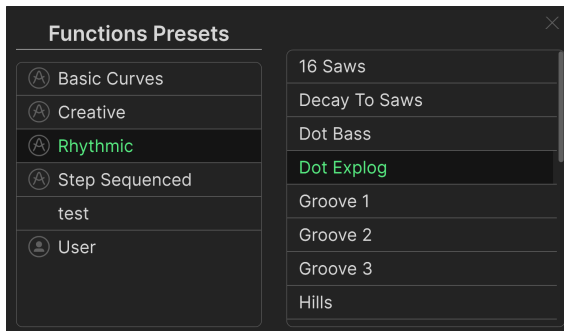


El generador de funciones se puede considerar como una envolvente altamente flexible junto con un LFO, si un científico loco los fusionara. El concepto es que puedes crear cualquier tipo de forma de modulación que puedas imaginar.

6.3.1. Función de escalas

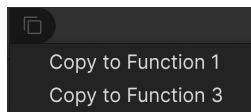
Al igual que con el ADSR, el knob situado más a la izquierda ajusta la escala (salida general) de la función, conservando todas las relaciones de tiempo y nivel dentro de ella.

6.3.2. Función de presets



Antes de crear nuestras propias funciones, haz clic en el campo de presets para ver las selecciones de fábrica y hacerte una idea de cuántas formas puede adoptar una función. A la izquierda hay categorías generales de funciones. Haz clic en el icono del disco para guardar tus propias creaciones, que aparecerán en la categoría de usuario.

6.3.3. Función de copiar



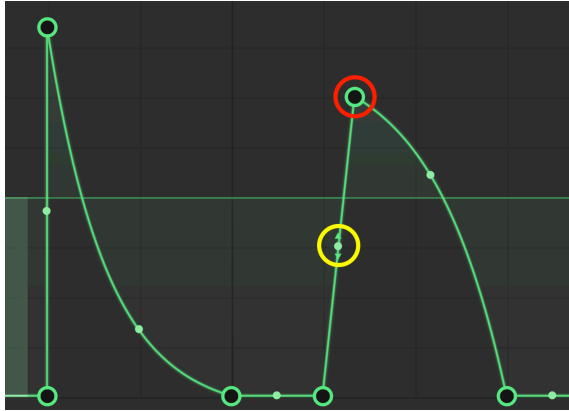
Haz clic en el icono de doble documento para copiar los ajustes de la función seleccionada en otra función que ocupe cualquiera de las otras dos posiciones. Si hay una fuente de modulación diferente (ADSR, aleatorio o secuenciador por pasos) en la posición de destino, la copia *no* sobrescribirá esa configuración. Primero tienes que colocar una función en esa posición y luego realizar la operación de copia.

6.3.4. Función de formas de LFO



Además de esta biblioteca de presets, hay seis formas de onda básicas pensadas para utilizar la función como un LFO o iniciar tu propia forma: plana, seno, triángulo, rampa, aw y cuadrada.

6.3.5. Puntos de ruptura y asas de agarre



Un punto de ruptura está marcado en rojo; un asa de agarre, en amarillo

Las funciones te permiten crear cualquier curva o forma de modulación con dos sencillas herramientas: *puntos de ruptura* y *asas de agarre*. Un *punto de ruptura* es un punto en el tiempo en el que la modulación cambia de dirección. (No tiene por qué ser así: puedes utilizar un punto de ruptura como un punto en el que, por ejemplo, la curva aumente o disminuya su inclinación, pero el cambio de dirección suele ser para lo que sirve un punto de ruptura).

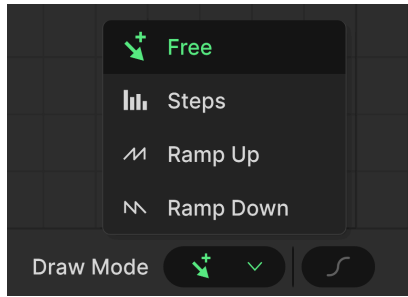
Haz clic con el botón izquierdo en el gráfico para añadir un punto de ruptura. Haz clic con el botón derecho en el punto para eliminarlo - aparecerá una ventana emergente de confirmación rápida.

Entre dos puntos de ruptura cualesquiera, hay un *asa de agarre* que puedes arrastrar para cambiar la forma o la intensidad de la curva entre esos dos puntos, de forma muy parecida a lo que ocurre con el ADSR. Si dejas el asa en una posición intermedia, se creará una línea más o menos recta entre los puntos. Arrastrarlo todo lo posible en una dirección generalmente crea una forma de «rodilla» empinada.

Entre los puntos de agarre y los puntos de ruptura, se puede crear cualquier forma, desde una simple onda senoidal para un LFO hasta un ADSR convencional estilo sintetizador, pasando por formas extremadamente complejas.

6.3.6. Herramientas de dibujo

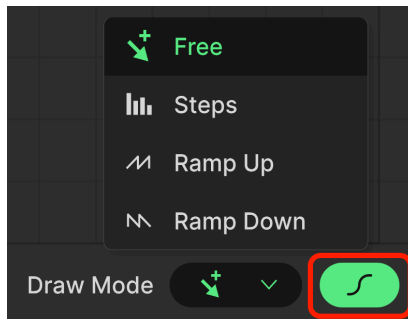
Haz clic en **Draw Mode** para que aparezca la lista de herramientas de dibujo. Éstas pueden acelerar la creación de tus funciones, ya que te permiten dibujar formas repetitivas haciendo clic y arrastrando dentro del visualizador.



- *Free*: Crea un único punto
- *Steps*: Crea un patrón repetitivo similar a una onda cuadrada
- *Ramp Up*: Crea un patrón ascendente en diente de sierra
- *Ramp Down*: Crea un patrón de dientes de sierra descendentes

Sitúa el ratón en el visualizador de forma que el cursor se convierta en el icono de un lápiz, y luego arrastra.

6.3.6.1. Curva



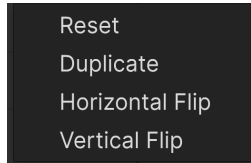
El botón de la curva en forma de S, a la derecha del menú de modo de dibujo, activa una forma más curva para los segmentos de la función. El cambio de forma exacto es diferente de una función a otra; se trata simplemente de otra herramienta creativa.

6.3.6.2. Rejilla y Magnetizar



Cuando se enciende el botón imán, al mover los puntos de ruptura por la pantalla se «ajustarán a la cuadrícula», lo que te ayudará a crear funciones rítmicas o formas precisas. A continuación, puedes arrastrar hacia arriba y hacia abajo los campos numéricos para ajustar la resolución de la cuadrícula en los ejes horizontal y vertical.

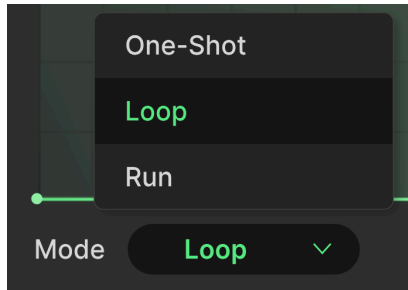
6.3.6.3. Herramientas de edición adicionales



Haz clic con el botón derecho del ratón en cualquier lugar de la pantalla *que no sea* un punto de interrupción para que aparezca el menú anterior de opciones de edición:

- *Reset*: Restablece la función a «línea plana» - ¡Ten cuidado con esto!
- *Duplicate*: Realiza la operación de [duplicar \[p.79\]](#)
- *Horizontal Flip*: Crea una imagen especular de la función horizontalmente
- *Vertical Flip*: Crea una imagen especular de la función verticalmente

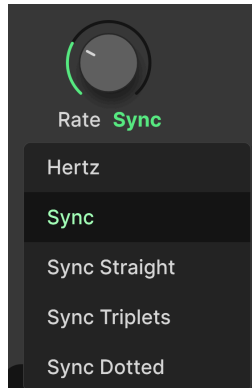
6.3.7. Función de modo



El ajuste **Mode** es importante, porque selecciona si la función se comporta más como una envolvente o como un LFO.

- *One-Shot*: La función se reproduce una vez, es decir, más como un envolvente
- *Loop*: La función se reproduce repetidamente y puede volver a activarse desde el punto inicial en función de un evento seleccionabl
- *Run*: La función se reproduce repetidamente y sólo vuelve al punto inicial cuando llega al final

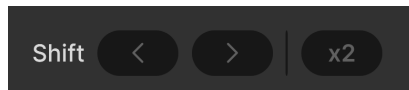
6.3.8. Función de sincronización de velocidad y tempo



La velocidad de la función puede funcionar libremente o sincronizarse con el tempo del proyecto mediante un menú desplegable al que se accede haciendo clic debajo del knob **Rate**. Las opciones son:

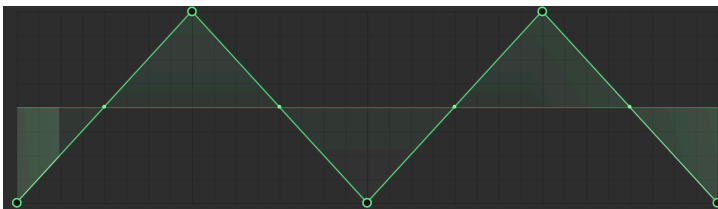
- *Hertz*: Funcionamiento libre sin sincronización de tiempo
- *Sync*: Las proporciones recta, tresillo y puntillo se presentan en serie cuando giras el knob
- *Sync Straight*: Sólo se representan los valores rítmicos pares
- *Sync Triplets*: El tempo está sincronizado con una dinámica de tresillos; un cuarto de nota = tres notas de ocho tocadas en el espacio de dos
- *Sync Dotted*: El tempo está sincronizado con una nota con puntillo; una negra = una corchea con puntillo seguida de una semicorchea

6.3.9. Función de desplazar y duplicar

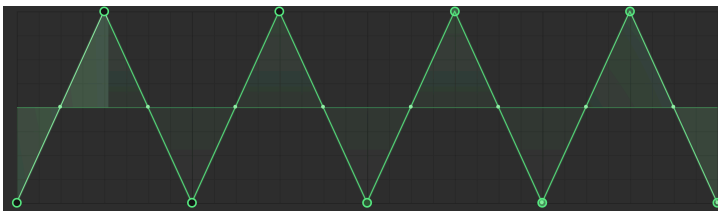


Las flechas **Shift** harán que la función avance o retroceda en el tiempo un bloque a lo largo del eje horizontal de la cuadrícula.

Duplicate (el botón etiquetado **x2**) básicamente duplica la velocidad de la función. Por ejemplo, toma una simple onda triangular que tengo este aspecto:



Haz clic una vez el botón **x2** y se transformará en esto:



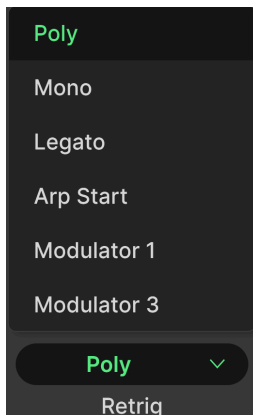
6.3.10. Función de polaridad y suavidad



El campo **Polarity** alterna si la salida de función envía sólo valores positivos (Unipolar) o valores positivos y negativos (Bipolar).

Arrastra sobre el campo **Smooth** para suavizar las transiciones en los puntos de ruptura. Esto puede ayudarte si oyes chasquidos no deseados en el sonido mientras se reproduce la función.

6.3.11. Función de reactivación



Por último, puedes decidir qué acción reinicia la función desde el principio de su ciclo, de forma muy parecida al ADSR.

- *Poly*: Cada nueva nota reinicia el ciclo sólo para esa nota, es decir, cada nota tiene su propio ciclo de función
- *Mono*: Cada nueva nota reinicia el ciclo para *todas* las notas actuales
- *Legato*: Las notas nuevas tocadas en legato (antes de soltar las notas anteriores) *no* reactivarán la función
- *Arp Start*: La función se activa al principio de cualquier pista Multi-Arp que afecte a la misma capa
- *Modulator*: La función se reinicia cuando se reinicia cualquiera de los moduladores de las otras dos posiciones (siempre hay dos de estas opciones)

6.4. Random



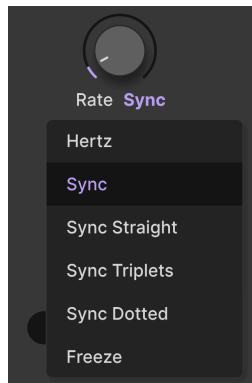
El modulador aleatorio hace exactamente lo que su nombre indica: Genera un flujo de valores aleatorios que luego pueden modular cualquier destino que le asigne. Se basa en la fuente de modulación similar de nuestro sintetizador software insignia Pigments, pero simplificada a los parámetros más útiles musicalmente.

- **Jitter:** Introduce más varianza aleatoria en el momento en que se genera cada nuevo valor
- **Polarity:** Alterna si se generan valores de salida de modulación positivos y negativos (Bipolar) o sólo positivos (Unipolar)
- **Smooth:** Añade tiempo de transición entre los cambios de valor aleatorio, lo que puede ayudar a suavizar los clics no deseados
- **Distance:** Establece el tiempo entre el cambio de valor actual y el próximo; expresado en porcentaje

6.4.1. Escala aleatoria

El botón **Scale** determina la salida de modulación máxima o «techo» generada por el motor aleatorio (tanto en sentido positivo como negativo si el aleatorizado está configurado con prioridad bipolar).

6.4.2. Frecuencia aleatoria y sincronización de tiempo

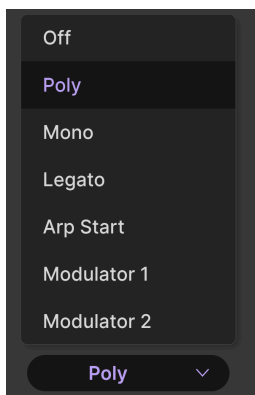


La velocidad del generador aleatorio puede funcionar libremente o sincronizarse con el tempo del proyecto mediante un menú desplegable al que se accede haciendo clic debajo del knob **Rate**.

Las opciones son:

- *Hertz*: Funcionamiento libre sin sincronización de tiempo
- *Sync*: Las proporciones recta, tresillo y puntillo se presentan en serie cuando giras el knob
- *Sync Straight*: Sólo se representan los valores rítmicos pares
- *Sync Triplets*: El tempo está sincronizado con una sensación de tresillo; una negra = tres notas de ocho tocadas en el espacio de dos
- *Sync Dotted*: El tempo está sincronizado con una nota con puntillo; una negra = una corchea con puntillo seguida de una semicorchea
- *Freeze*: Detiene la generación de valores aleatorios pero conserva el valor actual

6.4.3. Reactivación aleatoria

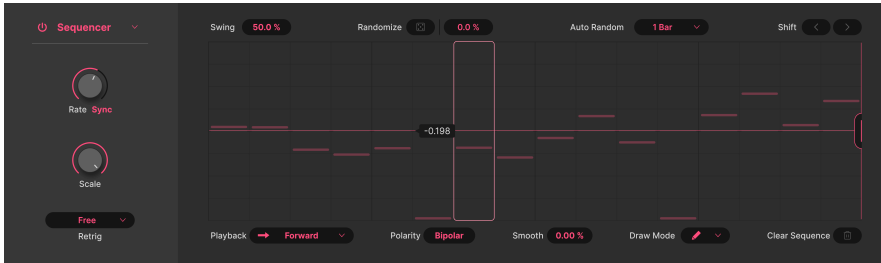


Por último, puedes decidir qué acción reinicia la generación de valores aleatorios desde el principio del ciclo.

- *Off*: El generador aleatorio no se reactiva
- *Poly*: Cada nueva nota inicia el ciclo sólo sobre la nota actual; es decir, cada nota tiene su propio ciclo
- *Mono*: Cada nueva nota reinicia el ciclo para *todas* las notas actuales
- *Legato*: Las notas nuevas tocadas en legato (antes de soltar las notas anteriores) *no* volverán a activar el generador aleatorio
- *Arp Start*: La generación de valores se vuelve a activar al principio de cualquier pista Multi-Arp que afecte a la misma capa
- *Modulator*: La generación de valores se reinicia cuando se reinicia cualquiera de los moduladores de las otras dos posiciones (siempre hay dos de estas opciones).

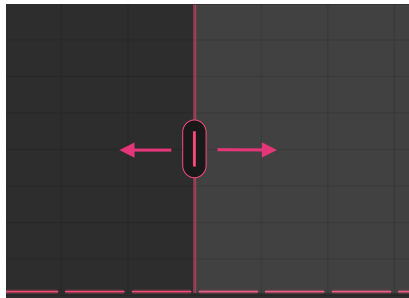
¡ Experimenta con el ajuste *Freeze* de sincronización de tiempo junto con los diferentes modos de reactivación para obtener algunas posibilidades creativas. Por ejemplo, con el ajuste *Legato* y la sincronización de tiempo congelada, el generador aleatorio emite un nuevo valor sólo al recibir una nota MIDI no legato. Utiliza *Arp Start* y el valor aleatorio cambiará al principio de un ciclo Multi-Arp. De este modo, puedes vincular nuevos valores de modulación a tu forma de tocar, a frases musicales, etc.

6.5. Secuenciador por pasos



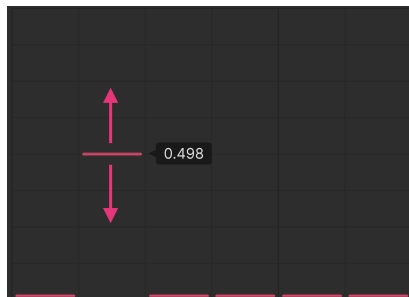
El secuenciador por pasos de Synthx V es muy parecido al que se podría utilizar para tocar notas, sólo que sirve para enviar valores de modulación a destinos. (En cierto modo, *podrías* tocar notas con él: asignándolo al tono del oscilador!) Ofrece longitudes de patrón ajustables hasta 16 pasos, generación de patrones aleatorios con un clic, autoaleatorización de los datos del patrón, swing, cuatro modos de reproducción y mucho más.

6.5.1. Ajustar la longitud del patrón



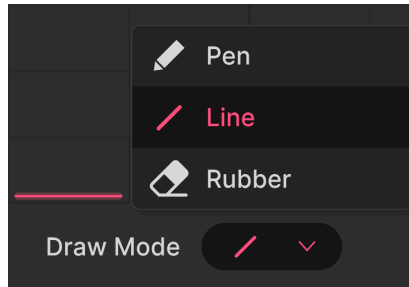
Agarra el tirador magenta vertical (normalmente se encuentra en el lado derecho de la ventana) y deslízalo hacia delante y hacia atrás para ajustar la longitud total del patrón.

6.5.2. Introducir datos



Para introducir datos en cualquier paso, haz clic en cualquier lugar dentro de un paso de la cuadrícula para colocar la barra horizontal. Luego puedes arrastrar la barra hacia arriba y hacia abajo para ajustar su valor.

6.5.3. Modos de dibujo



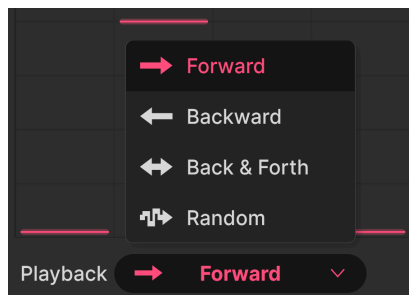
De forma similar a las funciones, el secuenciador por pasos dispone de herramientas de dibujo para acelerar la creación de patrones. Haz clic en el icono **Draw Mode** para mostrar la ventana emergente.

- *Pen*: Dibujo libre; arrastra el cursor horizontal y verticalmente para introducir un nuevo valor en cada paso
- *Line*: Crea una serie ascendente o descendente de pasos cuando arrastras el cursor por la cuadrícula
- *Rubber*: Herramienta de borrado; pone a cero los valores de los pasos a medida que arrastras



Para hacer pendientes sucesivas con la herramienta de línea, suelta el botón del ratón una vez que estés satisfecho con tu línea. A continuación, comienza en el paso siguiente y haz una nueva línea.

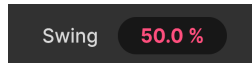
6.5.4. Modo de reproducción del secuenciador



En este menú emergente, puedes establecer cómo recorre el secuenciador el patrón.

- *Forward*: La secuencia sólo se reproduce de izquierda a derecha
- *Backward*: La secuencia sólo se reproduce de derecha a izquierda
- *Back & Forth*: La secuencia se reproduce en una dirección y luego se invierte; los pasos primero y último se repiten
- *Random*: La secuencia salta a pasos aleatorios

6.5.5. Swing

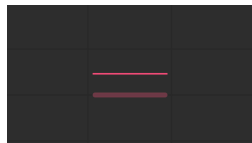


El swing se describe a menudo como una sensación rítmica «detrás del compás», y el secuenciador por pasos tiene un rango del 50 al 75 por ciento, que puedes cambiar arrastrando el número hacia arriba o hacia abajo. El 50% representa una sensación «recta», mientras que el 75% significa que dos corcheas se tocan como una corchea con puntillo más una semicorchea. Es decir, las duraciones de nota entre ellas se dividen 75/25.

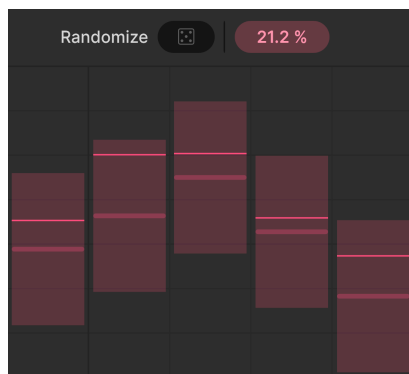
6.5.6. Randomizar



Haz clic en el icono «dado» para generar un conjunto de valores completamente aleatorios para todos los pasos. En cualquier paso dado, la barra más tenue y ligeramente más gruesa representa el valor del paso establecido originalmente y la barra más fina y brillante el valor aleatorio, de esta forma:

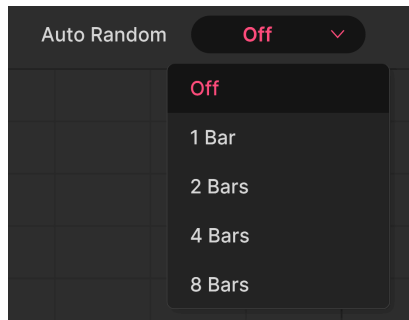


6.5.6.1. Rango aleatorio



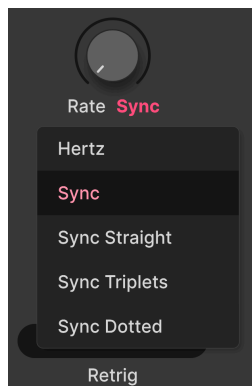
El campo de porcentaje a la derecha del dado restringe el rango dentro del cual se puede generar un valor aleatorio por encima y por debajo del valor establecido. Pasa el ratón sobre él y el secuenciador mostrará los rangos en forma de barras verticales.

6.5.6.2. Auto-Random



También puedes dejar que el secuenciador por pasos genere un nuevo conjunto de valores de pasos aleatorios cada compás o cada dos, cuatro u ocho compases utilizando el menú anterior.

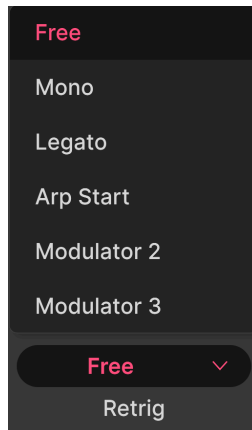
6.5.7. Sincronización de velocidad y tempo del secuenciador



Al igual que las funciones y el generador aleatorio, el secuenciador puede funcionar libremente o sincronizarse con el tempo del proyecto. Accede a estas opciones haciendo clic debajo del knob **Rate**:

- *Hertz*: Funcionamiento libre sin sincronización de tiempo
- *Sync*: Las relaciones recta, tresillo y puntillo se presentan en serie cuando giras el knob
- *Sync Straight*: Sólo se representan los valores rítmicos pares
- *Sync Triplets*: El tempo está sincronizado con una dinámica de tresillos; un cuarto de nota = tres notas de ocho tocadas en el espacio de dos
- *Sync Dotted*: El tempo está sincronizado con una nota con puntillo; una negra = una corchea con puntillo seguida de una semicorchea

6.5.8. Reactivación del secuenciador



Al igual que con los demás moduladores, puedes determinar qué eventos harán que el secuenciador vuelva a empezar desde el principio del patrón, mediante el menú situado en la parte inferior izquierda de la ventana.

- *Free*: El patrón de secuencia no se vuelve a disparar
- *Mono*: Con cada nueva nota se repite el patrón para *todas* las notas actuales
- *Legato*: Las notas nuevas tocadas en legato (antes de soltar las notas anteriores) *no* reactivarán el patrón
- *Arp Start*: El patrón de secuencia se vuelve a disparar al principio de cualquier pista Multi-Arp que afecte a la misma capa
- *Modulator*: El patrón se reinicia cuando se reinicia cualquiera de los moduladores de las otras dos posiciones (siempre hay dos de estas opciones)

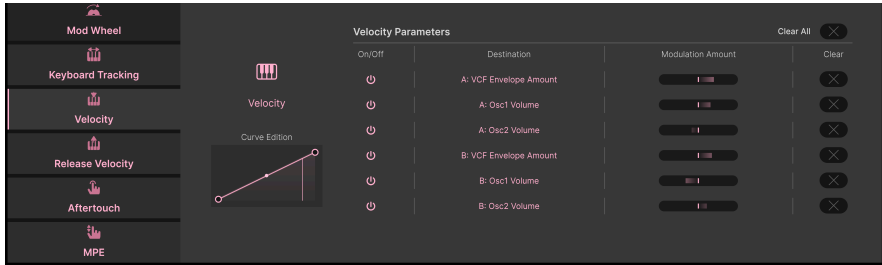
6.5.9. Otros parámetros

Un puñado de parámetros ya familiares completan la utilidad del secuenciador por pasos.



- **Polarity**: Determina si el secuenciador envía sólo valores positivos (Unipolar) o valores positivos y negativos (Bipolar).
- **Smooth**: Cuanto mayor sea el valor de **Smooth**, más gradual será la transición entre pasos. En cero, la salida es simplemente un paso en estrella tal y como aparece en pantalla. Al 100%, se convierte en una curva completamente suave que pasa por todos los valores de los pasos.
- **Shift**: Las flechas de desplazamiento mueven la secuencia hacia delante o hacia atrás un paso cada vez. Por ejemplo, al desplazarse hacia delante, el valor del paso 1 pasa al paso 2, y así sucesivamente, hasta que el último paso del patrón se convierte en el paso 1.

6.6. Moduladores MIDI

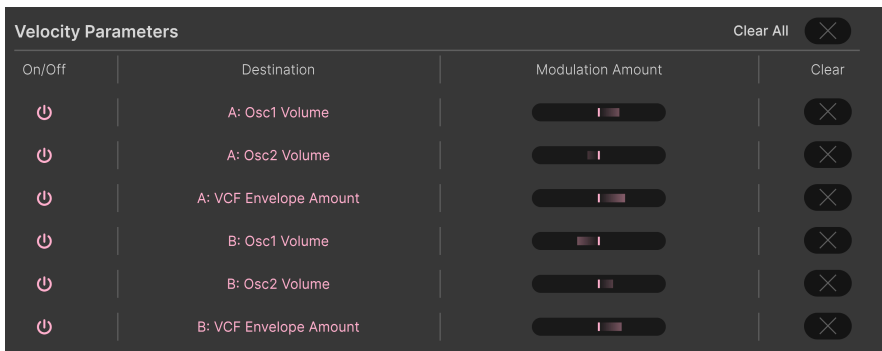


Codificados por colores rosa pálido, todos los moduladores MIDI se encuentran en la pestaña que muestra la palabra «Teclado» (a menos que hagas clic en uno de los otros iconos). Esto se debe a que todos ellos representan mensajes MIDI que proceden de un teclado u otro controlador y, por tanto, gestos que pueden hacer más expresiva la interpretación musical. Hay seis de ellos:

- **Mod Wheel:** Posición de la rueda de modulación
- **Keyboard Tracking:** Número de nota MIDI
- **Velocity:** Velocidad de reproducción MIDI suponiendo hardware sensible a la velocidad
- **Release Velocity:** La rapidez con la que se produce una nota-off suponiendo que el hardware que la detecta
- **Aftertouch:** Canalizar la presión posterior sobre el hardware de apoyo
- **MPE Slide:** Posición del dedo en el eje Y de una tecla u otra superficie, en controladores compatibles con [MPE \[p.106\]](#)

Todos ellos funcionan de forma más o menos idéntica: Traducen alguna forma de movimiento cinético (procedente de un dispositivo de entrada musical) en un mensaje de controlador continuo MIDI que, a su vez, puede aplicarse como fuente de modulación. Por eso, tomaremos la velocidad como ejemplo para esta sección, porque sus parámetros se aplican a todos los demás moduladores MIDI.

6.6.1. La lista de parámetros



Los moduladores MIDI pueden mostrar todos los destinos en ambas capas

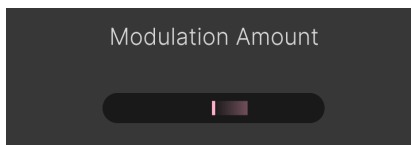
Una vez que hayas [asignado algunas rutas de modulación \[p.67\]](#) mediante el cómodo método de arrastrar y soltar, aparecerán aquí los destinos de un modulador MIDI.

Observa que se muestran los destinos de las capas A y B, como una versión ampliada de la [vista de fuentes \[p.69\]](#). En el ejemplo anterior, hemos asignado velocidad al volumen de ambos osciladores, así como a la cantidad de envolvente del filtro, en ambas capas, con fines ilustrativos.

6.6.1.1. Botones On/Off

Cada destino tiene un interruptor de activación/desactivación que silencia la modulación sin borrar la asignación de ruta.

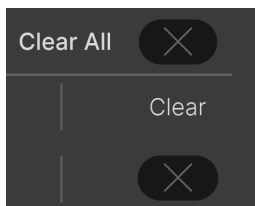
6.6.1.2. Cantidad de modulación



Los deslizadores horizontales de cantidad de mod duplican los mandos de edición rápida en los destinos

Cada fila de destino también tiene un deslizador de cantidad de modulación. Éstos reflejan las acciones de los knobs de edición rápida visibles al [pasar el ratón por encima \[p.69\]](#) de un destino. Desde aquí puedes ajustar fácilmente el efecto del modulador MIDI en todos los destinos.

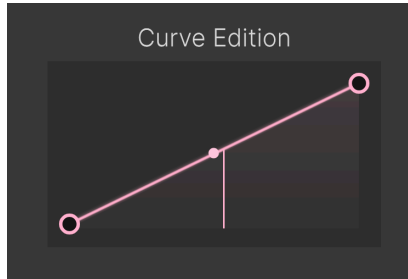
6.6.1.3. Botones de borrar



Puedes borrar rápidamente cualquier ruta de modulación haciendo clic en su icono X, o borrarlas todas haciendo clic en la X de **Clear All**.

i ¡No temas! Si lo haces por accidente, puedes recuperar tus rutas con el botón [deshacer \[p.103\]](#) de la barra de herramientas inferior.

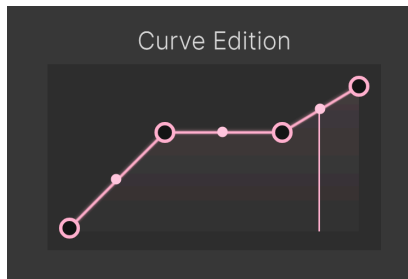
6.6.2. Curvas de control



Una curva de control lineal simple; la línea vertical indica el último valor recibido

También puedes editar la curva del controlador para cada modulador MIDI. Es decir, cómo traduce el movimiento físico en MIDI. Arriba se muestra la curva por defecto. La línea vertical representa el último valor recibido por el modulador: con qué fuerza tocaste una tecla en el caso de la velocidad, en qué posición quedó la rueda de modulación, etc.

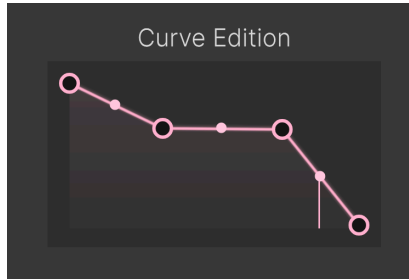
6.6.2.1. Curvas personalizadas



A custom control curve

Puedes editar la curva por defecto de cualquier modulador MIDI con un proceso muy similar al de editar [funciones](#) [p.76]: Haz clic en la curva para añadir puntos de ruptura, arrastra las asas de agarre para dar forma a los segmentos de la curva y haz clic con el botón derecho para eliminar puntos de ruptura. Los puntos de ruptura primero y último no se pueden eliminar.

6.6.2.2. Curvas invertidas

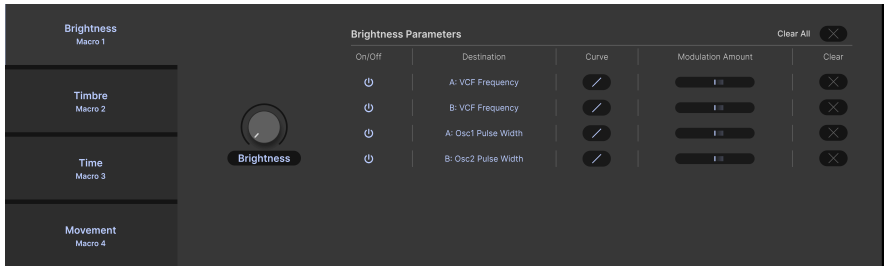


Una curva de control invertida

Incluso puedes programar curvas inversas! En el caso de la velocidad, esto haría que el valor de modulación fuera *más bajo* cuanto más fuerte pulsaras las teclas.

Una aplicación de las curvas inversas sería el crossfade de dos señales -como dos osciladores o el volumen de las Capas A y B- utilizando una curva positiva en una y una curva inversa de la misma fuente de modulación en la otra.

6.7. Macros

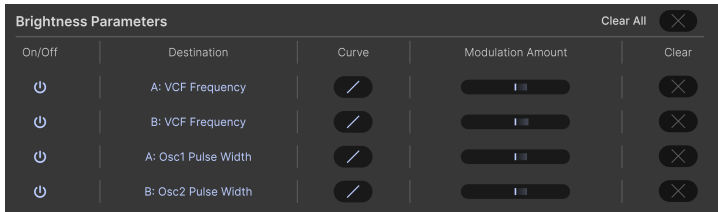


Las macros son un elemento básico de los instrumentos Arturia. Te permiten asignar un knob virtual a varios parámetros. Luego puedes aprender por MIDI la Macro a un knob o fader físico. Synthx V incluye cuatro macros, y funcionan de forma muy parecida a los moduladores MIDI, con algunas pequeñas diferencias.

Los knobs de las macros se reflejan tanto en la [barra de herramientas inferior \[p.100\]](#) como en el [navegador de presets \[p.126\]](#).

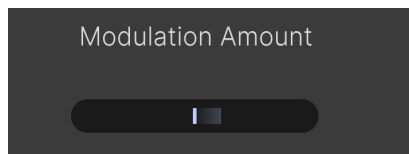
Por defecto, las macros se denominan brillo, timbre, tiempo y movimiento. Esto no restringe dónde puedes asignarlas. Funcionan de forma idéntica y pueden [renombrarse \[p.93\]](#) libremente.

6.7.1. Lista de parámetros de macros



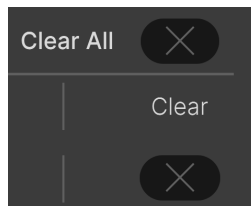
Al igual que con los moduladores MIDI, la lista de parámetros de cualquier macro muestra los destinos de ambas capas a la vez.

6.7.1.1. Cantidades de modulación macro



Los deslizadores horizontales reflejan los knobs de edición rápida en los distintos [destinos \[p.69\]](#), dándote un centro de «control de misión» sobre todas las cantidades de modulación.

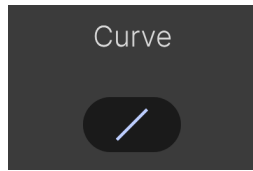
6.7.1.2. Limpiar iconos



Puedes borrar rápidamente cualquier enrutamiento de macros haciendo clic en su icono X, o borrarlos todos haciendo clic en la X de **Clear All**.

i No temas! Si lo haces por accidente, puedes recuperar tus rutas con el botón [deshacer \[p.103\]](#) de la barra de herramientas inferior.

6.7.1.3. Curvas macro



Puedes cambiar la forma de la curva de cada macro arrastrando sobre el pequeño icono de la curva. A diferencia de los moduladores MIDI, aquí no hay edición de puntos de ruptura ni capacidad inversa.

6.7.2. Knob maestro de macros



Por último, cada macro tiene un knob maestro para enviar valores de modulación a todos los destinos de la macro. Este knob puede aprenderse por MIDI, pero no puede ser un destino de modulación.

6.7.2.1. Renombrar las macros

Haz clic en el campo de nombre situado debajo del knob para escribir un nuevo nombre para la macro.

7. INTERFAZ DE USUARIO



Este capítulo abarca todo lo que no está en el panel principal ni en las vistas avanzadas: todas las funciones utilitarias que hacen que sea un placer utilizar Synthx V en un entorno moderno de producción musical.

Las barras de herramientas situadas encima y debajo del [panel principal \[p.16\]](#) de Synthx V contienen una serie de funciones importantes para la selección de presets, el mantenimiento y otros ajustes de utilidades.

Luego está el panel lateral, donde puedes realizar importantes ajustes globales y MIDI, y explorar Synthx V mediante tutoriales interactivos.

La barra de herramientas superior incluye:

- El [menú principal \[p.95\]](#)
- El panel de nombres de presets y el botón de acceso al [navegador de presets \[p.114\]](#)
- Botones para cambiar entre las capas A y B
- Un knob general [de volúmen de salida \[p.21\]](#)
- El botón de abrir las [vistas avanzadas \[p.100\]](#), que incluyen el [Multi-Arp \[p.33\]](#), [efectos \[p.44\]](#), y los [moduladores \[p.66\]](#)
- Un icono con forma de engranaje que abre el [panel lateral \[p.105\]](#)

La barra de herramientas inferior incluye:

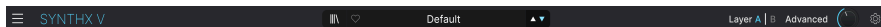
- El [área de descripción de parámetros \[p.17\]](#) que muestra información al pasar el ratón por encima de cualquier control
- El menú de [modo Poly \[p.102\]](#), que también muestra información sobre la asignación de voces
- [Deshacer, rehacer e historial \[p.103\]](#)
- Las funciones de [medidor de CPU \[p.103\]](#) y [pánico \[p.104\]](#)
- Duplica los knobs de las [macros \[p.104\]](#) que se encuentran en la tira de modulación y en el navegador de presets
- Un [tirador de esquina \[p.104\]](#) para redimensionar la ventana de Synthx V

El panel lateral incluye:

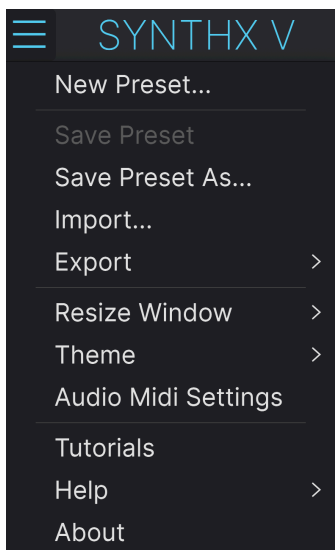
- [Configuración \[p.105\]](#)
- [MIDI \[p.108\]](#)
- [Tutoriales \[p.98\]](#)

7.1. La barra de herramientas superior

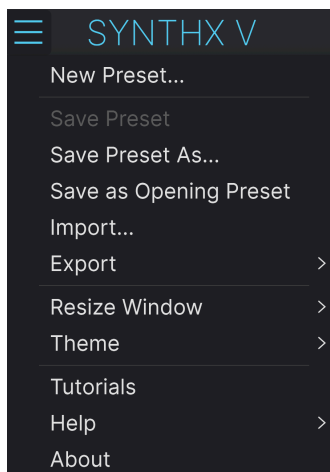
Empecemos por la barra de herramientas superior, cubriendo sus funciones de izquierda a derecha.



7.1.1. El menú principal



El menú principal cuando Synthx V está en modo autónomo



El menú principal cuando Synthx V se ejecuta como plug-in

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

7.1.1.1. Nuevo preset

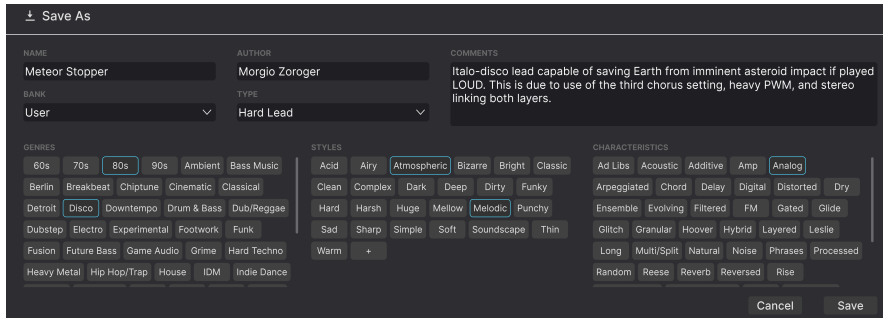
Crea un nuevo preset por defecto con los ajustes iniciales de todos los parámetros.

7.1.1.2. Guardar preset

Sobrescribe el preset actual con los cambios que hayas realizado. Esto sólo se aplica a los presets de usuario, por lo que esta opción está desactivada para los presets de fábrica.

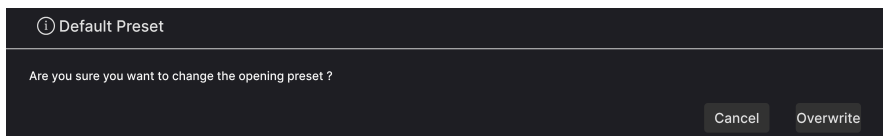
7.1.1.3. Guardar preset como...

Esta opción guarda la configuración actual del Synthx V con un nuevo nombre de preset. Al hacer clic en esta opción se abre una ventana en la que puedes dar un nombre a tu preset e introducir información más detallada sobre él:



i Los campos banco, autor y tipo son útiles para buscar presets en el [navegador de presets \[p.114\]](#). Todas las palabras de las casillas que ves a continuación son [etiquetas \[p.115\]](#), que pueden ayudar a refinar aún más las búsquedas en el navegador de presets.

7.1.1.4. Guardar como preset de apertura



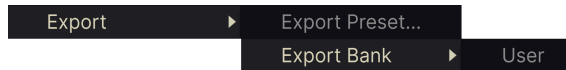
i Esta opción no aparece en Avid Pro Tools, que ya dispone de una función para establecer presets de apertura de plug-ins.

7.1.1.5. Importar ...

Este comando te permite importar un archivo de presets 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. Al importar un presets, se colocará en el banco de usuario.

7.1.1.6. Exportar

Puedes exportar presets a tu ordenador de dos formas: 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 los archivos. Tanto los presets individuales como los bancos tienen la extensión de nombre de archivo *.snthx*.



- **Export Preset:** Exportar un único preset es práctico para compartir un preset con otra persona. Los presets guardados se pueden volver a cargar utilizando la opción de menú **Importar**.
- **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 se pueden recargar utilizando la opción de menú **Importar**.

7.1.1.7. Redimensionar la ventana



SynthX V se puede redimensionar del 50% al 200% de su tamaño por defecto (100%) sin que se produzcan artefactos visuales. En una pantalla más pequeña, como la de un portátil, puede que quieras 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.

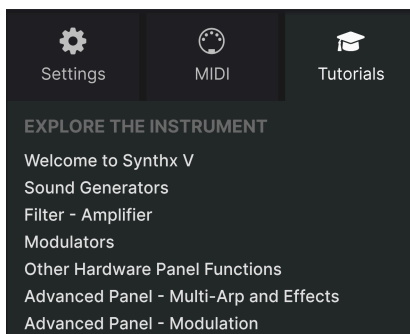
También puedes hacerlo mediante atajos de teclado: cada vez que pulses CTRL- (Windows) o CMD- (macOS), la ventana se reducirá un incremento de tamaño, y cada vez que pulses CTRL+ (Windows) o CMD+ (macOS), la ventana crecerá un incremento de tamaño.

Además, puedes hacer clic y arrastrar el [asa de redimensionamiento \[p.104\]](#) a la derecha de la barra de herramientas inferior para hacer que la ventana de Synthx V tenga cualquier tamaño.

7.1.1.8. Ajustes Audio MIDI

Sólo aparecen si Synthx V funciona en modo autónomo. Si se utiliza como plug-in, se gestionan en el contexto de tu DAW o software anfitrión. Consulta el capítulo sobre [activación \[p.10\]](#) para obtener más detalles sobre los ajustes tanto para Windows como para macOS. Funcionan de forma muy parecida en modo autónomo.

7.1.1.9. Tutoriales



Synthx V viene con tutoriales interactivos que te guían a través de 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 del proceso.

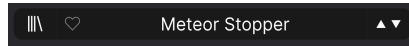
7.1.1.10. Ayuda

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

7.1.1.11. Acerca de

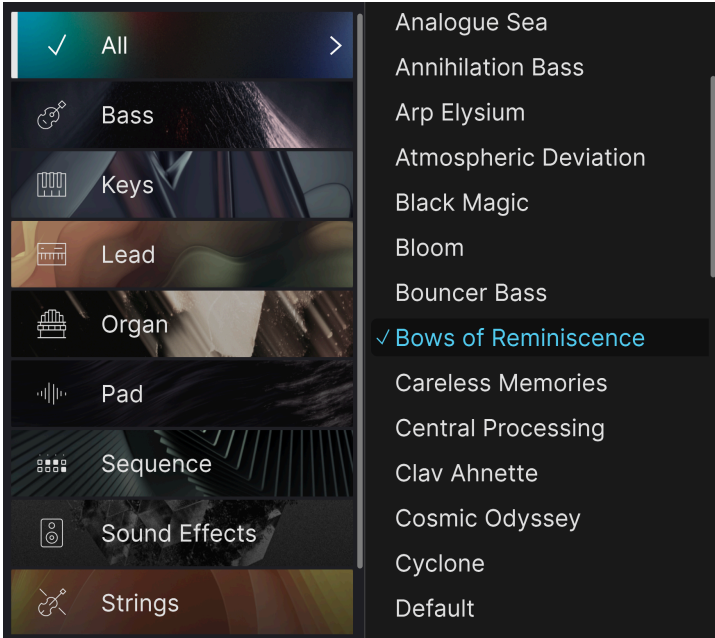
Aquí puedes ver la versión del software y los créditos del desarrollador. Vuelve a hacer clic en cualquier lugar de la pantalla (fuera de la ventana de Acerca de pero dentro del plug-in) para hacer desaparecer esta ventana emergente.

7.1.2. Acceso al navegador de presets y panel de nombres



El panel de nombres de presets

Al hacer clic en el botón "libros en una estantería", se abre el [navegador de presets \[p.114\]](#), que ofrece un sinfín de formas de explorar, clasificar y organizar los presets en Synthx V.



Los tipos de presets se muestran a la izquierda; los presets individuales a la derecha

Al hacer clic en el nombre de los presets también se abren menús desplegables rápidos para seleccionar presets fuera del navegador, como se muestra arriba. Puedes seleccionar 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 siguiente capítulo \[p.114\]](#). Esto incluye trabajar con los favoritos, que se etiquetan haciendo clic en el icono del corazón.




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

7.1.3. Interruptores de capa

A dark rectangular button with the text "Layer A | B" in a light blue font.

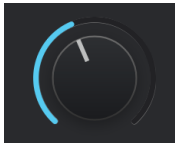
Los interruptores de capa A/B seleccionan a qué capa afectan los knobs del panel principal y otros controles. Reflejan los botones de selección de la sección de [control de capa \[p.18\]](#) del panel principal.

7.1.4. El botón avanzado

A dark rectangular button with the text "Advanced" in a light blue font.

Cerca de la esquina superior derecha de la barra de herramientas superior está el **Botón Avanzado**. Esto cambia el área inferior del panel principal (donde normalmente se ve el teclado en pantalla) en las vistas con pestañas para el Multi-Arp, los moduladores y los efectos.

7.1.5. El volumen de salida



Este knob simplemente controla el nivel de salida principal del Synthx V.

7.1.6. Icono de engranaje



Esto abre el [panel lateral \[p.105\]](#) donde residen los ajustes, las macros y los tutoriales.

7.2. La barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior de la interfaz de Synthx V se puede dividir en dos mitades: izquierda y derecha. A la izquierda está la pantalla de descripción de parámetros, y a la derecha hay controles y menús emergentes para varias funciones útiles.

7.2.1. Descripción de los parámetros

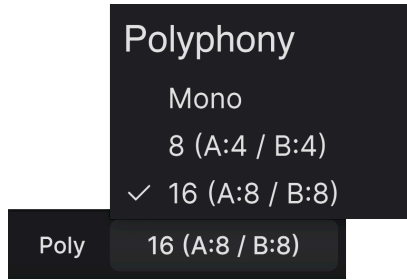


Esta descripción de control aparece cuando pasas el ratón sobre el knob de velocidad en el panel principal

Acciona o pasa el ratón sobre cualquier knob, botón, icono u otro control, y aparecerá una breve descripción de lo que hace en la esquina inferior izquierda. Éste es el único elemento del lado izquierdo.


Si la descripción es demasiado larga para caber en ese espacio, se desplazará horizontalmente después de pasar el ratón sobre el control durante tres segundos.

7.2.2. Polifonía

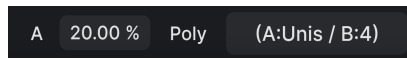


El menú Poly muestra las voces asignadas a cada capa

Aquí puedes elegir el número máximo de voces que reproduce Synthx V. Observa que las voces se reparten uniformemente entre las capas (a menos que se utilice el unísono), como muestran los valores A y B. Esto es para reducir la demanda de CPU, pero también un guiño a lo importante que era el diseño bi-tímbrico del Synthex.

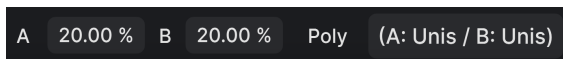
 Las opciones aquí pueden cambiar en función de si el [unísono \[p.29\]](#) está activado. Concretamente, si ambas capas tienen unísono, no hay opciones de menú porque asignar una voz monofónica apilada a cada capa es la única forma de hacerlo.

7.2.2.1. Desafinación del unísono

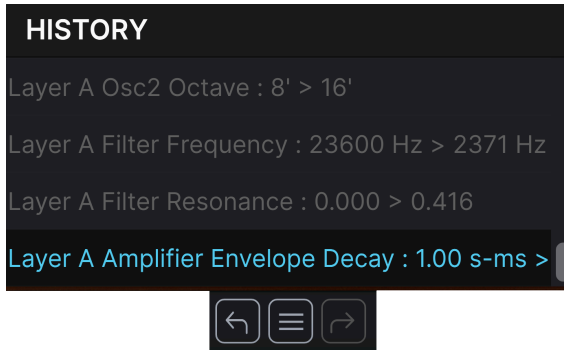


Arrastra sobre el campo de porcentaje para ajustar la desafinación del unísono

Si el unísono está activo en una o ambas capas, aparece un campo de porcentaje a la izquierda del menú de polifonía. Arrastra hacia arriba y hacia abajo sobre él para ajustar la dispersión de la afinación entre las voces del unísono. La letra A o B a su izquierda indica qué capa tiene el unísono. Si ambas capas lo tienen, aparecerán dos campos de porcentaje, así:



7.2.3. Deshacer, rehacer e historial



Synthx V recuerda todos los movimientos de control que has hecho

Al editar un instrumento virtual, es muy fácil sobrepasar el punto óptimo de uno o más controles, y luego preguntarse cómo volver a donde estabas. Como todos los plug-ins de Arturia, Synthx V ofrece funciones completas de deshacer, rehacer e historial, para que siempre tengas una forma segura de volver atrás.

7.2.3.1. Deshacer

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.

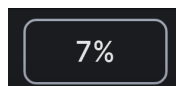
7.2.3.2. Rehacer

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

7.2.3.3. Historial

Haz clic en el botón central «hamburguesa» (tres líneas) para abrir la ventana de historial, como se muestra arriba. Esto proporciona una relación paso a paso de todos los movimientos que has realizado en Synthx V. 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 cuando hiciste ese movimiento por primera vez.

7.2.4. Medidor de CPU



En el extremo derecho está el **medidor de CPU**, que muestra la carga total que Synthx V está suponiendo para la CPU de tu ordenador. Como 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 CPU se accede a la función PANIC

Pasa el ratón por encima del medidor de la CPU y aparecerá la palabra PÁNICO. Haz clic para enviar un comando de desactivación de todos los sonidos que silencie cualquier sonido procesado a través de Synthx V. Se trata de un comando momentáneo, por lo que el sonido se reanudará si tu DAW sigue reproduciendo.

En caso de que se produzca una fuga de audio grave (por ejemplo, de un efecto delay 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. Control de macros



Estos controles pueden afectar a varios parámetros girando sólo uno de ellos, y reflejan las acciones de los knobs que se encuentran en el navegador de presets. Lo que hacen se puede asignar en la vista avanzada de los [moduladores \[p.66\]](#). Los presets de fábrica están preprogramados con útiles macros.

7.2.6. El asa de redimensionamiento



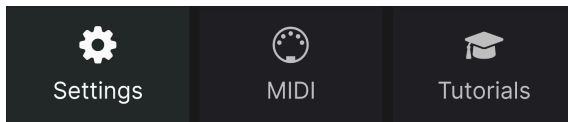
Coge y arrastra las líneas diagonales a la derecha de los controles macro para redimensionar la ventana del Synthx V. Esto te permite conseguir tamaños intermedios en el menú de [redimensionar ventana \[p.97\]](#) si eso se adapta mejor a la disposición de tu pantalla.

7.2.7. El botón de vista máxima



A veces, puede que veas aparecer el botón de arriba con dos flechas diagonales sobre el asa de redimensionamiento. Esto ocurre cuando, por alguna razón, el tamaño de la ventana no muestra todos los controles de Synthx V. Haz clic en él para restaurar la vista completa de los controles abiertos.

7.3. El panel lateral



La pestaña de configuración del panel lateral

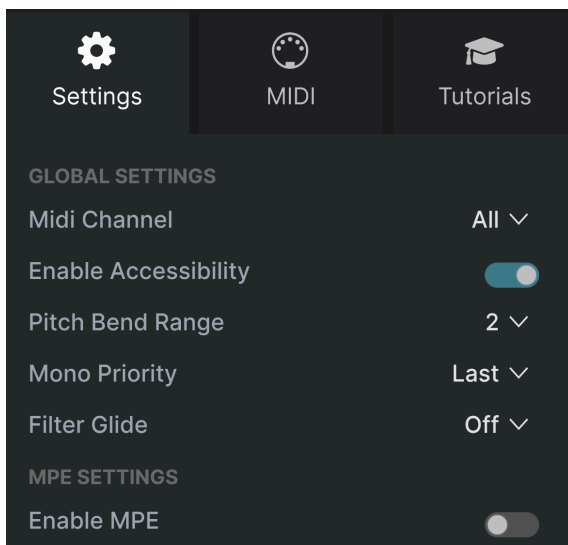
El icono con forma de engranaje situado en la parte superior derecha de la barra de herramientas superior abre el **Side Panel**, que a su vez contiene tres pestañas que cubren subsistemas importantes a los que no tendrás que acceder rápidamente cuando estés reproduciendo o editando sonidos en Synthx V:

- **Settings:** Ajustes globales como canales de recepción MIDI, divisiones, desplazamiento de octava y modo Poly
- **MIDI:** Funciones MIDI Learn para usar con mensajes MIDI CC enviados desde un controlador o DAW
- **Tutorials:** Tutoriales interactivos dentro de la aplicación, también accesibles desde el menú principal

Veámoslos de izquierda a derecha.

7.3.1. La pestaña de ajustes

Esta pestaña incluye ajustes para controlar cómo responde el Synthx V al MIDI entrante.



La pestaña de ajustes del panel lateral

7.3.1.1. Canal MIDI

Selecciona el canal o canales MIDI en los que el Synthx V recibirá la entrada MIDI. Puedes seleccionar un canal concreto o elegir «Todos» para el modo Omni.

7.3.1.2. Activar la accesibilidad

Esto permite que las herramientas de accesibilidad a nivel de sistema de tu ordenador para personas con capacidades diferentes accedan a Synthx V.

7.3.1.3. Rango de pitch bend

Este menú selecciona el rango de la rueda de pitch-bend del Synthx V, de 1 a 12 semitonos. La cantidad de inflexión es la misma tanto hacia arriba como hacia abajo.

7.3.1.4. Prioridad Mono

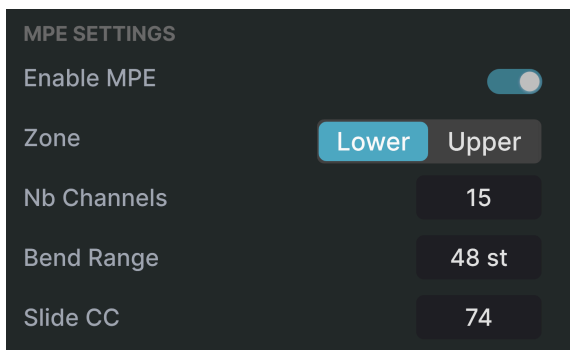
La *prioridad* se refiere a qué nota se escucha cuando se tocan dos o más teclas en un sintetizador monofónico. Este menú desplegable selecciona la prioridad más baja, más alta o la última nota para cuando Synthx V está en los [modos \[p.102\]](#) Mono Retrigo o Mono Legato.

7.3.1.5. Glide del filtro

Si está activo, y el [modo de deslizamiento \[p.28\]](#) está activo en el panel principal, la frecuencia del filtro multimodo se «deslizará» hacia arriba o hacia abajo hasta su valor correcto según los ajustes de Glide.

7.3.1.6. Ajustes MPE

Synthx V admite la expresión polifónica MIDI (MPE). Esta interesante aplicación del protocolo MIDI permite a un controlador multidimensional enviar controles expresivos polifónicos (como pitch-bend, aftertouch o la posición de tu dedo en el eje Y de una tecla) por nota. Esto se hace utilizando canales MIDI separados para transportar los datos expresivos de cada nota por separado. Estos datos son interpretados por sintetizadores como Synthx V.



Los controles del MPE son:

- **Enable MPE:** Activa y desactiva el modo de expresión polifónica MIDI.
- **Zone:** Si un controlador compatible con MPE puede dividirse en zonas inferior y superior, esto selecciona qué zona envía los mensajes MPE.
- **No. Channels:** Establece el número máximo de canales MIDI (y, por tanto, de notas simultáneas) en los que se pueden enviar mensajes MPE.
- **Bend Range:** Establece el rango máximo de pitch bend de cada nota, hasta 96 semitonos (48 por defecto). Este valor debe ser el mismo que el de tu controlador hardware MPE.
- **Slide CC:** Determina el mensaje de controlador continuo MIDI que envía *deslizar* (mover el dedo hacia o desde ti a lo largo del eje Y de una tecla). El valor predeterminado es CC 74 (corte del filtro).



♪ Ejemplos de controladores MPE son el Haken Continuum, la serie ROLI Seaboard y el Keith McMillen Instruments KBoard Pro.

7.3.2. La pestaña MIDI

Settings MIDI Tutorials

MIDI CONTROL

MIDI Controller KeyLab mk3 ▾

Fader Mode None ▾

MIDI Config KeyLab ▾

Learn

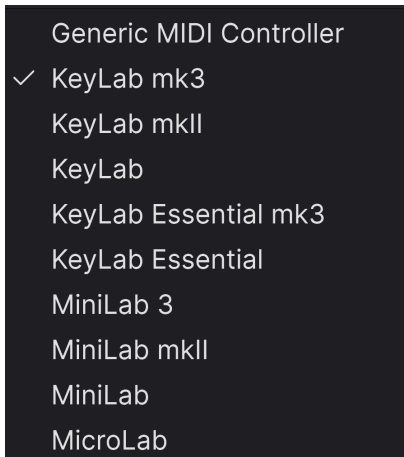
Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Layer A Filter ...	0.00	1.00
1	17	Level Dispersion	0.00	1.00
1	18	Layer A Uniso...	0.00%	100%
1	19	Layer A Filter ...	0.00	1.00
1	71	Macro2	0.00	1.00
1	72	Layer A Amplif...	0.002s-m	10.0s-ms
1	73	Layer A Filter ...	0.00	1.00
1	74	Macro1	0.00	1.00

+ Add control

La pestaña MIDI del panel lateral

Aquí es donde el Synthx V puede colocarse en modo MIDI Learn. En este modo, todos los parámetros asignables por MIDI del panel de hardware aparecen resaltados y puedes asignarles controles físicos de tu controlador MIDI. Un ejemplo típico podría ser asignar un pedal de expresión real al control de volumen principal, o un knob físico del controlador MIDI al knob de frecuencia de la sección de filtro.

7.3.2.1. El menú del controlador MIDI



El menú del controlador MIDI

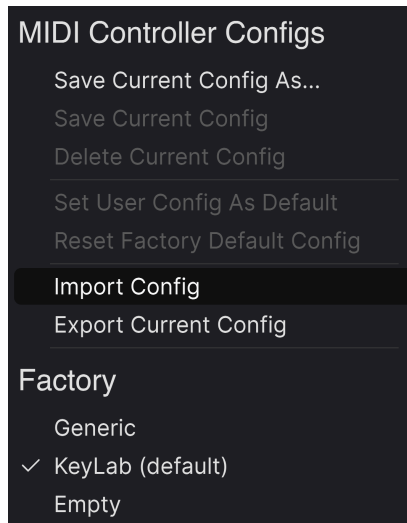
En la parte superior derecha de la pestaña MIDI está el menú desplegable **MIDI Controller**, donde puedes seleccionar plantillas para muchos controladores MIDI de Arturia. Éstas asignan controles físicos a muchos de los parámetros "más buscados" en Synthx V para una experiencia plug-and-play. También se proporciona una plantilla genérica para controladores MIDI de terceros.

7.3.2.2. El modo Fader

Este menú establece cómo responde el Synthx V a los movimientos del fader recibidos de tu controlador MIDI. (No hemos incluido los knobs, ya que la mayoría de los controladores tienen codificadores giratorios infinitos hoy en día).

- **None:** Synthx V lo deja a tu configuración de hardware
- **Hook:** El Synthx V comienza a recibir el CC una vez que el fader supera el valor almacenado
- **Scale:** Synthx V recibe el CC en cuanto mueves el fader, y mueve el fader en pantalla proporcionalmente

7.3.2.3. El menú de configuración MIDI



El menú de configuración MIDI

El desplegable **MIDI Config** te permite gestionar distintos conjuntos de asignaciones MIDI para controlar el Synthx V desde hardware MIDI. Puedes Guardar/Guardar como la configuración de asignación MIDI actual, eliminarla, importar un archivo de configuración o exportar el que esté activo en ese momento.

Esta es una forma rápida de configurar diferentes teclados o controladores MIDI de hardware con Synthx V, sin tener que crear todas las asignaciones desde cero cada vez que cambias de hardware.

Por ejemplo, si tienes varios controladores de hardware (teclado pequeño de directo, teclado grande de estudio, controlador de pads, etc.), puedes crear un perfil para cada uno de ellos, guardarlos y luego cargarlos rápidamente aquí. Esto te evita tener que rehacer las asignaciones MIDI desde cero cada vez que cambias de hardware.

Dos opciones de este menú son especialmente potentes:

- **Default:** Te da un punto de partida con asignaciones predeterminadas de controladores.
- **Empty:** Elimina las asignaciones de todos los controles.

7.3.2.4. Asignar y desasignar controles



Cuando MIDI Learn está activo, los parámetros disponibles son de color morado y los parámetros ya asignados son de color rojo

Haz clic en el botón **Learn** de la pestaña MIDI para poner el SynthX V en modo de aprendizaje. Los controles disponibles para su asignación son de color púrpura. Los controles que ya están asignados aparecen en rojo, pero se pueden reasignar si se desea. La captura de pantalla anterior muestra los controles asignados y no asignados para la configuración predeterminada del SynthX V.

Haz clic en cualquier control morado y su nombre aparecerá en la lista. Ahora, mueve un control o acciona un interruptor de tu controlador MIDI. El control correspondiente en pantalla se volverá rojo y el número MIDI CC asignado aparecerá en la lista, a la izquierda del nombre del parámetro.

Para desasignar un control en pantalla, haz control-clic o clic-derecho sobre él. Hay métodos alternativos de asignación disponibles en el [menú de parámetros MIDI \[p.112\]](#) que se describe a continuación.

i Recuerda que el SynthX V tiene dos capas, cuyas asignaciones de controles MIDI son independientes. Puede que necesites cambiar entre las capas para asignar todos los controles que desees. Del mismo modo, mira más allá del panel principal: ¡el Multi-Arp, los efectos y los moduladores de la vista avanzada contienen muchos parámetros aptos para el aprendizaje MIDI!

7.3.2.5. Canal MIDI, CC y valores mínimo y máximo


Las dos primeras columnas de cada asignación MIDI enumeran el canal MIDI (**Ch**) y el número de cambio de control continuo MIDI (**CC**) de la asignación. Hay hasta 16 canales disponibles en cualquier flujo MIDI, y los 127 números de cambio de control MIDI posibles, aunque se pueden asignar libremente, siguen ciertas convenciones en la mayoría de los instrumentos. Por ejemplo, la rueda de modulación es casi siempre MIDI CC 1, el volumen maestro es CC 7 y el pedal de sustain es CC 64.

Puedes hacer clic en cualquier número de la columna de canales para cambiar el valor en un menú emergente. Puedes hacer clic en un número de la columna CC para escribir directamente un nuevo CC.

Las columnas de valor **Min** y **Máx** de cada parámetro de la lista te permiten escalar la cantidad en que cambia un parámetro en Synthx V en respuesta a un movimiento físico del control. Por ejemplo, tal vez quieras limitar el rango de barrido de un filtro, aunque probablemente vayas a girar el knob hasta el fondo durante una actuación en directo.

Arrastra hacia arriba o hacia abajo un valor para cambiarlo. Si estableces el máximo por debajo del mínimo, se invierte la polaridad del controlador físico, es decir, si lo giras *arriba*, el parámetro asignado girará *abajo*.

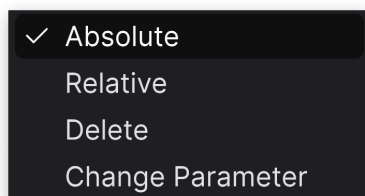
Los interruptores que sólo tienen dos posiciones («On/Off», etc.) normalmente se asignarían a botones de tu controlador, pero es posible alternarlos con un fader u otro control si lo deseas.

 No olvides que muchos ajustes de las vistas avanzadas (Multi-Arp, efectos y moduladores), y no sólo los ajustes del panel principal, pueden ser MIDI Learned.

También puedes añadir manualmente un parámetro de destino a la lista haciendo clic en el control *Add* (signo +) situado en la parte inferior de la lista. Aparecerá un menú *enorme* con literalmente todos los parámetros direccionables MIDI de Synthx V.

7.3.2.6. El menú de parámetros MIDI

Al pulsar el botón *Control* o el botón derecho del ratón sobre cualquier elemento de la lista -sólo de la lista, no de la interfaz principal- de parámetros asignados, aparece un cómodo menú con las siguientes opciones, que pueden ser diferentes para cada parámetro.



Si haces clic con el botón derecho en un parámetro, tendrás estas opciones

- **Absolute:** El parámetro asignado en Synthx V sigue el valor literal que envía tu controlador físico.
- **Relative:** El parámetro asignado en Synthx V subirá o bajará de su valor actual en respuesta a los movimientos físicos del controlador. Esto suele ser útil cuando se utilizan codificadores infinitos de 360 grados que no tienen límites de movimiento físico.
- **Delete:** Elimina la asignación y vuelve a poner morado el control en pantalla correspondiente.
- **Change Parameter:** Muestra un gran submenú de cada parámetro asignable en Synthx V. Esto te permite cambiar manualmente la asignación del CC/control físico actual, y es útil cuando sabes exactamente el destino que buscas.

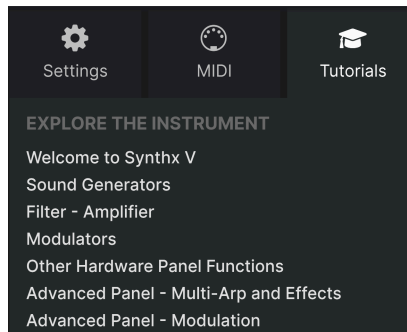
7.3.2.7. Números MIDI CC reservados

Algunos números de controlador continuo (CC) MIDI están reservados y no pueden reasignarse a otros controles. Estos son

- Pitch Bend
- Aftertouch (Presión de canal)
- Todas las notas desactivadas (CC #123)

Todos los demás números MIDI CC pueden asignarse libremente para controlar cualquier parámetro del Synthx V.

7.3.3. Tutoriales



En esta pestaña, que también se puede abrir seleccionando **Tutorials** en el [menú principal \[p.95\]](#), puedes hacer clic en los títulos de los capítulos individuales, que a su vez te llevarán por diferentes áreas de Synthx V por pasos. Las partes del panel en las que debes centrarte se resaltan a medida que avanzas.

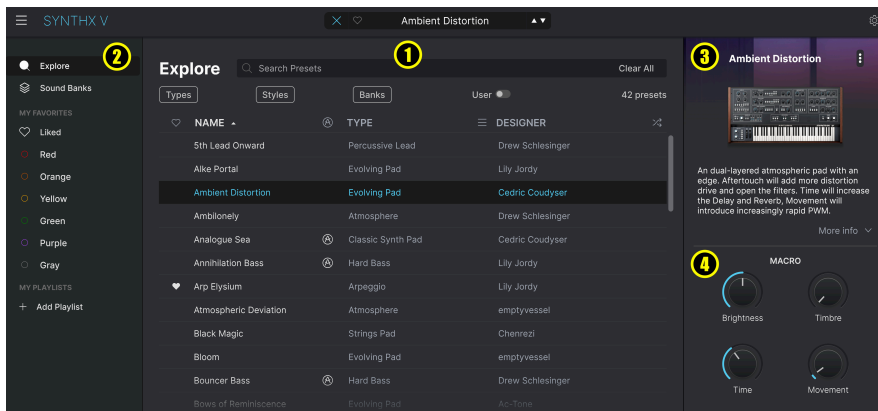
i Si estás editando un preset, asegúrate de guardarlo antes de abrir los tutoriales, porque al hacerlo se cargará un nuevo preset y se sobrescribirán tus cambios. Los tutoriales también ocupan el espacio del panel lateral cuando están en uso.

8. EL NAVEGADOR DE PRESETS

El navegador de presets es la forma de buscar, cargar y gestionar sonidos en Synthx V. Puede mostrar distintas vistas, pero todas acceden a los mismos presets y subgrupos de presets.

Para acceder al navegador, haz clic en el botón del navegador (el icono se parece a los libros de una estantería de biblioteca). Para cerrar el navegador, haz clic en la **X** que aparece en su lugar.

El navegador tiene cuatro áreas principales:

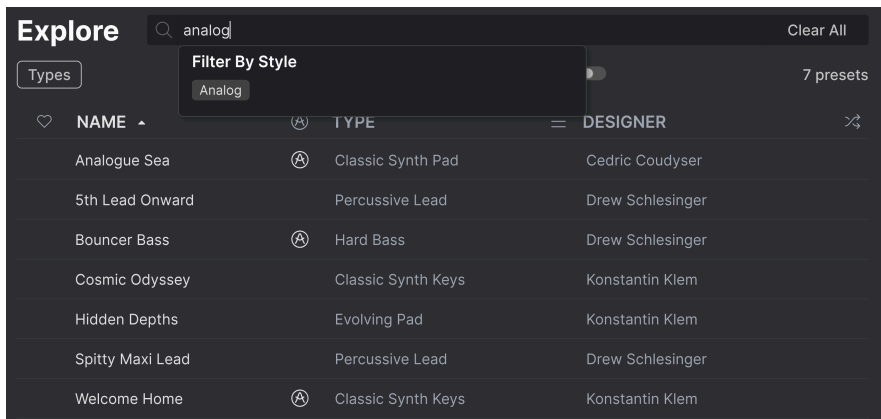


Número	Area	Descripción
1.	Búsqueda y resultados [p.114]	Busca presets con cadenas de texto y por etiquetas de tipo y estilo.
2.	La barra lateral [p.120]	Gestionar bancos, favoritos y listas de reproducción.
3.	Información de presets [p.122]	Resumen del banco y las etiquetas, nombre del diseñador e información de la descripción del preset actual.
4.	Knobs de macros [p.126]	Duplicados en tamaño grande de los mandos de macros de la barra de herramientas inferior y de la pestaña de macros.

8.1. Búsqueda y resultados

Haz clic en el campo de búsqueda de la parte superior e introduce cualquier término de búsqueda. El navegador filtrará tu búsqueda de dos formas: Primero, por coincidencia de letras en el nombre de los presets. Luego, si tu término de búsqueda se aproxima al de un [tipo o estilo \[p.115\]](#) incluirá también los resultados que se ajusten a esas etiquetas.

La lista de resultados que aparece debajo muestra todos los presets que se ajustan a tu búsqueda. Haz clic en el icono X de la derecha para borrar tus términos de búsqueda.



Si los resultados de la búsqueda incluyen una etiqueta emergente, significa que tu término de búsqueda corresponde a una o más etiquetas

8.1.1. “Filtrar por” Ventana emergente

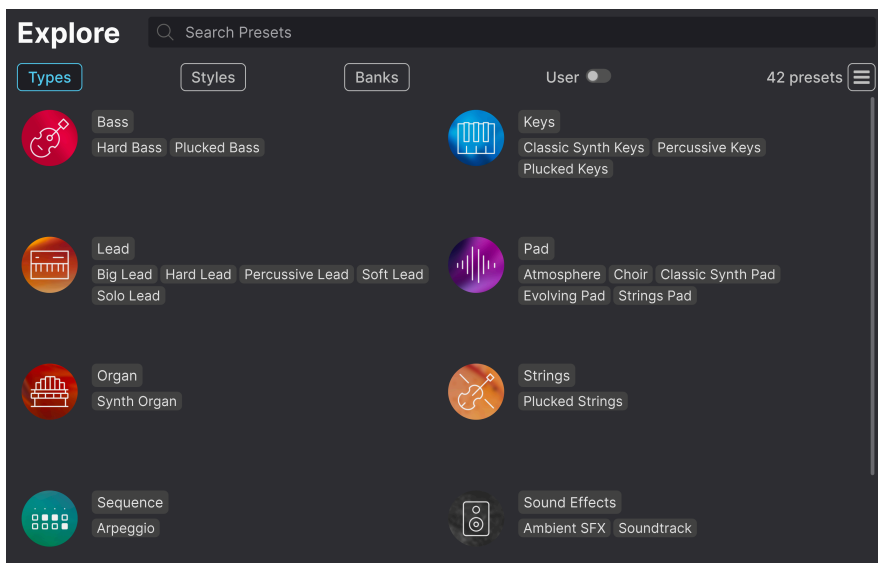
En la imagen, fíjate en la ventana emergente que aparece debajo de la barra de búsqueda. Aparece cuando tu texto de búsqueda (“análogo” en este ejemplo) se corresponde con las etiquetas de los presets, así como con las letras del nombre del preset. Pueden aparecer uno o varios grupos de etiquetas. Haz clic en cualquier etiqueta para limitar los resultados de la búsqueda a los presets que tengan esa etiqueta.

8.2. 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. Nuestra amplia gama de teclados controladores MIDI también te permite buscar sonidos directamente desde el teclado MIDI.

8.2.1. Tipos

Los tipos son categorías de instrumentos. En Synthx V, los tipos incluyen bajo, teclas, teclado, pad, cuerda, órgano, etc., la mayoría con subtipos que definen mejor el tipo de instrumento o sonido. El último tipo es un tipo de plantilla para diseñar tus propios presets. Con una barra de búsqueda clara, haz clic en el botón **tipos** para que aparezca esta lista.



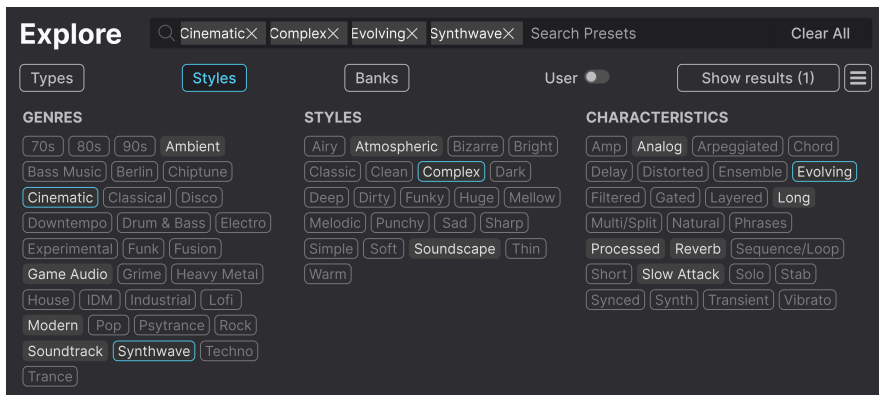
Haz clic en cualquiera de ellas y los resultados mostrarán sólo los presets que coincidan con esa etiqueta. También puedes seleccionar varios tipos con Cmd-clic (macOS) o Ctrl-clic (Windows). Por ejemplo, si no estás seguro de si el preset de leads que buscas estaba etiquetado con el subtipo "Poly Lead" o "Solo Lead", selecciona ambos para ampliar la búsqueda.

Las columnas de los resultados se pueden ordenar e invertir haciendo clic en los botones de flecha situados a la derecha de sus títulos (nombre, tipo, diseñador).

8.2.2. Estilos

Los estilos refinan tu búsqueda según otros atributos musicales. Esta área, a la que se accede mediante el botón **estilos**, tiene otras tres subdivisiones:

- **Genres:** Géneros musicales identificables como 80s, Cinematic, Fusion, Synthwave, etc.
- **Styles:** "Estilos" general, como Atmospheric, Complejo, Oscuro, Contundente, etc.
- **Characteristics:** Incluso atributos sónicos más detallados, como Analog, Evolving, Layered, Transient, etc.



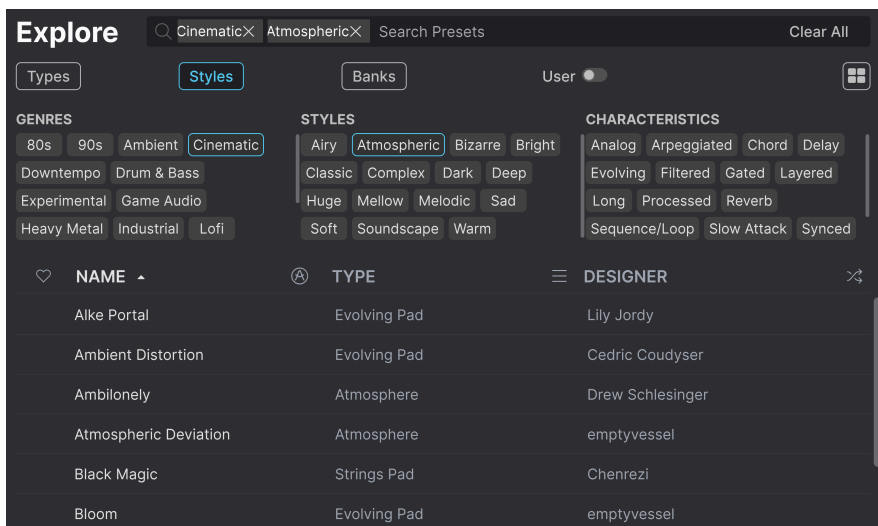
Haz clic en cualquier etiqueta para seleccionarla. Vuelve a pulsar (o haz clic con el botón derecho) sobre cualquier etiqueta seleccionada para deseleccionarla. Observa que cuando seleccionas una etiqueta, otras etiquetas dejan de estar disponibles. Esto se debe a que el navegador está limitando tu búsqueda mediante un proceso de eliminación. Deselecciona cualquier etiqueta para eliminar ese criterio y ampliar la búsqueda sin tener que empezar de nuevo.

8.2.3. Bancos

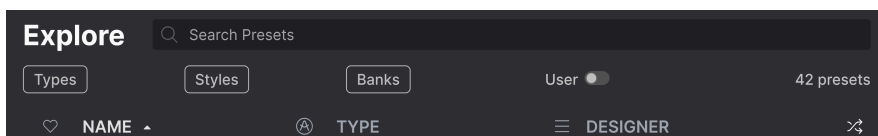
Junto a los botones **Types** y **Styles** está el botón **Banks**, que te permite realizar tu búsqueda (utilizando todos los métodos anteriores) en el banco de fábrica o en los bancos de usuario, así como en todo lo que hayas comprado en la sección de [Arturia Sound Store](#).

8.3. Ventana de resultados de búsqueda

Pulsa el botón **Show Results** si aún no puedes ver tu lista de resultados. Haz clic en la flecha de ordenación para invertir el orden alfabético de cualquier columna. También puedes hacer clic en el icono «hamburguesa» (tres líneas) situado junto a **Show Results**. El icono cambiará a cuatro paneles, y podrás ver los presets que se ajustan a tus etiquetas seleccionadas debajo de agrupaciones de etiquetas de género, estilo y características, de este modo:



8.3.1. Ordenar los presets



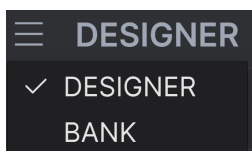
Haz clic en el encabezado **NAME** de la primera columna de la lista de resultados para ordenar los presets por orden alfabético ascendente o descendente.

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

Haz clic en el **logotipo de Arturia** a la izquierda de **TYPE** para que los presets de fábrica aparezcan en la parte superior de la lista. Aparecerán justo debajo de los presets que te hayan [gustado \[p.119\]](#).

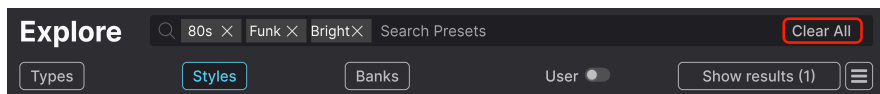
Haz clic en el interruptor **User** para restringir la búsqueda a los presets de los bancos de usuarios.

La tercera columna tiene dos opciones de encabezado: **DESIGNER** y **BANK**. Haz clic en el icono con tres líneas para elegir entre las dos. A continuación, haz clic en cualquiera de los dos nombres de cabecera, como en las otras dos columnas, para cambiar el orden alfabético.



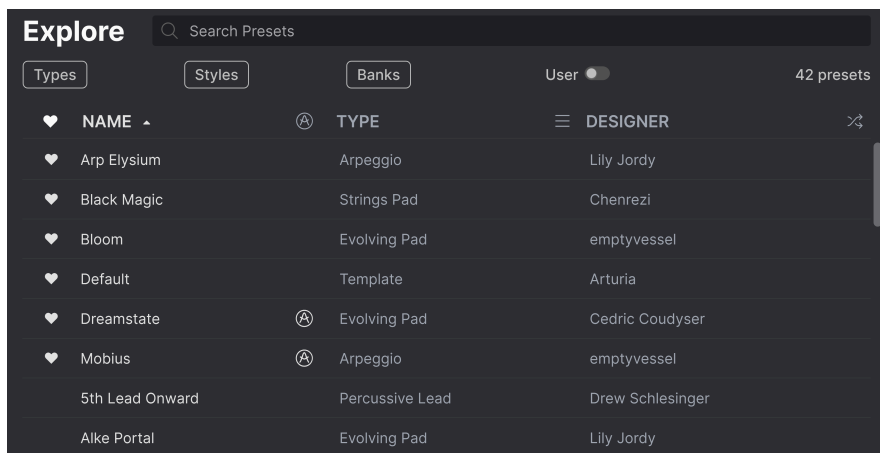
8.3.2. Borrar etiquetas

Justo encima de los botones de tipos, estilos y bancos, verás etiquetas para todas las etiquetas activas en una búsqueda. Haz clic en la X junto a cualquiera de ellas para eliminarla (y ampliar así los resultados). Haz clic en **CLEAR ALL** para eliminar todas las etiquetas.



8.3.3. Presets que me gustan

A medida que exploras y creas presets, puedes marcarlos como Favoritos haciendo clic en el **corazón** que aparece a la izquierda cuando pasas el ratón por encima del nombre de un preset. Más tarde, haz clic en el icono del corazón de la parte superior para colocar todos tus favoritos al principio de la lista de resultados.



8.3.3.1. Presets aleatorios



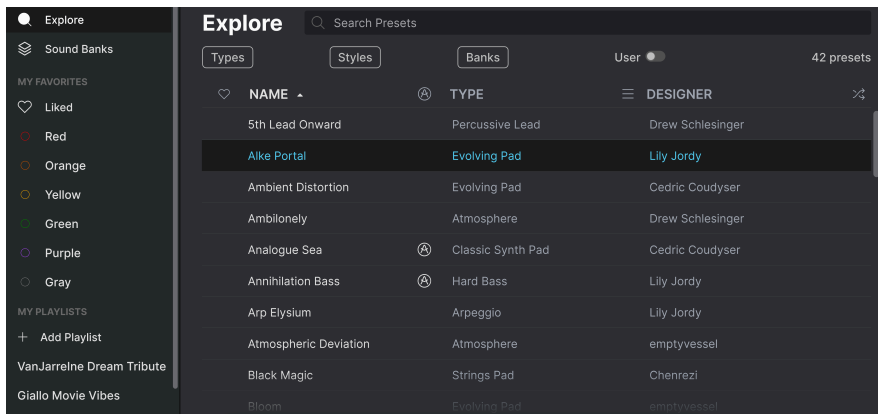
Al hacer clic en el botón «flechas cruzadas» se reordenan aleatoriamente los presets. Esto puede ser útil para encontrar algo que te guste cuando los resultados de tu búsqueda son una lista larga por la que se tarda en desplazarse: puede hacer que un preset excelente aparezca en primer lugar. El modo aleatorio es un interruptor, así que si vuelves a pulsarlo, los resultados de tu búsqueda volverán a estar ordenados como estaban antes (por nombre, tipo, etc.).

Utiliza tantas funciones de clasificación y filtrado como necesites y encontrarás siempre el sonido exacto que buscas.

8.4. La barra lateral

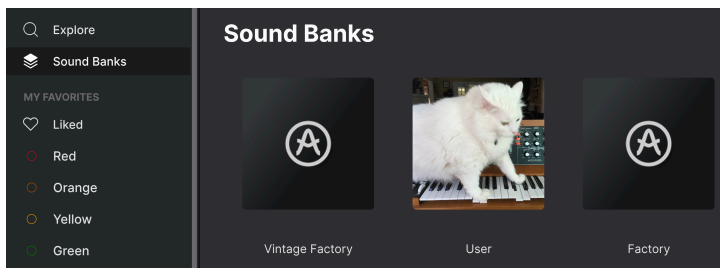
La sección situada más a la izquierda del navegador de presets determina lo que se muestra en la sección de [búsqueda y resultados](#) [p.114].

La opción superior es **Explore**:



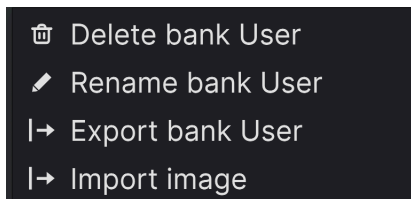
La sección de **explorar** es la predeterminada, y te permite buscar en el banco actual de presets cargados en Synthx V, como hicimos en la sección anterior.

8.4.1. Bancos de sonidos



i El banco **Vintage Factory** reproduce los presets originales de fábrica del Elka Synthex. Los nombres de los presets hacen referencia a los números de banco y programa. Al reconstruir estos sonidos, nos dimos cuenta de que algunos de los nombres del manual del Synthex no describían los sonidos con precisión; por ejemplo, «3 5 Clavinet» suena más como cuerdas. Para mantener la autenticidad histórica, decidimos duplicar los nombres tal y como se imprimieron originalmente, con errores y todo.

Al hacer clic en **Sound Banks** aparece una ventana con todos los bancos de sonidos disponibles actualmente. Haz clic con el botón derecho del ratón en la imagen o en el nombre de un banco de usuario (no en los bancos de fábrica) para que aparezca este menú:



Puedes importar una imagen de icono de banco personalizada en formato PNG

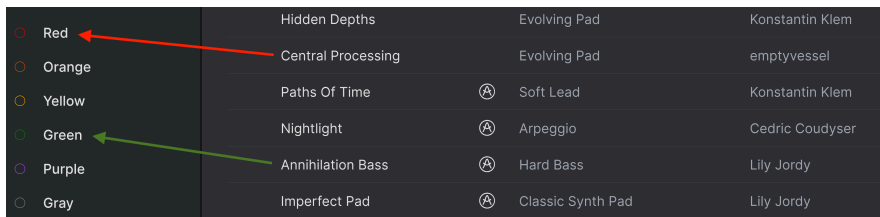
Desde aquí, puedes eliminar, renombrar o exportar el banco. También puedes importar imágenes de usuario personalizadas en formato PNG, como se muestra arriba.

8.4.2. Mis favoritos

La parte central de la barra lateral tiene un menú llamado **My Favorites**, que te permite codificar por colores determinados grupos de presets para acceder a ellos fácilmente. También incluye el grupo **Liked**, para que puedas encontrar rápidamente los presets que has marcado con el icono del corazón.

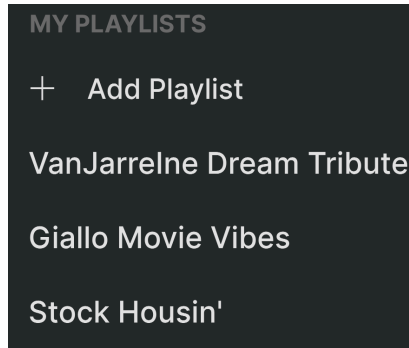
Para decidir qué colores quieres mostrar, pasa el ratón por encima de **My Favorites** y haz clic en **Edit**. A continuación, utiliza los interruptores para seleccionar los colores que quieres ver u ocultar y haz clic en **Done**.

Ten en cuenta que también puedes cambiar el nombre de estos favoritos como deseos. Sólo tienes que hacer clic con el botón derecho en el nombre del color en la barra lateral e introducir un nuevo nombre.



Para añadir presets a una determinada agrupación de favoritos, sólo tienes que arrastrarlos y soltarlos sobre el color correspondiente, o hacer clic con el botón derecho del ratón en el nombre del preset y seleccionar el color. A continuación, haz clic en el propio color para mostrar tu agrupación.

8.4.3. Mis listas de reproducción



La parte inferior de la barra lateral muestra las Listas de reproducción que hayas creado o importado. Las listas de reproducción son una herramienta de gestión muy potente para las listas de canciones de los conciertos. Aprende más sobre ellas en la [sección de listas de reproducción \[p.126\]](#) más abajo.



Si no ves nada aquí, es porque aún no has creado ninguna lista de reproducción. Dirígete a la [sección listas de reproducción \[p.126\]](#) al final de este capítulo para saber cómo hacerlo.

8.5. Sección de información de presets

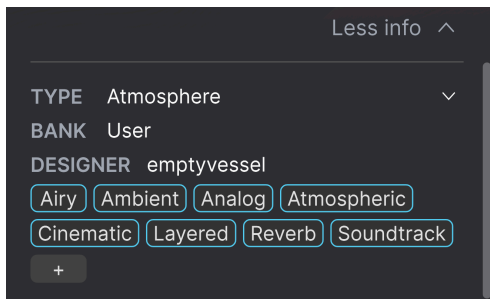
La parte derecha de la ventana del navegador ofrece una breve descripción de cada uno de los presets.

Atmospheric Deviation

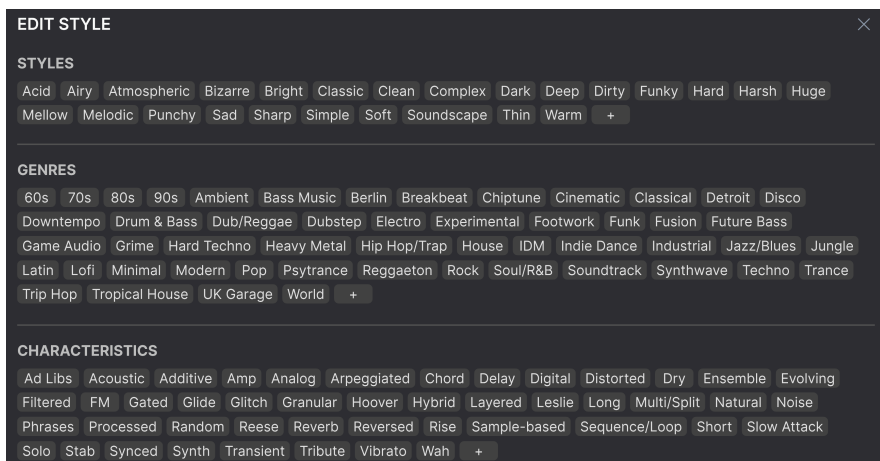
An ethereal pad, a drifting lead moves towards a rich organ sound with the Timbre knob. Main tones created by self-oscillating filters in both layers. Time controls a large reverb and Movement a wonky modulated wide delay.

[More info](#) ▾

Para los presets de usuario (no los de fábrica) puedes editar esta descripción simplemente haciendo clic en ella y escribiendo. Haz clic en "More info" en la parte inferior derecha de este panel para abrir un área en la que puedes desplazarte hacia abajo:



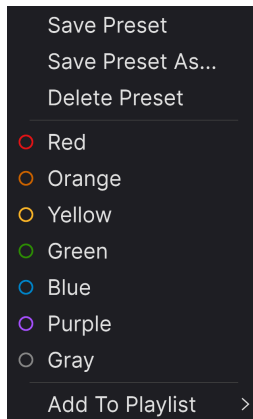
Aquí puedes cambiar el tipo y el banco mediante menús desplegables, introducir un nombre de diseñador y hacer clic en el signo + para añadir o eliminar etiquetas de estilo. Cuando haces clic en este icono, el área de resultados está ocupada por una lista de edición en la que puedes seleccionar y deseleccionar los estilos, géneros y características:



Observa que cada grupo tiene su propio icono + al final. Si haces clic en él, podrás crear tus propios estilos, géneros o características. Haz clic en la X de la parte superior derecha cuando hayas terminado de editar.

Los cambios de tipo y estilo que hagas aquí se reflejarán en las búsquedas. Por ejemplo, si eliminas la etiqueta Estilo "Complex" y luego guardas ese preset, no aparecerá en futuras búsquedas de sonidos Complex. De nuevo, todo esto sólo es posible con las *preconfiguraciones de usuario*.

Si haces clic en el icono de tres puntos de la parte superior derecha, aparecerá un menú de gestión del preset.

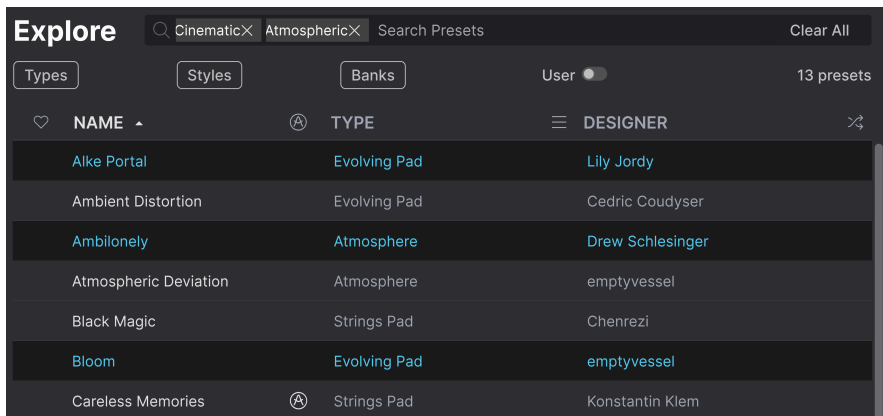


Las opciones incluyen *Save presets*, *Save Preset As*, *Delete Preset* y *Add to Playlist*, junto con una opción para crear una nueva [lista de reproducción \[p.126\]](#). (No puedes sobrescribir ni eliminar los presets de fábrica, por lo que las opciones de guardar y eliminar sólo aparecen para los presets de usuario).

Los puntos con iconos de colores te permiten añadir el preset a un grupo determinado de favoritos codificados por colores, como se describe [más arriba \[p.121\]](#).

8.5.1. Editar información de varios presets

Si quieres mover varios presets a un banco diferente mientras te preparas para una actuación, o introducir un único comentario para varios presets al mismo tiempo, es fácil hacerlo. Sólo tienes que mantener pulsado comando (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 el tipo, etc., y guarda el preset.

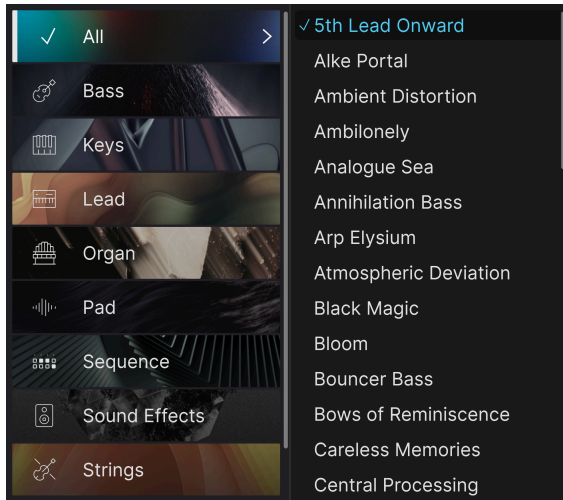




↓ Si quieres modificar la información de un preset de fábrica, primero debes utilizar el comando *Save As* para volver a guardarlo como preset de usuario.

8.6. Selección de presets: otros métodos

Haz clic en el nombre del presets en el centro de la barra de herramientas superior para que aparezca un menú desplegable. La primera opción de la columna izquierda de este menú es *All*, y muestra un submenú con literalmente todos los presets del banco actual, en orden alfabético.



Debajo hay categorías que corresponden a los tipos. Cada una de ellas muestra un submenú con todos los presets del tipo seleccionado.

Si tienes una búsqueda activa por tipo y/o estilo, las flechas arriba/abajo situadas a la derecha del nombre del preset recorrerán sólo los resultados que se ajusten a tu búsqueda.

Sin embargo, *All Presets* en el menú desplegable siempre ignora esos criterios. Lo mismo ocurre con las opciones de tipo debajo de la línea: siempre incluyen todos los presets de ese tipo.

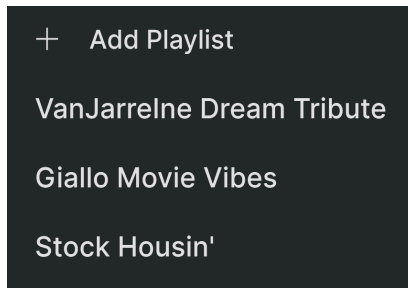
8.7. Los knobs de macros

Son simplemente duplicados más grandes de los knobs de macro de la barra de herramientas inferior y de la pestaña de macros. Las macros te permiten controlar otros ajustes múltiples en Synthx V con un solo giro del knob, y los instrumentos virtuales Arturia suelen proporcionar cuatro de ellas.



Puedes asignar macros a los parámetros en la sección de [moduladores \[p.66\]](#) de la vista avanzada. Describimos cómo hacerlo, y cómo cambiar el nombre de los propios knobs, en la sección [macros \[p.91\]](#) del Capítulo 6.

8.8. Listas de reproducción



Las listas de reproducción son una forma eficaz de agrupar presets para distintos fines, como una lista de canciones para una actuación concreta o un lote de presets relacionados con un proyecto de estudio determinado. Dentro de una lista de reproducción, los presets pueden agruparse en canciones, lo que resulta muy útil para una lista de canciones.

El subtítulo *My Playlist* aparece debajo de **My Favorites**, en la parte inferior de la barra lateral. Cuando empieces a usar Synthx V, aún no tendrás listas de reproducción, pero es muy fácil crear una!

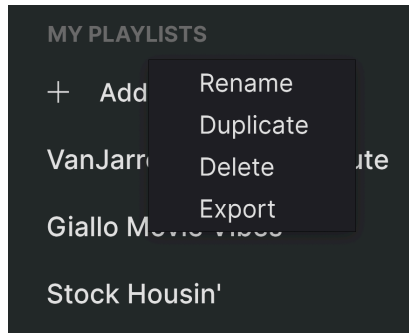
8.8.1. Crea tu primera lista de reproducción

Para empezar, haz clic en **Add Playlist**. Aparecerá la siguiente ventana emergente, que te pedirá que nombres tu lista de reproducción.



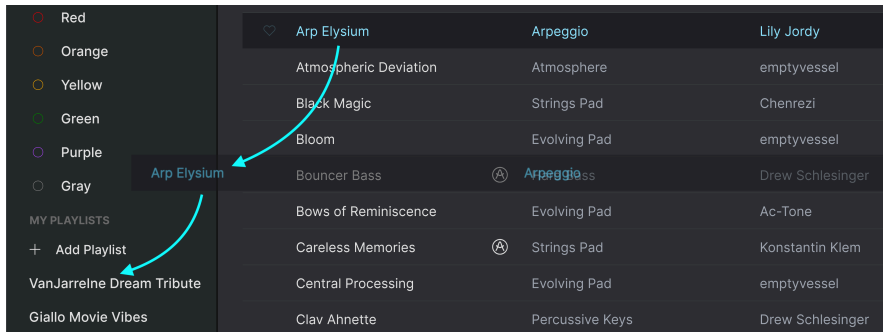
Una vez que hayas introducido un nombre, esa lista de reproducción aparecerá en la sección **My Playlists** de la barra lateral. Puedes crear tantas listas de reproducción como quieras.

Si haces clic con el botón derecho en el nombre de una lista de reproducción, aparecerá una serie de opciones: puedes *Rename*, *Duplicate*, *Delete* o *Export* la lista de reproducción a tu ordenador, como un archivo con la extensión *.aplst*.



8.8.2. Añadir un presets

Puedes utilizar todas las opciones de la vista Explorar para localizar presets para tu lista de reproducción. Cuando encuentres el presets que deseas, haz clic y arrástralo hasta el nombre de la lista de reproducción.

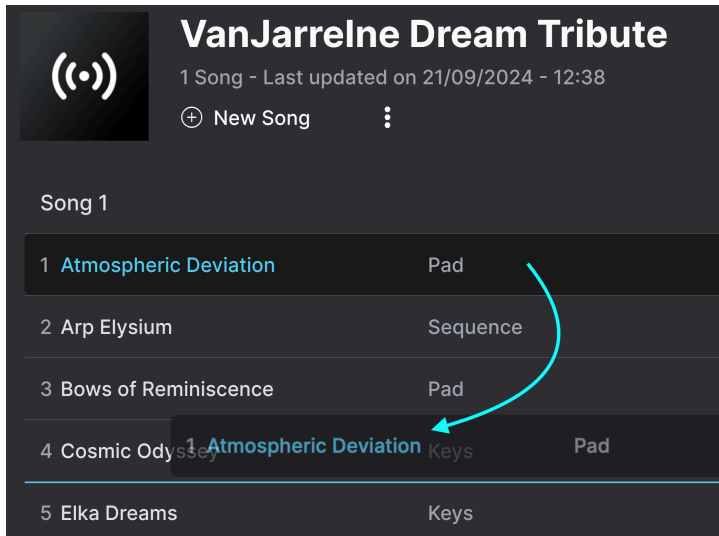


Arrastrar un preset a una lista de reproducción

Para ver el contenido de una lista de reproducción, haz clic en su nombre. Por defecto, los presets arrastrados a una nueva lista de reproducción aparecerán en "New Song" dentro de la lista de reproducción. A continuación encontrarás más información sobre [canciones](#) [p.129].

8.8.3. Reorganizar los presets

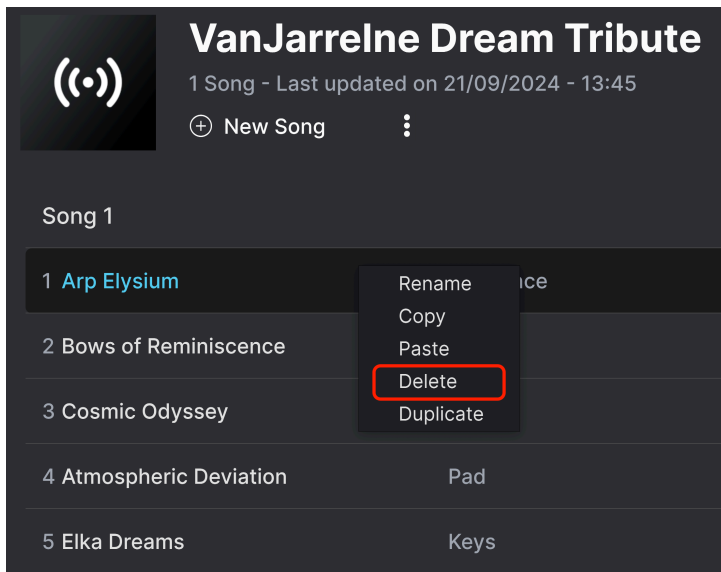
Los presets pueden reorganizarse dentro de una lista de reproducción. Por ejemplo, para mover una preset de la posición 1 a la 4, arrástrala y suéltala en la posición deseada.



Esto moverá otros presets hacia arriba en la lista para acomodarlos a la nueva ubicación del preset que acabas de mover. Aparecerá brevemente una línea azul claro en el "punto de inserción".

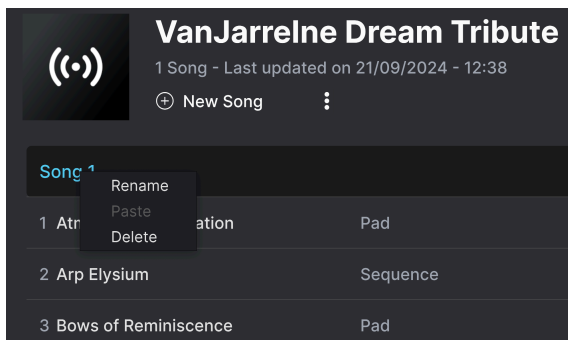
8.8.4. Eliminar un preset

Para eliminar un preset de una lista de reproducción, selecciona la lista y haz clic con el botón derecho en el nombre del preset en el panel de resultados para que aparezca un menú emergente. Esto sólo borrará el preset **de la lista de reproducción**, lno borrará el presets del navegador Synthx V!



Este menú también incluye las opciones de **Rename**, **Copy**, **Paste**, y **Duplicate** . A continuación se describen más opciones de gestión.

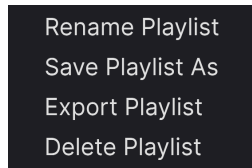
8.8.5. Gestión de canciones y listas de reproducción



Cualquier Lista de reproducción puede dividirse a su vez en *canciones*, una herramienta ideal para gestionar listas de canciones para un espectáculo en directo. El botón **New Song** crea una nueva canción en la parte inferior de la lista de reproducción. Puedes darle un nombre (haz clic con el botón derecho en el nombre de la canción), luego haz clic y arrástrala para colocarla en la lista de reproducción y añadirle presets en el orden que desees. Puedes tener varias canciones en cada lista de reproducción, y al arrastrar una canción por su título, trae consigo todas sus listas de reproducción, en orden.

Los nombres de las canciones no tienen números por defecto (los nombres de los presets de una lista de reproducción sí), pero por supuesto puedes empezar el nombre de una canción con un número.

Para acceder a otras opciones de gestión de la lista de reproducción, haz clic en el icono de tres puntos situado junto al botón **New Song**. Aparecerá un menú desplegable:



- **Rename Playlist:** Cambia el nombre de la lista de reproducción actual sin hacer una copia.
- **Save Playlist As:** Crea un duplicado de la lista de reproducción con la palabra "Copia" añadida al nombre. Puedes cambiar el nombre antes de guardar.
- **Export Playlist:** Exporta tu lista de reproducción a una ubicación de tu ordenador, con la extensión de nombre de archivo ".oplst."
- **Delete Playlist:** Borra la lista de reproducción actual, pero *no* borra ninguno de los presets que contiene.

8.8.6. Control MIDI de las listas de reproducción

Como las listas de reproducción son ideales para la interpretación en directo, no necesitas pasar el ratón por una pantalla para utilizarlas. En su lugar, puedes seleccionar listas de reproducción, canciones y presets enviando valores en los siguientes controladores continuos MIDI:

- *CC 00:* Selecciona una lista de reproducción
- *CC 32:* Selecciona una canción de la lista de reproducción actual
- *MIDI Program Change:* Selecciona presets dentro de la canción actual

Idealmente, podrías programar botones para enviar incrementos de valor hacia arriba y hacia abajo en cada uno de estos CCs si tu controlador MIDI tiene esta capacidad.

¡Eso es todo lo que hay en el navegador de presets! Esperamos que disfrutes de muchas horas explorando los presets de fábrica y creando los tuyos propios.

9. ACUERDO DE LICENCIA DEL PROGRAMA

Como contraprestación por el pago de la tarifa del Licenciatario, que es una parte del precio que pagó, Arturia, como Licenciante, le otorga (en lo sucesivo denominado "Licenciatario") un derecho no exclusivo a utilizar esta copia del SOFTWARE.

Todos los derechos de propiedad intelectual en el Software pertenecen a Arturia SA (de aquí en adelante: "Arturia"). Arturia le permite copiar, descargar, instalar y utilizar el software de acuerdo con los términos y condiciones del presente Acuerdo.

El producto contiene la activación del producto para la protección contra el copiado ilegal. El software OEM sólo se puede utilizar después del registro.

El acceso a Internet es necesario para el proceso de activación. Los términos y las condiciones de uso del software por usted, el usuario final, aparecen a continuación. Al instalar el software en su computadora, usted acepta estos términos y condiciones. Por favor, lea el siguiente texto cuidadosamente en su totalidad. Si Usted no aprueba estos términos y condiciones, no debe instalar este software. En este caso devuelve el producto al lugar donde lo adquirió (incluyendo todo el material escrito, El Embalaje completo e intacto, así como el hardware incluido) inmediatamente o a más tardar en un plazo de 30 días a cambio de un reembolso del precio de compra.

1. Propiedad de software Arturia conservará la propiedad total y completa del SOFTWARE grabado en Los discos adjuntos y todas las copias subsecuentes del SOFTWARE, independientemente del medio o formato en el que los discos o copias originales existan. La Licencia no es una venta del SOFTWARE original.

2. Concesión de la licencia Arturia le otorga una licencia no exclusiva para el uso del software de acuerdo con los términos y condiciones de este Acuerdo. El licenciatario no puede arrendar, prestar o sublicenciar el software. El uso del software dentro de una red es ilegal cuando exista la posibilidad de un uso múltiple y simultáneo del programa. Tiene derecho a preparar una copia de seguridad del software la cual solo será utilizada exclusivamente para fines de almacenamiento. Usted no tendrá ningún otro derecho o interés en usar el software fuera de los derechos limitados especificados en este Acuerdo. Arturia se reserva todos los derechos no expresamente concedidos.

3. Activación del Software Arturia puede utilizar una activación obligatoria del software y un registro del software OEM para el control de licencias para proteger el software contra copias ilegales. Si no acepta los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará. En tal caso, el producto que incluye el software sólo puede ser devuelto dentro de los 30 días siguientes a la adquisición del producto. Al devolverlo una reclamación según el § 11 no se aplicará.

4. Soporte, mejoras y actualizaciones después del registro del producto Sólo puede recibir asistencia, mejoras y actualizaciones después de haber registrado el producto de manera personal. El soporte se proporciona sólo para la versión actual y para la versión anterior durante un año después de la publicación de la nueva versión. Arturia puede modificar y ajustar parcial o totalmente la naturaleza del soporte (Linea 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 a través de Internet. En tal proceso se le pide 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 puede remitir estos datos a terceros contratados, en determinados distribuidores, con fines de apoyo y para la verificación del derecho a mejoras o actualización.

5. No Desempaquetar El software generalmente contiene una variedad de archivos diferentes que en su configuración garantizan la completa funcionalidad del software. El software puede utilizarse como un solo producto. No es necesario Utilizar o instalar todos los componentes del software. Usted no debe reorganizar 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 puede modificarse para fines de distribución, asignación o reventa.

6. Asignación de derechos Usted puede ceder todos sus derechos para usar el software a otra persona sujeto a las condiciones que (a) usted asigna a esta otra persona (i) El Presente Acuerdo y (ii) el software o hardware proporcionado con el Software, embalado o preinstalado , incluyendo todas las copias, Actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores, que concedieron derecho a una actualización o actualización de este software, (b) usted no debe retener actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores de este software Y (c) el receptor debe aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo así como otras regulaciones según las cuales adquirió una licencia válida del software. Una devolución del producto por no aceptar los términos y condiciones del presente Acuerdo, por ejemplo la activación del producto, no se posible tras la cesión de derechos.

7. Mejoras y Actualizaciones Debe tener una licencia válida para la versión anterior o inferior del software para poder utilizar una mejora o actualización para el software. Al transferir esta versión anterior o inferior del software a terceros, el derecho a utilizar las mejoras o actualización del software expirará. La adquisición de una mejora o actualización no otorga en si derecho a utilizar el software. El derecho a soporte a la versión anterior o inferior del Software caduca al momento de instalar una mejora o actualización.

8. Garantía limitada Arturia garantiza que el medio físico en el que se proporciona el software está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo un uso normal durante un período de treinta (30) días desde la fecha de compra. La factura de la licencia deberá ser evidencia de la fecha de compra. Cualquier garantía implícita en el software se limitan a los treinta (30) días desde la fecha de compra. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que la limitación anterior puede no aplicarse en el Concesionario en este caso. Todos los programas y materiales que lo acompañan se proporcionan "tal cual" sin garantía de ningún tipo. El riesgo total en cuanto a la calidad y el desempeño de los programas corre por su parte. En caso de que el programa resulte defectuoso, usted asume el costo total de todo el mantenimiento, reparación o corrección necesarios.

9. Soluciones La responsabilidad total de Arturia y la solución exclusiva otorgada a usted por Arturia será alguna de las siguientes opciones (a) devolución del precio de compra o (b) Reemplazo del disco que no cumple con la Garantía Limitada y Que se devuelve a Arturia con una copia de su recibo. Esta garantía limitada es nula si el fallo del software es resultado de un accidente, Abuso, modificación o aplicación incorrecta. Cualquier software de reemplazo será garantizado por el resto del período de garantía original o treinta(30) días, lo que dure más.

10. Ninguna otra garantía Las garantías anteriores son en lugar de todas las demás garantías, expresadas o Implícitas, incluyendo pero no limitado a, las garantías implícitas de comerciabilidad y aptitud para un propósito particular. Ninguna comunicación oral, Información escrita o asesoramiento de Arturia, sus vendedores, distribuidores, agentes o empleados deberán crear una garantía o ampliar de ninguna forma el alcance de esta garantía limitada.

11. Exención de responsabilidad por daños consecuentes Ni Arturia ni cualquier otra persona involucrada en la creación, producción o entrega de este producto serán responsables de los daños directos, indirectos, consecuentes o incidentales que surjan del uso o la imposibilidad de usar este producto (incluyendo, sin limitación, daños por pérdida de beneficios comerciales, interrupción del negocio, pérdida de información comercial y similares), incluso si Arturia se informó 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 exclusión anterior no se aplique al licenciatario en este caso. Esta garantía le da los derechos legales específicos licenciatario y el licenciatario también puede tener otros derechos que varían de un estado a otro.