

Spanish Translation by Francisco Javier García Lleó – 2007

Indice de la guía de Podium

Atajos de teclado de Podium	6
Comenzando	11
Arreglos	13
Grabación	. 14
Añadir efectos y buses	15
Automatización de parámetros	17
Exportar ficheros de sonido	. 17
Proyectos	19
Ficheros del proyecto	19
Plantillas de proyectos	. 20
Propiedades del proyecto	. 20
Ventana del navegador	. 22
Páginas de carpetas	. 23
Arrastrar y soltar	. 23
Notas adhesivas	24
Ventana de listas	25
Lista de objetos	. 25
Lista de ficheros	26
Página de inicio de provectos	. 27
Crear nuevo provecto	. 28
Panel de arreglos y sonidos	. 29
Panel de dispositivos	. 30
Importar deficiniones de dispositivos	. 30
Dispositivos	32
Dispositivos hardware	32
Plugins	33
Plugins multitímbricos y de entradas/salidas múltinles	33
Maneos de dispositivos	. 35
Proniedades de los maneos de dispositivos	36
Definiciones de dispositivos	. 30 38
Draniadadas da las definicionas da dispositivas	20
Croar ficharas de librarías	. 20
Drogramas preajustades	
Propiedades de les programas propiustades	40
Propiedades de los programas pregiustados	40
Propiedades de las librerias de preajustes	41
Parametros.	42
Properdades de los parametros	. 42
Mensajes de sistema exclusivo (SysEx)	. 44
Secuencias.	. 40
Ealtores	. 47
Linea temporal	4/
Manejo del zoom	48
Seleccion	. 49
Portatpapeles	. 50
Historial de edición	50
Barras de herramientas	51
Barra de edición	51
Barra de transporte	. 52
Arreglos	53
Propiedades de los arreglos	. 53
Editor de arreglos	54
Marcadores	. 54
Compás y Tempo	. 55
Sonido	56
Propiedades del sonido	56
Editor de sonido	57

Secuencias de notas	59
Editor do pianola	50
Editor de parcusiones y baterías	61
Luitor de percusiones y baterias.	
Secuencias de curvas.	63
Editor de curvas	63
Splines	. 64
Pistas	. 66
Propiedades de la pista	. 66
Jerarquía de las pistas	. 67
Plantillas de pistas	. 68
Inspector de pistas	70
Panel de maneos de entrada	70
Panel de mapeos de dispositivos	71
Panel de mapeus de dispositivos	. / 1
	. / 1
Panel de parametros.	. 72
Panel de información	. 72
Uso de preajustes	73
Creación de librerías de preajustes de plugins	. 73
Creación de librerías de preajustes SysEx	. 74
Arreglos	75
Eventos de secuencia.	76
Fundidos de entrada/salida (Fade-In/Out) y fundidos cruzados (crossfade)	76
Reat Slice	. 70
Deat Since.	70
	. 70
Automatización de curvas.	. 78
Automatización de los eventos de parametros	. 79
Mezclas	80
Buses	80
Niveles	. 81
Compensación de la latencia	82
Grabación	. 83
Grabación rehotada	84
Grabación en hucle	84
Configuración	26 26
	00
Ficheros de configuración.	. 80
Intrefaces de MIDI/Audio	. 88
Preferencias	. 91
MIDI	. 91
Audio	. 91
Metrónomo	. 92
Gráficos	92
Varios	92
Nota técnica sobre la mezcla a 64-Bit	. 93
	94
Colores	
Colores	05
Colores Ficheros de esquemas de colores	. 95
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles	. 95 96
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones	. 95 96 98
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas	. 95 96 98 . 98
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento	. 95 96 98 . 98 . 99
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal.	. 95 96 98 . 98 . 99 . 99
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos	95 96 98 98 98 99 99 99
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de la lista de eventos Región de formato	95 96 98 98 98 99 99 99 99
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de la lista de eventos Región de formato Región de pistas	95 96 98 98 98 99 99 99 99
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de pistas Región del mezclador.	95 96 98 98 99 99 99 99 99 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de formato Región de pistas Región del mezclador Región de nianola	95 96 98 98 99 99 99 99 99 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de formato Región de pistas Región de mazeo de baterías	95 96 98 98 99 99 99 99 99 100 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de pistas Región del mezclador Región de mapeo de baterías Región de mapeo de baterías	95 96 98 98 99 99 99 99 99 100 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de formato Región de pistas Región de pistas Región de mapeo de baterías Región de mapeo de baterías Región de medidores Región de canales	95 96 98 98 99 99 99 99 100 100 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento. Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de formato Región de pistas Región de pistas Región de mapeo de baterías Región de mapeo de baterías Región de medidores Región de canales	95 96 98 98 99 99 99 99 100 100 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de pistas Región de pistas Región del mezclador Región de mapeo de baterías Región de mapeo de baterías Región de canales Ventanas	95 96 98 98 99 99 99 99 100 100 100 100
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de pistas Región del mezclador Región de pianola Región de mapeo de baterías Región de madidores Región de canales Ventanas Pantallas	. 95 96 98 . 98 . 99 . 99 . 99 . 99 100 100 100 100 101 101
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de formato Región de pistas Región del mezclador Región de mapeo de baterías Región de mapeo de baterías Región de canales Ventanas Pantallas Superficies de control	95 96 98 98 99 99 99 99 99 100 100 100 100 100 101 101
Colores Ficheros de esquemas de colores Editor de perfiles Espacio entre regiones Región de las barras de herramientas Región de las barras de desplazamiento Región de la regla de la línea temporal Región de la lista de eventos Región de formato Región de formato Región de pistas Región del mezclador Región de mapeo de baterías Región de mapeo de baterías Región de canales Ventanas Pantallas Superficies de control Configuración	95 96 98 98 99 99 99 99 99 100 100 100 100 100 101 101

Control Mackie	105
Modo de ayuda	106
Simulación de teclado	106
Modo de selección de arreglos	106
Modo mezclador	107
zPlugins	108
zPEO	108
zPitch.	109
zReverb	110

Atajos de teclado de Podium

Atajo	Descripción
	Atajos globales:
F9, F10, F11, F12	Cambiar entre las cuatro pantallas.
Ctrl+Tab	Cambiar el foco a la siguiente ventana abierta.
Ctrl+L	Abre una nueva ventana de listas.
Ctrl+W	Abre una nueva ventana de navegación.
Ctrl+O	Muestra el diálogo para abrir un proyecto.
Ctrl+S	Guardar proyecto.
Ctrl+Shift+S	Guardar sonido cuando el foco está en el editor de sonidos.
Ctrl+Shift+Alt+S	Guarda todos los cambios del proyecto y de los ficheros de sonido.
Menu	Abrir el menú de contexto para la selección actual.
	Atajos comunes de la caja de listas:
Up/Down	Mueve el foco en la lista.
PgUp/PgDown	Mueve el foco hacia arriba o hacia abajo en una página entera.
Home/End	Mueve el foco al primer o al último objeto de la lista.
Left	Recoge el árbol si el objeto está desplegado o si se navega hacia el objeto "padre".
Right	Despliega el árbol si el objeto está recogido o si se navega hacia el primer objeto "hijo".
Más (+)/Menos (-)	Despliega o recoge la carpeta de objetos.
Enter	Activa el objeto enfocado. La acción depende del contexto de la caja de listas.
Alt+Enter	Abre el diálogo de propiedades para el objeto enfocado.
	Atajos de la ventana de listas (cajas de lista de selección múltiple):
Ctrl+[Move]	Mueve el enfoque sin modificar la posición del punto de anclaje o el estado del objeto seleccionado.
Shift+[Move]	Mueve el enfoque y el rango seleccionado desde el punto de anclaje al foco y quita la selección del resto.
Ctrl+Shift+[Move]	Mueve el enfoque y amplía el rango de selección desde el punto de anclaje hasta el foco.
Espacio	Selecciona el objeto enfocado.
Ctrl+Space	Cambia al objeto seleccionado y fija el punto de anclaje.
Shift+Space	Selecciona el rango desde el punto de anclaje al foco y quita la selección del resto
Ctrl+Shift+Space	Selecciona el objeto enfocado y quita la selección del resto.
Ctrl+Enter	Ajusta el objeto enfocado como cabecera de lista.

Atajo	Descripción
Backspace	Ajusta el objeto padre de la cabecera de lista como nueva cabecera de lista, si es posible.
Alt+N	Abre una nota "adhesiva".
Ctrl+A	Selecciona todos los objetos de la lista.
Ctrl+X	Corta los objetos seleccionados de la lista y los guarda en el porta papeles.
Ctrl+C	Copia los objetos seleccionados en el portapapeles.
Ctrl+V	Pega los objetos del portapapeles en la lista.
Delete	Elimina los objetos seleccionados.
Tab	Cambia el enfoque entre la lista de objetos y la lista de ficheros.
Escape	Detiene cualquier audición de un fichero de sonido activada en la lista de ficheros.
	Atajos del navegador (comparte la mayoría de los atajos de la ventana de listas):
Enter	Abre el editor del objeto enfocado, si está disponible, o abre una nueva página del navegador.
Ctrl+Enter	Abre una nueva página de navegador para el objeto enfocado.
Backspace	Se mueve a la página inicial del navegador.
Ctrl+I	Importa los ficheros de medios de la página del navegador actual.
Ctrl+Shift+I	Importa los plugins de la página del navegador actual.
	Atajos comunes del editor:
Q/W, Num7/9	Mueve el cursor de reproducción hacia el marcador anterior o posterior.
Shift+Q/W, Num4/6	Mueve el cursor de reproducción compás a compás o segundo a segundo.
D/F	Avanza o retrocede un paso entre las herramientas de edición.
Shift+D/F	Avanza o retrocede un paso entre los valores de cuantización.
Т	Cambia el modo de ajuste de la cuantización.
NumEnter	Inicia la reproducción.
Num0	Detiene la reproducción.
Space	Inicia/detiene la reproducción.
Shift+Space	Activa/desactiva el modo monitor.
J	Cambia entre los segmentos seleccionados.
Shift+J	Ajusta el inicio o el final del segmento más cercano a la posición del cursor de reproducción.
Alt+J	Ajusta el rango del segmento a los marcadores que rodean al cursor de reproducción.
K, NumDecimal	Activa o desactiva el modo de grabación.
Shift+K	Ajusta el punto de inicio/final de grabación (punch in/out) a la posición más cercana al cursor de reproducción.

Atajo	Descripción
Alt+K	Ajusta los puntos de incio/final de grabación (punch in/out) a los marcadores entre los que se encuentra el cursor de reproducción.
I	Activa el modo de inicio de grabación (punch in).
Shift+I	Ajusta el punto de inicio de grabación (punch in) a la posición del cursor de reproducción.
Alt+I	Ajusta el punto de inicio de grabación (punch in) a la posición del marcador que se encuentra a la izquierda del cursor de reproducción.
0	Activa el modo de fin de grabación (punch out).
Shift+O	Ajusta el punto de fin de grabación (punch out) a la posición del cursor de reproducción.
Alt+O	Ajusta la posición de fin de grabación (punch out) al marcador situado a la derecha del cursor de reproducción.
L	Activa el modo de bucle (loop).
Shift+L	Ajusta el punto de inicio/final del bucle a la posición del cursor de reproducción.
Alt+L	Ajusta el rango del bucle a los marcadores entre los que se encuentra el cursor de reproducción.
U	Activa el metrónomo.
Ctrl+A	Selecciona todos los eventos.
Ctrl+X	Corta la selección y la guarda en el portapapeles.
Ctrl+C	Copia la selección en el portapapeles.
Ctrl+V	Inserta el contenido del portapapeles en el comienzo del segmento seleccionado o en la posición del cursor de reproducción.
Ctrl+P	Crea una nueva librería de programas preajustados de plugin en la pista enfocada (seleccionada).
Ctrl+Z	Deshace la orden de edición previa.
Ctrl+Y	Rehace la acción de edición deshecha previamente.
	Atajos del editor para activar las herramientas:
Shift+Alt	Activa la herramienta de deslizamiento.
Ctrl+Shift	Activa la herramienta de zoom vcertical.
Ctrl+Alt	Activa la herramienta de zoom horizontal.
Ctrl+Shift+Alt	Activa la herramienta de zoom horizontal/vertical.
	Atajos del editor de arreglos:
Tab, Shift+Tab	Cambia el foco entre el área de pistas, el inspector de pistas y la región de mezclas.
F1, F2, F3, F4, F5	Cambia el foco de los paneles del inspector de pistas o también recoge el inspector de pistas.
F6	Cambia el foco al editor integrado o también recoge el editor integrado.
F7	Cambia el foco a la región de mezclas o también recoge la región de

Atajo	Descripción
	mezclas.
F8, Shift+F8	Cambia al siguiente o al anterior perfil en el menú de vista.
Delete	Elimina la selección actual, así como los eventos, segmentos o pistas selecionados.
B/S/M/R	Cambia entre los modos rebote, solo, mudo y grabación de la pista.
Shift+B/S/M/R	Cambia el modo de la pista seleccionada y limpia los modos del resto de pistas.
Ctrl+B	Renderiza la pista rebotada y activa/desactiva el modo de rebote.
Х	Cambia al modo "desvío" del mapeo de dispositivos de la pista.
E	Cambia a la ventana de modo de edición de "plugin" de la pista.
G	Cambia al estado recogido del grupo de pistas.
Ctrl+G	Oculta o muestra las pistas dentro del grupo.
Н	Minimiza o restaura la altura de la pista.
Ctrl+H	Oculta o muestra la línea de la pista.
Plus/Minus	Despliega o recoge el grupo de pistas.
Ctrl+Plus/Minus	Modifica el nivel de grupo de la pista.
Alt+Enter	Abre el diálogo de propiedades del evento o la pista seleccionado actualmente.
	Atajos adicionales en la región de pistas de los arreglos:
Cursor keys	Mueve el foco entre las pistas y los eventos de las pistas.
PgUp/PgDown	Mueve el foco a la pista anterior o posterior del mismo grupo.
Shift+PgUp/PgDown	Mueve el foco a la primera o a la última pista.
Ctrl+Left/Right	Corrije el tiempo de los eventos seleccionados al valor fijado por la cuantización del editor.
Insert	Añade un evento duplicado de audio o de secuencia a continuación del último evento seleccionado.
	Atajos adicionales de la región del mezclador:
Left/Right	Mueve el foco de la pista.
Up/Down	Mueve el foco a la pista "padre" o a la primera pista "hijo".
Shift+Left/Right	Mueve el foco de la pista a la pista anterior o siguiente del mismo grupo de nivel.
	Atajos de los editores de pianola y batería:
Cursor keys	Navega por los eventos de nota.
Ctrl+Left/Right	Corrige el tiempo de los eventos seleccionados al valor fijado por la cuantización del editor.
Ctrl+Up/Down	Traspone los eventos selccionados.
Ctrl+Shift+Up/Down	Traspone los eventos sleccionados por octavas.

Atajo	Descripción
Plus/Minus	Ajusta la velocidad de ataque en pasos de 1/16.
Ctrl+Plus/Minus	Ajusta la duración de las notas al valor fijado por la cuantización del editor.
Insert	Añade un evento de nota duplicado a continuación del último evento seleccionado.
	Atajos del editor de curva:
Left/Right	Navega por los eventos de una curva.
Ctrl+Left/Right	Corrige el tiempo de los eventos seleccionados al valor fijado por la cuantización del editor.
Plus/Minus	Ajusta el valor de los eventos seleccionados en pasos de 1/32.
Ctrl+Plus/Minus	Ajusta la longitud de la tangente del evento "spline" seleccionado.
Alt+Plus/Minus	Ajusta el ángulo de la tangente del evento "spline" seleccionado.

Comenzando

Este tutorial le guiará a través de los pasos básicos para configurar un nuevo proyecto, crear un arreglo, usar instrumentos y efectos plugin, grabar entradas audio y MIDI, automatizar parámetros y exportar el resultado final a un fichero de audio.

La primera vez que inicie Podium debería visualizar la página de inicio de proyectos y el panel "Create new proyect" (Crear nuevo proyecto). Si ya ha experimentado con Podium en alguna ocasión anterior, entonces puede hacer click sobre el botón redondo situado en la esquina superior derecha para visualizar la página de inicio. Si Podium ha cargado automáticamente su último proyecto, haga click sobre el botón del menú de proyectos y seleccione el comando "New Project" (nuevo proyecto).



Haga clickc sobre el botón parpadeante "Project Properties" (Propiedades del proyecto) e introduzca un nombre para su nuevo proyecto. Cuando posteriormente guarde su proyecto, Podium utilizará el nombre del mismo para crear una carpeta en la ruta "Mis documentos\Zynewave Podium Projects". Si aún no ha configurado sus interfaces de audio y MIDI, haga click sobre el botón "Select MIDI/Audio Interfaces" (Seleccionar interfaces MIDI/audio) para abrir el diálogo de configuración. Necesitará activar los interfaces de MIDI y audio que va a utilizar con Podim. Podrá encontrar más información acerca de los interfaces en la sección "MIDI/Audio interfaces" (Interfaces MIDI/Audio)

Si Podium no ha detectado automáticamente la carpeta de plugins VST en su disco duro, haga click sobre el botón "Select VST Plugin Folder" (Seleccione la carpeta de plugins VST) para abrir un diálogo de navegación de carpetas. Localice y seleccione la carpeta principal en la que guarda sus plugins VST. Si usted no utiliza plugins ignore este paso.

Llegados a este punto, debería haber aparecido el botón "Create" (Crear). Haga click sobre este botón para crear su nuevo proyecto. Si ha seleccionado la carpeta de sus plugins VST, Podium mostrará un

diálogo de progreso "Plugin Import" (importación de plugins) y comenzará a buscar dentro de esta carpeta todos los plugins VST que haya instalado.

Cuando se haya creado el nuevo proyecto, aparecerán dos nuevos paneles y emergerá una nota de proyecto con consejos sobre cómo actuar.



El panel "Devices" (dispositivos) muestra una lista de todos los mapeos de los dispositivos que han sido creados, basados en sus selecciones de interface y en los plugins encontrados. Esta lista se utiliza en el editor de arreglos para asignar dispositivos a las pistas. Puede arrastrar y reordenar los objetos de la lista y puede usar el comando "Move to New Folder..." (mover a nueva carpeta...) pulsando el botón derecho del ratón sobre el objeto seleccionado. Esto sólo modifica la lista de dispositivos en el proyecto. No afectará a los ficheros de plugins.

En este momento sería buena idea guardar la configuración actual de su proyecto como plantilla para futuros proyectos. De este modo no tendrá que volver a buscar plugins ni configurar la lista de dispositivos para cada nuevo proyecto. Utilice el comando "Save Project as Template" (Guardar proyecto como plantilla) en el menú de proyectos.

Como se sugiere en la "nota adhesiva", ahora está preparado para crear arreglos. Haga click sobre el botón de menú, en la parte superior derecha del panel "Arrangements & Sounds" (arreglos y sonidos) y seleccione el comando "New Arrangement" (nuevo arreglo).

Arreglos

La vista por defecto del editor de arreglos muestra un inspector de pista, un editor de secuencias integrado y un mezclador, que pueden ser redimensionados u ocultados. El nuevo arreglo contendrá hasta tres pistas preconfiguradas, dependiendo de los dispositivos disponibles. La primera pista corresponde a la salida maestra (la que permite conectar las salidas de todos los dispositivos). La segunda pista está configurada con una entrada de audio. La tercera se ha configurado con una entrada MIDI y un instrumento plugin.



Puede observar que las cabeceras de las pistas son reflejadas como tiras verticales en el mezclador. El mezclador proporciona una vista alternativa sobre la jerarquía de las pistas, así como un preciso medidor de nivel y un acceso rápido a varios ajustes de la pista. El borde izquierdo de las cabeceras de las pistas y el borde superior de las tiras del mezclador muestran la organización jerárquica de las pistas. La organización jerárquica define la ubicación visual de las pistas al mismo tiempo que controla el flujo de audio, MIDI y la automatización de los parámetros. La salida de una pista es dirgida siempre hacia la parte superior de la jerarquía. Se conecta la salida de un dispositivo a la entrada de otro simplemente insertándolo en una pista "hija". Una pista puede funcionar como una conexión modular de dispositivos así como contenedor de una línea donde situar secuencias y sonidos a lo largo del tiempo.

Para activar el arreglo, haga click sobre el botón "Power" (interruptor) en la esquina inferior izquierda, o pulse las teclas "Mayús.+Espacio". Esta acción activa las entradas de MIDI y audio, y carga y activa los plugins asignados a las pistas. Una vez activado, la entrada de audio se dirige a través de la salida maestra y el instrumento plugin puede ser escuchado utilizando cualquier controlador MIDI que tenga conectado a la entrada MIDI.

Para cambiar las asignaciones de entrada, haga click sobre la cabecera del panel de entrada en el inspector de pista, para descubrir una lista con las opciones de la pista seleccionada actualmente. Haga doble click o pulse "enter" para asignar un objeto a la pista. Para cambiar el instrumento plugin asignado, selecione la pista del plugin y haga click sobre la cabecera del panel de mapa. También puede crear nuevas pistas arrastrando entradas o mapeos plugin desde la lista y hacia un área vacia debajo de la última pista.

Si desea mover el foco de audición a otra pista de instrumento, puede reasignar la entrada MIDI en el

panel de entradas o arrastar el objeto de entrada MIDI de una pista a otra. Alternativamente puede activar la opción de menú "Auto-Assign To Focus Track" (asignar automáticamente a la pista enfocada) haciendo click con el botón derecho del ratón sobre la entrada MIDI en la lista del panel de entradas.

Haga click sobre el encabezado del panel para seleccionar un preajuste desde la lista de programas disponibles en el plugin.

El proyecto guardará automáticamente cualquier cambio que efectúe a los ajustes del plugin. Para abrir el editor de plugin, haga click sobre el botón "E" de la pista o pulse la tecla "E" del teclado. Tenga en cuenta que los editores de plugins sólo estarán disponibles cuando el arreglo haya sido activado y los plugins sean cargados en la memoria.

New project New amengement			Help Lint _ror×
File Edt Vew Setup 90 88 2 8 2			
0 S P U /	2	3	1 N
4/4 170 hon 4/4 17	lbos		
SingleSynth C	rgenert Nator		
Input: STATUTE REPORT OF THE ADDRESS			
Map: U SinpleSynth			
Preset: HP Plucky I Analog MP (The D			
Gen \$00dB			
- g Organic 2 Augur HINET			
Ret Sweper 2 Augur	SaudeSouth		N .
- p Sex Bus	and the second se		
Pop synth Single Synth III N N N D	00000 H-H	de T	
- Nate Duck Griple Synth Red V	Synth Maker		Volume II
Sel Land	D351 0052	1110	1
- (P Sev Ban			
H & H	Sawtooth T	High Paul T	
Parant. Single Senth			
ACB ACB + (Octave Plas Octave Plas	Gatel Res Track	and Chevrolet of 1
Mader Mader			Rows Vew
Part I Analog NI Augur SingleSyndt		0000	2
Send Nan 1-2 Ave A Anar Senderal	There is an	A 5 5 4 A	104 ST
Latency Preset Int 0 2 HP PLot 2	AVECO	OELAY	
Four Past dames dames dames dames			
	A D S R	Delay Food Mix OFF	E 04
			and the second se
SWR8			
	The second s	time the second second	1
	A LAN ON THE		0

Grabación

El arreglo se inicia por defecto con un compás de 4/4 y un tempo de 120 bpm. Para ajustar estos valores haga doble click sobre el evento de tempo debajo de la regla de la línea de tiempo o haga doble click sobre el indicador de tempo de la barra de herramientas de transporte. Haciendo doble click sobre una zona vacía en la línea de eventos de tiempo le permitirá insertar cambios de tempo y compás.

Para iniciar una sesión de grabación, pulse el botón "R" sobre las pistas con entradas de audio y MIDI con el fin de armarlas para la grabación. Seleccione el botón de grabación de la barra de herramientas de transporte para activar el modo de grabación. Seleccione el botón del metrónomo si desea tener una señal audible sincronizada con el tempo y el compás del arreglo. Las pistas armadas para la grabación se dibujarán de color rojo. Se puede limitar el tiempo de grabación utilizando las herramientas de inicio/final de grabación (punch in/out). Para ello, seleccione los botones "punch in/out" situados a la derecha de la barra de herramientas de transporte y arrastre las asas de la barra roja en la regla de la barra de tiempo. Cuando inicie la reproducción se grabarán las entradas de audio y cualquier cosa que interprete en las entradas MIDI en las pistas seleccionadas.

Una vez esté satisfecho con la grabación de una pista, quite la selección del botón "R" de la pista para evitar grabar sobre el material existente la próxima vez que inicie la grabación. Para grabar pistas adicionales tan sólo arrastre mapeos de objetos de entrada hacia las nuevas pistas.

Cuando la grabación haya finalizado, puede silenciar una entrada monitorizada haciendo click sobre el botón "X" próximo al mapeo de entrada o eliminándola de la pista utilizando el menú de contexto de pista "Unassign Input Map" (desactivar el mapa de entrada).

Las secuencias y sonidos que haya grabado en las pistas se pueden editar con el editor integrado. Oculte el mezclador y descubra el editor integrado. Haga click sobre un evento de secuencia de notas grabadas para mostrar el editor de pianola (piano-roll editor). Es posible que deba arrastrar la barra estrecha que hay debajo del editor de pianola para mostrar la región de velocidad de las notas.



Añadir efectos y buses

Para insertar un plugin de efectos, haga click con el botón derecho del ratón sobre la pista que quiera procesar y seleccione el comando "New Group Track" (nuevo grupo de pistas). La pista seleccionada será desplazada hacia abajo en la jerarquía de manera que quede como pista hija del nuevo grupo de pistas. Ahora puede asignar un plugin de efectos al nuevo grupo de pistas desde la lista del panel de mapeos.

Los pasos explicados anteriormente se pueden efectuar también con una sencilla acción: escoja un efecto de plugin de la lista de mapeos y arrástrelo a la cabecera de una pista. Si suelta el efecto sobre el centro de la cabecera de la pista, reemplazará el mapeo de esa pista, pero si lo suelta en el borde izquierdo (la acción de arrastre está marcada con una barra estrecha dibujada en el borde izquierdo de la cabecera de la pista) se insertará automáticamente en el nuevo grupo de pistas. De esta manera también se activará la "Hide Track Lane" (linea de pista oculta) de manera que la pista no ocupa espacio en la línea de tiempo. Normalmente no necesitará poner eventos en la línea de tiempo de las pistas de efectos. Un efecto insertado en un grupo de pistas procesará la mezcla de todas las pistas "hijas" del pgrupo. No obstante puede haber situaciones en las que usted desée que un efecto procese una selección de pistas en el arreglo. Para este propósito se utilizan los buses. En lugar de insertar una pista de efectos inserte una pista de bus de envío. Sobre otra pista en el arreglo inserte la correspondiente pista de bus de retorno para procesar la mezcla de todas las pistas de envío.

Seleccione la pista que desea enviar a un bus de efectos y utilice los procedimientos explicados anteriormente para insertar un grupo de pistas con el mapeo "Bus 1 Send" (bus de envíos 1) desde la carpeta "Busses". Repita esta operación para todas las pistas que quiera enviar al bus de efectos. Finalmente inserte una pista nueva en la parte inferior de la lista de pistas con el mapeo "Bus 1 Return" (retorno de bus 1) asignado. Inserte un grupo de pistas por encima de la pista de bus de retorno con un mapeo de efecto.

En las pistas del bus de envío verá un mando "Send" (envío) en las cabeceras de las pistas y en las tiras del mezclador (haga click sobre el botón "Send" en el mezclador para mostrar la fila con los mandos de envío). El mando de envío ajusta el nivel de la señal procesada que será enviada hacia el bus. Los mandos de ganancia controlan el nivel de señal "seca" (sin efecto) que se enviará hacia la zona alta de la jerarquía.

New project New amangament					Help List _ H X
File Edit Vew Set	#1 ©© (<u>S</u>)	00000		E By	
	0.5.8		2	3	V 5
Bus 1 Send Cold Cold Cold Cold Cold Cold Cold Col	44,9	Obpn 4/4.90 bpn / I D New amangament Master			-
Map: Bus 1 Send 2 Pread: Paren:	Gen 0.00 c 1 Analog Imme 0.00	IB I Analog NF (1) I Analog NF (1)	190 ann 111	-	
Bus 1 Sand Gain -3.00 dB () Pan >< ()	Agar - El G Agar He 0	() D Augur			
Send 4.00 e8	Single Synth Single Synth HP Pucky Bus 1 Return Bus 1 Return Gern 4.000	in B			
10.00 0.00 × C.	SimpleSynth				1-1-6-0
Median Gain Par Serd Laterny Gain Laterny Gain Rug Nag Nag Nag Nag Serd S	a 1 Send PEC 1 Anskog NF 0.00 AD 1 Sen 1 Sen 1 PEC 1 Anskog NF 0.00 AD 1 Anskog NF 1 Anskog	Bus 1 Send Augur Bus 1 Send Send Send Send Send Send Send Send	SingleSynth 3.00 C 0.00 C SingleSynth Sing	Bus 1 Retur 4.00 Ge Bus 1 Ret	Rows Verv
	4 2 ■	90.00 0 5	1/4 0%		10

Automatización de parámetros

Si graba una secuencia de notas con su teclado MIDI puede haber grabado también pistas de parámetros MIDI para la inflexión de tono (pitch bend), la post-pulsación (aftertouch) o la modulación. Se pueden grabar también pistas de parametros para los plugins ajustando los controles del editor del plugin mientras se graba, simpre que la pista esté preparada para la grabación.

Haga click sobre la cabecera del panel de parámetros para mostrar la lista de parámetros disponibles para el dispositivo en la pista seleccionada. Haga click sobre el botón "Mixer" (mezclador), situado encima de esta lista, para mostrar los parámetros de nivel (level), posicionamiento estéreo (pan) y envío (send) utilizados para controlar el mezclador de Podium. Haciendo doble click sobre un parámetro, aparecerá una pista de parámetros donde se podrán crear secuencias de curvas para controlarlo. Para editar secuencias de curvas puede utilizar el editor integrado o el mezclador. La tira del mezclador para una pista de parámetro tiene un control deslizador que muestra el valor de la secuencia de curvas en la posición del cursor de reproducción. Arrastrando este deslizador mientras la reproducción está detenida creará una curva con cambios muy drásticos. Arrastrándolo durante la reproducción se crearán curvas con cambios más suaves.



Exportar ficheros de sonido

En algún momento es posible que desee exportar su arreglo como archivo de sonido para grabarlo en un CD o codificarlo a otro formato (MP3, Ogg, WMA, etc.). Para realizar esta acción deberá utilizar la función "bounce" (rebote). Cuando Podium creó el arreglo configuró la pista maestra (master track) como pista de "rebote" (bounce track), indicado por el botón "B" en la cabecera de la pista. Esto le permite presentar (renderizar) la salida maestra hacia el evento de sonido de la pista maestra.

Si ha ampliado la longitud del arreglo, asegúrese de que el evento de sonido maestro se ha redimensionado para cubrir por completo la longitud del arreglo.

Abra el menú contextual para la pista maestra y seleccione el comando "Render Bounce Track". Aparecerá un diálogo mostrando el progreso. En el momento en que el proceso haya finalizado, el botón "B" de la pista maestra se activará, indicando que la pista ya está lista para reproducir el audio generado por las "subpistas" situadas debajo de la pista de rebote.

Las subpistas quedan enmudecidas y el color del evento de audio de la pista de rebote no se refleja como enmudecido. Haciendo click sobre el botón "B" se cambiará el modo de reproducción entre el audio rebotado en la pista maestra (master) y el resto de las pistas del arreglo. Esta función se puede utilizar para comparar una "renderización" anterior con los cambios que ha efectuado en el arreglo, antes de volver a rebotar el arreglo.

Las pistas rebotadas se pueden insertar en cualquier parte del arreglo. Si la CPU se sobrecarga durante la reproducción provocando pérdidas puntuales de sonido, puede enviar el resultado de una pista de plugin a una pista de rebote para liberar los recursos de CPU utilizados por el plugin. Utilice el menú de contexto "New Group Bounce Track" para ello.

Cuando utiliza el menú de fichero "Save All Changes" (guardar todos los cambios) los sonidos del proyecto serán guardados como ficheros WAV en las subcarpetas de la carpeta del proyecto. Esta carpeta contendrá, por tanto, los ficheros WAV de su arreglo renderizado.

Tenga en cuenta que los ficheros de sonido rebotados están ajustados a la resolución del motor de mezclas de Podium. Puede modificar la resolución de bits en el diálogo de propiedades del sonido. Algunas herramientas externas pueden requerir que los sonidos sean guardados con una resolución concreta, por ejemplo de 16 bits.



Proyectos

Un proyecto puede contener cualquier cosa, desde un simple sonido a un album de canciones completo. Un proyecto se compone de diferentes tipos de objetos que son ordenados en una estructura jerárquica de carpetas, similar a la de un sistema de archivos. En lo más alto de la jerarquía está el objeto del propio proyecto y es desde donde incialmente se parte en el navegador de Podium.



Los objetos se pueden agrupar en dos categorías:

- Las secuencias de arreglos, de sonidos, de notas y de curvas son objetos que dependen de una línea de tiempo.
- Los mapeos de dispositivos, las definiciones de dispositivos, los preajustes y los parámetros son objetos que definen los interfaces para los dispositivos externos y los plugins de software. Se pueden utilizar estos objetos de dispositivos para interactuar con los dispositivos desde el editor de arreglos.

Puede crear carpetas de objetos que le ayudarán a la organización del proyecto. Las carpetas se pueden crear, por ejemplo, para organizar las diferentes categorías de plugins, o para agrupar los objetos de preajustes y parámetros. Cualquier tipo de objeto se puede utilizar como carpeta. Por ejemplo: cuando crea sonidos y secuencias en el editor de arreglos, Podium coloca los nuevos objetos bajo el objeto "arreglo".

La jerarquía de objetos del proyecto se puede recorrer utilizando el navegador y las ventanas de listas. De forma alternativa, puede usar la página de inicio del proyecto para trabajar con una vista simplificada de los objetos en el proyecto. La página de inicio ofrece un menú de comandos para ayudar con la organización del proyecto y la configuración de los dispositivos.

Ventana del navegador Ventana de listas Página de inicio de proyectos

Ficheros del proyecto

Podium guarda un proyecto en un sólo fichero con la extensión ".pod". Si el proyecto contiene algún objeto de sonido, entonces este objeto se guarda por separado en fichero con extensión ".wav". En el fichero del poryecto tan sólo se guardan el nombre y la referencia al fichero del sonido.

Puede importar un fichero pod en cualquier carpeta de su proyecto y puede exportar cualquier carpeta a un fichero pod. Esto puede ser útil para crear colecciones de librerías de sonidos preajustados o secuencias que puede que quiera tener disponibles e importarlas rápidamente en nuevos poryectos. Tenga en cuenta que algunos objetos del proyecto están enlazados con otros objetos. Un arreglo puede enlazar objetos en la carpeta de dispositivos, o sonidos y secuencias en otras carpetas. Sólo podrá exportar una carpeta cuando los objetos que contenga no apunten a otros objetos que se encuentren fuera de esa carpeta.

Utilice el menú "File" (archivo) para abrir y guardar proyectos. Con Podium, sólo puede trabajar con un proyecto cada vez, por tanto, al cargar un fichero de proyecto se reemplazará la información del proyecto que haya cargado previamente. El comando "Save Project" (guardar proyecto) sólo guardará el fichero del proyecto pero no los ficheros de sonido. Para guardar todo, utilice el comando "Save All Changes" (guardar todos los cambios). Se guardará el fichero de proyecto así como cualquier sonido que haya sido modificado. Para guardar un sonido concreto utilice el menú "File" (archivo) dentro del editor de sonidos o en el menú contextual de los objetos de sonido, tanto en el navegador como en la ventana de listas.

Plantillas de proyectos

Si usted ha creado un proyecto en el que tiene configuraciones de dispositivos personalizadas o ha creado arreglos por defecto que quiere seguir utilizando como punto de inicio para futuros proyectos, puede guardar el proyecto como plantilla para proyectos nuevos. El uso más sencillo de las plantillas de proyectos sería guardar una plantilla inmediatamente después de crear un proyecto para evitar tener que esperar a que finalice la búsqueda de plugins cada nuevo proyecto. Puede además crear plantillas para puntos de inicio más específicos. Podrían ser situaciones de uso diferentes (grabación en directo, estudio de producción, etc.) o una organización de géneros específicos para los plugins y los arreglos (rock, orquesta, etc.).

Puede guardar una plantilla con el comando "Save Project As Template" (Guardar proyecto como plantilla) del menú "File" (archivo). Esto guardará una copia del proyecto actual en la carpeta "Mis documentos\Zynewave Podium Projects\Library\Templates". El nombre del poryecto se utilizará para nombrar el fichero de la plantilla. Si ya existe una plantilla con ese nombre se le preguntará si desea sobreescribirlo. Para eliminar una plantilla simplemente elimine el fichero de la carpeta de plantillas.

Cada vez que Podium se incia busca en la carpeta de plantillas cualquier fichero de proyecto. Si encuentra alguna plantilla, el comando "New Project" del menú "File" se convierte en submenú. El submenú mostrará el comando "Empty proyect" (proyecto vacío) seguido de la lista con todas las plantillas de proyectos. Al seleccionar una plantilla se abrirá el proyecto pero no se creará un nuevo fichero de proyecto. Antes de guardar el nuevo proyecto deberá asignar al mismo un nombre apropiado. Este nombre será utilizado para crear una subcarpeta en la carpeta principal de proyectos la primera vez que lo guarde.

Propiedades del proyecto

Project Proj	perties 🛛 🔀
Project name	
New project	
Filename	
Backdrop in	ages
Browser bac	kground image file
Browser pro	ject overlay image file
Track back	ground image file
Track image	anachi 🖌 50 t
matok image	ropacity
Dye trad	k image to panel color
	OK Cancel

El diálogo de propiedades del proyecto se abre haciendo click sobre el botón "..." de la barra de herramientas en la página de proyectos del navegador. Este diálogo se puede abrir también desde las ventanas de lista utilizando el menú de contexto para el objeto proyecto.

El nombre del proyecto (Project Name) se muestra en la pestaña de la página de proyectos en el navegador y también identifica el proyecto en el panel "Recent Projects" (proyectos recientes) en la página de inicio de proyectos. Si el proyecto ha sido guardado, el campo "Filename" (nombre del fichero) muestra la localización y el nombre del fichero del proyecto.

Si especifica un fichero de imagen en la opción "Browser background image file" (fichero de imagen de fondo del navegador) esa imagen será mostrada en las páginas del navegador de archivos como fondo

por defecto. Utilice el botón "..." para abrir un diálogo de ficheros. La imagen será dibujada como mosaico para rellenar toda la página. La imagen "Browser project overlay image file" (fichero de imagen "overlay" para el navegador del proyecto) sólo será mostrada en la página principal del proyecto y no será colocada en mosaico. La imagen "overlay" puede ser útil para crear una imagen de fondo con un texto o algún logo relacionado con el proyecto. Podium soporta una amplia lista de formatos de gráficos, además de imágenes translúcidas.

La imagen "Track background image file" (fichero de imagen para el fondo de pistas) será dibujada en el fondo de la región de pistas en el editor de arreglos. Si especifica una opacidad inferior al 100% se mostrará una imagen mezclada con el esquema de colores actual. El ajuste de opacidad de la opción "Dye track image to panel color" (teñir la imagen de las pistas al color del panel) puede ayudar a degradar el tono de la imagen y hacer que se mezcle con el esquema de color actual de Podium.

Tenga en cuenta que las imágenes especificadas son almacenadas como referencias en el fichero del proyecto. Si los ficheros de imágenes que ha seleccionado están ubicados en la carpeta en la que se encuentra guardado el proyecto, los nombres de los ficheros de imágenes se configurarán con una ruta relativa a la carpeta del proyecto. Esto asegura que los ficheros de imágenes se pueden seguir encontrando junto al proyecto si mueve la carpeta del mismo a otra parte del disco.



Ventana del navegador



La ventana principal de la aplicación Podium es un navegador de proyectos. Se pueden abrir ventanas de navegación adicionales con el comando "New Browser Window" (nueva ventana de navegador) en la vista de menú o con el atajo "Ctrl+W". Tener abiertas varias ventanas de navegación permite, por ejemplo, ver diferentes partes de su proyecto al mismo tiempo o ver el mismo arreglo con diferentes perfiles y ajustes de zoom.

Si selecciona el comando"Sync Browser Navigation" (sincronizar la exploración del navegador) del menú de opciones, la página de exploración de cualquier navegador se sincronizará con todas las demás ventanas abiertas del navegador. Explorando, por ejemplo, un arreglo en uno de los navegadores, se abrirá automáticamente el mismo arreglo en las demás ventanas. Cada navegador recuerda el último perfil del editor utilizado, así una ventana puede mostrar un perfil de línea de tiempo y la otra un perfil de mezclador.

En la parte superior del navegador están las pestañas que muestran dónde se encuentra usted en el proyecto. La primera página siempre es el objeto del proyecto. Cuando navega dentro de un objeto, éste se añadirá como una nueva página al navegador.

El navegador contiene una página de listas integrada que se puede abrir/cerrar con la pestaña de página "list" (lista). Utilizar la página de listas puede ser, a menudo, mejor que abrir una ventana de listas. Para más información acerca del panel de listas, vea el capítulo "Ventana de listas" (List Window). La página de proyecto se



puede intercambiar entre la página de inicio del proyecto y una página de proyecto se redondo de la esquina superior derecha de la página intercambiará entre ambos modos. Para más información acerca de la página de inicio vea el capítulo "Página de inicio del proyecto" (Project Start Page).

Páginas de carpetas

Una página de capeta muestra los objetos hijos contenidos en la página del objeto, muy similar a la vista de iconos de un explorador de archivos de Windows. Un objeto se muestra como una pequeña tarjeta decorada con el nombre del objeto y con un icono ilustrando el tipo de objeto. Si un objeto es una carpeta para algún objeto hijo, se mostrará una segunda línea con todos los objetos que contiene. Aparecerá una tercera línea para los preajustes (preset) y los parámetros, que además mostrarán otros detalles de la configuración.

Los atajos de teclado y las acciones del ratón utilizadas para navegar y seleccionar objetos son las mismas que se utilizan en la mayoría de las aplicaciones estándar de Windows.

Cuando hace doble click sobre un objeto o pulsa la tecla "enter" con el objeto enfocado, la acción que se ejecute dependerá del tipo de objeto. Si el objeto es un arreglo, un sonido o una secuencia será abierto en una página de editor dedicada. Si el objeto es una carpeta será abierto en una página de carpeta. El resto de los objetos abrirán un diálogo de propiedades. Si desea abrir específicamente una página de carpetas o un diálogo de propiedades puede utilizar el menú de contexto de los objetos o utilizar los atajos "Ctrl+Enter" y "Alt+Enter".



Cuando se selecciona la opción "auto arrange" (auto arreglo) en el menú de edición (edit), los objetos se dibujan en una rejilla fija traslúcida. Cuando se desactiva el auto arreglo la página se cambia a modo "layout" (disposición) lo que le permite modificar la ubicación de los objetos libremente en la página. La opción "autoarrange" (autoarreglo) es una propiedad de la página de objeto actual, por tanto puede ser ajustada individualmente para cada objeto del proyecto. Puede desactivar la función "autoarrange", en la página principal del proyecto, para reubicar los arreglos de un modo más presentable.

Cuando se desactiva "autoarrange" el menú "Edit" (editar) ofrece algunos comandos que pueden ayudarle con una alineación más clara de los objetos, en columnas y filas. Estos comandos están disponibles incluso si se han seleccionado múltiples objetos dentro de la misma página. Los comandos "align column" (alinear columna) y "align row" (alinear fila) reubicarán los objetos seleccionados en la posición de fila y columna del objeto enfocado en ese momento. Los comandos "space evenly in column" (espaciar uniformemente en columna) y "space evenly in rows" (espaciar uniformemente en filas) reubicarán los objetos para que queden uniformemente espaciados, empezando por el que se encuentra más próximo al margen superior o al margen izquierdo de los que están seleccionados. El fondo de las páginas de carpeta se puede personalizar especificando ficheros de imágenes en el diálogo de propiedades del proyecto.

Arrastrar y soltar

Cuando haga click sobre un objeto y comience a arrastrarlo se adjuntará al cursor un pequeño gráfico translúcido, mostrando el icono del objeto y su nombre. Si está arrastrando una selección múltiple de objetos se muestra el icono de carpeta y el texto indica cuántos objetos se están arrastarando.

Los objetos se pueden arrastrar a cualquier ventana de navegador, de lista o de secuencia que se encuentre abierta. Si suelta un objeto en la página de carpeta de un navegador el objeto se moverá a esta posición en el proyecto. Si suelta el objeto en una pista del editor de arreglos el objeto sólo será enlazado a esa pista. Si



mueve el cursor del ratón sobre un área que no acepta el objeto, el cursor se cambiará a "no go" (no ir). Si mueve el ratón sobre un área que pueda aceptar al objeto se dibujará una máscara translúcida para indicar que será afectada por ese objeto cuando lo suelte.

Si una página de carpeta está en modo autoarreglo, al arrastar un objeto sobre ella se mostrará una imagen translúcida que se ajustará a la posición donde el objeto será insertado en la lista. Si la página está en modo "layout" (disposición) la imagen translúcida mostrará dónde se ubicará el objeto. Si mantiene pulsada la tecla de control (Ctrl.) mientras arrastra un objeto, éste será soltado dentro del

objeto que se encuentre bajo el cursor. También puede soltar objetos en las pestañas que se encuentran en la zona superior del navegador.

Como en cualquier operación de arrastre con el ratón en Podium, puede abortarla haciendo click con el botón derecho del ratón mientras mantiene pulsado el botón izquierdo.

Si desea reorganizar los objetos dentro del proyecto se recomienda que mueva los objetos arrastrando y soltando en lugar de utilizar las herramientas de cortar y pegar (cut and paste) del menú de comandos de edición. Cuando corta objetos hacia el portapapeles sestos son retirados del proyecto y, por tanto, los enlaces a ese objeto del arreglo son reinicializados. Si intenta cortar objetos que están enlazados aparecerá un diálogo de aviso permitiendo cancelar la operación del comando de corte. Mover los objetos arrastrando y soltando no romperá ningún enlace hacia esos objetos.

Notas adhesivas

Las notas adhesivas (sticky notes) se pueden adjuntar a cualquier objeto dentro del árbol del proyecto. Cuando un objeto tiene adjuntada una nota adhesiva el navegador mostrará un pequeño botón sobre el objeto sobre el que podrá hacer click para ver la ventana de la nota. Esta ventana contiene un campo de entrada de texto donde podrá escribir cualquier cosa que desee. Para adjuntar una nota adhesiva a un objeto, puede utilizar el comando "Stickie note" (nota adhesiva) del menú contextual del objeto. Pulsando las teclas "Alt.+N" se abrirá una ventana de nota adhesiva para el objeto enfocado. Para eliminar la nota de un objeto, sólo tendrá que eliminar todo el texto de la nota (incluyendo espacios y saltos de línea)



en la ventana de la nota adhesiva. El botón de nota adhesiva mostrado en la barra de herramientas de la página de carpetas abrirá una nota para el objeto de la página. Si crea una nota para el objeto del proyecto, esta se mostrará cada vez que se cargue el proyecto.

25

Ventana de listas

Freebees Project

Devices

Song A Pad 1

- Pitch Up - Pitch Down - Ladadi	Drum Section way	
- Pitch Down - Ladadi		11025 KB
- Adad	E Freehous EP Master way	10770 KB
HE MAN	Figure 42 Encloses and	18 KB
	Section way	0 KB
Wal Pach	B Pad section way	14700 KB
Sona R	Sono A My way	9922 KR
LE Drum Section	Song P. My way	14700 KR
- Rare Section	The Example - Summer	14700103
Chord section	Er D Library	
- Melody Section	D- Clone	<u> </u>
- Kicks	The C Beats	
- III Hats	D-Cleads	
- I Hats Cutoff	A-S Mac	
- I Pada	- amb2beat 29rey way	422 KB
- I Pad Outoff	- ambdm 124 way	295 KB
- III Bass	- R ambientdreamS way	826 KB
Freebees EP Mastering	- Cambisphere way	689 KB
Song A Mix	- analogger2 way	608 KB
Song B Mix	basimeroe 16 way	413 KB
Freebees EP Master	- L bassmerge 35revdist way	422 KB
-	- E bigmeanie way	344 KB
	- E bouncyfricks way	295 KB
	Compspeak.way	295 KB

C:\Zynewave Podium Projects Example - Busses

27 Busses pod

E Kick way

stas al sta de la vegador La lista de texto o arrastarndo ficheros de sonido y MIDI a las pistas del editor de arreglos. Las listas se pueden redimensionar arrastrando el separador que existe entre ambas. La tecla de tabulador cambiará el foco entre ambas listas.

Lista de objetos

El campo que está situado en la parte superior de la lista muestra el objeto que se ha designado como cabecera de lista. Puede arrastrar un objeto hacia la cabecera o utilizar el comando "set as list header" (fijar como cabecera de lista) en el menú de contexto del objeto para fijarlo como nueva cabecera de lista. El botón de menú de lista, situado en el borde derecho de la cabecera, permite "ir al proyecto" (go to project) o "subir un nivel" (go up one level).

Activando la opción del menú de listas "show stickie notes" (mostrar notas adhesivas), mostrará los iconos de las notas adhesivas amarillas cerca de los objetos que tengan adjunta una nota adhesiva. Pulsando sobre este icono se abrirá la ventana de la nota adhesiva. Las notas adhesivas se pueden crear para cualquier objeto utilizando el comando del menú de contexto "stickie note" (nota adhesiva) del objeto.

Cuando la opción del menú de listas "enable drag-reordering" (activar reordenación por arrastre) está seleccionada puede arrastrar objetos por el árbol del proyecto. La reodenación por arrastre actúa de forma parecida a como lo hace cuando arrastra objetos en las ventanas del navegador. Mantenga pulsada la tecla de control (Ctrl) para soltar los objetos situados debajo del cursor del ratón.

A la izquierda de cada objeto se muestra un pequeño icono que identifica el tipo de objeto. Estos iconos





son miniaturas de iconos más grandes utilizados en las ventanas del navegador. Si el proyecto o el objeto de sonido ha sido modificado pero aún no ha sido grabado en un fichero se mostrará un asterisco sobre el icono.

Las listas de objetos también aparecerán en el inspector de pistas del arreglo. Estas listas se utilizan para facilitar la selección de mapeos de dispositivos, preajustes y parámetros, y muestran sólo la parte del árbol del proyecto que es relevante para la pista.

Lista de ficheros

El campo situado en la parte superior de la lista de ficheros muestra la carpeta que está activada actualmente como cabecera de lista. Se puede abrir un diálogo de selección de carpeta haciendo doble click sobre la cabecera o "browse for folder" (navegar por la carpeta) con el botón del menú de lista situado en el borde derecho de la cabecera. Si pulsa la tecla "enter" o utiliza el comando "set as list header" (activar como cabecera de lista) sobre una carpeta, se activará esa carpeta como cabecera de lista.



El menú de lista le permite ir a la carpeta del proyecto (go to project folder) o subir un nivel (go up one level).

Cuando se ha seleccionado una carpeta como nueva cabecera de lista, sólo se muestran los ficheros y las carpetas que se encuentran dentro de la carpeta cabecera. Buscar en todas las subcarpetas consume tiempo y por eso Podium sólo busca dentro de una carpeta cuando la abre en la lista. El icono de una carpeta se muestra atenuado para indicar que aún no ha sido abierto.

Por defecto sólo se mostrarán en la lista los tipos de ficheros que pueden ser importados en el proyecto. Estos ficheros se muestran con los mismos iconos que que se utilizan en las listas de objetos. Una carpeta de la lista puede aparecer como vacía pero de hecho puede contener archivos ignorados. Para descubrir todos los ficheros en la lista utilice la opción del menú de listas "show all files" (mostrar todos los ficheros).

Si hace doble click, pulsa la tecla "enter" o utiliza la opción del menú de contexto "audition" (audición) sobre un fichero de sonido, Podium reproducirá el fichero de sonido mostrando una barra de progreso. Puede arrastrar el fichero de sonido directamente a las pistas en el editor de arreglos, lo que importará el fichero de sonido como objeto de sonido bajo el objeto arreglo. Alternativamente puede utilizar la opción "import into project" (importar al proyecto) del menú de contexto para importar un sonido bajo el objeto cabecera en la lista de objetos. Si utiliza la opción "import into project" del menú de contexto para los ficheros MIDI importará estos ficheros como un arreglo. También puede arrastrar los ficheros MIDI hacia las pistas de un arreglo existente, en cuyo caso se importará en la pista sólo la primera secuencia encontrada dentro del fichero MIDI. Los ficheros enlazados al proyecto se marcarán con un "pin" en el borde izquierdo de la lista de ficheros.

Los pins se emplazarán cerca de los ficheros de proyectos, ficheros de sonidos y de cualquier fichero de imagen especificado en el diálogo de propiedades del proyecto. Si una carpeta contiene ficheros enlazados se mostrará un pin atenuado cerca de la carpeta. Si hay ficheros enlazados fuera de la carpeta de cabecera se mostrará un pin en la cabecera.

Página de inicio de proyectos

La página de proyectos en la ventana del navegador se puede cambiar entre la página de inicio de proyectos o la página de carpetas estándar. El botón redondo en la esquina superior derecha cambiará entre estos dos modos. Cambiar de modo no afectará al proyecto. Sólo cambia entre dos vistas diferentes del proyecto. En la esquina superior izquierda de la página de inicio se encuentra un botón de menú que contiene todos los comandos de los menús "View" (ver) y "Setup" (configuración) de la barra de herramientas de la página de carpetas. La página de inicio del proyecto muestra una vista simplificada de los objetos dentro del proyecto. Tiene menús que pueden ayudarle a organizar el proyecto y configurar los dispositivos. La mayoría de los usuarios encontrarán que la página de inicio es suficiente para llevar a cabo todas las tareas de administración del proyecto. No obstante puede preferir el entorno de las páginas de carpetas cuando haya creado su proyecto con la página de inicio.

Hay dos distribuciones distintas de los elementos en la página de inicio del proyecto. Cuando comienza un proyecto nuevo se muestra el panel "Create New Project" (crear nuevo proyecto). Cuando el proyecto ha sido creado, este panel se reemplaza con otros dos paneles que muestran todos los arreglos, los sonidos y los mapeos de dispositivos del proyecto. El panel de propiedades de la esquina superior izquierda muestra información del proyecto cargado actualmente.

Cuando se almacena el proyecto, se muestra el nombre completo. Si el proyecto no ha sido grabado aún, la línea "New File" (nuevo fichero) muestra la carpeta y el nombre de archivo que se utilizarán cuando guarde el proyecto la primera vez. Si cambia el nombre del proyecto antes de guardarlo se cambiará también el nombre del archivo de acuerdo al nuevo nombre. Si ya existe una carpeta con ese nombre de proyecto, se añadirá la coletilla "_01", "_02", etc. al nombre de la carpeta. Una vez que haya guardado el proyecto, el nombre del archivo del proyecto no cambiará aunque cambie el nombre del proyecto. En la parte superior del panel hay botones para abrir el diálogo de propiedades y la nota adhesiva del proyecto. El tercer botón con un icono que indica una lista de menú abrirá el menú de fichero del proyecto. Hay paneles de propiedades similares en la zona inferior de los tres paneles de lista mostrando información de los objetos seleccionados en la lista.

Debajo del panel de propiedades del proyecto se encuentra el panel "Recent Projects" (proyectos recientes). Este muestra una lista de todos los proyectos abiertos recientemente, colocando hacia la zona superior los últimos que se hayan abierto. El panel de propiedades de la parte inferior muestra información acerca del proyecto seleccionado actualmente en la lista. Si el proyecto cargado actualmente no se ha guardado se le preguntará si desea guardarlo antes de cargar otro proyecto nuevo o distinto. Cuando un proyecto se carga, se mueve hacia la parte superior de la lista de proyectos recientes. Puede eliminar un proyecto de la lista utilizando la opción del menú de contexto "Remove Project" (eliminar proyecto).

Crear nuevo proyecto



El panel "Create New Project" (crear nuevo proyecto) aparecerá cada vez que inicie un nuevo proyecto. Este panel muestra botones para la configuración de la información básica, que es necesaria para que el proyecto se pueda crear. La información relevante de la configuración se muestra a la derecha de los botones. Los botones parpadearán si la información de configuración no ha sido aún proporcionada.

El primer botón abre el diálogo de propiedades del proyecto. Aquí deberá introducir un nombre adecuado para el proyecto. Este nombre será utilizado para crear una subcarpeta cuando guarde el proyecto la primera vez. También podrá especificar una imagen de fondo para la página de inicio. En lugar de buscar el archivo de imagen en el diálogo de propiedades, puede arrastrar y soltar ficheros de imágenes desde el explorador de Windows sobre la ventana de Podium, como un enlace para configurar la imagen de fondo del proyecto.

Si está ejecutando Podium por primera vez, deberá configurar los adaptadores de audio y MIDI que desee utilizar. La configuración de los adaptadores se almacena en el fichero de configuración de Podium y no en el fichero del proyecto, por tanto, una vez que haya configurado sus adaptadores no necesitará hacerlo de nuevo en los proyectos posteriores.

La primera vez que ejecute Podium, éste tratará de detectar una carpeta de plugins VST dentro de su PC. Si no pudiera encontrar una carpeta con plugins, la línea "VST plugin folder" (carpeta de plugins VST) mostrará el valor "<Not selected>" (no seleccionada). Haga click sobre el botón para navegar por la carpeta en la que guarda sus plugins VST. Si no utiliza plugins VST, simplemente ignore este paso.

Cuando toda la información de configuración está correcta, aparece un botón "Create" (crear) en la zona inferior del panel. Cuando haga click sobre este botón Podium creará mapeos de los dispositivos por defecto para los adapatadores que haya seleccionado y comenzará a buscar y a importar mapeos de dispositivos para cualquier plugin encontrado en la carpeta VST especificada. Se mostrará un progreso de la importación. Si hace clikc sobre el botón "Abort" (abortar) de este diálogo se detendrá la importación de plugins pero no la creación del proyecto.

Una vez que se ha creado el nuevo proyecto ,el panel "Create New Proyect" será reemplazado con otros

dos paneles, uno muestra todos los arreglos y sonidos del proyecto y el otro muestra todos los dispositivos mapeados. Se ha adjuntado una nota adhesiva al proyecto con consejos sobre cómo funciona. El botón de nota adhesiva del proyecto parpadeará y la nota permanecerá abierta hasta que mueva el ratón sobre el botón de nota. Haciendo click sobre éste botón se abrirá el editor de notas adhesivas, donde podrá eliminar el mensaje si no desea que se se abra la nota cada vez que carga el proyecto.



Panel de arreglos y sonidos

La lista de arreglos y sonidos inicialmente está vacía en el momento de crear un nuevo proyecto. Si hace click sobre el botón de menú en la parte superior del panel, encontrará los comandos "New Arrangement" (nuevo arreglo) y "New Sound" (nuevo sonido). Seleccionando cualquiera de ellos se creará un nuevo objeto del tipo correspondiente y se entrará en el editor para el nuevo objeto. Los objetos de arreglo y sonido se pueden crear también utilizando el comando de menú "Import file..." (importar archivo) e importando ficheros MIDI y de audio (.wav).

Haciendo doble click sobre un objeto de la lista o pulsando la tecla "enter" se abrirá un editor para el objeto. También puede abrir un editor para el objeto en una ventana separada, utilizando la opción del menú de contexto "Open Editor in Window" (abrir el editor en una ventana) o pulsando el atajo de teclado "Ctrl+Enter".

Si después de cargar el proyecto ve algún objeto de sonido con un icono rojo, significa que el fichero de sonido referenciado por el objeto de sonido no ha podido ser cargado. Esto puede ocurrir si ha movido los ficheros de sonido o ha renombrado las carpetas donde se guardan. Para reconectar los objetos de sonido a sus ficheros correspondientes puede seleccionar uno o más de los objetos de sonido "rotos", hacer click con el botón derecho del ratón sobre los elementos seleccionados y utilizar el comando "Search in File Folder..." (buscar en la carpeta de archivos...). Después de seleccionar la carpeta, Podium buscará en ella los ficheros perdidos. Tenga en cuenta que si ha renombrado los ficheros de sonido, este método no funcionará. En este caso debería abrir el diálogo de propiedades del objeto de sonido y utilizar el botón "Relink File..." (reenlazar fichero...).

Si hace click con el botón derecho del ratón sobre un arreglo, verá tres comandos distintos para hacer una copia del arreglo. "New Unique Copy..." (Copia única nueva...) copiará todo el arreglo, incluyendo

todos los sonidos y secuencias utilizados en el mismo. "New phantom copy..." (Nueva copia fantasma...) sólo copiará el arreglo y mantendrá los eventos de las pistas enlazados a los sonidos y secuencias originales. El comando "New Track Copy..." (copia con pista nueva...) copiará el arreglo sin los eventos de línea temporal.

Panel de dispositivos

El panel "Devices" (dispositivos) muestra los mapeos de dispositivos que se han creado en el proyecto. Los mapeos de dispositivos se han agrupado por defecto en carpetas de objetos que coinciden con su tipo.

Dependiendo de si ha seleccionado los adaptadores MIDI de entrada y salida, las primeras carpetas deberían ser: "MIDI Inputs" (entradas MIDI), "Audio Inputs" (entradas de audio), "Audio Outputs" (salidas de audio) y "Busses".

Puede personalizar la organización de los dispositivos creando carpetas de objetos. Si hace click sobre el botón de menú en la parte superior del panel puede utilizar el comando "New Folder..." (nueva carpeta) para crear una nueva carpeta vacía al final de la lista de dispositivos. Puede arrastrar objetos desde la lista hacia la carpeta manteniendo pulsada la tecla "Ctrl" mientras suelta el objeto sobre la carpeta. Otra forma de colocar objetos en una carpeta nueva es seleccionar uno o más objetos de la lista, hacer click con el botón derecho del ratón sobre los objetos seleccionados y utilizar el comando "Move to New Folder" (mover a una carpeta nueva). Para más detalles sobre cómo navegar, seleccionar y reordenar objetos en las listas vea el capítulo "List Window" (ventanas de listas).

Si después de cargar un proyecto observa algún dispositivo plugin mapeado con un icono rojo, significa que el plugin no ha podido ser cargado desde la ruta especificada en las propiedades del dispositivo mapeado. Para buscar los plugins perdidos y reasignar los mapeos de plugins a la nueva carpeta, utilice el comando "Search For Missing Plugins..." en el menú del panel de dispositivos. Así se buscarán todos los plugins perdidos. Para buscar algunos plugins en concreto puede hacer click con el botón derecho del ratón sobre uno o varios plugins seleccionados de la lista y utilizar el menú contextual "Search in File Folder..." (buscar en la carpeta de ficheros...).

Importar deficiniones de dispositivos

Al final del menú de la lista de dispositivos hay dos submenús etiquetados como "Import Plugin Definition" (importar definición de plugin) e "Import Hardware Definition" (importar definición de hardware). Estos submenús listan todos los ficheros encontrados en las carpetas "Zynewave Podium Proyects\Library\Plugins" y "Zynewave Podium Projects\Library\Hardware". Podium buscará dentro de estas carpetas durante su inicio. Los submenús sólo se muestran si Podium encuentra ficheros de definiciones.



Los ficheros de definiciones contienen un juego de objetos de dispositivos que se han personalizado para un dispositivo en concreto. Esto incluye mapeos, preajustes y parámetros. El instalador de Podium ha copiado un juego de ficheros con definiciones genéricas de dispositivos a la carpeta de hardware, que pueden ser utilizados por la mayoría de los dispositivos.

Los ficheros de definición de plugins sólo son útiles para explotar los parámetros de control extendido MIDI de algunos plugins que los soportan.

Puede descargar ficheros de definiciones de dispositivos desde el wiki de Zynewave.

Los ficheros de definiciones disponibles en la librería de Podium están limitados, pero Podium soporta también ficheros de scripts de patches de Cubase (utilizando la extensión .txt). Si copia sus ficheros de scripts de patches en la carpeta de hardware, estos se mostrarán en el submenú de hardware.

Si selecciona un fichero de definición de hardware se le mostrará el diálogo "Import Hardware Definition".

Aquí podrá configurar el modo en el que su dispositivo se conectará a los adaptadores MIDI y audio. Si tiene activados más de un adaptador de entrada o de salida MIDI debería seleccionar el adaptador al que está conectado su dispositivo. Si no es así, déjelo con el ajuste "<Use default setting from file>" (utilizar los ajustes por defecto desde el fichero). Debería dejarlo también con los ajustes por defecto si está importando un dispositivo que utiliza puertos MIDI virtuales como el Yamaha SW1000XG. Finalmente seleccione el primer canal en las conexiones del adaptador de audio. Normalmente será el primer canal de un par estéreo. Si no tiene ni entradas ni salidas de audio conectadas a su adpatador de audio déjelo configurado con la opción "<Not Connected>" (no conectado). Haciendo click sobre el botón OK se importará la definción del dispositivo y se asignarán los mapeos importados a los adaptadores seleccionados.

MIDI input (device output) stige default setting from file> «Not connected> HIDSP Midi In (1)	First audio input channel (device output) chiot connected> 1 Analog MF (1) 2 Analog MF (1) 3 Analog MF (1) 4 Analog MF (1) 5 Analog MF (1)	-
cUse default setting from file> «Vot connected> HDSP Midi In (1)	ENot connected> 1 Analog MF (1) 2 Analog MF (1) 3 Analog MF (1) 4 Analog MF (1) 5 Analog MF (1)	-
«Not connected» HDSP Midi h (1)	1 Anslog MF (1) 2 Analog MF (1) 3 Analog MF (1) 4 Anslog MF (1) 5 Analog MF (1)	
	3 Analog MF (1) 4 Analog MF (1) 5 Analog MF (1)	
	4 Analog MF (1) 5 Analog MF (1)	
	5 Analog MF (1)	-
	C Analysis ME (3)	
	7 Apalog MF (1)	
A ANA ANA ANA ANA ANA ANA ANA ANA ANA A	8 Analog MF (1)	×
(IID) output (device input)	First audio output channel (device input)	
<use default="" file="" from="" setting=""></use>	<not connected=""></not>	-
<not connected=""></not>	1 Analog MF (1)	
HUSP Midl Out (1)	2 Analog MF (1) 3 Apalog MF (1)	
	4 Analog MF (1)	-
	5 Analog MF (1)	
	6 Analog MF (1) 7 Apples ME (1)	
	8 Analog MF (1)	×
		-

Dispositivos

Cuando trabaja con dispositivos en Podium, utiliza los mismos tipos de objetos tanto si desea tener acceso a entradas de MIDI y audio sencillas, como a salidas de monitorización de audio, a plugins software, a buses de mezclador o a dispositivos hardware externos conectados a través de adapatadores MIDI o de audio. Podium utiliza objetos de mapeo de dispositivos, definiciones de dispositivos, preajustes y parámetros para encapsular la configuración de los dispositivos. Los propósitos de estos objetos de dispositivos son ocultar los aspectos técnicos de los distintos tipos de dispositivos y ofrecer una manera uniforme de trabajar con ellos en el editor de arreglos.

Los mapeos de dispositivos son lo principal para manejar un dispositivo. Un dispositivo puede tener múltiples mapeos asociados si soporta configuraciones para varios canales de MIDI o de audio. Cada mapeo de dispositivo enlaza con un objeto de definción de dispositivo que contiene a su vez los objetos de preajustes y parámetros configurados para ese dispositivo en concreto. Los objetos predefinidos se utilizan para rellamar y almacenar los ajustes de un dispositivo. Los objetos de parámetro se utilizan para automatizar cada parámetro de un dispositivo. Cuando desea utilizar un dispositivo en un arreglo se asigna el mapeo del dispositivo a una pista. Una vez asignado, se obtiene acceso a la lista de preajustes y parámetros que se encuentran disponibles para ese dispositivo. Entonces puede asignar un preajuste a la pista y crear subpistas para la automatización de parámetros.

La página de inicio del proyecto se puede utilizar para configurar sus dispositivos, aunque normalmente no tendrá que tratar con el funcionamiento interno de los objetos de dispositivo. Si desea personalizar los objetos, encontrará más información acerca de sus propiedades en las siguientes páginas:

<u>Mapeos de dispositivos</u> <u>Definiciones de dispositivos</u> <u>Preajustes</u> <u>Parámetros</u>

Dispositivos hardware

Los dispositivos externos de hardware se pueden integrar completamente en el motor de Podium. Si acopla las conexiones MIDI y audio de una dispositivo a los adapatadores de su ordenador puede controlar y enrutar el audio a través del dispositivo sobre una sola pista en un arreglo. Es la misma mecánica tanto para dispositivos de hardware como de plugins software. Esto hace posible enrutar hardware y plugins de forma alternativa en cadenas de efectos. Podium también soporta compensación completa de latencia MIDI y audio tanto con los dispositivos de hardware como con los plugins.

Para configurar un sitetizador o una unidad de efectos hardware puede importar un fichero de definición de dispositivo desde la página de inicio de proyectos. Un fichero de definición de dispositivo contiene objetos de dispositivo que se han personalizado para un dispositivo en concreto. Cuando selecciona una definición de hardware en la página de inicio de proyecto, se mostrará un diálogo en el que podrá seleccionar los canales de los adapatadores MIDI y audio a los que se conecta su dispositivo. Estos ajustes los utilizará Podium para configurar los mapeos importados.

Tenga en cuenta que el instalador de Podium sólo incluye algunos ficheros de definiciones genéricos. Puede descargar ficheros de definiciones específicos desde la página web de Zynewave, en la sección Wiki. Si no logra encontrar un fichero de definiciones para su dispositivo puede importar ficheros de "patch script" de Cubase o importar uno de los ficheros de definiciones genéricos que encaje con su tipo de dispositivo. Esto le proporcionará un juego de mapeos por defecto, preajustes y parámetros los cuales podrá modificar de acuerdo a las especificaciones de su dispositivo.





Plugins

Los plugins son extensiones de programas de software que se pueden cargar en una aplicación "host" (anfitrión) de plugins, en las que se utilizan para generar o procesar audio. Existen muchos formatos de plugin para el procesado del audio. Podium soporta los formatos VST para efectos y VSTi para instrumentos. El foro de definiciones de dispositivos de zynewave.com tiene enlaces a los desarrolladores que ofrecen tanto versiones libres y gratuitas como comerciales.



Podium no busca plugins en el disco duro durante el inicio. Puede escoger los plugins con los que desea trabajar en su nuevo proyecto importándolos. Un plugin sólo se carga cuando se asigna el mapeo del dispositivo a una pista en el arreglo y se activa la monitorización.

Los plugins se importan en la página de inicio del proyecto. Algunos de los plugins más avanzados pueden tener un fichero de definiciones ya preparado en la librería de Podium. Estos ficheros de definición de dispositivos están configurados con información adicional que no se puede extraer desde el propio plugin. Pueden ser objetos de parámetros MIDI, mapeos personalizados y carpetas clasificadas por tipos de preajustes (presets) y parámetros.

Muchos plugins tienen una ventana de editor nativa que se puede abrir dentro de Podium. Los plugins que no tienen esta ventana de edición abrirán una genérica. El editor genérico muestra una lista de parámetros, sus valores actuales y un mando de control para modificar estos valores. Mejor que mostrar los parámetros VST tal y como están definidos por el plugin, el editor construye la lista desde los objetos de parámetros encontrados en la definición de dispositivo del plugin. Algunos plugins pueden mostrar parámetros inválidos o etiquetados de forma incorrecta. Eliminando o renombrando esos objetos de parámetros se puede crear un editor más accesible. Además, si organiza los objetos de parámetros de estas carpetas se mostrarán como cabeceras de grupos en la ventana del editor. El editor genérico está disponible también en el panel de información del inspector de pista.

Ambience	
Levels	
Dry Gain	+rf dB 🞧
Wet Gain	-0.0 dB 🞧
Gating	
Gating Amount	00
Gating Attack Time	10 ms 🕥
Gating Release Time	33 ms 🕥
Decay	
Time	6767 ms 💮
Diffusion	50 % 🕜
Hold	off 🕥
Shape	
Room Size	77 % 💮
Pre-delay	10ms

Plugins multitímbricos y de entradas/salidas múltiples

Algunos instrumentos plugin son multitímbricos, lo que significa que soportan el uso de multiples canales MIDI para reproducir varios programas de sonido simultáneamente. Hasta la versión del protocolo VST 2.4 de plugins no hay forma de saber si el plugin tiene soporte multitímbrico. Si un instrumento plugin se ha importado sin mapeos individuales de canales MIDI, puede utilizar la opción "New Multitimbral Instance" (nueva instancia multitímbrica) del menú de contexto de la página de inicio de proyectos.

Los plugins se pueden configurar para trabajar tanto en modo "inserción" (insert mode) como en modo "global" (global mode). Si el plugin sólo tiene una configuración de entrada/salida sencilla se utilizará habitualmente como plugin de inserción. Se pueden crear instancias separadas del plugin para cada pista a la que se ha asignado un mapeo de plugin de inserción.

Un plugin con soporte militiímbrico o con entradas/salidas múltiples se configurará normalmente como plugin global. Una instancia de plugin global tiene un juego de mapeos asociado, identificado por el número de instancia global en las propiedades de mapeo del dispositivo. Esto siginifica también que, a diferencia de los plugins de inserción, se requieren juegos separados de mapeos para cada instancia que utilice. Los mapeos para una instancia de plugin global se etiquetan como (#1), etc. para ayudar a identificar la instancia. La reimportación del plugin creará un juego de mapeos extra etiquetados como (#2), (#3), etc. Si no desea utilizar las capacidades multitímbricas o de entradas/salidas múltiples de un plugin, se recomienda que utilice el plugin como de inserción. Es más sencillo manejar múltiples instancias de plugins de inserción y, además, la naturaleza jerárquica del motor de Podium ofrece muchos beneficios cuando el enrutado de MIDI y de audio de un plugin se puede manejar desde una sola pista.

Para convertir un plugin importado como global a plugin de inserción, ha de borrar todos los mapeos del plugin, excepto el que tiene el mapeo de salidas que desea utilizar. Abra el diálogo de propiedades de este mapeo, elimine la marca de la opción "link to global instance" (enlazar a instancia global) y eliminar el número de instancia que aparece en el nombre del mapeo. Si el plugin tiene mapeos separados de entradas, también deberá configurar los "canales objetivo" (target channels) para que coincidan con la configuración deseada.

Algunos de los ficheros de definición de dispositivos plugin globales de la librería de Podium tienen versiones alternativas para modo global y modo inserción. Esto ofrece la opción de importar el plugin como global o como inserción, según interese.

Mapeos de dispositivos

Se recomienda que utilice la página de inicio del proyecto para crear mapeos de dispositivos. Las propiedades de los obejtos se pueden personalizar posteriormente.

Los objetos de mapeo de dispositivos se pueden configurar tanto para adaptadores de MIDI/audio como para plugins o buses de mezcla. Los mapeos de los adaptadores MIDI/audio además se pueden organizar como mapeos de entrada, mapeos de monitorización de salidas o mapeos de dispositivos concretos.



Los mapeos de entrada se configuran para entradas de adaptadores, tanto de MIDI como de audio. Estos mapeos de entrada se utilizan con controladores MIDI y con entradas de micrófono/línea para grabar MIDI y audio en las pistas. Los mapeos de entrada están disponibles en el panel de entradas del inspector de pista, y se pueden asignar a las pistas independientemente de las asignaciones de mapeos de salida.

Los mapeos de monitor de audio se configuran sólo con las salidas del adaptador de audio. Estos se utilizan para la monitorización de la salida de audio de sus arreglos a través de los altavoces o de los auriculares conectados al adaptador de audio.

Los dispositivos externos controlados a través de una configuración de un sólo canal MIDI y una sola entrada/salida de audio se pueden configurar dentro de un único objeto de mapeo de dispositivo. Esto permite una integración total de los dispositivos en un sóla pista del arreglo. Si el dispositivo soporta función MIDI multitímbrica o múltiples entradas/salidas de audio, será necesario tener mapeos para la configuración de cada uno de los canales MIDI y de entrada/salida de audio.

La forma en que los plugins se configuran es muy similar a como se configuran los dispositivos externos. La principal diferencia es que se especifica un fichero de plugin en lugar de un adaptador de audio o MIDI.

Los buses de mezcla son una característica del motor de mezcla de Podium que permite que el audio pueda se extraído de las pistas asignadas con los mapeos de bus de envío e inyectado a otras pistas asignadas con mapeos de bus de retorno coincidentes. Se pueden configurar un total de 99 instancias de bus de mezcla y cada bus de mezcla soporta hasta 32 canales de audio.

Propiedades de los mapeos de dispositivos

MIDI input configuration
Filter input on single channel
Transpose notes on input
MIDI output configuration
Observel
SusEx device ID (127 = AD
SysEx gatables 182
Device is an instrument (accepts note events)
hada aunda and an
Starte channels/meakers Ent channel
Stereo (2 channels)
Tarret channels (maskers Erst channel
None 1

La lista desplegable de definición de dispositivos se utiliza para seleccionar una carpeta de definiciones de dispositivos que contendrá objetos de preajustes y parámetros para ese dispositivo. Las opciones de los tipos de mapeo son: adaptadores MIDI/audio, plugins de software y buses de mezcla.

Algunos de los parámetros del diálogo se deshabilitarán si no tienen relevancia para eltipo de mapeo seleccionado.

El número de instancias globales debería ser especificado si este mapeo se refiere a una instancia que está compartida con otros mapeos. Cuando se utiliza con plugins, el número de instancia se relaciona con el nombre del fichero del plugin para identificar una única instancia del plugin. Cuando se utiliza con adaptadores MIDI/audio, el número de instancia se relaciona con el objeto de definición de dispositivo para identificar una única externo.

Los ajustes de los adapatdores estarán disponibles cuando el tipo de mapeo es para adaptadores de MIDI/audio. Si sólo va a utilizar un interface MIDI en la configuración de su estudio, debería seleccionar la opción <Any available interface> (cualquier adapatador disponible), para asegurarse que el mapeo continuará siendo válido si cambia posteriormente su adaptador MIDI. Si utiliza varios adapatadores MIDI necesita seleccionar el adaptador específico al que se va aconectar este dispositivo.

Para los mapeos de tipo plugin de software, se debería introducir el nombre del plugin directamente o mediante la localización del plugin instalado utilizando el diálogo del navegador de archivos. Si el plugin se encuentra dentro de la ruta de la carpeta de plugins VST por defecto, definida en el diálogo de preferencias, debería seleccionar la opción "relative path" (ruta relativa). Esto eliminará la parte de la ruta absoluta del nombre del fichero. Si modifica la ubicación de la carpeta de plugins VST posteriormente o trata de abrir un proyecto en un sistema con una ruta de acceso a los plugins VST diferente, los plugins pueden seguir estando disponibles con la ruta relativa.

Si la opción "use generic editor instead of plugin editor" (utilizar el editor genérico en vez del editor del plugin) está activada, Podium abrirá la ventana del editor genérico de plugins, incluso si el plugin tiene su propio editor nativo. Esto puede ser una opción para editar un plugin que tiene un editor mal diseñado. Algunos editores nativos de plugins pueden ser inestables e incluso provocar errores del sistema.
Si tiene configurado un interface de entrada MIDI puede filtrar los datos de entrada por un canal específico. Esto puede ser útil si tiene un controlador MIDI que soporta la selección del canal MIDI. Si crea mapeos de dispositivo para cada canal y los asigna a sus pistas de instrumentos del arreglo, puede controlar los distintos instrumentos simplemente cambiando el canal MIDI desde el controlador.

El parámetro "traspose notes on input" (trasponer notas a la entrada) traspondrá todas las notas MIDI entrantes antes de ser reenviadas a otro dispositivo o grabadas en las secuencias. Esto es útil para los controladores MIDI a los que no es sencillo modificar la trasposición de octavas. Puede crear mapas de entrada alternativos con diferentes trasposiciones de octava y cambiar entre ellos en el panel del inspector de pista.

Si el mapeo está configurado para los adaptadores de entrada y salida MIDI, entonces la opción "send input to output interface" determina que si se reciben datos MIDI a la entrada, estos se deberían replicar directamente al adapatador de salida. Esta opción sólo se debería activar si el parámetro "local on/off" (control local activado/desactivado) del dispositivo externo está ajustado al valor "off" (desactivado), De otro modo, tocará notas dobles en el dispositivo, si el controlador y la fuente de sonido son, por ejemplo, el mismo sitetizador. Desactivando el control local y activando la opción "thru" (a través...) del mapeo, enrutará los datos producidos por las teclas y los controladores del dispositivo controlador hacia Podium antes de ser devueltos para su reproducción. Esto le permitirá grabar la interpretación en Podium.

El canal de salida MIDI deberá estar ajustado al mismo canal que se haya seleccionado en el dispositivo controlado. Además, si el dispositivo soporta SysEx (datos de sistema exclusivo MIDI), el ID (identificador) de SysEx debería coincidir con el de la configuración del dispositivo. Las dos variables SysEx proporcionan un medio para codificar los números relativos al mapeo de los parámetros en los mensajes de sistema exclusivo. Dependiendo del dispositivo, podría ser, por ejemplo, el número de parte que corresponde al número del canal MIDI.

La opción "the device is an instrument" (el dispositivo es un instrumento) es utilizada por Podium para distinguir entre mapeos de efectos y de instrumentos. Esto determina, por ejemplo, qué tipo de secuencia se crea por defecto en las pistas asignadas con este mapeo. Si se configura como instrumento, se crearán secuencias de notas. De otro modo se crearán secuencias de curvas para la automatización de los parámetros.

Si el mapeo se ha configurado para utilizar audio, puede seleccionar cuántas fuentes y canales de destino van a ser utilizados por este mapeo. Si el dispositivo que se va a mapear es un plugin con múltiples entradas/salidas o un dispositivo externo conectado a un adaptador de audio multicanal, deberá seleccionar "first Channel" (primer canal) para compensar los canales con el número de canales disponibles.

Tenga en cuenta que los canales de origen y el destino tienen que ser vistos desde la perspectiva del motor de mezclas de Podium. Para los adaptadores de audio, "source" (fuente) se refiere a las entradas de audio del adaptador, pero para los plugins, se refiere a las salidas de éstos. Quizá sea más sencillo pensar en canales fuente (source channels) como "proveedores de señal de audio para el motor de mezclas de Podium".

Definiciones de dispositivos

Cuando desee utilizar un dispositivo hardware o un plugin en su proyecto, se recomienda usar la página de inicio del proyecto para importar un fichero de definición del dispositivo desde la librería de Podium. Los ficheros de definición de dispositivos contienen una colección organizada de mapeos del dispositivo, preajustes y objetos de parámetros, permitiéndole controlar completamente el dispositivo en sus arreglos.



Si la librería de Podium no contiene un fichero para su dispositivo hardware puede, de forma alternativa, importar la amplia lista de ficheros de "patchname script" disponibles en Cubase. Si busca scripts para su dispositivo en internet podrá encontrar enlaces a páginas desde donde podrá descargar los ficheros.

Si tiene un plugin que no está disponible en la librería de Podium, impórtleo localizando el fichero del plugin instalado. Esto creará automáticamente objetos de mapeo para todas las configuraciones de entrada/salida y creará la lista de los programas preajustados y los parámetros VST declarados por el plugin. La especificación VST no proporciona un medio para que el plugin declare el soporte de sus parámetros MIDI, por tanto, si desea utilizar la automatización MIDI deberá configurar esos parámetros manualmente.

Propiedades de las definiciones de dispositivos



Los objetos de definición de dispositivos son simples carpetas de objetos que actúan como contenedores de preajustes y objetos de parámetros. En el diálogo de propiedades del mapeo de dispositivos puede seleccionar un objeto de definición de dispositivos para crear un enlace entre el mapeo y una colección compatible de preajustes y parámetros. Podium utiliza esta relación para hacer posible la creación de algunos mapaeos para un dispositivo en particular y mantener sólo una copia en la carpeta de definiciones de dispositivos del proyecto.

Crear ficheros de librerías

Utilizando la página de inicio del proyecto para importar ficheros de definición de dispositivos no necesita entrar en los detalles de la configuración de los objetos de dispositivo. Si, por otro lado, tiene un dispositivo que no se encuentra disponible en la librería de Podium, es posible que quiera crear un fichero de librerías para él.

Para los novatos sería un buen ejercicio cargar algunos de los ficheros de librerías existentes y examinar su estructura navegando por la jerarquía del proyecto.



Cuando desee crear un nuevo fichero de librería, utilice la opción del menú "new project" (nuevo proyecto) para iniciar un proyecto vacío. Para crear un fichero de definición para un dispositivo hardware, la mejor manera es importar un fichero de "patch script" de Cubase con la opción "import file..." del menú de archivo.

Los ficheros de "script" no contienen definiciones para los parámetros, por tanto Podium creará un juego de parámetros de controladores MIDI por defecto. Puede que desee personalizar estos parámetros de acuerdo a las especificaciones MIDI del dispositivo. Si no puede encontrar un "script" para el dispositivo

la opción alternativa es importar un fichero de librerías genérico y personalizar después los objetos.

Para crear un fichero de definición de un plugin, seleccione la opción "import plugin..." (importar plugin) desde el menú de fichero y localice el plugin. Si navega por la carpeta de definiciones creadas debería ver una carpeta "Library" y una carpeta "VST Parameters" conteniendo objetos de preajustes y de parámetros creados a partir de la información porporcionada por el plugin. Si el plugin es un instrumento debería haber también una carpeta "MIDI Parameters" con parámetros de inflexión de tono (pitch bend), postpulsación (aftertouch) y modulación (modulation). Podium crea estos parámetros MIDI asumiendo que están soportados por el plugin.

Antes de crear parámetros MIDI adicionales, verifique la documentación del plugin para determinar qué mensajes MIDI soporta. Lo ideal sería que el plugin proporcionara un juego preconfigurado de controladores MIDI. Si el plugin sólo soporta asignaciones de usuario de los números de los controladores para ciertos parámetros, el fichero de librería podría no ser compatible con otras configuraciones de usuario.

La forma más sencilla de crear nuevos objetos de parámetros MIDI es copiar un parámetro existente y pegarlo para cada nuevo parámetro. Abrir el diálogo de propiedades para los nuevos parámetros y editar el nombre y los números de los controladores. Vea la página de los parámetros para una explicación detallada de las distintas configuraciones de parámetros.

Si hay un número elevado de parámetros VST o MIDI debería agruparlos en subcarpetas. Crear carpetas para elementos como osciladores, filtros, amplificadores, efectos, etc. Organizar los parámetros en carpetas le ayudará con la perspectiva y la navegación en el panel de parámetros del inspector de pista. También es recomendable ordenar los parámetros de acuerdo a la organización del interface de usuario.

Cuando finalice, diríjase hacia el proyecto principal y abra el diálogo de propiedades del proyecto para introducir un nombre apropiado. La convención de nombres utilizada por Podium es "Nombre del fabricante – Nombre del producto". Opcionalmente puede añadir una nota adhesiva a los objetos de definición del dispositivo o de mapeo con detalles sobre la configuración de los dispositivos externos, enlaces a páginas web, número de versión del plugin, etc. Guarde el fichero del proyecto en la carpeta de librerías apropiada con un nombre que coincida con el del proyecto. En este momento el fichero está preparado para ser importado en culaquiera de sus poryectos futuros utilizando los menús de importación (import) en la página de inicio del proyecto.

Programas preajustados

Hay dos tipos de preajustes. Los programas preajustados se utilizan para seleccionar los sonidos predefinidos en los plugins o en los dispositivos hardware. Las librerías de programas contienen los datos de los preajustes en el formato de programas plugin VST, ficheros de bancos de sonidos o mensajes de sistema exclusivo MIDI.



Al importar la definición de un dispositivo en la página de inicio de un proyecto o al importar directamente un plugin debería proporcionarle todos los preajustes de programa que soporta el dispositivo. Las librerías de preajustes se crean importando

los ficheros de preajustes o utilizando los distintos comandos del menú de preajustes en el editor de arreglos.

Puede utilizar los objetos de preajustes asignándolos a las pistas. Cada vez que la pista esté preparada para la monitorización o la reproducción, el preajuste será reclamado desde el dispositivo, si es necesario.

Puede encontrar más información acerca de cómo trabajar con preajustes en el panel "Preset" (peajustes) y en el capítulo "Uso de preajustes".

Propiedades de los programas preajustados

Program selection	Settings
O None	Key range C-2 to G8
O Plugin program number	77
MIDI program change	77 Use preset as a drum lgt
Bank controller 0 (MSB)	0
Bank controller 32 (LSB)	0

Los programas preajustados de los dispositivos externos utilizan mensajes MIDI de selección de banco y de cambio de programa. Los programas preajustados de los plugins utilizan números de programa VST, pero también pueden ser configurados para utilizar mensajes MIDI. Tenga en cuenta que no todos los plugins soportan cambios de programa MIDI. Los números de programa VST no se pueden usar para seleccionar programas en canales MIDI individuales, por tanto, cuando cargue plugins multitímbricos debe utilizar cambios de programa MIDI para ese propósito.

Si ha seleccionado la opción "use preset as a drum kit" (utilizar el preajuste como kit de batería) cualquier secuencia de notas en las pistas asignadas con este preajuste se abrirá con el editor de baterías en lugar del editor de pianola. La lista de percusiones de un kit se construye utilizando un preajuste como carpeta para preajustes de programas, que tiene la selección de programas configurada como "none" (ninguno) y el rango de teclado configurado para un sólo sonido de percusión.

Aunque exista el diálogo de propiedades, si el kit de percusión se ha activado y la configración no contiene ningún preajuste de percusión, se muestra una caja de mensaje preguntando si se deben crear los preajustes de percusión por defecto.

Algunos dispositivos MIDI avanzados, como los que soportan el formato XG, pueden automatizar los parámetros para cada sonido de percusión individualmente dentro de un kit. Si asigna un preajuste de percusión y un parámetro de percusión en la misma pista, cualquier secuencia de curvas que se reproduzca en esa pista combinará el rango de teclado del preajuste de percusión con el parámetro para automatizar ese sonido de percusión en concreto.

Propiedades de las librerías de preajustes

reset name			
Pad			
Preset data Contains a plug	in program file	(461 bytes)	
Settings	es a drum <u>k</u> it		
	04		

Los datos contenidos en una librería de preajustes constan de un fichero de programas del plugin (.fxp) o de un fichero de bancos (.fxb) o de datos binarios de los mensajes del sistema exclusivo MIDI (.syx).

Los dispositivos hardware externos y los plugins sólo manejan un número limitado de preajustes. Puede que necesite guardar más preajustes de los que puede almacenar en el dispositivo. Mejor que depender de cargar los ficheros de bancos VST en los plugins o utilizar distintos medios de almacenamiento para sus dispositivos de hardware, puede optar por guardar los preajustes en su fichero de proyecto y tener la colección completa de preajustes disponible instantáneamente cuando los necesite.

De la misma manera que con los preajustes de programa, las librerías de preajustes se deben situar dentro de la carpeta de definición de dispositivos, sino no estarán disponibles en el panel de preajustes del inspector de pista. Para crear librerías de preajustes importando ficheros de presets: Usar el navegador del proyecto para buscar dentro de la carpeta de definiciones de dispositivos adecuada. Opcionalmente, crear una subcarpeta llamada "Librería" y abrirla. Seleccionar la opción de menú "Import file" (importar fichero). Configurar el filtro del diálogo a "All files" (todos los ficheros) y abrir los ficheros de preajustes. Con los dos botones del diálogo de propiedades puede importar y exportar los ficheros de preajustes en el caso de que necesite intercambiar los preajustes con otras aplicaciones.

Cuando Podium almacena un preajuste plugin o SysEx utiliza un algoritmo de empaquetado zip para minimizar los requerimientos de espacio de almacenamiento. Para algunos plugins esto puede reducir drásticamente el tamaño por debajo del 1% del preajuste descomprimido. El tamaño en bytes mostrado en el diálogo de propiedades es el tamaño de los datos comprimidos.

La descripción de la opción "Use preset as drum kit" (utilizar el preajuste como kit de percusión) para programas preajustados se aplica también a las librerías de preajustes.

Parámetros

Los objetos de parámetros se pueden configurar para varios tipos de mensajes MIDI así como para los plugins VST y para el motor de mezclas de Podium. Los objetos de parámetros se utilizan asignándolos a las pistas de automatización de secuencias de curvas, o arrastrándolos sobre las pistas para crear eventos de parámetros. Para más información sobre cómo trabajar con los parámetros en los arreglos, puede mirar los capítulos "Panel de parámetros" y "Automatización de parámetros".



Properdades de los parámetros

Parameter game	Value definition			
Main Volume	Range from	0	to	127
Parameter type	Default value	127		
MIDI Control Change	Zero offset	0		
Note number 0	Record as curve	sequence of	in separat	e track
Control change number 7	System exclusive mes	sage		
Plugin parameter number 0				1
RPN/NRPN				
Number MSB 0 LSB 0				
Use note number for LSB part of number				
Data value consists only of MSB				
		-		C 1

El protocolo MIDI define un amplio rango de tipos de mensajes para transmitir varios tipos de información. Con las listas desplegables de parámetros puede seleccionar entre esos tipos de mensajes MIDI, tales como: parámetros de plugin, nivel de audio, panorama estéreo y envío de audio.

Para los mensajes de presión polifónicos, deberá especificar el número de nota asociado al mensaje. Este tipo de mensajes se han diseñado para proporcionar datos de postpulsación separados por cada nota reproducida o por cada tecla sostenida. Los teclados que soportan presión polifónica son raros y bastante caros. Algunos sintetizadores utilizan los mensajes de presión polifónica de una forma "no convencional" como añadido a los mensajes de cambio de control. Para los mensajes de cambio de control, deberá especificar un número de cambio de control. Este número se utiliza para identificar el parámetro del plugin o del dispositivo externo. Los mensajes de cambio de control soportan valores de 7 bits (0-127).

Los mensajes de cambio de control "duales" combinan pares de mensajes de cambio de control para un único parámetro y gracias a esto se pueden transmitir valores de 17 bits (0-16383). El protocolo MIDI especifica que los números de controladores del 0 al 31 se entienden como valores MSB (Most Significant Bit; bit más significativo) y que los números de controladores del 32 al 63 son los homólogos a los LSB (Less Significant Bit; bit menos significativo). Si selecciona un cambio de control dual El número de cambio de control se debería ajustar al número MSB (0-31). Podium sumará 32 a este número para obtener el LSB.

Debe tener en cuenta que hay muy pocos dispositivos que soportan el método de cambio de control dual.

Muchos dispositivos soportan un número tan amplio de parámetros que no todos son accesibles con un simple mensaje de cambio de control. Para acceder a esos parámetros un dispositivo puede implementar el soporte para los mensajes RPN/NRPN o para los de sistema exclusivo (SysEx).

RPN/NRPN son las abreviaturas de "Registered Parameter Number/Non-Registered Parameter Number" (número de parámetro regitrado/número de parámetro no registrado). Los parámetros RPN están definidos por el protocolo MIDI e incluyen parámetros genéricos como la afinación maestra (mastertune). Las definiciones NPRN corresponden por completo al fabricante del dispositivo y pueden ser distintas en cada producto. Los mensajes RPN/NRPN constan de una serie de mensajes de cambio de control reservados por el protocolo MIDI. Se utilizan dos números de cambio de control para seleccionar un parámetro (a través de su número correspondiente) y después se usan otros dos números de cambio de control para ajustar el valor de ese parámetro. Por lo tanto, cuando se combinan, se podría acceder a 16384 parámetros diferentes y ajustar cada uno de ellos con valores de 14 bits de resolución (entre 0 y 16383). Cuando se utilizan parámetros RPN/NRPN Podium maneja y transmite todos los cambios de control necesarios internamente, de forma transparente para el usuario.

La opción "use note number for LSB part of number" (utilizar el número de nota como parte del número LSB) se utiliza, por ejemplo, para codificar la nota de un programa de percusión en un mensaje NRPN. La opción "Data value consist only of MSB" (el valor de datos sólo consta de MSB) ignorará el valor LSB y sólo enviará valores de 7 bits.

La configuración de definición de valores permite restringir el rango de valores válidos, ajustar el valor por defecto utilizado por el editor de curvas y las pistas de automatización, y definir la posición del punto cero. Si está configurando un centro basado en parámetros como la posición en el panorama estéreo, puede especificar un rango entre 0 y 127, y un valor por defecto de 64. Por tanto, cuando muestre una secuencia de curvas en pantalla, la curva se dibujará con su base en el centro.

Los parámetros de los plugins utilizan por defecto valores de 32 bits en coma flotante, con rangos entre 0 y 1. Podium utiliza esta resolución cuando el rango de los valores mínimo y máximo están ajustados ambos a cero. La mayoría de los parámetros de los plugins utilizarán un número limitado de pasos de valores, tales como interruptores (activado/desactivado), conmutadores, selectores y mandos con rangos de valores entre 0 y 127. Los valores en coma flotante almacenados en el plugin y enviados a Podium se cuantizarán adecuadamente. El plugin acepta, por supuesto, valores desde Podium en el rango completo de coma flotante y sólo redondeará al valor válido más cercano. Cuando se conoce el número de pasos del valor de un parámetro plugin, puede introducir el mismo número de pasos en la configuración del rango de valores del parámetro. Esto permitirá que Podium reasigne los valores de los parámetros en coma flotante cuando se muestren en los editores de curvas y en los mandos deslizadores del mezclador.

La opción "Record as curve sequence on separate track" (grabar como secuencia de curvas en una pista separada) se debería activar para cualquier parámetro que encaje con la automatización de curvas.

Mensajes de sistema exclusivo (SysEx)

Entender y configurar los mensajes SysEx puede ser una tarea compleja y requiere que esté familiarizado con la numeración hexadecimal y con el protocolo MIDI en general.

Podium soporta mensajes de SysEx dinámicos utilizando un sencillo lenguaje de macros. Esto permite a Podium codificar valores e información de parámetros desde los objetos de preajustes y de mapeo de dispositivos dentro de los mensajes SysEx transmitidos. Están disponibles los siguientes identificadores de macro:

- [value]
- [deviceid] o [devid] o [id] las tres etiquetas se refieren al mismo identificador.
- [variable1] o [var1] o [v1]
- [variable2] o [var2] o [v2]
- [channel] o [chnl]
- [note]

Puede truncar los nombres de las macros, por ejemplo [value], [val], [v], siempre que el nombre de la macro se encuentre dentro de los corchetes. Los nombres de las macros no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

Se pueden agregar operadores de bits después de los nombres de las macros. Se utilizan para enmascarar bits y dividir un número elevado en varios bytes dentro del mensaje. Si escribe un número inmediatamente después del nombre de la macro se utilizará como compensación del bit de inicio (en esencia un operador de cambio derecho – right shift operator). Se puede especificar la anchura de un bit escribiendo un símbolo de ":" (dos puntos) seguido por la anchura del bit.

Se puede utilizar el carácter "|" (tubería o pipeline) entre elementos del mensaje para añadir un operador de comparación "OR" entre los números, en un solo byte.

Las macros [deviceid] y [channel] son el identificador de dispositivo y el canal de salida MIDI de las propiedades del mapeo de dispositivos.

Las etiquetas [variable1] y [variable2] se pueden utilizar para enumeraciones alternativas de las voces en un dispositivo. Por ejemplo, la tarjeta de sonido Yamaha SW1000XG tiene 32 partes diferentes a las que se accede a través de dos puertos MIDI distintos para mensajes de canal normales. Sin embargo los mensajes de sistema exclusivo usan números de parte del 0 al 31 en lugar de los números de canal. Los dispositivos de mapeo de la SW1000XG se configuran con los números de canal MIDI y su correspondiente número de parte en la variable1 del sistema exclusivo. Además la SW1000XG soporta el enrutado de sus canales de audio a través de su procesador de efectos integrado, lo que requiere el uso de la variable2 del sistema exclusivo para enumerar los canales de audio alternativos.

El valor [note] se refiere a la nota más grave del rango definido en el objeto "preajuste" que está activo en la pista que envía los mensajes. Se puede utilizar para controlar determinadas notas de voces de percusión dentro de un kit.

Aquí se muestra un ejemplo de un mensaje de afinación maestra para la SW1000XG. El valor se divide en cuatro bytes y cada uno de ellos maneja 4 bits de valores:

Zano offer 1024 Provide as such to temperate using and to as A Sectors matchaive message (2, 63, 19, 62, 6000, 90, (val.12, 4), (val.44), (val.44), val.41, F7 Otro ejemplo, ahora el nivel de retorno de la reverberación, para un sintetizador Yamaha AN1x. El operador "OR" (simbolizado con "|") se utiliza para combinar el valor hexadecimal 10 (indica el mensaje de parámetro) con un identificador de dispositivo de 4 bits:



F0,43,10|[id:4],5C,10,00,41,[val],F7

Secuencias

Las secuencias son objetos que tienen una línea temporal. Hay cuatro tipos diferentes de secuencias: de arreglos, de sonidos, de notas y de curvas.

Las secuencias contienen varios tipos de eventos que sitúan los datos en la línea temporal. Los arreglos suman al uso de las pistas el manejo de algunos tipos de eventos. Los sonidos adicionalmente contienen muestras con uno o más canales de audio.

Para cada tipo de secuencia hay un editor dedicado. Estos editores comparten algunas de las características que se describen en las siguientes páginas:

Editores

Barras de herramientas

Los detalles acerca de las porpiedades de las secuencias y sus editores se describen en las páginas:

Arreglos

Sonido

Secuencias de notas

Secuencias de curvas

Editores

Cuando entra en un objeto de secuencia desde la ventana del navegador se abre una página de editor en lugar de la página del navegador de objetos normal. Por regla general entra en un arreglo y accede a las secuencias de sonidos, de notas y de curvas de las pistas del editor de arreglos. Puede acceder a los editores de esas secuencias, bien a través del editor integrado, bien abriendo una ventana de edición separada. Todos los objetos de secuencias de sonidos, notas y curvas creados en el editor de arreglos se sitúan bajo el objeto del arreglo en el proyecto.



Muchos de los controles del editor se pueden activar utilizando atajos de teclado y algunas de las herramientas tienen funciones alternativas cuando se usan combinadas con algunas teclas. Cuando se activa el botón "Help" (ayuda) en la parte superior de la ventana, al posicionar el cursor del ratón sobre algún control se abrirá una descripción con consejos sobre los atajos de teclado y las combinaciones de teclado y ratón para esa función.

Una carácterística común de los editores es que cualquier acción de arrastre se puede abortar haciendo click sobre el botón derecho del ratón antes de soltar el botón izquierdo. Esto se aplica al arrastre de objetos, editando o utilizando el zoom con las herramientas de edición, arrastrando mandos de valores, arrastrando deslizadores del mezclador y redimensionando paneles en el editor. Abortar una acción con el botón derecho del ratón deshará el efecto de la operación de arrastre y regresará al estado anterior al inicio de la acción. Si la acción abortada fué la edición de una secuencia, la edición se puede restaurar utilizando el comando de edición "redo" (rehacer).

Línea temporal



La región de la regla de la línea temporal, en la zona superior del editor, muestra las etiquetas y la rejilla indicando la posición y la resolución del rango aumentado o disminuído de la línea temporal. La regla también muestra un "manipulador" para el cursor de reproducción y las barras móviles de selección de rangos de segmento (segment), pinchazo (punch) y bucle (loop). Si el editor muestra una secuencia de sonidos, notas o curvas que se ha abierto desde un evento de secuencia desde el editor de arreglos, la resolución de la línea temporal se ajustará a la línea temporal del arreglo, así como el cursor de reproducción y los ajustes de pincahzo y bucle. Sólo el segmento de selección es independiente del arreglo.



La parte de la línea temporal de la secuencia que sobrepasa el rango del evento de secuencia, se representa con un color de fondo más oscuro.

Utilice los cuatro botones "C", "S", "P" y "L" o el menú de contexto de la regla para selecciónar los modos de edición de <u>Cursor</u>, <u>Segmento</u>, <u>Pinchazo</u> (punch) o bucle (<u>L</u>oop). El modo de edición determina cual de los cuatro modos se dibuja por encima y a cual afecta cuando haga clikc y arrastre sobre la regla. Por ejemplo, la barra de bucle puede estar solapada con la barra de pinchazo, en ese caso, necesitará seleccionar el modo de edición de bucle para poder habilitar la selección del rango de bucle.

Coloque la posición del cursor de reproducción arrastrándolo mediante el manipulador o haciendo click y arrastrándolo sobre la regla en el modo de edición del cursor. Si está en marcha la reproducción al hacer click se detendrá. Si hace doble click iniciará la reproducción de nuevo.

Los rangos de segmento, pinchazo y bucle se muestran como barras con manipuladores en los bordes. Arrastre la parte superior de la barra para mover el rango completo, o arrastre los manipuladores para redimensionarlo. Si hace click con el botón derecho del ratón sobre la línea temporal puede también ajustar los rangos con el menú de contexto.

La barra de segmento sólo se muestra si se ha seleccionado un segmento. El segmento se marca con una cortina traslúcida que se dibuja sobre todas las regiones que tienen una línea temporal.

La aparición de la barra de pinchazo depende de si se han activado o no las marcas de inicio (punch in) y de final de pinchazo (punch out). Si sólo está activado uno de los botones de inicio o de final de pinchazo la barra se extiende hasta el borde de la línea temporal para indicar que la grabación ni se inciará ni se detendrá. Cuando el modo de grabación no está activado ni se han habilitado los puntos de inicio y de fin de pinchazo, la intensidad del color de la barra de pinchazo disminuye.

Cuando se activa el modo de grabación las áreas que están afectadas por la grabación, como las pistas activadas para grabación, se dibujan en color rojo.

Si no se ha activado el bucle, el color de la barra de bucle disminuye. Cuando se activa el modo de bucle, el rango se marca con un color de fondo más brillante en todas las regiones que tienen una línea temporal.

Manejo del zoom

Cerca de la zona inferior de la mayoría de los editores hay una barra de desplazamiento de la región de línea temporal. El editor de secuencias integrado en la ventana del editor de arreglos no tiene barra de desplazamiento porque es solidario con la línea temporal del editor de arreglos.



En el lado derecho de la barra de desplazamiento se encuentran dos botones para ajustar el zoom del segmento seleccionado o de toda la secuencia. La barra de desplazamiento indica la posición y el tamaño del rango visualizado en relación al rango completo de la secuencia. Pulsando el botón de la flecha derecha de la barra

de desplazamiento le permite desplazar pasos más allá del final de la secuencia, de modo que las herramientas le permitan agregar nuevo contenido al final de la misma. El último control en esta región es el deslizador del zoom. Arrastrando este control se aumentará o se disminuirá el zoom en función de la posición del cursor de reproducción. Como puede haber un rango muy amplio entre el zoom máximo y el mínimo, el deslizador sólo cubre un rango limitado. Cuando suelta el deslizador del zoom, el manipulador regresará a su posición central. Puede arrastrar de nuevo el control del zoom para acercar o alejar.

Los editores de arreglos, sonidos, pianola y mapas de percusiones soportan también zoom vertical. Estos editores tienen una barra de desplazamiento y un deslizador de zoom verticales en el borde derecho de la ventana. El editor de pianola tiene dos botones de zoom en lugar de un deslizador ya que para este editor sólo hay algunos niveles de zoom. El zoom y el desplazamiento se pueden realizar también con las herramientas de zoom del editor y con atajos de teclado. Si utiliza las teclas de las flechas de cursor para navegar por la selección de eventos desplazará la línea temporal si cambia el foco a un evento fuera del

rango mostrado. Las combinaciones de las teclas "Shift" (activación temporal de mayúsculas), "Ctrl." y "Alt." activarán de forma temporal las herramientas de zoom horizontal, zoom vertical o zoom horizontal/vertical. Una vez soltadas las teclas, la herramienta seleccionada previamente se activará de nuevo. Las herramientas de deslizamiento y de zoom se pueden seleccionar permamentemente desde la barra de herramientas.

Manteniendo pulsadas las teclas "Shift" y "Alt." al mismo tiempo, se activará la herramienta de desplazamiento, lo que le permitirá hacer click y arrastrar la zona de la línea temporal mostrada. Pulsando "Ctrl." y "Shift" se activa la herramienta de zoom vertical, "Ctrl." y "Alt." activan la herramienta de zoom horizontal y "Ctrl.", "Shift" y "Alt." la herramienta de zoom horizontal/vertical. Haciendo click con el botón izquierdo del ratón y arrastrándolo sobre la línea temporal hará zoom para acercar o alejar, centrado en el punto en el que hizo click.

La rueda del ratón también se puede utilizar para desplazar y para hacer zoom. La acción por defecto de la rueda del ratón es el desplazamiento vertical. Manteniendo pulsada la tecla "Shift" se desplazará la línea temporal. Esto funciona con la mayoría de las herramientas. Si mantiene pulsadas las teclas para activar las herramientas de zoom la rueda del ratón se puede utilizar para hacer zoom como alternativa al click con el botón izquierdo y el arrastre del cursor del ratón. El zoom con la rueda del ratón se centra alrededor de la posición del cursor del ratón.

Selección

Puede utilizar dos métodos de selección distintos en la barra temporal. Puede seleccionar los eventos directamente o puede seleccionar un segmento de la línea temporal. En los arreglos también puede enfocar una pista cuando no hay selecciones de eventos o segmentos.

Las selecciones se pueden llevar a cabo con el ratón o con atajos de teclado. Las acciones de edición se aplicarán sólo a los elementos seleccionados. El estado de la selección de eventos y de los contenidos del portapapeles determinan qué comandos están disponibles en el menú de edición y en los menús de contexto del editor.

Las selecciones de eventos con el ratón se pueden hacer utilizando las herramientas de selección y de lápiz. Haciendo clikc sobre una zona vacía con la herramienta de selección inicializará todas las selecciones. Haciendo click sobre un evento no seleccionado, se seleccionará este evento pero se desactivará la selección del resto. Si hace click sobre un evento previamente seleccionado, este permanecerá seleccionado, pero el resto quedarán deseleccionados cuando suelte el botón. Podrá hacer click sobre selecciones múltiples de eventos y arrastrarlos a una posición nueva. Pulsando la tecla "Ctrl." y haciendo click sobre un evento modificará la selección de ese evento y mantendrá la selección del resto.

Haciendo click sobre una zona vacía con la herramienta de selección se iniciará una zona de selección sombreada. Cuando se suelta el botón del ratón, todos los eventos que se encuentren dentro de la zona sombreada quedarán seleccionados. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras inicia una selección no importa si hace click sobre una zona vacía o sobre un evento. La tecla "Shift" preservará selecciones anteriores de eventos y se podrán modificar también con la herramienta del lápiz.

La selección de segmentos se puede hacer arrastrando la herramienta de segmento o arrastrando el ratón en la regla de la línea temporal, si se ha seleccionado el modo de edición de segmentos. Pulse "Ctrl." y "A" para seleccionar todos los eventos de la secuencia. Pulse "J" o "Alt." y "J" para ajustar la selección del segmento a los marcadores que rodean al cursor de reproducción. Presione "Shift" y "J" para mover los bordes de inicio o de fin del segmento de selección hacia la posición del cursor de reproducción. Presione las flechas del cursor para mover el foco de la pista o de los eventos seleccionados al evento o pista más cercano.



Portatpapeles

Además del portapapeles de objetos utilizado en las ventanas del navegador de listas, hay un portapapeles de secuencias al que se accede desde los editores a través de los menús "Edit" o de contexto. El portapapeles de secuencia puede almacenar eventos, segmentos, pistas y muestras del canal de sonido.

Cuando pega una selección de eventos que ha copiado o cortado previamente al portapapeles, se insertan al inicio del segmento de selección actual o, si no hay segmento de selección, en la posición del cursor de reproducción. Cuando copia eventos de pistas en el editor de arreglos, los eventos se almacenan con una compensación de pista relativa a la pista enfocada. Por tanto, puede copiar los eventos en otras pistas moviendo el foco antes de pegar.

Cortar y pegar una selección de eventos no modificará la posición de los demás eventos de la secuencia. Utilice un segmento de selección para cortar o copiar segmentos completos y todos los eventos incluídos. Los eventos se dividirán si sobrepasan los bordes del segmento de selección. Pegar un segmento del portapapeles lo insertará el en el segmento de selección actual o en la posición del cursor de reproducción. Los eventos existentes que sobrepasen los márgenes de la zona de inserción se dividirán y la última parte será desplazada al final del segmento insertado.

Historial de edición

Las acciones de edición se van registrando en una lista de histórico para cada objeto de secuencia. Los botones de la barra de herramientas "undo" (deshacer) y "redo" (rehacer) y los atajos de teclado "Ctrl Z" y "Ctrl Y" irán un paso hacia atrás o hacia adelante en el histórico. El número máximo de acciones registradas se puede definir el el diálogo de configuración de preferencias.

Algunas acciones de edición del editor de arreglos afectan a los arreglos y a otras secuencias. Los cambios realizados en las otras secuencias se registran en el histórico de esas secuencias. La acción de deshacer en el editor de arreglos también deshará las acciones de edición en las secuencias relacionadas, suponiendo que no se hayan realizado cambios directamente sobre esas secuencias desde sus propios editores.

Tenga en cuenta que los cambios que sólo afectan a la organización visual no se registrarán en el histórico de edición. Esto incluye minimizar y ocultar líneas y grupos de pistas, redimensionado de pistas o de canales de sonido, zoom y desplazamiento.

Barras de herramientas

Esta sección describe los elementos de las barras de herramientas por defecto para la edición y el transporte. Hay algunas diferencias mínimas en la organización de las barras de herramientas para los distintos editores, que se describirán en las siguientes páginas para cada editor en concreto.

La barra de transporte sólo aparece en los editores de arreglos y maestro de sonidos, ya que las secuencias de sonidos, notas y curvas situadas en las pistas se controlan por el transporte del editor de arreglos.



Se pueden personalizar los elementos de las barras de herramientas si, por ejemplo, desea eliminar elementos que no necesita o si prefiere unir las barras de edición y transporte en una sola barra de herramientas. Puede leer más acerca de esto en el editor de perfiles.

Barra de edición

Edi Vev 90 3 3 0 0 0 0 4 2/4 31% 1 1/4 3 1/4 0%

Los comandos disponibles en el menú de edición dependen del tipo de secuencia que se esté editando. Los primeros comandos afectan a la selección de eventos y segmentos, seguidos por los comandos del portapapeles. El menú de edición del editor de arreglos tiene además comandos de portapapeles para las pistas. La mayoría de los comandos del menú de edición se encuentran disponibles en los menús de contexto de los editores de eventos y de pistas.

En la parte superior del menú de vista hay una lista de perfiles compatibles con el editor, de entre los cuales podrá elegir el que desea utilizar. Pulse la tecla "F8" o "Mayúsculas+F8" para cambiar el perfil de forma secuencial de entre los disponibles. En los editores de arreglos y de sonido maestro puede seleccionar la opción de "desplazamiento automático" para hacer que Podium desplace la línea temporal ampliada por el zoom cuando el cursor de reproducción se mueva fuera del área visible. También hay comandos para mostrar los diálogos de propiedades de las secuencias y del perfil actual. Finalmente existen submenús de vista y configuración similares a los que se encuentran en la página del navegador de proyectos.

A continuación están los botones "undo" (deshacer) y "redo" (rehacer). Normalmente se muestran con menor intensidad si no hay pasos para deshacer o rehacer. Si coloca el cursor del ratón sobre alguno de ellos podrá ver un mensaje emergente que le indicará una descripción de las acciónes disponibles para deshacer o rehacer. Pulse las teclas "Ctrl.+Z" para deshacer y "Ctrl.+Y" para rehacer.

A continuación hay una serie de botones de herramientas que determinan la funcionalidad principal del ratón cuando se editan secuencias. Las herramientas incluídas por defecto en el perfil del editor son: seleccionar, segmento, lápiz, borrador, escarpelo, deslizar y zoom x/y. La mayoría de las acciones que se pueden realizar con una determinada herramienta se pueden ejecutar también con otras herramientas utilizando acciones alternativas de teclado o ratón. Seleccionar una herramienta para un propósito concreto puede aumentar la velocidad de edición en algunas situaciones. Pulse las teclas "D" o "F" para alternar la selección de la herramienta en uso de entre las disponibles en ese momento. Las herramientas se pueden seleccionar también desde el menú de contexto en el editor de la línea temporal.

El campo del cursor del ratón muestra la posición temporal cuando el cursor del ratón se posiciona dentro de la línea temporal. El tiempo se muestra con la subdivisión de tiempo del valor de cuantización del editor. Si está activada la función de bloqueo de cuantización, se muestra la posición cuantizada. Si no está activada esta función mostrará un valor en porcentaje dentro de un rango que varía entre -50 y +50. Esto indica lo lejos que está el cursor de la posición de cuantización (hacia la izquierda o hacia la derecha).

Los dos botones siguientes son el botón de menú para seleccionar la opción de cuantización y el botón de

bloqueo de cuantización (snap) que también muestra el valor de cuantización seleccionado en ese momento. El menú de cuantización permite seleccionar resoluciones desde un compás completo hasta 1/128 de negra. La cuantización por compás dependerá del valor de compás seleccionado en la línea temporal. El menú de cuantización permite seleccionar también variaciones de tresillo y puntillo de los valores cuantizados. Pulse las teclas "Mayúscula+D" o "Mayúscula+F" para alternar el valor de cuantización a través de los que haya disponibles. Puse la tecla "T" para activar o desactivar el modo de cuantización.

Finalmente se encuentra un campo que muestra los tiempos de inicio y de final del segmento de selección. Los tiempos se muestran con la subdivisión del valor de cuantización.

Barra de transporte



El botón con el símbolo de "encendido/apagado" se utiliza para activar la monitorización del arreglo. Cuando está activado se cargan los plugins y s activa cualquier mapeo de audio y MIDI asignado. Tenga en cuenta que la monitorización no se desactiva si abandona el editor. Sólo puede haber un arreglo activo, por ello si inicia en el editor otro arreglo y activa la monitorización el arreglo anterior se desactivará. Pulse las teclas "mayúsculas+espacio" para activar la monitorización.

A continuación se encuentran los botones de parada (stop), reproducción (play), grabación (record) y metrónomo. Si pulsa el botón de grabación el arreglo se preparará para grabar. La grabación comenzará en el momento en que se pulse el botón de reproducción. Pulse la tecla de espacio para iniciar o parar la reproducción. Pulse la tecla "cero" del teclado numérico para parar la reproducción. Pulse la tecla "K" o el punto decimal del teclado numérico para activar/desactivar el modo de grabación. Pulse la tecla "U" para activar el metrónomo.

El siguiente campo muestra la posición del cursor de reproducción. Si la resolución de tiempo del arreglo se basa en el compás el tiempo se mostrará en compases y partes, seguido de un medidor horizontal que muestra la posición del cursor dentro del compás actual. Si la resolución del arreglo es lineal, se muestra el tiempo como "horas:minutos:segundos,centésimas".

El siguiente campo muestra el compás y el tempo en la posición del cursor de reproducción. Haciendo doble click sobre este campo se abrirá un diálogo de propiedades para el último evento de tempo antes de la posición del cursor. Si no hay ningún evento de tempo, se creará uno nuevo al inicio del arreglo. Tenga en cuenta que, como los eventos de tempo se pueden configurar con los ajustes de compás y tempo, el compás o el tempo mostrados pueden haber sido ajustados por medio de un evento de tempo previo al que se encuentra en la posición del cursor.

El botón de bucle y los dos botones de entrada/salida de pinchazo activan sus respectivos rangos mostrados en los campos adyacentes. Los tiempos de inicio y de final de los rangos de bucle o de pinchazo se muestran con la subdivisión de compás que está activa en los puntos de incio/final. Pulse la letra "L" para activar/desactivar el modo de bucle. Pulse las teclas "I" u "O" para activar o desactivar los modos de entrada/salida de pinchazo.

El indicador de CPU muestra el porcentaje de potencia CPU que está siendo utilizada por el motor de audio para procesar los plugins y los flujos de sonido hacia los adaptadores de audio. El porcentaje se muestra también en el fondo como una barra vertical. Cuando el uso de CPU alcanza el 100% el color de la barra se muestra en rojo y regresa lentamente a su color normal cuando el uso de la CPU está por debajo del 100%. Cuando el uso de CPU alcanza el 100% significa que el procesado no se puede completar en el tiempo requerido por el controlador del adapatador de audio, y esto provoca "clicks" y pérdidas de sonido en la salida de audio. Cuando se detecta una sobrecarga el fondo del indicador de CPU permanecerá en color rojo. Puede ser una indicación útil si una grabación se ha realizado sin pérdidas de sonido. Haciendo click sobre el indicador se restaurará el color de fondo normal (se quitará el color rojo).

El último elemento es el indicador de entrada/salida MIDI. La parte superior se ilumina cuando se reciben datos MIDI desde cualquiera de las entradas MIDI configuradas. La parte inferior se ilumina cuando se envían datos MIDI por cualquiera de las salidas MIDI configuradas.

Arreglos

Un arreglo consta de pistas a las que se asignan dispositivos de entrada, salida, efectos e instrumentos. Las pistas se organizan en jerarquías a través de las cuales se enruta el sonido. En las líneas temporales de las pistas se pueden situar las secuencias de sonidos, notas y curvas como eventos de secuencia.

Los sonidos colocarán su señal en la ruta de audio de la pista. Las secuencias de notas y de curvas controlarán los mapeos de dispositivos asignados a las pistas. Se pueden crear secuencias de eventos manualmente utilizando las herramientas del editor o grabando a través de los mapeos de MIDI y de audio asignados a las pistas.



Se puede acceder a los editores de secuencias de sonidos, notas y curvas seleccionando los eventos de secuencia de las pistas. Puede utilizar el editor de secuencias integrado o puede abrir ventanas de edición nuevas.

Los eventos de secuencia de notas y de curvas no tienen propiedades de dispositivo específicas. Las secuencias de curvas envían valores relativos que son convertidos a valores reales utilizando los objetos de parámetros asignados a las pistas. Esto permite reutilizar las secuencias de notas y de curvas con mapeos de dispositivos y parámetros distintos.

Propiedades de los arreglos

lew arrangement		
Time resolution	signature-tempo) rate)	
Sample rate	44100 Hz	~

Cuando crea un nuevo arreglo puede elegir entre utilizar la resolución musical (compas/tempo) o la resolución lineal (sample rate; estimación de muestras). Si cree que va a trabajar con material no musical o prefiere trabajar sin las restricciones de los compases, elija la rsolución no lineal. Si va a utilizar audio en su arreglo, seleccione el "sample rate" que desee utilizar con su adapatador de audio. Si utiliza fuentes con señal monofónica los ajustes de panorama definen la ganancia aplicada a la señal monofónica cuando se dirige a alguno de los canales de una salida estéreofónica. El valor indicado en dB (decibelios) es la cantidad de señal mono que será aplicada cuando el control de panorama esté completamente centrado. El nivel de señal disminuirá hacia 0 dB cuando el panorama esté completamente a la izquierda o a la derecha. Para la producción musical, un valor de -3 dB suele ser el apropiado. Sin este volcado central el oído humano percibirá una señal panoramizada de lado a lado con un nivel algo más intenso en el centro.

Editor de arreglos

New project New anangement	1				Hop (H _ 8)
. ta . ver 000	<u>></u> ><<	3	1 br		
1	0000	*	2	3	4
6.15 90 hours		ALL MARKEN			
Matter CO	Master PENED	New anongeneral Master unit	and the second diversion of	and the state of t	a fill testerman
ret	1+2.Analog MF (1)				
Map: 1+2 Analog MF (1) 5	0an 0.0048 C	NoT Announ ME (1)			
Preset	E 1 Analog M/ (1)		-		-
Paran:	Gan D.00 dB (CA		and the second second		
Meder Manager	Contraction Contraction	Augus Insuet			
Gan 0.00.08 (;)	E Agertment	and sold			
ran ×(13)	Makanan EDURA	Machanton			
New anangement Master	· Nodukton				
	Level BIDDED				
	C. Lane	1			
	v005c inset	v095c inast			
	🖡 v055c inset				
	2 Organic Age	PARTY ANSAU TRACK CAR	CI IFICE INCOME SPACE	LINE CAR AREA AND	VICTOR OF PROCEEDING AND INCOME.
	E Assoviet 02 Inset				
	Temple of the Ancestors				
	But 1 Return	A PROPERTY OF			
		22 25 27 25 2			27.110 You West West
		E al about a la la la			
		24,323,244,333			
		A THERE AND			
Monr					It It I I I I I I I I I I I I I I I I I
DELLA	A 1 1	44 0	10 00	200200 000	
		1000		0 1/4 0%	0 1

La organización por defecto del editor de arreglos es, de arriba a abajo, la siguiente:

• Barra de herramientas de edición, regla de la línea temporal, región de marcadores, región de compás y tempo, región de pistas, mezclador y barra de herramientas de transporte.

La parte principal del editor de arreglos es la región de pistas. En el margen izquierdo se encuentra el inspector de pistas que muestra las propiedades de la pista enfocada. En el borde inferior se encuentra un editor integrado dimensionable que muestra el editor para el evento de secuencia seleccionado. Tanto el inspector de pistas como el editor integrado y el mezclador se pueden ocultar para optimizar el espacio disponible cuando se están arreglando los eventos en las pistas. Puede obtener más información sobre cómo trabajar con las pistas, el inspector de pistas y el mezclador en el capítulo "Arreglos (Arranging)".

La altura de las pistas que no están ni minimizadas ni ocultas se puede definir mediante una combinación de la posición del deslizador de zoom vertical y de la escala de altura de cada una de las pistas. Por defecto el deslizador de zoom está ajustado para mostrar diez pistas en una escala de altura normal. Arrastre el deslizador del zoom para escalar la altura de todas las pistas. La escala de altura relativa de una pista se puede ajustar arrastrando el borde inferior o utilizando las herramientas de zoom de la cabecera de la pista.

Marcadores

Marker Prope	rties	
Marker game		
	QK	Gancel

Los eventos de marcadores se pueden utilizar para identificar y dividir secciones de la línea temporal del arreglo. Se muestran como etiquetas donde el borde izquierdo está alineado con la posición temporal del evento. El nombre del marcador situado en o



antes del inicio de la zona ampliada de la línea temporal se muestra en el borde izquierdo de la región.

Para insertar nuevos eventos de marcadores, hacer doble click con la herramienta de selección o click con el lápiz sobre una zona en blanco de la línea temporal. Utilice el escarpelo si la etiqueta de un marcador anterior se superpone a la posición donde desea insertar el nuevo evento.

Si ha seleccionado un evento de marcador, pulse las teclas de cursor izquierda/derecha para navegar por los eventos de marcadores. Pulse las teclas "Ctrl+izquierda" o "Ctrl+derecha" para mover los eventos seleccionados por pasos según el valor de cuantización. Pulse las teclas "Entrar" o "Intro" para abrir el diálogo de propiedades del marcador seleccionado. Pulse las teclas "7" u "8" del pad numérico para mover el cursor de reproducción al marcador anterior o al siguiente, o al borde del anterior o del siguiente segmento de selección, rango de pinchazo o rango de bucle, según sea el primero que haya. Pulse las teclas "Alt+J", "Alt+K" o "Alt+L" para ajustar los rangos de segmento, de pinchazo o de bucle entre los dos marcadores que se encuentren a un lado y a otro del cursor de reporducción. Estos rangos también se pueden ajustar con el menú de contexto de los eventos de marcadores.

Compás y Tempo



Los arreglos creados con resolución musical utilizan los eventos de tempo para definir los cambios de compás y de tempo en la línea temporal. Los eventos de tempo se muestran y se editan de manera similar a los eventos marcadores. Los valores de compás y tempo que están activos en el inicio de la zona ampliada de la línea temporal se muestran en el borde izquierdo de la región.

Como alternativa para editar los eventos de tempo en la línea temporal, puede hacer doble click sobre el indicador de tempo de la barra de herramientas de transporte para acceder a las propiedades del último evento situado antes de la posición actual del cursor de reproducción.

Si un evento de tempo con cambio de compás no se ha situado en una línea de compás, el cambio tendrá efecto en el siguiente compás. Las divisiones de compás y de parte de compás se visualizan con números mostrados en la regla de la línea temporal y mediante líneas verticales dibujadas en el editor.

Si tiene cualquier evento de sonido en las pistas e inserta un cambio de tempo debe tener en cuenta que la forma de onda mostrada dentro de los eventos se comprimirá o se expandirá en consecuencia. Los sonidos se reporducen con la tasa de muestras (sample rate) del editor, por tanto los cambios de tempo hacen que las formas de onda se ajusten a las posiciones de compás/parte. Si ha arrastrado un objeto de sonido a una pista, el evento será redimensionado de manera que todo el sonido continúe reproduciendose. Si ha redimensionado el evento de sonido o lo ha creado con la herramienta de lápiz no se modificará el tamaño del evento ya que el tamaño del evento será bloqueado a las posiciones de compás/parte.

Sonido

Podium soporta ficheros de audio con resoluciones de punto fijo entre 8 y 32 bits, así como resoluciones de coma flotante de 32/64 bits. También soporta formatos de fichero con extensión multicanal, lo que permite usar configuraciones de audio hasta 10.1 altavoces o 32 canales monofónicos.

Cuando se trabaja con ficheros grandes no se pueden cargar de una sóla vez todos los datos de la onda en la memoria. Podium sólo carga los datos de onda que necesita, es decir, cuando se reproducen o cuando se utiliza el zoom al editarlos.



Cuando la forma de onda se muestra reducida, Podium utiliza una miniatura de la onda, lo que requiere mucha menos memoria que los datos reales, mientras porporciona una representación gráfica aproximada de la misma. Esta miniatura se guarda en un fichero con el mismo nombre que el de la onda real, pero con la extensión ".mini" en lugar de ".wav". Después de importar un fichero de sonido que aún no tiene su homólogo mini, Podium comenzará a crear la miniatura mediante un proceso en segundo plano. Por tanto, cuando importe un fichero de sonido, no tendrá que esperar a que la miniatura haya sido creada. Como consecuencia de este proceso, si abre el editor de un sonido creado o importado recientemente, puede ver el texto "Profiling waveform..." (creando forma de onda...) en la esquina superior izquierda de la pantalla mientras se va visualizando gradualmente. Este proceso no impide reproducir o ampliar la forma de onda, en cuyo caso, las muestras de la forma de onda real en algún punto podrán ser visualizadas.

Cuando graba audio o edita ondas con el editor de sonidos los cambios se almacenan en archivos temporales. Los archivos originales no serán modificados hasta que elija guardar el sonido. La localización de la carpeta para los ficheros temporales se puede indicar en el diálogo de configuración de preferencias. Si un sonido hace referencia a un fichero que no se puede localizar, el icono del objeto de sonido mostrado en las ventanas del navegador y de la lista se mostrará en rojo.

ound Proper	ties				
Sound game					
Song B Max		_			
Filename			Relative to	project path	Reink <u>Fi</u> le
Song 8 Mix was	r.				
Format			Channels/Sp	peaker configu	ration
Sample rate	44100	Hz	Opannels		2
Bt resolution	32-bit floating p	oint M	Speaker	Stereo	~
Wave data			₹ FL	FLC FC	FRC FR
Length	5292000	samples			
	120	seconds			
			BL	HR.	BR

Propiedades del sonido

Si el objeto de sonido se ha creado importando un fichero de audio, el campo de nombre de fichero muestra la carpeta y el nombre del fichero referenciado. Si el objeto de sonido se ha creado como nuevo objeto en el proyecto, inicialmente no está enlazado a ningún archivo. Cuando guarda el fichero del proyecto, a todos los sonidos no guardados se les asignan nombres de archivo basados en los nombres de los objetos de sonido y se guardan en la misma carpeta del proyecto. También puede utilizar el menú de fichero del editor de sonidos para guardar el archivo con cualquier otro nombre y en otra carpeta distinta.

El fichero de proyecto de Podium sólo guarda los objetos de sonido como una referencia al fichero de sonido. Todos los cambios especificados en el diálogo de propiedades del sonido, junto con los datos de sonido y cualquier evento de marcadores se guardan en el fichero de sonido. De este modo, cuando abre un proyecto al que le fallan la localización de los ficheros de sonido referenciados, el diálogo de propiedades mostrará los valores por defecto y un fodo rojo en el campo del nombre de fichero. El botón "relink file" (reenlazar fichero) abre un diálogo de fichero que permite reenlazar el objeto de sonido a un fichero.

Si el fichero de sonido se encuentra en la misma carpeta que el fichero de proyecto, se puede seleccionar la opción "relative to projetc path" (ruta relativa al proyecto). Esto almacenará el nombre del fichero de sonido con una referencia de ruta relativa en el fichero del proyecto, lo que le permitirá mover la carpeta del proyecto junto con los ficheros de sonido a otro sitio sin romper los enlaces a los sonidos de ficheros.

La caja-combo de altavoces se puede utilizar para ajustar las opciones de configuraciones comunes de canales y altavoces de mono, estéreo o surround. Puede crear ajustes personalizados seleccionando altavoces individuales o ajustando el número de canales. Las selecciones de las localizaciones de los altavoces son opcionales. Puede elegir asignar todos los canales como mono eliminando las selecciones de todas las cajas de verificación e introduciendo el número de canales mono.

Cambiar la resolución de bits, la longitud de onda o la configuración de canales/altavoces convertirán los datos de la onda en cuanto se acepten los cambios haciendo clik sobre el botón "OK" del diálogo. Esta acción reiniciará el histórico de la edición de sonido. El fichero de sonido no se verá afectado hasta que elija guardar el sonido.



Editor de sonido

El editor de sonido muestra los canales individuales de la muestra de sonido. Los canales se identifican con etiquetas en las cabeceras de cada canal. Si el sonido utiliza una configuración de altavoces surround, se dibujarán miniaturas de altavoces debajo de las etiquetas de canal.

Si accedió al objeto de sonido desde el navegador en lugar de hacerlo a través del arreglo, se abrirá en un editor de sonidos maestro. En comparación con el editor esclavo utilizado en el arreglo, el editor maestro permite marcadores de región, barra de transporte y ajustes de pinchazo y bucle para ese sonido. Puede leer más acerca de los marcadores en el capítulo de "Arreglos" (Arrangements). Los eventos de marcadores se guardan en el fichero de onda como una lista de entradas, de manera que los marcadores se encuentren disponibles si edita el sonido en otro editor. Los ajustes de pinchazo y bucle se guardan en el fichero del proyecto de Podium.

La barra de herramientas del editor difiere muy poco de las barras de herramientas de otros editores. Hay un botón de menú de fichero adicional con comandos para guardar el fichero de sonido. Pulsando el botón de zoom de partícula, al lado de los botones de herramientas se ajustará el zoom de la línea temporal de manera que cada pixel cubra una muestra.

Esto es útil para hacer ediciones de precisión de la forma de onda con la herramienta del lápiz. La herramienta de lápiz se utiliza habitualmente para eliminar clicks indeseados durante las grabaciones. Para dibujar silencios puede utilizar también la herramienta del borrador.

Cuando ha selecionado un segmento puede acceder a varios comandos de edición, tanto desde el menú de edición como desde el menú contextual. Utilice las herramientas de selección de segmentos para crear un segmento de selección. Al arrastrar los manipuladores del segmento en la regla de la línea temporal se ajustará el segmento de selección.

Haciendo click sobre la cabecera de los canales cambiará la selección de los mismos. La cortina que se dibuja en un segmento de selección sólo aparecerá en los canales seleccionados. Cuando realice una edición en un segmento de selección solo se verán afectados los canales seleccionados. Esto permite, por ejemplo, copiar muestras de un canal, cambiar la selección de canales y pegar en otro canal distinto.

La barra de desplazmiento y el deslizador de zoom verticales controlan el rango de amplitud de la forma de onda mostrada dentro de todas las líneas de los canales. Para modificar la altura relativa de las líneas individuales de cada canal puede utilizar las herramientas de zoom "Y" o zoom "x/y". Haga click y arrastre sobre la cabecera de los canales para aumentar su altura relativa con respecto a los otros canales. La altura de los demás canales disminuirá para que todos queden visualizados dentro del editor.

Secuencias de notas

Las secuencias de notas contienen eventos de nota. Las propiedades de cada evento de nota son: tiempo de inicio, duración, número de tecla y velocidades de ataque y relajación. Estas propiedades se definen de acuerdo a la especificación MIDI, por tanto los números de tecla y las velocidades son valores en el rango que va desde 0 hasta 127.

Las secuencias de notas se sitúan en las pistas de un arreglo como eventos de secuencia. Se utilizará el mapeo de dispositivo que se encuentre activo en la pista para reproducirlas y para escuchar las notas seleccionadas o modificadas en el editor.



Cuando accede a un evento de secuencia de notas en una pista se puede abrir como editor de pianola estándar o como editor de percusiones dedicado, dependiendo del preajuste activo en la pista.



Editor de pianola

El editor de pianola muestra cada evento de nota como una barra coloreada en función de la velocidad de ataque de la misma. La graduación del color se puede definir en el diálogo de ajustes de colores. La altura de las teclas se puede ajustar con la herramienta de zoom, utilizando los botones +/- que se encuentran debajo de la barra de desplazamiento vertical.

El fondo está perfilado con las notas de las demás secuencias del arreglo. La opacidad de este perfilado se puede definir en las propiedades del editor de perfiles.



Con la herramienta de selección puede hacer doble click sobre una zona vacía para crear un nuevo

evento de nota. La nueva nota tendrá valores por defecto y una duración ajustada al valor de bloqueo de la cuantización del editor.

Cuando utilice el lápiz para crear un evento nuevo, se tomarán las propiedades de velocidad y duración de un evento que se encuentre previamente seleccionado. El tiempo de inicio de la nota será bloqueado si se ha activado el bloqueo de la cuantización.

Se puede establecer la duración de la nota arrastrando el ratón antes de liberar el botón. Con la herramienta de lápiz puede arrastrar el inicio o el final de los eventos haciendo click y arrastrando sobre los bordes del evento. Alternativamente se puede ajustar la duración de un evento manteniendo pulsada la tecla "Alt." mientras hace click y arrastra el ratón sobre cualquier parte del mismo. El ajuste de la duración de la tecla "Alt." también funciona con la herramienta de selección.

Cuando arrastra algún evento, la acción por defecto es moverlo. Manteniendo pulsada la tecla "Ctrl." después de iniciar la opearción de arrastre se creará una copia del evento en lugar de moverlo. Pulsar la tecla "Shift" (Mayúsc.) permite bloquear la posición horizontal o vertical de los eventos en función de la dirección de arrastre.

Con las herramientas de selección y de lápiz puede hacer doble click sobre un evento para borrarlo. Con la herramienta de borrado el evento se elimina con un sólo click o, si mantiene pulsada la tecla "Shift" podrá iniciar el arrastre del cursor del ratón para marcar los eventos que desea eliminar.

Cuando seleccione un evento con el ratón o navegando con las teclas de cursor, el evento seleccionado será reproducido con el dispositivo mapeado en la pista. Al redimensionar un evento también se reproducirá esa nota.

Pulsar una tecla en el teclado del editor de pianola sleccionará todos los eventos que correspondan con esa tecla y se deseleccionarán los demás eventos. Manteniendo pulsada la tecla "Shift" cuando se hace click sobre una tecla se mantendrá el estado de selección de los demás eventos. Pulsando "Ctrl." mientras hace click sobre una tecla intercambia la selección de los eventos en esa nota. Haciendo click sobre las teclas se reproducirán las notas con la duración del valor de cuantización del editor.

Mantenga pulsada la tecla "Ctrl." mientras pulsa las flechas de cursor a la derecha o a la izquierda para mover los eventos seleccionados en pasos del valor de cuantización del editor. Pulsando "Ctrl." y +/ajustará la duración de las notas. Pulse "Ctrl." + arriba/abajo para trasponer semitonos. Pulsar "Ctrl." + "Shift" + arriba/abajo para trasponer octavas. Pulse las teclas +/- para ajustar las velocidades de ataque de los eventos seleccionados en pasos de 1/16. Pulse la tecla de inserción (Insert) para insertar un duplicado detrás del último evento seleccionado.

En la parte inferior del editor hay una barra horizontal que puede arrastrar para mostrar la pantalla de la velocidad de las notas. Utilizando el menú de contexto o los tres botones que se encuentran a la izquierda puede elegir editar la velocidad de ataque o de relajación y la opción de que sólo aquellos eventos que se hayan seleccionado se verán afectados cuando dibuje en la pantalla los niveles de velocidad. Cuando se activa la opción "Edit only selected objects" (editar sólo los objetos seleccionados) los eventos que no estén seleccionados se dibujarán como barras atenuadas. Esta opción es útil para la edición de una sóla nota que se solapa con otros eventos (por ejemplo en un acorde). La velocidad de cada nota se representa como una barra vertical cuya altura es el valor de la velocidad y su anchura es la duración de la nota. Haga click y arrastre el cursor del ratón para modificar la velocidad de los eventos que se encuentren debajo del mismo. Utilice la herramienta de borrador o mantenga pulsada la tecla "Alt." mientras arrastra el ratón para ajustar la velocidad por defecto a 64 (valor medio).

Editor de percusiones y baterías

Song B \ Kicks									X
Edit View	00	0	00	0.00			1/1	6	5
5	5	12	13	1.4	6	12	13	14	
Bassdrum					-				
Free									-
Snaredrum									
Tom-1						- 45			
Tom-2									
Handclap									
HH Closed									
HH Pedal									
HH Open									
									1
	52 64 52 6					.		lı	

Si el preajuste asignado a la pista es un kit de batería la secuencia de notas se abrirá en un editor de mapas de percusión y baterías en lugar de un editor de pianola. Puede leer más acerca de los preajustes de kit de batería en el capítulo "Preajustes" (presets).

El editor de baterías muestra una línea por cada asignación de tecla dentro del preajuste del kit de batería. El rango de teclas definido en las propiedades del preajuste de teclas del kit de batería determinará qué eventos de nota se mostrarán en la línea de batería. La altura de las líneas de percusión se puede ajustar en el editor de propiedades del perfil. La anchura de las cabeceras de las líneas de percusión se pueden ajustar arrastrando el borde próximo a la línea temporal.

La altura de las barras de las notas se escalan de acuerdo a la velocidad de ataque. Esto, junto con la degradación del color de los eventos de nota, proporciona una visión general sobre los progresos de la velocidad de ataque de la línea de percusión.

El editor de mapas de batería muestra las notas con una duración mínima establecida por el valor de cuantización del editor, al contrario que en el editor de pianola que muestra la duración exacta de las notas. Esto se debe a que muchas secuencias de notas importadas desde archivos MIDI o grabadas desde dispositivos de percusión MIDI utilizan duraciones de nota muy cortas. Las notas mostrdadas como una línea delgada son muy difíciles de editar. Las barras de nota en la pantalla de velocdades se dibujan con la duración exacta ya que la edición de la velocidad sólo requiere que el ratón se arrastre al inicio de la nota.

Los eventos de nota se editan del mismo modo que con el editor de pianola. Hacer click sobre las líneas de percusión para seleccionar y reproducir notas. Pulse "Ctrl." y cursor arriba/abajo para mover los eventos seleccionados a las líneas de percusión anterior o siguiente.

Tal y como se hace en el editor de pianola, puede descubrir una región de medida para editar las velocidades de los eventos. Utilizando la opción "Edit only slected events" (editar sólo los eventos seleccionados) en combinación con el click sobre la cabecera de una líena para seleccionar los eventos es una forma eficiente de editar las velocidades de una línea de percusión.

Puede arrastrar un objeto de preajuste haciendo click y arrastrando la cabecera de una línea. Esto se dirige principalmente a los dispositivos que soportan control de parámetros de teclas individuales de percusión. Puede soltar el preajuste de tecla de percusión sobre una pista de parámetro que tenga asignado un parámetro de tecla de percusión. La automatización en esa pista será por tanto enlazada al

rango de teclas definido para el preajuste de batería.

Secuencias de curvas

Las secuencias de curvas se utilizan para automatizar los parámetros de los dispositivos o del mezclador de Podium. Consisten en una serie de eventos puntuales que se conectan para formar una curva contínua.

Cada evento de punto se puede configurar como barra, línea o "spline". Un evento de punto tipo barra mantiene su valor hasta el próximo evento de punto, resultando una curva de valores escalados. Un punto de línea conecta con el siguiente con una líena recta. Un punto "spline" también conecta con el siguiente evento pero la línea se puede retorcer con los manipuladores de "spline".



Cada evento de punto define un valor relativo dentro de un rango de valores no especificado. Cuando se coloca una secuencia de curvas en una pista se establece un enlace con el objeto de parámetro asignado en la pista. Los valores relativos de la curva se convierten entonces a los valores reales del parámetro utilizando las propiedades del rango de valores de ese parámetro. Esto permite utilizar una secuencia de curvas con cualquier tipo de parámetro.

Durante la reproducción de los eventos de línea o de "spline" que controlen un parámetro del mezclador, los valores de las curvas serán calculados para cada muestra. Cuando se controlen parámetros de dispositivos MIDI o plugins se creará una serie de mensajes correspondientes al parámetro para aproximar el resultado a la curva. La densidad de estos mensajes dependerá de factores como el rango de valores del parámetro y la pendiente de la curva.



Editor de curvas

El cuerpo de la curva se representa con el rango de colores del parámetro configurado en el diálogo de ajuste de colores. Normalmente la base de la línea de la curva se encuentra en la parte inferior del editor. Si el parámetro utiliza valores positivos y negativos la base se encontrará en el valor cero (hacia el centro del editor). Este es el caso, por ejemplo, de los parámetros de panorama o de inflexión de tono (pitch bend). La opacidad del cuerpo de la curva se puede ajustar en el perfil del editor.

Los eventos de barra y de línea se muestran con manipuladores rectangulares. Los puntos de eventos de "spline" se muestran con manipuladores circulares. Los eventos seleccionados se destacan con el color de

la selección, tanto en los puntos de manipulación de eventos como en la parte del cuerpo de la curva afectada por los eventos.

El panel de la izquierda muestra la escala de valores de un parámetro. Si se selecciona un sólo evento se mostrará una caja traslúcida con el valor de ese evento cerca de su manipulador. El fondo del editor de curvas muestra un perfil de las secuencias situadas en la pista padre que pueden ser notas o formas de onda de sonidos. Esto es útil para alinear los puntos de eventos con el material original.

La herramienta de selección mantiene el comprtamiento estándar con algunas excepciones. Haga click en un área vacía y arrastre el cursor a izquierda o derecha para seleccionar todos los eventos de la línea temporal que se encuentren dentro de la zona de arrastre. Mantenga pulsada la tecla "Shift" (mayúsculas) para iniciar una marca de selección en su lugar. Haga doble click en una zona vacía para crear un nuevo evento o hágalo sobre un evento existente para borrarlo. Con la herramienta de lápiz, haga click sobre una zona vacía y arrastre el cursor para dibujar una serie de nuevos puntos de eventos. Los eventos que ya estuvieran creados serán eliminados mientras arrastre el cursor. El tipo de los nuevos eventos estará determinado por el modo de dibujo seleccionado entre los tres botones que se encuentran en el margen izquierdo o en las ocpiones del menú de contexto. El modo de dibujo "spline" creará inicialmente eventos de punto de línea, pero cuando libere el botón del ratón la curva se digitalizará como "spline". El intervalo de los nuevos eventos dependerá de la velocidad de arrastre del cursor. Puede activar el anclaje al valor de cuantización y ajustar este valor para restringir el intervalo.

Haga click sobre los eventos con la herramienta de borrado para eliminarlos. Si hace click sobre una zona vacía y arrastra el cursor del ratón, se eliminarán todos los eventos que encuentre en la dirección de arrastre, dentro de la línea temporal. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" eliminará sólo los eventos que se encuentren dentro de la marca de selección.

Los eventos de punto seleccionados se pueden transformar de tipo desde el menú de edición o desde el menú contextual.

Cuando arrastre un único evento, será arrastrado en tiempo real y su espacio quedará restringido a la zona de la línea temporal comprendida entre sus dos eventos vecinos (por la izquierda y por la derecha). Cuando arrastra selecciones múltiples de eventos no hay restricciones en la línea temporal y, si además mantiene pulsada la tecla "Ctrl.", se crearán copias cuando libere el botón del ratón. Pulse la tecla "Shift" después de comenzar el arrastre de uno o varios eventos y manténgala pulsada para bloquear la posición horizontal o vertical de los eventos en función de la dirección de arrastre.

Pulse la tecla "Alt." después de iniciar el arrastre o el dibujado de eventos y manténgala pulsada durante el proceso para ajustar los eventos al valor por defecto definido en el objeto del parámetro. Esta función es útil, por ejemplo, para inicializar las curvas de inflexión de tono o de panorama a su posición central.

Pulse las teclas "Ctrl" y cursor derecha/izquierda al mismo tiempo para mover los eventos seleccionados en pasos de 1/32. Si ha seleccionado un único evento de "spline", pulse las teclas "Ctrl." y +/- para ajustar la longitud de la tangente y las teclas "Alt." y +/- para ajustar su inclinación.

Splines

Una spline es una línea curva creada por fragmentos basados en polinomios. Los puntos de evento spline especifican una curva spline atravesando un punto (cada punto de evento spline representaría el polinomio de ese segmento de curva). Los cambios de un evento spline pueden afectar a la forma de la curva de un evento anterior si este también es una spline.



Si tiene series de barras o puntos de líneas puede digitalizar su curva reemplazándolos con puntos de eventos spline. Seleccione un segmento o haga una selección múltiple de eventos conectados y utilice el comando del menú de edición "Digitize spline curve segment" (digitalizar segmento como curva spline).

Cuando seleccione un punto de evento spline el editor mostrará una línea que representa la longitud y la inclinación de la tangente. Puede editar una spline arrastrando los dos manipuladores de la tangente o utilizando los atajos de teclado descritos anteriormente.

La longitud de ambas partes de la tangente se puede ajustar independientemente. Ampliando la longitud de la tangente se abre el ángulo de la curva en el punto de evento, pero comprime la curva en el punto vecino. Del mismo modo, una tangente más corta creará un ángulo de inflexión de la curva más cerrado. Utilice los comandos "reset spline backward tangent" (reinicializar la parte posterior de la tangente) y "reset spline forward tangent" (reinicializar la parte anterior de la tangente) para ajustar la longitud de las partes de la tangente a cero.

Dependiendo de las longitudes de la tangente y del ajuste del zoom, los manipuladores de la tangente se pueden solapar con el manipulador del evento. Para arrastar el manipulador del evento en lugar de los manipuladores de tangente solapados, pulse la tecla "Alt." mientras hace click sobre el evento.

Si los manipuladores de tangente se encuentran fuera del área de edición no podrá manejarlos con el ratón. En este caso deberá utilizar los atajos de teclado descritos anteriormente para editar la curva spline, o utilizar los comandos de menú "reset spline..." (reinicializar spline...).

Pistas

Las propiedades de una pista se pueden modificar desde el diálogo de propiedades de la pista y desde el inspector de pistas en el editor de arreglos.

Las pistas se organizan jerárquicamente dentro del arreglo en una estructura de árbol. Esto permite agrupar pistas relacionadas entre sí, mejorando la perspectiva visual del arreglo. Muchas acciones llevadas a cabo en las pistas pueden influir también sobre algunas de sus pistas hijas. También es decisivo para la manera en que el motor de mezcla enruta MIDI y audio a través de las pistas.

Propiedades de la pista

lack (june		
New track		
Layout		
Group hierarchy level	2	
Track color		
MIDI		
Transpose notes	0	
Randomize note timing	0	ms
Randomize note velocity	* 0 *	%
Audio		
Enable audio mixing		
Enable audio bouncing		
Unload plugins when boun	ce is activated	
Output gain offset	0	dB
	0	
Output ganning		

El diálogo de propiedades de una pista se puede abrir haciendo doble click sobre la cabecera de la misma o pulsando las teclas "Alt. + Intro", si la cabecera de la pista está enfocada. También se puede abrir haciendo click sobre el botón "..." en la parte superior del inspector de pistas.

El "Group hierarchy level" (nivel de jerarquía en el grupo) es el nivel en el cual se encuentra la pista. El grupo 1 es nivel más alto de la jerarquía. El nivel se puede ajustar en el editor de arreglos con los atajos de teclado "Ctrl. +" y "Ctrl. -" o arrastrando las cabeceras de las pistas.

Activando la opción "Track color" (color de la pista) los eventos de pista se pintarán con el color elegido en lugar de hacerlo con el color de pista por defecto. Las cabeceras de las pistas así como las pistas hijas también se dibujarán con este mismo color.

Activando la opción "transpose MIDI notes" (transponer notas MIDI) se traspondrán las notas enviadas al instrumento. Se puede utilizar para escuchar trasposiciones alternativas o para crear pistas dobladas con la misma secuencia pero con trasposiciones distintas.

Las opciones "randomize note timing" (ajuste temporal de notas aleatorio) y "randomize note velocity" (ajuste aleatorio de la velocidad) se aplican a los eventos de notas durante la reproducción, pero no a las notas interpretadas en directo sobre las entradas MIDI. Estas funciones se utilizan para simular la imprecisión humana, lo que puede ser útil, por ejemplo, para crear el efecto de un grupo con múltiples

instrumentos tocando la misma secuencia (seciones de cuerda o viento, etc.). El intervalo de timing especificado es el tiempo total sobre el que una nota puede ser reproducida hasta la mitad del intervalo por delante o hasta la mitad del intervalo por detrás. La aleatoriedad del timing está además influenciada por la longitud de las notas, la velocidad de ataque y el inicio de la nota procesada anteriormente. Las notas cuya longitud es inferior a un cuarto reducirá el intervalo de acuerdo a la longitud de las notas. Las velocidades de ataque por encima de 64 reducirán el intervalo hasta un 50% a la velocidad total, simulando más precisión cuando se interpretan notas más fuertes en un instrumento. El tiempo de relajación de las notas se ajustará para compensar ligeramente el tiempo de inicio procesado. Por ejemplo, si tras el procesado, el inicio de la nota se ha adelantado, la longitud de la nota se ampliará con la mitad del valor de diferencia con respecto al inicio. El uso del timing aleatorio requiere que las notas repetidas tengan silencios entre ellas. De otro modo el inicio y el final de dos notas podrían interferirse produciendo notas incompletas o perdidas.

Las pistas de audio activadas tendrán indicadores de nivel y controles para ajustar la ganancia, el panorama y los niveles de envío. Las pistas de audio se activan automáticamente si se asigna un dispositivo de audio a las mismas. Si selecciona la opción "enable audio mixing" (activar la mezcla de audio) mostrará los controles de audio, incluso si no hay asignado ningún mapeo.

La opción "enable audio bouncing" (activar el rebote de audio) estará disponible si la pista está activada como pista de audio. Esta opción activará la pista para la grabación rebotada. La cabecera de la pista mostrará un botón con una "B" que se usará para activar o desactivar el modo de rebote. Puede encontrar más información en el capítulo "Grabación rebotada" (Bounce-recording).

Cuando se activa una pista rebotada, cualquier plugin dentro del arbol de esa pista será excluído del procesado de audio, por lo que se ahorrarán recursos de CPU. Con la opción "unload plugins when bounce is activated" (descargar plugins cuando se activa la función de rebote) puede además liberar la memoria y otros recursos del sistema que puedan estar ocupados por los plugins. Esta opción está principalmente dirigida a instrumentos que utilizan una gran cantidad de sonidos muestreados.

Los valores "output offset" (compensación de la salida), "output panning" (posición estéreo de la salida) y "send gain offset" (compensación de la ganancia de envío) se pueden ajustar con los controles situados en la cabecera de la pista, en el inspector de pista y en el mezclador. Los campos de valores en el diálogo de propiedades permiten introducir valores precisos que podrían ser difíciles de ajustar desde los controles.

Jerarquía de las pistas

Los conceptos de pista y jerarquía de pistas utilizados en Podium pueden parecer inusuales la primera vez que vea un arreglo. Una pista es el componente básico de construcción de todos los enrutamientos, y la organización jerárquica define la disposición visual de las pistas y controla el flujo de las señales de audio, MIDI y automatización de parámetros. Esto proporciona soluciones flexibles para el enrutamiento y la agrupación. De hecho, en lo que concierne al enrutamiento, una pista de Podium es similar a un tramo de vía en una maqueta de tren. Imagine una estación de tren a la izquierda y un tramo de vía por la que circulará el tren a la derecha. La mayoría de los trozos de pistas que entran en el tramo de vía, en el lado derecho, son sencillos y directos, pero algunos de ellos parecen "tenedores" y permiten combinar dos o más pistas en una sóla. Los "trenes" en Podium transportan señales de sonido, datos MIDI o automatizaciones de parámetros. La "estación de tren" en Podium es pequeña y solo tiene un andén, y todas las pistas se combinan eventualmente en una sola: la pista de salida maestra (Master Output).

En Podium, cada tramo de pista puede tener pistas hijas, cuya señal procesa. Todas las pistas, a excepción de la pista de salida maestra, tienen exactamente una pista padre.

Cada tramo de pista de Podium puede tener un mapeo de entrada, un mapeo de dispositivo y una línea de pista:

- Los mapeos de entrada reciben señales de canales audio o MIDI externos.
- Los mapeos de dispositivos son instrumentos y efectos VST, instrumentos hardware externos y también buses.
- Las líneas de pista son las zonas en las que se colocan los sonidos y las secuencias a lo largo de la línea temporal.

Los ajustes de una pista se pueden controlar desde la cabecera de la pista (en la región de pistas), desde el inspector de pistas y desde la tira del mezclador (en la región del mezclador). (Para ver los medidores de nivel y los contoles de ganancia, panorama y niveles de envío en la tira del mezclador hay que activar la pista para audio. Esto se debe a que el concepto de pista es genérico y a menudo muchas de las pistas de un arreglo no necesitan ni medidores ni controles. Una pista se activa automáticamente para audio si se le asigna un mapeo de entrada de audio).

La regla básica para manejar la jerarquía de pistas es que todas las señales de audio, MIDI y parámetros de automatización fluyen desde lo más profundo del árbol de jerarquías hacia la pista maestra. No hay excepciones a esta regla. Dado que un sintetizador puede necesitar alimentar con su salida un efecto plugin, el sintetizador se debe situar en un nivel de jerarquía inferior (en una pista hija) al de la pista del efecto.

Cuando trabaje en un arreglo, es posible que necesite dividirlo en secciones diferentes, tales como baterías, voces y sintetizadores para arreglos de música pop o violines, violas, cellos y bajos para arreglos de música clásica. En cada sección también se podrían crear subsecciones. De este modo se pueden hacer a diferentes niveles: secciones, subsecciones o pistas individuales dentro de una sección. Cree una pista de grupo para las pistas de cada sección y active el audio en esas pistas de grupo de cada sección, esto le ofrece controles del mezclador para ajustar los nieveles entre secciones. Cuando mezcle secciones puede ser una buena idea plegar los grupos de cada sección de manera que cada pista dentro de una sección no ocupe espacio en la pantalla.

En Podium no es necesario conmutar entre pre/post fundido, algo común en otras soluciones de hardware y software. En Podium, los medidores muestran siempre la salida de la pista. Si desea medir los niveles de una entrada de audio antes de que sea mezclada, ponga la entrada en una pista inferior en la jerarquía y ajuste la mezcla en la pista padre. La tira de mezclas de Podium es muy simple, sólo con algunos controles. Puede que necesite crear más pistas de ese tipo para conseguir aquello que puede hacer con una sola pista en otros anfitriones, pero lo que obtiene a cambio es un sencillo componente de construcción y un entorno donde el flujo de señales de audio, MIDI y automatización de parámetros es visible y definido por la organización jerárquica.

Plantillas de pistas

Las plantillas de pistas pueden ayudar a reducir el trabajo repetitivo permitiéndole almacenar pistas completas con todas sus propiedades, asignaciones de objetos y preajustes de plugins. Los sonidos, las secuencias y las automatizaciones de una pista se pueden incluir también en una plantilla. Se pueden crear nuevas pistas basadas en estas plantillas. Además de almacenar una pista sencilla completa, puede almacenar también grupos de pistas. Si tiene un instrumento con el que a menudo utiliza ciertos efectos, puede almacenar la cadena completa de pistas con todos los ajustes como una plantilla de grupos de pistas. También puede utilizar una plantilla de grupos de pistas para almacenar un juego de pistas de un plugin con multiples entradas/salidas.

Una vez que se ha creado una pista nueva desde una plantilla de pista, se puede editar como cualquier otra pista en el arreglo de la canción ya que es como una pista única e independiente de la plantilla.

Para crear una plantilla desde una pista sencilla, haga click con el botón derecho del ratón sobre la pista y seleccione el comando "Copy Track To Template" (copiar pista a plantilla). Para crear una plantilla con

más de una pista (tanto una cadena de pistas como una estructura de pistas padre/hijas), haga click con el botón derecho del ratón sobre la pista más alta de la jerarquía que desea incluir y seleccione el comando "Copy Group To Template" (Copiar grupo a plantilla). Los comandos de plantilla de pista se pueden encontrar también en el menú "Edit" (editar).

Cuando crea una plantilla de pista, Podium muestra un diálogo donde puede editar el nombre de la nueva plantilla y elegir aquellos eventos de la líena temporal (por ejemplo, sonidos y secuencias) que deberían ser incluídos.

New Track T	emplate 🛛 🔀
Template game	
Channel strip (2 sends, zPEQ)
Copy track t	imeline gvents to the template
	QK Cancel

Una vez que se ha creado una plantilla de pista, se puede acceder a ella desde los submenús de los diferentes comandos para crear pistas nuevas.

El comando "Recall Track" (recordar pista) se añade al menú contextual de la pista si el proyecto contiene plantillas de pistas. Utilice este comando para sustituir los ajustes de la pista seleccionada con los de una plantilla. Los eventos de la línea temporal no se copian desde la plantilla cuando se utiliza este comando. Si "recuerda" un grupo de pistas en lugar de una pista sencilla, sólo se copiará la pista más alta en la jerarquía del grupo.

Las plantillas de pistas se almacenan en un arreglo autogenerado, llamado "Track Templates" (plantillas de pista). Este arreglo es como cualquier otro, pero lo puede utilizar para editar y reordenar las plantillas de pista almacenadas en él. El orden de las pistas en el arreglo "Track Templates" determina el orden en el que se mostrarán dentro de los submenús para los comandos "Create" (crear) y "Recall" (recordar). A las pistas nuevas creadas a partir de las plantillas se les asignará el color de la pista padre mas cercana en el arreglo "Track Templates".

Cuando crea una plantilla se crea una pista "portadora" en el arreglo "Track Templates" y la pista o las pistas que copie se convertirán en pistas hijas de esta pista portadora. El nombre de la pista portadora es el que introdujo en el diálogo "New Track Template" (nueva plantilla de pista) y se muestra en los submenús para los diferentes comandos "Create" y "Recall". Así puede proporcionar a una nueva plantilla de pista cualquier nombre que le apetezca y mantener las nuevas pistas insertadas con su nombre original. También le permite poner juegos de pistas directamente bajo la pista portadora, lo que significa que puede utilizar plantillas de pistas para insertar un juego de pistas en el mismo nivel de grupo.

Para crear una plantilla de pista mientras trabaja en el arreglo "Track Templates", todo lo que debe hacer es crear una pista con una nota adhesiva en la que la primera palabra sea "Template" (plantilla) (esta sería la pista portadora descrita anteriromente) y crear entonces la plantilla de pista(s) real como pista(s) hija(s).

Si tiene un número elevado de plantillas de pista las puede organizar utilizando grupos de pistas. Los nombres de esos grupos se mostrarán como submenús de los comandos "Create" y "Recall".

Las plantillas de pista no se pueden copiar a otros proyectos. Si crea un juego extenso de plantillas de pista puede guardar el proyecto en el que se encuentran como plantilla de proyecto para proyectos nuevos.

Inspector de pistas

El inspector de pistas se encuentra situado en el margen izquierdo de la región de las pistas, en el editor de arreglos. El inspector muestra los ajustes para la pista enfocada. Hay cinco paneles que permiten un acceso rápido a los dispositivos, los preajustes y los parámetros. La anchura del inspector de pistas se puede redimensionar arrastrando la barra que hay entre el inspector de pistas y las cabeceras de las mismas.

El inspector se puede minimizar haciendo click sobre el botón de la flecha situado en la parte superior del mismo. Al minimizar, el inspector de pistas se deslizará debajo de un cubre-panel. Haciendo click sobre este cubre-panel se reabrirá el inspector.

Los cinco paneles del inspector se pueden abrir y cerrar haciendo click sobre la cabecera de cada uno de ellos o utilizando los atajos de teclado. Pulse desede F1 hasta F5 para abrir el inspector y ajustar el foco en la caja de lista del panel correspondiente. Vuelva a pulsar desde F1 hasta F5 con el foco en el panel elegido para cerrar el inspector. Haciendo click con el botón derecho del ratón sobre la cabecera del panel se mostrará un menú contextual con las opciones relativas a la pista. Estos menús también están disponibles en el menú contextual de la cabecera de cada pista.

Hacer doble click, pulsar la tecla "Intro" o utilizar la opción "assign to track" (asignar a la pista) en el menú de contetxo de un objeto asignará ese objeto a la pista. El objeto asignado será resaltado en la lista con el icono de un pin y el nombre del objeto se asignará a la pista padre, en cuyo caso, el nombre del objeto padre se escribirá atenuado en la acbecera del panel.

Panel de mapeos de entrada

El panel de entradas muestra los mapeos que se han configurado como dispositivos de entrada MIDI y audio puros. Los demás tipos de mapeos de dispositivos están disponibles en el panel de mapeos.

Se muestra un botón de "bypass" (desvío) en la cabecera del panel cuando se asigna un mapeo de entrada. Seleccionando esta opción se enmudece la entrada. Pulse la tecla "X" para activar o desactivar el modo bypass.

Cada mapeo de entrada sólo se puede aplicar a una pista. Si asigna una entrada que ya está asignada a otra pista será eliminado de esa pista.

A parte de utilizar el panel de entradas para asignar mapeos a la pista seleccionada, también puede arrastar un objeto de entrada de la lista o de la cabecera de una pista y soltarlo en la cabecera de la pista a la que la quiere asignar esa entrada.

Para que un mapeo de entrada se active es necesario que haya un mapeo asignado a la pista o a una de las pistas padre que le permita utilizar la entrada MIDI o audio. Si, por ejemplo, tiene asignado un mapeo de entrada MIDI, normalmente podría también asignar un mapeo de instrumento desde el panel de mapeos.

Puede ajustar varias pistas con mapeos de entrada para monitorización y grabación simultáneas.

Si desea asignar una sola entrada MIDI o audio para diferentes pistas puede utilizar la característica "auto-assign" (asignación automática). La opción del menú de contexto "auto-assign to focus track" (asignación automática a la pista seleccionada) se puede utilizar para una única entrada MIDI y una única entrada de audio. Los mapeos seleccionados como auto-asignables se muestran en la lista del panel con el icono de un pin atenuado. En el momento en que cambie el foco a una pista que no tiene asignado





ningún mapeo de entrada se asignará automáticamente uno si es compatible con el tipo de pista seleccionado. Cuando se activa un mapeo auto-asignado en la pista seleccionada el nombre del mapeo se muestra atenuado en la cabecera del panel.

Tenga cuidado al utilizar mapeos de entrada de audio auto-asignables. Se pueden producir señales de audio muy elevadas de forma inesperada dependiendo de los niveles de ganancia y de las rutas de audio de la pista que recibe el foco. Los mapeos de entrada auto-asignables de MIDI y de audio seleccionados se almacenan como propiedades del arreglo. Puede, por tanto, tener diferentes selecciones de auto-asignaciones para cada arreglo.

Panel de mapeos de dispositivos

Al igual que en el panel de mapeos de entrada, se muestra un botón de "bypass" (desvío) en la cabecera del panel de dispositivos cuando se ha asignado un mapeo. Al seleccionar el desvío de la señal se desactivará el mapeo y cualquier señal de audio encaminada hacia la pista será directamente enviada a la pista de salida. Si no hay asignado ningún mapeo de entrada puede pulsar la tecla "X" para activar/desactivar el modo bypass.

Del mismo modo que con los mapeos de entrada, puede arrastrar el mapeo de un objeto desde la lista hacia la cabecera de cualquier pista a la que desee asignar ese mapeo. Si suelta el mapeo por debajo de la última pista, en la barra de un grupo de pistas o en la primera parte de la cabecera de una pista, el mapeo se asignará a una nueva pista. La nueva pista envolverá las pistas situadas alrededor de su posición. Es la manera más rápida de insertar, por ejemplo, un plugin de efecto en una pista de audio de un instrumento, o de construir cadenas de pistas de efectos plugin.

Cuando se asigna el mapeo de un plugin, éste sólo se cargará al activar la monitorización del arreglo. Cuando se carga un plugin, la cabecera del panel de preajustes mostrará un botón que permite abrir su editor. En el momento en que un mapeo de dispositivo se asigna a una pista las listas de los paneles de preajustes y de parámetros se actualizan para mostrar los objetos de preajustes y parámetros que se han configurado para ese mapeo.

Panel de preajustes

Haciendo click sobre el botón del pin, en la parte superior del panel, se activará la asignación automática de preajustes cuando navegue por esa lista. Esta función es útil para una audición rápida de un rango de preajustes.

El preajuste se asignará a la pista que tiene el mapeo de dispositivo, que podría estar en una pista padre. Esto permite asignar preajustes cuando, por ejemplo, el foco se encuentra en una pista hija de parámetros.



Si el mapeo activo es un plugin y el plugin ha sido cargado, aparecerá un botón "E" en la cabecera del panel. Haga click sobre este botón o pulse la tecla "E" para mostrar/ocultar el editor del plugin. La parte superior del panel mostrará un botón "new" (nuevo). Haga click sobre este botón para crear y asignar un preajuste de la librería conteniendo el programa actual del plugin. Si desea crear un banco de preajustes utilice el menú del panel "new bank library preset" (nuevo banco de preajustes).

Si se asigna a la pista una librería de preajustes de un plugin se mostrará un botón "sync" al lado del botón "new". Si se selecciona, la librería de preajustes se mantendrá actualizada con cualquier cambio que se aplique en el plugin. Podium sincronizará el preajuste antes de: cambiar el estado del botón "sync", guardar el fichero del proyecto, deshabilitar la monitorización del arreglo y asignar un mapeo o un preajuste diferente a la pista. El nombre del preajuste, en la cabecera del panel, lanzará un breve destello para ntoificar cuando está siendo sincronizado.

Puede encontrar más información en el capítulo "Utilizando preajustes".

Panel de parámetros

Si se selecciona una pista activada para audio, la parte superior del panel mostrará dos botones que se utilizan para cambiar entre los parámetros del dispositivo y los del motor de mezcla.

Una pista de automatización con un parámetro del motor de mezcla controlará la primera pista de audio activa que encuentre por encima en la jerarquía. Las pistas de audio activas son aquellas que tienen medidores de nivel de señal, lo que sucede cuando a una pista se le asigna un mapeo que encamina el audio o si se ha seleccionado la opción "enable audio mixing" (activar la mezcla de audio) en el diálogo de propiedades de la pista.

Comparado con los otros paneles, el panel de parámetros utiliza un mecanismo de asignación por defecto distinto. El mecanismo de asignación estándar de un objeto a la pista seleccionada se puede hacer con el menú de contexto "assign to this track" (asignar a esta pista). Al hacer doble click, sin embargo, asignará el parámetro a una nueva sub-pista de la pista controlada y cambiará el foco a esta nueva sub-pista. Si la pista ya existe, entonces sólo se cambiará el foco. De este modo puede hacer los ajustes y navegar con más agilidad entre un grupo de pistas de automatización.

Además del pin mostrado cerca del parámetro asignado a la pista seleccionada, se muestran pines atenuados cerca de los demás parámetros que han sido asignados a las sub-pistas de la pista controlada.

Puede encontrar más información en el capítulo "Automatización de parámetros".

Panel de información

La cabecera del panel de información muestra el nombre de la pista y los botones para los modos "bounce" (rebote), "solo", "mute" (enmudecido) y "record" (grabación).

Dependiendo de las opciones activadas en las propiedades de la pista, la parte superior del panel muestra los controles de edición para trasponer notas y generar ajustes aleatorios, seguidor por los controles de ganancia de audio, panorama estéreo y nivel de envío.

Si una pista tiene asignado un mapeo de plugin que está configurado para utilizar el editor genérico, la parte inferiror del área de ajuste de los controles de pista mostrará un editor genérico integrado de plugin. Puede mantener abierta una ventana de editor genérico de plugin independiente haciendo click sobre el botón "E" o pulsando la tecla "E" en el teclado.

En la parte inferior del panel se encuentra la lista de eventos de la pista. Aquí se muestran todos los eventos de la pista seleccionada. Esta lista proporciona un método alternativo para para seleccionar y acceder a las propiedades de los eventos situados en la pista. Si la pista contiene eventos de parámetros entonces aparecerán en la lista con controles para ajustar su valor. A menudo los eventos de parámetros se solapan unos con otros en la línea temporal, por tanto, puede ser mejor editarlos en la lista de eventos.

Si se muestra el editor integrado de plugins podrá hacer click sobre el espacio entre el editor y la lista de eventos y arrastrarlo para ajustarlo a la altura máxima permitida. La altura del editor está limitada para que ocupe únicamente el espacio necesario para mostrar todos los parámetros del plugin.




Uso de preajustes

Al asignar un preajuste a una pista se activará ese preajuste en el dispositivo. Esta activación se realizará sólo si la pista no está enmudecida y si la monitorización está activada. Si se asigna un preajuste, el dispositivo lo activará desde la ubicación del programa especificado en su banco interno de preajustes. Si se asigna una librería de preajustes, los datos de los preajustes se transferirán al dispositivo. En el caso de los dispositivos externos esto se hace enviando mensajes de sistema exclusivo MIDI (MIDI SysEx messages). Tenga en cuenta que algunos plugins manejan la activación de preajustes como parte del procesado del audio. Esto puede producir una sobrecarga momentánea de la CPU y una pérdida puntual de la señal de audio.



Para evitar conflictos entre preajustes, sólo se puede asignar una librería de preajustes sobre pistas con mapeos para una instancia global del dispositivo. Los preajustes de programas de plugins sólo están permitidos en una pista para una instancia del plugin. Los preajustes de programa utilizando cambios de programa MIDI se pueden asignar a pistas con mapeos de canal MIDI individuales. Cualquier asignación de preajustes no válida se indicará con un botón rojo de mensaje emergente en el inspector de pistas y en las tiras del mezclador.

Un preajuste o una librería de programas se puede asignar a varias pistas con diferentes instancias de un plugin o de un dispositivo externo. Los cambios de un preajuste se aplicará a todas las instancias que tengan asignado ese preajuste.

Creación de librerías de preajustes de plugins

Asignar preajustes de programa a la pista de un plugin es una forma eficiente de activar un preajuste de fábrica en el plugin sin tener que almacenar sus datos en el proyecto de Podium. Algunos plugins requieren una gran cantidad de memoria para los datos de los preajustes, por ello la memoria necesaria para guardar estos datos puede ser sustancial.

Si desea almacenar un preajuste que usted ha editado con el editor del plugin, necesita utilizar la librería de preajustes. Puede crear librerías de preajustes conteniendo los datos del programa actual o para un banco completo de preajustes. Algunos plugins pueden necesitar el uso de bancos de preajustes. Puede ser el caso de instrumentos multitímbricos que almacenan información adicional como los ajustes globales y las configuraciones de canales en los preajustes de bancos.

Las librerías de preajustes se crean con el botón "new" (nuevo) en el panel de preajustes o con los comandos "new program library preset" (nueva librería de preajustes de programa) y "new bank library preset" (nuevo banco de librerías de preajustes) que se encuentran en el menú del panel de preajustes y en el menú contextual de la pista. Seleccionar el botón "sync" o la opción "sync library preset with plugin" (sicronizar la librería de preajustes con el plugin) del menú creará una serie de librerías de preajustes para todos los programas encontrados en el plugin. Al crear librerías de preajustes con estos comandos los preajustes se colocarán en una subcarpeta "Library" (librería) aparte.

Cuando se carga un nuevo banco en el plugin, bien por la asignación de un banco de librerías de preajustes a una pista o utilizando los comandos de carga de ficheros del plugin, es probable que los nombres de los programas del plugin no coincidan con los nombres de los programas preajustados de la carpeta "Programs". Utilice el comando "update programs list" (actualizar la lista de programas) para actualizar la lista con los nuevos contenidos del banco de preajustes del plugin.

Cuando haya finalizado la edición de un preajuste con el editor del plugin, se puede mejorar el rendimiento desactivando la opción "sync". Los preajustes de la librería del plugin pueden consumir varios megabytes de memoria, lo que habitualmente ocurre con plugins que incluyen datos de muestras de audio en el preajuste. Cuando se desactiva la opción "sync", Podium puede ignorar el paso de recuperar los datos de un preajuste desde el plugin en las ocasiones donde normalmente se realizaría una sincronización. Desactivar la opción "sync" protegerá además a la librería de preajustes de ser modificada por alguna pista de automatización de parámetros.

Creación de librerías de preajustes SysEx

Los mensajes de sistema exclusivo MIDI (MIDI SysEx) se utilizan cuando se guardan preajustes de dispositivos externos. Podium no conoce el formato de los preajustes de los dispositivos externos que usted tiene y por tanto no puede recoger automáticamente los preajustes desde el dispositivo. Debe grabar los volcados SysEx de los preajustes desde el dispositivo y crear entonces la librería a partir de esos datos.



Prepare un arreglo para grabar desde el dispositivo. Inicie la grabación y utilice el menú de sistema del dispositivo para iniciar un volcado de datos SysEx del preajuste actual. Es imprtante que sea el preajuste actual y no un banco completo lo que se transfiera.

De otro modo, cuando Podium envíe de vuelta los datos del banco de preajustes sobreescribirá el banco completo, incluído el preajuste actual. Llame otro preajuste del dispositivo y repita la misma operación de volcado de datos SysEx para cada uno de los que desee transferir. Cuando finalice, detenga la grabación y verifique los eventos guardados. Debería haber una serie de grupos de eventos para cada preajuste que haya transferido. Si el dispositivo sólo transmite un mensaje SysEx por cada preajuste, puede seleccionar todos los grupos de eventos, hacer click con el botón derecho del ratón sobre la selección y utilizar la opción de menú "create library presets for each stream event" (crear librería de preajustes para cada grupo de eventos). De este modo se deberían crear una serie preajustes con nombres genéricos en la lista de preajustes del inspector de pistas. Ahora podrá nombrar los preajustes con los nombres que tienen en el dispositivo externo.

Si el dispositivo transmite varios mensajes SysEx para cada preajuste, seleccione el grupo de eventos de un prejuste, haga click con el botón derecho del ratón sobre la selección y elija la opción de menú "create library preset from combined stream events" (crear librería de preajustes desde flujo combinado de eventos). Repita esta operación para cada grupo de eventos de todos los preajustes que haya grabado. Se mostrará el diálogo "Preset Properties" (propiedades del preajuste) para permitirle especificar el nombre correcto del preajuste.

Después de este procedimiento los nuevos preajustes se encontrarán en la carpeta "Library" bajo la carpeta de definición del dispositivo asociada al suyo. Ahora podrá eliminar los mensajes SysEx que grabó anteriormente.

Arreglos

El motor de mezclas de Podium utiliza el árbol de pistas de un arreglo para controlar el enrutamiento de MIDI y de audio. Una pista puede generar MIDI o audio a través de la grabación en vivo de los objetos utilizando mapeos de dispositivos, o a través del material grabado contenido en las secuencias de las pistas. Las salidas de las pistas serán guiadas a través de cada pista padre dentro del árbol hasta llegar a una pista cuyo mapeo de dispositivo permita manejar ese flujo de datos.

Como ejemplo, digamos que tenemos un grupo de pistas que contienen secuencias de notas por un lado y secuencias de curvas para la automatización de parámetros por otro. Las salidas de estas pistas se encaminarán hacia atrás, hacia la pista padre, que tiene mapeado un dispositivo que maneja un sintetizador externo o un sinte plugin. Esta pista padre generará la salida de audio para este dispositivo y el flujo de audio generado pasará posiblemente hacia la parte superior del árbol a través de otras pistas que tengan mapeados plugins de efectos y que finalmente llega a la salida de la pista maestra.

El "rebote" de pistas es una característica muy útil cuando el sistema tiene pocos recursos (memoria, procesador, etc.). Implica la grabación del audio de una pista, por ejemplo, de un sintetizador o de un efecto plugin (o de ambos al mismo tiempo), y por tanto libera los recursos requeridos por esos plugins. En Podium se puede activar el rebote de cualquier pista que genere un flujo de audio. Esto permite rebotar la pista de un sólo plugin, un grupo de pistas de plugins sobre una pista padre o todo el arreglo sobre la pista maestra. En éste último caso sólo se rebotará la parte de audio, es decir, eventos de formas de onda o secuencias MIDI situadas en pistas de sintetizadores plugin. Las pistas MIDI de dispositivos hardware no serán renderizadas ni convertidas a audio a menos que hayan sido previamente grabadas en una pista de audio o que las salidas de audio del dispositivo externo pasen a través de una pista de audio del arreglo. Una vez que las pistas rebotadas hayan sido grabadas puede utilizar el botón "bounce" (rebote) de la pista de audio padre (la que ha generado el audio rebotado) para cambiar entre reproducir el sonido rebotado o reproducir el sub-árbol que produce el sonido original.

<u>Eventos de secuencia</u> <u>Automatización de parámetros</u> <u>Mezclas</u> <u>Grabación</u>

Eventos de secuencia

Un evento se secuencia se refiere a un segmento de un objeto de secuencia. Se crean eventos de secuencia nuevos grabando dispositivos de entrada o utilizando las herramientas de selección o lápiz. El tipo de secuencia creado depende de la configuración de la pista. También puede abrir la página de listas en la esquina superior derecha del editor y arrastrar algún objeto de secuencia de sonidos, notas o curvas sobre las pistas. Si descubre el panel de ficheros en la página de listas también puede arrastrar ficheros de sonido y MIDI hacia las pistas. Esta acción importará los ficheros como objetos de secuencias antes de crear los eventos de secuencias. Puede tener múltiples eventos de secuencia enlazando con el mismo objeto de secuencia. A esto se le llama secuencia "fantasma". Una secuencia enlazada por un único evento se llama secuencia única. Los eventos de secuencia fantasmas se diferencian con un símbolo "+" próximo al nombre de la secuencia. El menú de edición y el menú de contexto de los eventos tienen comandos para clonar una secuencia fantasma en una única secuencia.

Con la herramienta del lápiz puede redimensionar el inicio o el final de los eventos haciendo click y arrastrando los bordes del segmento de secuencia al que el evento está enlazado. El objeto de secuencia no está afectado por este tipo de edición. Si el evento está enlazado a una secuencia única, el menú de edición tiene un comando para recortar la secuencia al rango utilizado por el evento.

Cuando arrastra un evento de secuencia la acción por defecto es mover el evento. Mantenga pulsada la tecla "Ctrl." después de iniciar la operación de arrastre para crear una copia única. Mantenga la tecla "Alt." para crear una copia fantasma. Mantenga pulsada la tecla "Mayús." o "Shift" para bloquear las posiciones horizontal o vertical de los eventos, en función de la dirección de arrastre del evento. Pulse las teclas "Ctrl+cursor izquierda/derecha" para mover el evento seleccionado en pasos, según el valor de cuantización del editor. Pulse la tecla "Ins." (insertar) para agregar un evento duplicado a continuación del último evento seleccionado.

Fundidos de entrada/salida (Fade-In/Out) y fundidos cruzados (crossfade).

Todos los eventos de sonido (excepto los eventos de las pistas rebotadas) pueden tener una curva de desvanecimiento definida por un "fade-in" (fundido de entrada) y un "fade-out" (fundido de salida). Situando las herramientas del lápiz o de selección sobre los eventos de sonido se mostrarán cuatro manipuladores. Arrastre el manipulador de la esquina superior izquierda hacia la derecha para modificar el tiempo del fundido de entrada. Utilice el manipulador de la esquina superior derecha para modificar el tiempo del fundido de salida. Los manipuladores inferiores se utilizan para redimensionar el evento.

Por defecto todos los eventos de sonido muestran el contorno de sus curvas de fundido (si es que la tienen). Si desea ver sólo las curvas de fundido de los eventos que se encuentren en ese momento debajo del cursor del ratón, puede eliminar la marca de la opción "Show sound event fade curves" (mostrar las curvas de fundidos de los eventos de sonido) en el diálogo de propiedades de la region de pistas (Tracks Region Properties). Para acceder a este dialogo, seleccione "Editor Profiles..." (perfiles del editor) en el menú "Setup" (configuración), asegúrese que la opción "Arrangement" (arreglo) está seleccionada en la lista "Profile" (perfil) y haga click sobre el botón "Properties..." (propiedades), seleccione "Tracks" (pistas) en la lista "Region" y haga click en el botón "Properties..." (propiedades). La forma de onda mostrada en los eventos de sonido se escalará de acuerdo a la curva de fundido.

Cuando el puntero del ratón se sitúa sobre uno de los manipuladores de fundido o de la barra horizontal de ganancia, la curva de fundido se resalta y se muestran los valores de los fundidos de entrada/salida o de los eventos de ganancia en su parte inferior. Cualquier acción de arrastre, mientras la curva de fundido está resaltada, ajustará el nivel del fundido o de la ganancia mejor que si se mueve el evento en la línea temporal. Haga click con el botón derecho del ratón sobre un manipulador o una curva de fundido para mostrar un menú con los contornos de la curva por defecto. Arrastre la barra horizontal de ganancia hacia arriba o hacia abajo para ajustar la ganancia de los eventos en pasos de 0,1 dB.

Arrastrar un evento de sonido de manera que se solape con otro hará que se cree automáticamente un fundido cruzado en las secciones solapadas. El fundido de salida del primer evento se invierte y se asigna como fundido de entrada en el segundo. El fundido cruzado se aplica como una edición independiente en el historial de edición. Pulsando "undo" (deshacer) una vez, deshará el fundido cruzado. Si se pulsa

"undo" de nuevo se deshará el movimiento del evento. Cuando haga click con el botón derecho del ratón sobre un manipulador de fundido o sobre la curva de un fundido cruzado, el perfil de la curva seleccionada se aplicará a los dos eventos solapados.

Si ha redimensionado dos o más eventos fundidos, o ha editado los tiempos del fundido cruzado, puede utilizar el comando "Crossfade" para restaurar los tiempos del fundido cruzado en las secciones solapadas. Este comando se encuentra disponible tanto en el menú "Edit" como en los menús contextuales de los eventos de sonido cuando se han seleccionado dos o más eventos solapados.

Para tener un control más preciso sobre los fundidos utilice el diálogo "Event Fade Properties" (propiedades del evento fundido). Puede acceder a este diálogo de tres maneras distintas: a través del menú de contexto del evento de sonido, pulsando las teclas "Mayús. + Enter" con el evento de sonido relevante seleccionado o haciendo doble click sobre el manipulador del fundido. Este diálogo incluye sobre todo ajustes de ganancia y panorama así como parámetros de fundido de entrada/salida. Si utiliza un ratón puede modificar una curva arrastrando horizontalmente las mitades superior e inferior del gráfico correspondiente o puede utilizar los botones de las flechas que se encuentran cerca de los campos de entrada de la curva. Tenga en cuenta que si utiliza los botones de las flechas, el gráfico no se actualiza antes de que mueva el foco desde el campo de entrada, por ejemplo haciendo click sobre el gráfico o pulsando el tabulador.

No es posible efectuar fundidos de entrada/salida destructivos en el editor de sonido. Como alternativa:

- 1. Coloque los eventos de sonido que desea fundir en una pista
- 2. Ajuste el fundido cruzado o la automatización del nivel de curva
- 3. Cree un nuevo grupo de pistas rebotadas con la pista creada anteriormente como pista hija
- 4. Ejecute una "interpretación rebotada" (bounce render)

El sonido rebotado resultante es la versión "destructiva". Se requiere un poco de trabajo para ajustar las dos pistas, pero como resultado puede obtener una curva de fundido muy flexible utilizando las propiedades de los eventos de fundido de entrada/salida y la automatización de niveles.

No es posible utilizar los fundidos en los eventos de sonido de las pistas rebotadas. Esto es debido a que el propósito original de una pista rebotada es estar disponible para crear una interpretación exacta de las pistas hijas y después estar disponible para volver atrás a las pistas hijas para hacer modificaciones y rehacer la interpretación. Si fuera posible aplicar fundidos (o cambios de ganancia) a los eventos de la pista rebotada, significaría que la reproducción de la pista rebotada no sería idéntica a la reproduccion no rebotada. Si desea utilizar un evento de sonido interpretado como un clip normal, puede moverlo a una pista de audio normal.

Actualmente no se puede configurar un editor de audio externo en Podium.

Beat Slice

Automatización de parámetros

Las pistas de automatización de parámetros se pueden crear manualmente o grabando cambios de parámetros recibidos desde los plugins o desde dispositivos hardware externos. Si un plugin soporta la automatización, se generará un editor de cambios de parámetro arrastrando un control desde el editor del plugin y sus modificaciones se podrán grabar en Podium. Normalmente las pistas de parámetros se crean como sub-pistas (o pistas "hija") de las pistas que están controlando. Si la pista controlada no tiene como propósito la grabación de eventos de audio o de secuencias MIDI, puede aplicar el objeto del parámetro directamente sobre la pista, ya que los eventos de automatización no interferirán a los otros eventos.



Hay dos tipos diferentes de parámetros de automatización. Asignar un objeto de parámetro a una pista significa que la pista puede controlar los eventos de secuencia de curvas permitiendo cambios contínuos del parámetro. Si el parámetro sólo necesita que se le asigne un valor fijo en un momento determinado de la línea temporal, puede, de forma alternativa, crear eventos de parámetro arrastrando los objetos de los parámetros hacia el área de una pista en la línea temporal.

El diálogo de propiedades de un objeto de parámetro contiene la opción "record as curve sequence on separate track" (grabar como secuencia de curvas en una pista distinta). Este ajuste determina si los objetos de cambio de un parámetro deberían generar secuencias de curvas o eventos de parámetro.

Para grabar los cambios de parámetros recibidos desde los dispositivos, debe activar el modo de grabación de la pista correspondiente al mapeo del dispositivo y comenzar la grabación. Cuando se reciben los cambios de parámetro, Podium buscará una pista que tenga el parámetro asignado y grabará la automatización en esa pista. Si no encuentra la pista, la creará automáticamente. Todos los eventos de parámetros grabados se colocarán en una sóla sub-pista.

Automatización de curvas

La edición de las secuencias de curvas se puede efectuar desde el editor de curvas o utilizando los deslizadores del mezclador en el editor de arreglos.

En el momento en que una pista tiene asignado un objeto de parámetro, aparecerá en el mezclador con un deslizador vertical. El deslizador se mueve de acuerdo a los valores de la secuencia de curvas en la posición del cursor de reproducción. Si no hay secuencia de curvas en la posición del cursor, el delizador se mostrará ligeramente atenuado con el valor por defecto definido en las propiedades del parámetro.

Cuando se asigna un parámetro a una pista, Podium mantiene actualizado el valor de ese parámetro en el dispositivo con el valor indicado en el deslizador. Esto significa que en las zonas de la pista donde no haya secuencias de curvas, el valor del parámetro también será ajustado al valor por defecto.

Si arrastra el deslizador del mezclador, se editará la secuencia de curvas en la posición en la que se encuntre el cursor. Si el arrastre se realiza mientras la reproducción se encuentra detenida, y en el punto en el que se encuentra el cursor hay una curva que utiliza eventos de líneas o splines, se creará un evento de línea. De otro modo se crearía un evento de barra, dando como resultado un cambio de parámetro brusco. Si arrastra el deslizador durante la reproducción su movimiento creará series de eventos de línea. Si no hay secuencias de curvas en la posición del cursor, éstas se crearán automáticamente en cuanto comience el movimiento del deslizador.

Si graba cambios de parámetros recibidos desde los dispositivos, los cambios de cada parámetro se grabrán como curva de barras de eventos para garantizar que la reproducción será exactamente igual que cuando se grabó.

La edición de las secuencias de curvas con los deslizadores del mezclador será registrada en el historial de acciones para deshacer del arreglo, incluso después de que los cambios hayan sido aplicados a la secuencia de curvas. Los cambios de las secuencias de curvas se pueden deshacer haciendo click con el

botón derecho del ratón mientras arrastra el deslizador del mezclador o utilizando el comando "undo" (deshacer) del editor de arreglos. Si una secuencia de curvas fue creada por la acción del arrastre del deslizador, se podrá deshacer la creación de esa secuencia de curvas mediante un comando "undo" posteriormente. Las ediciones realizadas a las secuencias de curvas con los deslizadores del mezclador se pueden deshacer también, por supuesto, con el comando "undo" del editor de curvas.

Automatización de los eventos de parámetros

Los eventos de parámetro se pueden crear arrastrando objetos de parámetros desde el inspector de pistas hacia el área de la línea temporal de una pista. Los eventos se dibujan como pequeños cuadrados con una cabecera que muestra el nombre del parámetro. El borde izquierdo del cuadrado se alinea con la posición temporal del evento. Si el objeto del parámetro se configura para tener un rango de valores, los eventos de parámetros mostrarán un valor junto a un dial que se puede utilizar para modificar ese valor. El dial ajusta su tamaño a la altura de la pista.



Si hay varios eventos de parámetros apilados por la parte superior unos con otros puede ser difícil seleccionar uno de ellos con el ratón. Si selecciona uno de los eventos, puede utilizar las flechas de cursor izquierda/derecha para cambiar entre ellos. El evento seleccionado se dibujará siempre encima del resto. También puede utilizar la lista de eventos en el panel de información del inspector de pistas. Aquí puede visualizar todos los eventos de parámetros de una pista y editar esos eventos con los diales de la ista.

Utilizar el ratón y arrastrar el dial es una forma sencilla y rápida para ajustar los valores. Si desea introducir un valor preciso puede abrir el diálogo de propiedades del evento del parámetro haciendo doble click sobre el evento o pulsando la tecla "enter" cuando el evento está seleccionado.

Cuando edita el valor de un evento de parámetro, éste se aplica al parámetro en tiempo real de manera que pueda escuchar el efecto del cambio de valor.



Mezclas

La región del mezclador se puede descubrir arrastrando la barra horizontal que se encuentra debajo de la región de las pistas. La organización de las tiras de los canales reproduce la misma organización que en la región de pistas, donde las pistas se posicionan como columnas en vez de filas. No hay área de línea temporal pero sin embargo hay medidores de alta resolución, deslizadores para el ajuste de los parámetros y otra información organizada de modo que le permita tener una mejor visión cuando trabaja sobre todo con las mezclas del arreglo.

(to do)

Buses

Si inserta un efecto en un grupo de pistas, éste procesará todas las pistas hijas y (a menos que el efecto plugin lo permita) ninguno de los sonidos no procesados será enviado a la pista maestra. Si desea que un efecto procese una colección de pistas en diferentes partes del arreglo, o si prefiere que los sonidos procesados y no procesados de una pista pasen a la pista maestra, puede utilizar los buses. Podium soporta un total de 99 instancias de buses de mezcla y cada bus de mezcla soporta hasta 32 canales de audio.

Los buses se manejan exactamente igual que cualquier otro tipo de mapeo (por ejemplo, los plugins de efectos). Para configurar una ruta a través de un bus, asigne un mapeo de envío donde quiera extraer el audio y cree una pista que coincida con el mapeo de retorno y, al menos, una pista padre que contenga algún efecto.

Por defecto tendrá cuatro buses de mezcla, cada uno con mapeos de envío y retorno. Los puede encontrar en la carpeta "Busses" del panel de mapeos en el inspector de pistas. Los mapeos por defecto tienen nombres como "Send 1" (Envío 1) y "Return 1" (Retorno 1), pero puede cambiar estos nombres si así lo desea. Los mapeos de envío tienen un icono que muestra una "s", mientras que el icono de los mapeos de retorno mostrará una "r".

Para enrutar el sonido desde varias pistas de su arreglo a través del bus 1:

- Agregue el mapeo "Send 1" en cualquier parte de su arreglo desde la que quiera extraer el sonido. (Como con otros mapeos, puede arrastrar los mapeos de bus hacia la cabecera de la pista a la que desea asignarlo. Suéltelo en el borde izquierdo de la cabecera de la pista para crear una nueva pista de grupo con el mapeo asignado a ella, o suéltelo en el centro de la cabecera de la pista si no hay otro mapeo asignado a ella o si desea reemplazar el existente).
- 2. Cree una nueva pista arrastrando el mapeo "Return 1" a una zona vacía debajo de las pista existentes.
- 3. Agregue el efecto o los efectos que desee a la pista de retorno. Asegúrese de que la cadena de pistas alimentan a la pista maestra.

Vea el proyecto de ejemplo para el uso de los buses distribuído con Podium para obtener consejos sobre los ajustes de los buses.

Cada pista de envío tiene controles para ganancia y envío, tanto en las tiras del mezclador como en las cabeceras de las pistas. Los ajustes de ganancia controlan la cantidad de señal limpia (dry) que continuará hacia la parte superior de la jerarquía. Los ajustes de envío controlan la cantidad de señal procesada (wet) que será enviada al bus. En la pista de retorno puede, posteriormente, ajustar la salida del bus con el control de ganancia. Por defecto, las pistas del bus de envío se encuentran minimizadas, por lo que es posible que los controles no se encuentren a la vista en un principio. Si este es el caso:

- Localice el nombre del mapeo de envío en la tira del mezclador. Debajo del nombre debería haber un control con la palabra "Off" o un número próximo a él. Este es el control de envío (los controles de panorama son ligeramente más grandes y en el centro tienen un signo "><" o un valor izquierda o derecha cerca). Si no ve el control de ajuste de envío, haga click en el botón "Send" (envío) situado en el lado izquierdo de la región del mezclador.
- Haga click con el botón derecho del ratón sobre el nombre del mapeo de envío en la tira del mezclador y desactive la opción "Minimize track" (minimizar pista). Ahora debería ver el deslizador que controla la ganancia.
- 3. Para expandir la cabecera de la pista, de modo que pueda visualizar los controles de ganancia y envío en la región de las pistas y en la región del mezclador, pulse la tecla "G". Si no visualiza todos los controles, arrastre el borde inferior de la cabecera de la pista un poco hacia abajo para hacerla más grande.

Si utiliza a menudo ajustes de bus similares, los consejos que vienen a continuación pueden ayudarle a reducir el trabajo repetitivo:

- Si sabe que utilizará algunos buses en el nuevo arreglo que está creando, puede especificar el número de envíos de bus por pista dentro del diálogo de propiedades del nuevo arreglo (New Arrangement Properties). Podium añadirá entonces el número especificado de envíos a las pistas iniciales (tal y como se especificaron en el valor "Audio tracks" (pistas de audio) en el mismo diálogo) y creará las pistas de retorno automáticamente.
- Si desea tener uno o más envíos de bus preasignados automáticamente cuando cree una nueva pista de audio, puede utilizar las plantillas de pistas (Track templates).

Por defecto, las tiras de mezcla para las pistas del bus de retorno se encuentran separadas en un panel anclado en el lado derecho de la región del mezclador. Use el diálogo de propiedades "Mixer Region Properties" (propiedades de la región del mezclador) si prefiere tenerlos en el lado izquierdo o simplemente no tenerlos anclados.

Puede añadir más buses en el menú "Devices list" (lista de dispositivos) para crear nuevas instancias con la nomenclatura de los buses por defecto o hacer click con el botón derecho del ratón sobre una instancia existente y seleccionar la opción "New instance" (nueva instancia) para crear instancias cuyos nombres se basen en el nombre de la instancia seleccionada.

Niveles

En todas las pistas que están configuradas para manejar audio hay un control de ganancia que compensa cualquier señal de audio que atraviese esas pistas. Se entiende que este control de ganancia es para ajustar el balance global de las pistas. Cuando desée crear fundidos de nivel automáticos cree una pista de parámetros y grabe el nivel de los fundidos en curvas de secuencias.

El motor de mezclas de Podium opera con coma flotante de 32 o 64 bits. Una de las ventajas de utilizar coma flotante es que la distorsión producida por la sobrecarga de la señal de audio no se reproduce hasta que esta señal se canaliza hacia los dispositivos de audio o se traduce a un fichero de sonido de coma fija. Si el sonido se sobrecarga durante la adición de otras señales y la canalización a través del arbol de pistas, puede reducir el nivel más elevado del árbol sin pérdida de calidad.

Cualquier pista se puede configurar para ser utilizada como "empalme" de mezclas de audio. Si se activa

el audio se mostrará un medidor de nivel en las cabeceras de las pistas, y en las tiras de las pistas en el mezclador. Las pistas incluyen también un control para el ajuste de ganancia. El propósito de los controles de ganancia es crear un balance global de las pistas y, por ejemplo, potenciar aquellas pistas con señales más débiles o reducir la ganancia de salida de la suma de varias pistas hijas para evitar que sobrecarguen los plugins que se encunetren por encima en el árbol de pistas.

Si desea automatizar niveles debería asignar el parámetro de nivel de audio a la pista y grabar secuencias de curvas. El parámetro de nivel de audio funciona como una compensación de la ganancia de la pista seleccionada. Es como un amortiguador del ajuste de la ganancia de la pista, de manera que, si desea tener capacidad para potenciar el nivel de la pista debería ajustar la ganancia al nivel máximo deseado. Dado que cualquier curva de automatización de niveles actúan como una compensación de la ganancia de la pista, puede reajustar el balance de las ganancias de su pista posteriormente sin tener que rehacer las automatizaciones de los niveles. Las curvas de automatización fundiendo desde el tope de la escala hasta -6 dB por debajo de este tope. Si la ganancia de su pista está a justada a +6 dB, el nivel de la automatización de curva creará un fundido desde +6 hasta 0dB. Si el ajuste de ganancia de su pista es de -12dB, la curva de nivel creará un fundido desde -12 hasta -18 dB.

Los medidores de la región del mezclador tienen un rango que va desde –infinito hasta +6 dB. Si el nivel de la pista supera los 0 dB la coloración del medidor se volverá roja y regresara al color verde lentamente cuando la ganancia vuelva a caer por debajo de los 0 dB.

En general debería siempre intentar hacer que sus pistas de audio utilicen el rango completo del medidor, pero evitando siempre las sobrecargas. Es preferible ajustar el nivel de salida en los dispositivos que porporcionan la señal de audio. Tanto los dispositivos externos como los plugins, a menudo tienen un control de volumen maestro dedicado.

Una vez que haya optimizado los niveles de salida de los dispositivos, utilice los ajustes de ganancia de las pistas para nivelar las mezclas.

Incluso cuando crea que tiene una pista muy suave en la mezcla final, debería capturar siempre la fuente de audio al máximo nivel de señal para obtener una calidad óptima y reducir el nivel de la mezcla lo más tarde posible en el árbol de mezclas de la pista.

Compensación de la latencia

La fila de latencia del mezclador indica el número de muestras que una pista de audio es retrasada antes de que llegue al equipo de monitorización al que está conectado. Esto está provocado por la latencia añadida por los plugins y el interface de audio. El retraso estará presente durante la monitorización en directo, pero la reproducción y la grabación son compensadas por la latencia.

Grabación

La sesión de grabación se prepara utilizando varios botones de la barra de herramientas. El botón de grabación, al lado del botón de reporducción, activa o desactiva el modo de grabación. La grabación se iniciará en el momento en que la reproducción se active. El metrónomo se puede activar para emitir clicks indicando la progresión del tempo y del compás. Para limitar el rango de grabación en la línea temporal puede activar los botones de pinchazo (punch in y punch out). Cuando cualquiera de ellos se activa puede ajustar el rango de tiempo del pinchazo arrastrando los manipuladores de la barra de pinchazo en el panel de la línea temporal, en la parte superior del editor. Debe activar las pistas que desea grabar.



Para ello, utilice el botón "R" en las cabeceras de las pistas. Activar para la grabación una pista de grupo, activará para la grabación todas las pistas que se encuentren bajo ella, excepto si la pista se ha activado para rebote (vea el siguiente capítulo para más información al respecto).

Para ayudarle a identificar las selecciones de grabación, el fondo de las pistas y del rango de la línea temporal activados para la grabación se dibujarán en color rojo. Además el cursor de reproducción se dibujará en color rojo traslúcido cuando la grabación se active. Durante la grabación, cualquier material grabado se mostrará en tiempo real.

Cuando está activada la función de pinchazo (punch in) la grabación sólo se activará cuando el cursor cruce la línea que marca su inicio. Cuando se activa la función de fin de pinchazo (punch out) el modo de grabación se desactiva en el momento en que el cursor de reproducción alcanza la línea que lo marca. Si la función de pinchazo está activada y se activa la grabación cuando la reproducción está en marcha, no se grabrá absolutamente nada, incluso aunque el cursor de reproducción se encuentre dentro del rango temporal de la zona de pinchazo.

Esto es útil si se ha activado el modo de bucle (looping) alrededor del rango de pinchazo. Si activa la grabación durante la reproducción, la grabación sólo se efectuará en el siguiente paso por la línea que marca el inicio del pinchazo y se desactivará de nuevo en el momento en que el cursor alcance la línea que finaliza el pinchazo. De este modo se evita la grabación de nuevo material en la siguiente pasada sobre el material recién grabado.

Podium creará automáticamente pistas y eventos de secuencia para grabar cualquier entrada MIDI recibida durante la grabación. Con el audio estamos tratando con muchos más datos y además no es posible determinar con certeza cuándo está en silencio la entrada de audio (por ejemplo, el nivel de ruido de las entradas analógicas). Por tanto, cuando segraba audio, Podium sólo grabará en eventos de audio que se hayan creado previamente (vacíos o no) en la pista. Utilice la herramienta del lápiz para crear nuevos eventos de audio en las pistas y ajuste el tamaño al rango temporal que desea grabar.

Cuando se recibe cualquier mensaje MIDI como mensajes de cambio de control, NRPN y SysEx, Podium tratará de que coincidan con alguno de los objetos de parámetro pertenecientes al mapeo del dispositivo asignado a la pista que está siendo grabada. Si se encuentra una coincidencia y el parámetro se ha configurado para "record as curve sequence" (grabar como secuencia de curvas), el parámetro se asignará a la nueva pista (si no ha sido previamente asignado) y los valores del parámetro se grabarán en una secuencia de curvas. Si el parámetro coincidente no está configurado para grabar como secuencia de curvas, se pondrá un evento estático de parámetro en una subpista dedicada. Si los mensajes recibidos no coinciden con cualquier objeto de parámetro y tampoco es un mensaje SysEx, el mensaje se considera no utilizable para este dispositivo en particular y es ignorado. Los mensajes SysEx se grabarán como flujos de eventos en una subpista dedicada. Con esta forma de empaquetar los mensajes MIDI, Podium hace que el material grabado sea más inteligible, presentándolo como parámetros nombrados de acuerdo a su propósito mejor que si conservaran el formato de mensajes MIDI.

Grabación rebotada

La grabación rebotada implica la grabación del audio que hay a la salida del motor de mezclas en un punto arbitrario del árbol de pistas. Si su arreglo utiliza audio, podría querer configurar la pista maestra de salida para "rebotar" el audio. Esto le permitirá capturar la salida final de su arreglo en un fichero de sonido. Activar el rebote en otras pistas le sería principalmente útil con el propósito de reducir los recursos del sistema utilizados por los plugins. Los recursos necesarios para la reproducción de un fichero de sonido son mínimos en comparación con los recursos que consume un plugin.



El primer paso para configurar una pista de rebote es activar el rebote en el diálogo "Track Properties" (propiedades de la pista). Esto hará que aparezca el botón de rebote en la cabecera de la pista. El botón de rebote se utiliza para activar o desactivar el rebote de la pista.

Cuando una pista tiene activado el modo de rebote es tratada como un "empalme" por el motor de mezclas. Cuando el rebote de la pista está inactivo se comporta como una pista normal, excepto que cualquier evento de sonido en la pista rebotada se enmudece. Cuando el rebote está activado, todas las pistas por debajo del árbol se enmudecen y el audio de la pista rebotada se activa.

Resumiendo la idea general sobre la grabación rebotada, digamos que está trabajando sobre una sección de sus pistas que se encuentran situadas bajo una pista rebotada. Grabe la entrada MIDI, edite secuencias, edite preajustes de plugins, ajuste los niveles de mezcla, etc. Cuando termine con el arreglo de esta sección, active el rebote y la grabación en la pista de rebote y entonces active el audio rebotado. Cuando, posteriormente, necesite hacer ajustes a una sección rebotada anteriormente, desactive el rebote de la pista y repita el procedimiento descrito anteriormente.

Si desea activar el rebote en una pista que originalmente no fue creada para ello, hay dos formas de hacerlo. Una es utilizar el menú "Wrap in new bounce track" (envolver en una nueva pista de rebote). De este modo se insertará una nueva pista padre activada para rebotar la pista seleccionada. Si desea evitar el nivel extra de una pista padre de rebote puede selecionar la opción convertir la pista seleccionada en una pista de rebote. Esto requiere que todos los eventos situados en la pista sean movidos a una nueva subpista, ya que las pistas activadas para rebote sólo pueden contener eventos de audio. La manera más sencilla para hacer esto es utilizar el menú "convert to bounce track" (convertir a pista de rebote), lo que realizará las acciones necesarias.

Grabación en bucle

Si está grabando una parte vocal o instrumental en directo puede que no siempre salga perfecto al primer intento. Con la grabación en bucle activada puede grabar múltiples tomas de una parte y seleccionar posteriormente los fragmentos que quedaron mejor. La grabación en bucle se puede utilizar también como una forma rápida de grabar, por ejemplo, armonías vocales o partes dobladas para obtener un sonido más lleno.

Para activar la grabación en bucle de una pista con un mapeo de entrada asignado, simplemente sitúela en una nueva pista de grupo. La forma más rápida para hacerlo es utilizar el atajo de menú "Wrap in new group track" (envolver en una nueva pista de grupo). Activar el modo de grabación y el modo de bucle de la pista con los botones de la barra de herramientas o pulsando las teclas "K" y "L". Cuando inicie la reproducción, la pista activada para la grabación comenzará a grabar la entrada de audio. Una vez alcanzado el punto de final del bucle, Podium enmudecerá la pista con el material de audio grabado y transferirá el mapeo de la entrada de audio a una nueva pista activada para la grabación. Para cada nuevo bucle se creará una nueva pista hasta alcanzar el límite de pistas configurado.

El diálogo de preferencias contiene un ajuste para limitar el número de pistas en un grupo de grabación en bucle (Track limit in loop-recording group). El valor que introduzca aquí determinará el número máximo de subpistas que serán creadas en cada pista de grupo, utilizada para la grabación en bucle. Ajustar este límite a 1 es igual que deshabilitar la grabación en bucle. Si se alcanza el número máximo de pistas de un grupo y los modos de grabación y bucle permanecen activados, la entrada de audio sobreescribirá cualquier señal de audio grabada en la pista.

Configuración

Las opciones de configuración se encuentran en el menú "Setup" (configuración), en la ventana del navegador. Este mismo menú se encuentra disponible como submenú en la opción "View" (vista) de las ventanas del editor de secuencias.

Aparte de los datos almacenados en los ficheros del proyecto y de los ficheros de audio asociados al mismo, todas las configuraciones persistentes hechas en Podium se almacenan como texto plano en un sólo fichero de configuración. Podium no guarda ninguna información en el registro de Windows.De toda la información almacenada en el fichero de configuración, sólo la que se refiere a los interfaces de



audio/MIDI, la resolución del motor de mezclas y la ruta de la carpeta raíz para los plugins VST influirán en la forma en que los ficheros del proyecto serán cargados y reproducidos. Esto hace que copiar las carpetas de sus proyectos de Podium en un soporte de respaldo (copia de seguridad) y de migrarlos a otras instalaciones de Podium en otros sistemas sea realmente sencillo.

El menú de configuración contiene cinco diálogos que cubren todo, desde la selección de los interfaces hasta la personalización del entorno gráfico y el comportamiento de Podium:

Interfaces de MIDI/Audio Preferencias Colores Editor de perfiles Ventanas

Ficheros de configuración

Cuando Podium se inicia intentará cargar un fichero de configuración llamado "Podium.ini". Si no encuentra el fichero, Podium lo crea con la configuración por defecto. Cuando Podium se cierra se escribirá la configuración actual en el fichero Podium.ini.

Si Podium no se cierra correctamente, el fichero Podium.ini podría corromperse. Esto puede ocurrir si se apaga el ordenador mientras el fichero se está escribiendo. La siguiente vez que se inice Podium con un fichero de configuración corrupto hará que las ventanas del editor aparezcan en blanco porque los perfiles se han perdido. Si esto ocurrre, utilice el menú de comando "Load default setup" (cargar la configuración por defecto) para sobreescribir el fichero Podium.ini con la configuración por defecto, o utilice el comando de menú "Load setup" (cargar configuración) si ha guardado una copia de seguridad del fichero de configuración.

Si ha invertido mucho trabajo para personalizar su configuración, debería guardarlo en un archivo de respaldo. Utilice el comando de menú "Save complete setup" (guardar la configuración completa) para este propósito. El comando de menú "Save color setup" (Guardar la configuración de color) se utiliza para guardar los esquemas de color, que sólo se tratan desde los ajustes del diálogo "Colors" (colores).

Los menús de comando "load" (cargar) y "save" (guardar) se pueden utilizar también para guardar configuraciones en diferentes ocasiones. Puede haber situaciones en las que desee utilizar diferentes configuraciones para sus interfaces de MIDI y audio, o podría tener ficheros de configuración distintos para diferentes tipos de proyectos y estilos de trabajo.

Los ficheros de configuración de Podium se guardan bajo las carpetas de la aplicación administradas por Windows. Si tiene una instalación de Windows multi-usuario, cada usuario tendrá su propia carpeta de datos personales. Para versiones de Windows más modernas y en Inglés, la carpeta de configuración se encuentra en la ruta (sustituir [user] con el nombre de usuario):

 $\underline{C:\Documents} \text{ and settings} [user]\Application Data\Zynewave\Podium$

Si utiliza el explorador de archivos de Windows para localizar esta carpeta, puede que no sea visible la carpeta de datos de aplicación (Application data) en la lista de archivos si tiene la opción "No mostrar archivos y carpetas ocultos" seleccionada desde el diálogo "Opciones de carpeta". Puede también acceder a esta carpeta introduciendo la ruta directamente en la barra de direcciones.

Cualquier fichero de configuración que guarde en la carpeta de datos de la aplicación, incluyendo el fichero Podium.ini, permanecerá ahí si desinstala Podium. No se perderá su configuración tanto si desintala Podium como si instala una versión actualizada.

Intrefaces de MIDI/Audio

IDI input interfaces	MIDI output interfaces
☑ HDSP Midiln (1)	Microsoft GS Wavetable SW Synth
SW1000 MIDLIN	HDSP Mid Out (1) SW1000 MIDLOUT
	SW1000 #1 Synthesizer
	SW1000 #2 Synthesizer
HDSP Mdi In (1)	HDSP Mid Out (1)
	Transmit merchanization
Cise time stamps from driver	
Using time stamps from the driver can improve accuracy of recorded events. Unfortunately many drivers do not support this feature correctly. Deselect this option if you experience problems during recording.	I Iming Clock

Los controladores de los interfaces MIDI en los sistemas PC con Windows se implementan como dispositivos de entrada y salida independientes. Active las cajas de opción próximas a todas las entradas y salidas que desee utilizar con Podium. Para cada entrada MIDI activada puede seleccionar, si lo desea, que Podium utilice la función "use time stamps from driver" (utilizar las huellas de tiempo desde el controlador) cuando grabe mensajes MIDI. Si no se activa esta opción, las huellas temporales son generadas por Podium cuando los mensajes son recuperados desde el controlador. Se puede obtener más precisión cuando utilice las huellas temporales del controlador. Desafortunadamente, muchos de los controladores MIDI no soportan el uso de huellas temporales de forma correcta. Un problema puede ser un desplazamiento temporal constante de los eventos grabados. Si le preocupa obtener una precisión óptima del timing cuando grabe datos MIDI, podría intentar habilitar esta opción y verificar los resultados con su interface MIDI.

Para cada salida MIDI activada puede también activar la salida de los mensajes de timing del reloj MIDI. Estos mensajes MIDI especiales son un pulso que se envía 24 veces por cada cuarto de nota. Los dispositivos externos de efectos pueden utilizar este pulso para, por ejemplo, sincronizar los tiempos de retardo o las velocidades de LFO con el tempo de Podium. Los mensajes de timing de reloj no se utilizan para sincronizar la reproducción con secuenciadores externos.

Dependiendo de la versión de Windows que esté utilizando, podría ver una salida MIDI llamada "Microsoft GS Wavetable SW Synth" (Sintetizador software GS de tablas de ondas de Microsoft). Esta salida MIDI virtual se puede utilizar para reproducir un sintetizador software sencillo integrado en Windows. La salida de este sintetizador se envía al dispositivo de audio seleccionado para reproducir el sonido en el diálogo "sound and audio devices" (dispositivos de sonido y audio) del panel de control. Tenga en cuenta que puede haber conflictos si este dispositivo de audio es utilizado también con el controlador ASIO activo en Podium.

Audio driver type	Active channels	
ASIO drivers	C < n 09> 9 ADAT MF (1)	1
	Ch 10> 10 ADAT MF (1)	
ASIO interface	- dn 11> 11 ADAT MF (1)	
ASIO Hammerfal DSP (18 in 18 out)	□ <in 12=""> 12 ADAT MF (1)</in>	
Clark Surge	Ch 135 13 ADAT MF (1)	
Llock source	C ch 15> 15 ADAT MF (1)	
Settings	dn 16> 16 ADAT MF (1)	
	Ch 17> SPDIF MF (1) L	
Default sample rate 44100 Hz	Ch 18> SPDIF MF (1) R	
	Out 01> 1 Analog MF (1)	
	Qut 02> 2 Analog MF (1)	
Contraction of the	COLE US> 3 Analog MF (1)	
ASIO Hammadal DSP	Cut 05> 5 Analog MF (1)	
	Out 06> 6 Analog MF (1)	
1/D resolution: 32/32 bits Driver Setur	Out 07> 7 Analog MF (1)	
Contra gentp	Out 08> 8 Analog MF (1)	

Para los interfaces de audio puede selecionar, tanto los controladores tipo ASIO como los controladores tipo Windows Wave/MME. El mejor rendimiento se consigue utilizando controladores ASIO. El soporte para los controladores Wave está, en principio, para permitir a Podium ejecutarse en un PC que no tiene controladores ASIO instalados. El panel que se encuentra debajo del ajuste del tipo de controlador (driver type) contendrá las opciones específicas del tipo de controlador seleccionado. Cuando utilice controladores de tipo ASIO puede seleccionar uno de los controladores ASIO instalados en su sistema. Después de seleccionar un nuevo controlador ASIO, necesita cargar el controlador haciendo click sobre el botón "apply" (aplicar) para



actualizar las otras opciones de configuración con la información derivada del controlador. En la parte inferior del panel hay un botón "driver setup" (configuración del controlador) que abrirá el panel de control del controlador ASIO activo.

Las opciones disponibles para los ajustes de la fuente de reloj (clock source) dependerán del controlador ASIO. La fuente del reloj controlará la sincronización del rango de muestras. Si el interface de audio tiene entradas digitales es habitual utilizar estas entradas como fuente de reloj. Algunos interfaces no soportan seleccionar la fuente de reloj a través del controlador ASIO, pero en su lugar permiten al usuario seleccionarlo en el panel de control ASIO.

Cuando se utilizan controladores de tipo Wave/MIME, el interface se separa en dispositivos de entrada y salida, similares a los controladores de interfaces MIDI. Se puede seleccionar un dispositivo de entrada y otro de salida. Tenga en cuenta que si selecciona dispositivos de entrada y salida para dos interfaces de audio diferentes, es posible que no esten sincronizados para el muestreo, lo que produciría errores de timing, ya que los dos relojes podrían distanciarse lentamente en el tiempo.

El ajuste "default sample rate" (rango de muestreo por defecto) mostrará todos los valores de frecuencias de muestreo soportados para el interface de audio seleccionado. Podium puede manejar rangos de muestreo hasta 192KHz. El rango por defecto se utilizará cuando se inicialice el interface de audio por primera vez. Si se ha activado un monitor de arreglos, el flujo de audio se inicializará con el rango de muestreo ajustado en el diálogo de propiedades del arreglo. Cuando cree un nuevo arreglo, se preselecionará el rango ajustado por defecto.

La lista "active channels" (canales activos) mostrará todos los canales soportados por el interface de audio seleccionado. Si va a utilizar tan sólo algunos de los canales disponibles, debería deshabilitar aquellos que no son necesarios, así se podrá reducir la carga de CPU requerida para transferir las muestras entre Podium y el controlador de audio.

La página de informes muestra datos sobre el controlador de audio activo, que pueden ser útiles para diagnosticar posibles problemas. El informe incluye descripciones de cualquier condición de error que haya sido detectada durante el período de registro. El período de registro comienza cuando el controlador

se inicializa y termina cuando usted abre el diálogo de los interfaces MIDI/Audio. Pulsando el botón "update" (actualizar) se ajustará un tiempo de registro nuevo y se actualizará el informe. El botón "reset" (inicializar) borrará el informe e inicializará un período de registro nuevo. Si contacta con el soporte técnico de Zynewave por algún problema en un interface de audio es posible que le soliciten el envío del fichero de registro por correo electrónico.

Preferencias



MIDI

Con las ocpiones "MIDI recording" (grabación MIDI) puede seleccionar los tipos de mensajes MIDI que desea grabar desde las entradas MIDI externas. Sólo en casos excepcionales podría necesitar desactivar algunas de las opciones.

Si, por ejemplo, tiene un sintetizador que transmite mensaje de sistema exclusivo cuando maneja los controles del panel frontal, puede eliminar la opción de mensajes SysEx para evitar grabar estas acciones.

Audio

La opción "mixer engine bit resolution" (resolución en bits del motor de mezclas) se puede ajustar tanto a 32 como a 64 bits en coma flotante. Si se ajusta a 64 bits serán necesarios más ancho de banda para el acceso a la memoria y más potencia de proceso en la CPU, por tanto, si no tiene razones para necesitar una precisión de 64 bits, déjelo a 32 para obtener el mejor rendimiento. Tenga en cuenta que esta opción no tiene relación con la anchura de procesado de la CPU de su ordenador. La mezcla a 64 bits funciona del mismo modo en una CPU de 32 o de 64 bits. Puede obtener más información en la nota técnica "Mezcla a 64 bits" (64-bit mixing).

Cuando se crea un nuevo sonido en una pista activada para rebote, el sonido se ajustará para utilizar la misma resolución que el motor de mezclas. De este modo se garantiza que el rebote capturará toda la precisión de la salida del motor de mezclas.Cambiar la resolución del motor de mezclas no implica el cambio de resolución de cualquier sonido rebotado en su proyecto. Debe entrar en el diálogo de propiedades de los sonidos rebotados si desea convertir estas pistas a la nueva resolución del motor de mezclas.

Cuando se creen nuevos sonidos no rebotados, se utilizará por defecto el valor del ajuste "new sound bit resolution" (nueva resolución del sonido). Si se ajusta este valor a "audio driver setting" (ajuste del controlador de audio) se utilizará la resolución en bits reportada por el controlador de audio. Se puede comprobar esta resolución en el diálogo de los interfaces MIDI/Audio. Algunos controladores reportan una resolución de 32 bits cuando, realmente, el interface físico de audio proporciona una resolución máxima de 24 bits. En ese caso puede seleccionar una resolución fija de 24 o de 16 bits para evitar un consumo innecesario de espacio en disco cuando guarde sus ficheros 'wave'.

Podium soporta multiproceso, tanto en el modo de procesadores con Hyper-Threading activado, como procesadores de núcleo múltiple (multi core) o múltiples procesadores físicos. Distribuyendo el procesado de los plugins entre todos los procesadores disponibles, el tiempo necesario para los procesos se reduce y, por tanto, hay disponible un espacio extra de CPU. Si detecta que algunos plugins son inestables cuando se trabaja con multiproceso, desactive la opción "enable plugin multiprocessing" (activar multiprocesado de plugins).

La opción " track limit in loop-recording group" (límite de pistas de la grabacion en bucle) ajusta el número máximo de pistas que serán creadas en cada grupo durante la grabación en bucle. Puede encontrar más información acerca de este ajuste en la sección "GRABACION EN BUCLE (Loop recording)".

Metrónomo

El metróno se puede configurar para salir por los interfaces de MIDI y de audio. Seleccionando la opción 'output to MIDI interface' (salida al interface MIDI) le permitirá elegir entre todos los que tenga activados en el diálogo "MIDI/Audio interfaces". Se pueden ajustar el canal MIDI, las notas MIDI y las velocidades de notas para los clicks de compás y de parte.



Si selecciona la opción "output to audio interface" puede seleccionar el número del canal de audio que se utilizará para reproducir el sonido del click. Si elige la opción "stereo" se reproducirá el click como un sonido estéreo en dos canales de audio,

comenzando por el número del canal de audio seleccionado. Se pueden especificar ajustes de ganancia independientes para los clicks de compás y de parte.

Gráficos

La opción "override Windows scrollbar size" (ignorar el tamaño de la barra de desplazamiento de Windows) le permitirá definir el grosor de las barras de desplazamiento personalizadas de Podium. Si desactiva esta opción, el grosor se ajustará al tamaño de las barras de desplazamiento definido por Windows, que se puede configurar desde el diálogo "Propiedades de pantalla" del "Panel de control" de Windows.

Seleccionando la opción "disable panel show/hide animations in editors" (desactivar las animaciones al mostrar/ocultar los paneles en los editores) se evitarán las animaciones, por ejemplo, al abrir o cerrar el mezclador y el inspector de pistas en el editor de arreglos. Utilice esta opción si su ordenador tiene una tarjeta gráfica lenta.

Varios

La opción "maximum sequence/sound undo levels" (Número máximo de nieveles "deshacer" en secuencias/sonidos) especifica el número de acciones de edición que se registran para cada secuencia y sonido. Estos registros se utilizan para trazar las acciones "undo" (deshacer) y "redo" (rehacer). Los registros de cambio se almacenan en memoria, por tanto no debería ajustar un número máximo de niveles "deshacer" demasiado elevado, ya que requeriría bastante memoria.

La ruta "sound file cache folder" (carpeta de caché de los ficheros de sonido) es el lugar donde Podium almacena temporalmente los ficheros de la caché de audio. Por defecto se utiliza una subcarpeta en la misma ubicación en la que se encuentran los ficheros de configuración de Podium. Las únicas razones para cambiar esta carpeta serían moverla a otro disco, en caso de que la unidad de disco en la que se encuentra Windows instalado tuviera poco espacio libre, o si usted tiene otra unidad de disco instalada con un tiempo de acceso inferior (más rápida). Cada vez que grabe audio o realice acciones en el editor de sonido, los datos de audio se almacenan temporalmente en esta carpeta, cuando la memoria libre disponible es muy poca. Como Podium sólo guarda los ficheros de sonido cuando el usuario selecciona el comando "save" (guardar), el espacio requerido para los ficheros temporales de audio puede ser bastante grande. Un gigabyte de espacio libre podría ser suficiente para la mayoría de los usuarios. Tenga en cuenta que cuando cierre Podium los ficheros de la caché serán eliminados.

La ruta "root VST plugin folder" (carpeta raíz para plugins VST) especifica la carpeta base que Podium utilizará para buscar los plugins VST. Si un mapeo de dispositivo de un plugin en su proyecto utiliza la opción "relative path" (ruta relativa), Podium tratará de localizarlo dentro del árbol que se encuentra en la carpeta raíz de plugins VST. Si en algún momento decide cambiar la ubicación de sus plugins a una carpeta diferente, puede cambiar aquí la ruta a la nueva ubicación, y sus archivos de proyecto deberían cargar los plugins desde esta nueva ruta. Cuando Podium se inicia por primera vez, o cuando se carga la configuración por defecto, buscará dentro de las carpetas "C:\VSTPlugins" o "C:\Archivos de programa\VSTPlugins" de su ordenador y, si las encuentra, las asignará por defecto.

Nota técnica sobre la mezcla a 64-Bit

Si su producción musical se concentra principalmente en el uso de softsintes (sintetizadores virtuales) y en la codificación del master final a ficheros MP3, no debería preocuparse por la mezcla a 64 bits ya que su objetivo no es obtener la mejor calidad de audio. Si, por el contrario, produce música grabada en condiciones impecables de estudio y su objetivo es la reproducción en equipos de alto nivel, la mezcla a 64 bits le ofrecerá mejor precisión y un rango dinámico más amplio.

La mezcla a 64 bits se utilizará cuando el motor de mezclas procese y encamine la señal de audio internamente. El sonido se convertirá posteriormente a 32 bits cuando sea encaminado a través de plugins que sólo soporten proceso a 32 bits. El soporte para proceso a 64 bits fué introducido con la versión 2.4 del protocolo de plugins VST.

Cuando se describen números de coma flotante, los valores de 32 y de 64 bits se refieren a la cantidad de memoria necesaria para almacenar estos valores (floats). Los bits son separados en dos partes que guardan la precisión y el exponente de la "coma flotante" (floating point). Los números en coma flotante (floats) de 32 bits ofrecen una precisión de 25 bits y los mismos floats de 64 bits dan hasta 54 bits de precisión.

Las ventajas de la mezcla a 64 bits se hacen evidentes cuando se escala la ganancia de la señal de audio o cuando dos o más señales son sumadas en el motor de mezclas.

El escalado de la ganancia ocurre cuando la ganancia de una pista o los ajustes de panorama afectan a la señal de audio. El escalado supone multiplicar la coma flotante de la señal de audio con un valor de la escala de coma flotante. Estas multiplicaciones tienen como resultado unos valores que utilizan más bits de precisión que la señal de audio original, produciendo menos pérdida de los bits significativos en el resultado que será descartado.

Para ilustrar el efecto de la suma, supongamos que tiene dos fuentes de audio de 25 bits de precisión y que desea mezclarlas entre sí. Estas fuentes podrían ser ficheros de audio o salidas de plugins VST con resolución de 32 bits en coma flotante. Si mezcla estas fuentes juntas sin cambiar la ganancia de las pistas, la salida se ajustará dentro de valores (floats) de 32 bits, evitando que la suma a la salida reproduzca recortes en la señal. Si modifica la ganancia de una de las pistas, ésta se desplazará con una precisión de 25 bits hacia arriba o hacia abajo en relación a la otra pista. Un cambio de ganancia de 6 dB tendrá como resultado un desplazamiento aproximado de un bit. Cuando se suman las dos pistas, el intervalo de precisión combinada ha sido ampliado, por tanto, más allá de los 25 bits que pueden ser almacenados en "floats" de 32 bits, así que los bits menos significativos se truncan y se pierde algo de la precisión en las fuentes de audio. Es aquí donde la mezcla de 64 bits ofrece ventajas sobre la de 32 bits, ya que puede utilizar la precisión de 54 bits para almacenar el resultado de un escalado de ganancia o de una suma de señales, y por eso reduce las posibilidades de recortes en coma flotante.

Pero, ¿para qué tanta precisión si después la salida maestra se va a volcar a un fichero de 24 o de 16 bits? Para cada pista de audio que se añade a la mezcla, se añade ruido como resultado de los recortes de las señales con menos resolución. La acumulación de estos errores de redondeo terminan degradando ligeramente la señal a la salida y esta degradación puede incluso estar presente cuando se traduzca a ficheros de sonido de 16 bits. A pesar de estos aparentes beneficios matemáticos, la mezcla a 64 bits tan sólo producirá una mejora mínima en la calidad. La mezcla a 32 bits es más que suficiente para producciones a nivel profesional.

Colores

Color customization	Track color luminar	ce offsets
Panel background	Note	-30
List background	Parameter	-15
✓ Text	Audio	-45
Active selection fil	Audio bounce	-60
Active selection text		
Inactive selection fil	Track color opacity	
Inactive selection text	Opacity	100
Default track color	Parameter graduate	m
Play, Bounce, Solo		
Mute		
Record	Level meter graduat	lion
Level meter overload		

Podium se adapta a los temas y a la apariencia de los ajustes de Pantalla del panel de control de Windows cuando dibuja marcos de ventanas y cajas de diálogo. Con el diálogo "Colors" (colores) puede personalizar los colores utilizados para dibujar los contenidos de las ventanas de Podium. Para probar combinaciones de diferentes colores es una buena idea hacer click sobre el botón "Apply" (aplicar). Así se guardarán los cambios de colores en la configuración actual, pero mantendrá abierto el diálogo de Colores. Puede, entonces, hacer cambios incrementales hasta que haya encontrado los ajustes de color que desea.



El primer juego de tipos de colores en el grupo "color customization" (personalización del color) está relacionado con algunos de los colores estándar del sistema Windows definidos en el panel de control de "Pantalla". Eliminando la marca para un tipo de color hará que ese color se ajuste a los del sistema. Haciendo click sobre los botones "..." se abre un diálogo estándar de Windows donde puede definir los colores.

Se puede familiarizar con los colores si los trata como combinaciones de valores de rojo, verde y azúl, pero también se pueden especificar como tinte, saturación y luminancia. Puede ajustar los colores utilizando ambos modelos en el diálogo de colores de Windows. Hay campos de valores para "Hue" (tinte o matiz), "Sat" (saturación) y "Lum" (luminancia) y el deslizador vertical que se encuentra cerca de los controles de la paleta de colores, controla también la luminancia.

El color del fondo del panel (panel background) se utiliza para colorear los fondos de las ventanas así como para representar los botones, deslizadores y otros controles que se muestran en las ventanas de Podium. El color del fondo de lista (list background) se utiliza para colorear el fondo de las cajas de listas. El color del texto (text) se utiliza para cambiar el color del texto escrito en los fondos de los paneles y las listas.

Las opciones "active selection fill" (relleno de selección activa) y "active selección text" (texto de selección activa) se utilizan para dibujar los objetos seleccionados que tienen el foco del teclado. Tener el foco del teclado significa que los objetos seleccionados responderán a los comandos de teclado tales como las teclas de cursor para mover el foco y la tecla de borrado para eliminar los objetos seleccionados. Las opciones "inactive selection fill" (relleno de selección inactiva) e "inactive selection text" (texto de selección inactiva) se utilizan para dibujar los objetos seleccionados que no tienen el foco del teclado. Estos tipos de colores "inactivos" no están definidos en los colores del sistema de Windows, por lo tanto, si desactiva estas opciones, Podium definirá el color de relleno como una combinación de los colores "panel background" (fondo del panel) y "active selection fill" (relleno de la selección activa).

Los tres colores para reproducción, grabación y enmudecido se utilizan para varios elementos en los editores de secuencias. Los colores de la reproducción y de la grabación se utilizan para el cursor de reproducción, los botones relacionados de la barra de herramientas de transporte y las barras de bucle y pinchazo en la regla de la región de línea temporal. Los colores de rebote, solo, enmudecido y grabación también se utilizan para los controles situados en las cabeceras de las pistas.

El diálogo de propiedades permite asignar un color a una pista. Si una pista no tiene asignado un color, heredará el color asignado a la pista padre. Si no se encuentra ningún color asignado se utilizará el color de pista por defecto (default track color). Si elimina la marca que se encuentra cerca de la opción "default track color" (color por defecto de la pista) se ajustará el color del fondo del panel. El color de las pistas se utiliza para dibujar las cabeceras de las pistas en el mezclador y para dibujar el fondo de los eventos de las pistas.

Los colores para los eventos de las pistas se pueden personalizar posteriormente con los ajustes "track color luminance offsets" (compensaciones de la luminancia de los colores de las pistas) y "track color opacity" (opacidad del color de las pistas). La compensación de la luminancia de la pista se aplica al color de la pista para los tipos de eventos especificados. Esto le permitirá definir, por ejemplo, que la pista de automatización de parámetros debería dibujarse más o menos brillante que la pista de eventos. El valor de opacidad determina la mezcla de color de la pista como si estuviera dibujado por encima del color por defecto de la pista. Un valor 0 de opacidad ignorará los colores de las pistas y dibujará todos los eventos con el color por defecto de la pista. Disminuir el valor de opacidad puede ser una forma adecuada de entonar los colores de las pistas si el contraste con el color del panel de control es demasiado fuerte.

Puede seleccionar dos colores para definir el rango de degradación del color de los parámetros (Parameter gradutaion color range). Estas degradaciones de colores se utilizan para dibujar el cuerpo de las secuencias de curvas, el valor del anillo interno de los diales de parámetros y del interior de las "cajas" de los eventos de nota, indicando el nivel de velocidad.

El rango de colores de "level meter graduation" (graduación del medidor de nivel) se utiliza para dibujar los medidores de nivel en las regiones de mezclas de las pistas. El primer color es para -infinito (silencio absoluto) y el segundo es para el nivel de 0 dB. Si el nivel de la señal sobrepasa los 0 dB el medidor se dibujará con el color "level meter overload" (sobrecarga del medidor de nivel).

Ficheros de esquemas de colores

El instalador de Podium ha dejado un juego de ficheros de configuración de esquemas de colores en el mismo lugar en el que se encuentra el fichero "Podium.ini". Utilice el comando del menú "load setup" (cargar configuración) para navegar por estos ficheros. Hay ficheros con esquemas de colores completos, pero también ficheros con configuraciones de color parciales que sólo modificarán los colores de los paneles y dejarán el resto de colores sin modificar.

Puede guardar sus personalizaciones de los esquemas de colores con el comando de menú "save color setup" (guardar configuración de colores). Así se guardará un fichero conteniendo sólo los ajustes del diálogo "Colors".

Editor de perfiles

La disposición de los editores de arreglos, pianola, baterías, curvas y sonidos se definen desde el editor de perfiles. Un perfil se construye a base de una lista de regiones que son apiladas como capas detro del editor. Hay diferentes tipos de regiones, tales como barras de herramientas, pistas, mezclador, listas de ventos, etc. La configuaración de Podium por defecto contiene un juego completo de perfiles. Puede modificar estos o crear sus propios perfiles alternativos. Una tarea típica para muchos usuarios sería modificar las barras de herramientas de los perfiles por defecto para ajustarlas a determinados tamaños de pantalla. La configuración por defecto se ha creado para ajustarlo a resoluciones de pantalla



XGA. Si utiliza una resolución de pantalla mayor puede ser que quiera unir las barras de herramientas de edición y transporte en una sola, y ganar así espacio extra de pantalla para otras regiones del perfil.

Algunos perfiles se pueden definir para cada tipo de editor, en cuyo caso puede intercambiar entre los perfiles utilizando el menú "view" (vista) del editor. Se puede utilizar, por ejemplo, para intercambiar entre un perfil de editor estándar y un perfil de lista de eventos, o entre perfiles de arreglo con o sin región de mezclas, etc.

irrangement	Insert New
vrangement (Compact) Iano Roll	Copy
Piano Roll (Embed)	
Drum Map	Delete
Drum Map (Embed)	Properties.
Curve (Embed)	
iound (Master)	
ound (Slave)	
iound (Embed)	Move Up
Event List	
	Move Down

Los perfiles en el menú "view" del editor se muestran en el mismo orden en el que fueron insertados en la lista de perfiles. Utilice los botones "move up" (subir) y "move down" (bajar) para reordenar los perfiles. Cuando se abra un nuevo editor, se seleccionará por defecto el primer perfil compatible.

El botón "insert new" (insertar nuevo) insertará un nuevo perfil en blanco dentro de la lista de perfiles. El botón "copy" (copiar) insertará un duplicado del perfil seleccionado en ese momento. El botón "delete" (eliminar) borra el perfil seleccionado. Por favor, tenga en cuenta que si elimina un perfil por descuido o crea perfiles nuevos sin añadirles regiones, cuando abra un editor podría presentar una página en blanco. En ese caso debería reconfigurar sus perfiles o, si todo está completamente desordenado, restaure los ajustes por defecto con el comando de menú "load default setup" (cargar la configuración por defecto) en la ventana de navegación del menú de configuración.

Puede acceder a las propiedades de un perfil seleccionandolo desde la lista de perfiles y pulsando el botón "properties" (propiedades). También puede acceder a las propiedades para el perfil seleccionado actualmente en un editor seleccionando el menú de vista "profile properties" (propiedades del perfil).

Arrangement	~
	Insert New_
	Com
	Cobk
	Delete
	Properties
	Move Up
	Move Down
	Arrangement

El "profile name" (nombre del perfil) se utiliza para identificar al perfil en el diálogo del editor de perfiles y en la vista del menú de editores. El ajuste "profile editor type" (editor del tipo de perfil) determina a qué tipos de secuencias se dirige ese perfil. El menú "view" (vista) de los editores sólo mostrará los perfiles compatibles con el tipo de editor seleccionado.

Los tipos de editores disponibles incluyen arreglos, notas, baterías, curvas, sonido (master), sonido (esclavo), integrados y los genéricos "all types" (todos los tipos). El tipo de perfil de sonido (master) se utiliza cuando se abre un objeto de sonido directamente desde el navegador, y por tanto debería contener una barra de herramientas de transporte. Un perfil de sonido (esclavo) normalmente no contendrá la barra de transporte, ya que este tipo de perfil se usa cuando se abre un sonido desde un evento de audio en el editor de arreglos y, por tanto, estará enlazado con la barra de transporte del editor de arreglos. Las variantes integradas de los perfiles de los tipos de editores de notas, baterías, curvas y sonidos se utilizan para los editores integrados en la región de pistas. Los tipos de editores "all types" se encontrarán disponibles para todos los editores y se utilizan habitualmente para los perfiles de listas de eventos.

La lista de regiones muestra una etiqueta descriptiva de todas las regiones que se han añadido actualmente al perfil. Pulsando el botón "insert new" (insertar nueva) se mostrará primero un diálogo donde puede seleccionar un tipo de región y posteriormente un diálogo de propiedades para el tipo de región seleccionado. De manera alternativa, puede pulsar el botón "copy" (copiar) para insertar un duplicado de la región seleccionada en ese momento.

Algunos ajustes de perfiles o regiones no están accesibles a través de los diálogos de propiedades pero aún así son almacenados en el perfil cuando se modifican en el editor. Estos ajustes incluyen las posiciones de las barras de arrastre horizontal y vertical, estados de plegado de paneles y varios selectores de modo en las regiones. Cuando se selecciona un perfil en un editor, se utilizarán por defecto los ajustes "last used" (últimos utilizados).

Espacio entre regiones

Layout	
Region heig	pr 2
Settings	1.25
Fill type	Bump
Use as	drag handle for resizing regions

El espacio entre regiones se utiliza para añadir una separación visual entre varias regiones de un perfil. Adicionalmente a la altura de la región, puede seleccionar el efecto visual desde la caja combo "fill type" (tipo de relleno). Las selecciones son: "blank" (vacío), "shadow" (sombreado), "up slope" (ángulo hacia arriba), "down slope" (ángulo hacia abajo), bump (choque) y "recess" (hueco). Muchos de los otros tipos de regiones disponibles son redimensionables y tienen ajustes de altura mínima y máxima. Si la altura mínima se ajusta por debajo de la altura máxima, la región se podrá redimensionar dentro de este rango. Cuando se modifica el tamaño de la ventana de un editor las regiones son redimensionadas de acuerdo a estos límites mínimo y máximo. Otra manera de redimensionar las regiones es insertar un espacio entre dos regiones redimensionables y seleccionar la opción "use as drag handle for resizing regions" (utilizar como tirador de arrastre para redimensionar regiones). Entonces puede arrastrar el espacio entre regiones en el editor para redimensionar las regiones que lo rodean.

Región de las barras de herramientas



La lista de "Layout" (disposición) muestra los contenidos actuales de la barra de herramientas. La lista "elements" (elementos) muestra todos los elementos disponibles que se pueden agregar a la barra de herramientas. Cuando quiera insertar un elemento en la barra de herramientas, seleccione la posición en la que desea insertarlo dentro de la lista de disposición, seleccione el elemento deseado de la lista y pulse el botón "insert" (insertar). Pulsar el botón "remove" (quitar) eliminará el elemento seleccionado de la lista de disposición de elementos. Utilice los botones "move up" (subir) o "move down" (bajar) para recolocar la disposición de los elementos. La lista de elementos se divide en varias secciones. La sección "default groupings" (agrupaciones por defecto) se puede utilizar para insertar un grupo completo de elementos que coinciden con las barras de herramientas que se encuentran en la confiuración por defecto de Podium. El elemento "separator" (separador) es una línea vertical, útil para separar grupos de elementos de la barra de herramientas. El elemento "right align break" (tope de alineación derecha) no es un elemento visual de la barra de herramientas, pero indica que todos los elementos insertados después del tope se apilarán contra el borde derecho del editor. Los ajustes de altura de la región

determinan el tamaño de los elementos de la barra de herramientas.

Región de las barras de desplazamiento

La región de las barras de desplazamiento muestra una barra para navegar por la línea temporal. Se pueden activar controles adicionales de zoom en el diálogo de propiedades de la región.

Región de la regla de la línea temporal

La región de la regla de la línea de tiempo se utiliza para mostrar las leyendas de resolución, un manipulador triangular para ajustar la posición del cursor y "asas" para los rangos de las cortinas de selección, pichazo y bucle. La región tiene un menú de contexto con opciones para ajustar los rangos y para seleccionar un modo de edición del ratón. El diálogo de propiedades de la región permie ajustar la altura de la misma.

Región de la lista de eventos

Una región de lista de eventos contiene una caja de listas que muestra descripciones textuales de los eventos. El diálogo de propiedades de la región contiene ajustes para la altura de la línea y para la forma en que los tiempos de los eventos son mostrados como variaciones porcentuales a partir de los valores de cuantización del editor seleccionado.

Región de formato

Una región de formato se utiliza para mostrar y editar el tempo y los eventos de marcadores. El diálogo de propiedades de la región contiene los ajustes de altura y de los tipos de eventos.

Región de pistas

linimum region height	8
primum region height	9999
ick separation space	2
rtical group bar width	10
Draw track separation bars Draw sequence event head Write sequence event name Show embedded sequence	ers editor

La región de pistas es la piedra angular del editor de arreglos. El "track separation space" (espacio de separación entre pistas) es el número de pixels de separación que hay entre cada una de las pistas. La "vertical group bar width" (anchura de las barras verticales) es la anchura de las barras de jerarquía mostradas a la izquierda de las cabeceras de las pistas. Activar la opción "draw track separation bars" (barras de separación de las pistas) dibujará líneas horizontales en el espacio de separación de las pistas. Se pueden utilizar como guías visuales si utiliza un área de pantalla amplia. La opción "draw sequence event headers" (dibujar las cabeceras de los eventos de secuencias) dibujará los eventos de secuencias

divididos en un área de cabeceras que se alinea con las cabeceras de las pistas, y un área separada para mostrar las miniaturas de los contenidos de las secuencias. Normalmente el área de las secuencias de eventos se rellena con los gráficos en miniatura y cualquier texto y símbolos que son dibujados por encima de las miniaturas.

Desactive la opción "write sequence event names" (escribir los nombres de los eventos de secuencias) si prefiere hacer sus arreglos sin preocuparse de nombrar sus secuencias y sonidos. Desactive la opción "show embedded sequence editor" (mostrar el editor de secuencias integrado) para ocultar el editor que normalmente se encuentra integrado en la parte inferior de la región de pistas.

Región del mezclador

La región del mezlador normalmente se integra en un editor de arreglos junto a la región de pistas. De forma alternativa puede definir un perfil de arreglo de mezclador dedicado con una o más regiones y configurar una segunda ventana de navegador de proyectos para el mezclador.

Región de pianola

La región de pianola se utiliza con secuencias de notas. El fondo de la región se dibuja con "fantasmas" de todas las notas del arreglo. El ajuste de "ghost notes intensity" (intensidad de notas "fantasma") en las propiedades de la región define la visibilidad de estas notas "fantasma". Ajustando la intensidad a cero se desactiva el efecto de "fantasmeo".

Región de mapeo de baterías

De igual manera que en la pianola, la región del mapa de baterías se utiliza con secuencias de notas, pero los eventos de notas se presentan de una manera más apropiada para la edición de percusiones. Se utilizará un perfil de editor de baterías cuando el preajuste asignado a la pista esté configurado como kit de percusión. El diálogo de propiedades de la región le permite ajustar la altura de las líneas de percusión individuales.

Región de medidores

La región de medidores tiene dos funciones. Cuando se incluye en el perfil de un editor de curvas, muestra los eventos de curva. Cuando se incluyen en el perfil de un editor de percusión mostrará las velocidades de los eventos de nota activada/desactivada. A parte de los diferentes tipos de eventos, los dos tipos de editores tienen apariencias y comportamientos similares. El diálogo de propiedades de la región tienen ajustes para "curve fill opacity" (opcidad del relleno de la curva). Un valor de opacidad más bajo permite que las guías del fondo sean mostradas a través del cuerpo pintado de la curva o de las columnas de velocidad de las notas.

Región de canales

La región de canales es la piedra angular del editor de sonidos. Mostrará la forma de onda de cada canal de un sonido.

Ventanas

Aurent screen	<u>×</u>
Wizard <open></open>	Show
He Dialog Object List <open 2="" in="" screen=""></open>	Hide
Sequence	To Front
	Delete
	Move Up Mave Down

La posición y el tamaño de las ventanas que abre en Podium se almacenan en el fichero de configuración. Algunas ventanas almacenan información adicional, como la ventana de listas que almacena las opciones de menú y las rutas de los archivos. Eliminar una ventana en el diálogo "Windows" (ventanas) eliminará la información de configuración, y la ventana aparecerá por tanto con su configuración por defecto la próxima vez que se abra.

Muchas de las ventanas de diálogo se abrirán también en la posición a las que las movió la última vez, pero esas posiciones no se almacenan en el fichero de configuración. Cada vez que se inicia Podium, los diálogos se abrirán en su posición central por defecto. Una excepción de esto es el diálogo de ficheros estándar. Si mueve y redimensiona el diálogo de ficheros se mostrará tal y como lo dejó la úlitma vez cuando inicie Podium. Otra excepción son las ventanas de los editores de plugins. Los plugins se enlazan con las pistas que tienen asignadas, por lo tanto, las posiciones de los editores de plugins se almacenan en las propiedades de las pistas y, por lo tanto, se guardarán con el fichero del proyecto.

Podium sigue las normas para los atajos de teclado estándar de Windows. Pulsando "Ctrl. + Tab." se irá cambiando el enfoque cíclicamente entre todas las ventanas abiertas. Pulsando "Alt. + F4" se cerrará la ventana que tiene el foco en ese momento. Tenga en cuenta que pulsando "Alt. + F4" con el foco en la ventana de la aplicación invocará el comando "exit..." (salir) del menú.

Pantallas

Las ventanas en Podium se enlazan a pantallas. El intercambio entre pantallas le permite variar rápidamente la disposición de las ventanas para ajustarlas a su flujo de trabajo prefereido, por ejemplo, arreglos, mezclas, navegación de archivos o edición de plugins. Cuando intercambia de una pantalla a otra, todas las ventanas que se encuentren abiertas en ese momento se cerrarán, pero se guardarán en la configuración para abrirse de nuevo cuando regrese a esa misma pantalla. Cualquier ventana que se encontrase abierta en la pantalla a la que se está cambiando, se volverá a abrir. Hay cuatro pantallas a las que se puede acceder navegando por el menú "View" (Ver) o pulsando las teclas desde F9 hasta F12. Cuando se abre el



diálogo "Windows", puede utilizar el control "Current screen" (pantalla actual) para intercambiar pantallas. Las descripciones en la lista de ventanas mostrará "Open" (abierta) si una ventana se encuentra abierta actualmente, o "open in screen X" (abierta en la pantalla X) si está abierta en otra pantalla. Pulsando el botón "show" (mostrar) abrirá la ventana seleccionada en la pantalla actual.

La ventana de aplicación de Podium siempre se encuentra abierta en todas las pantallas. Si la ventana se maximiza, se mostrará maximizada en todas las pantallas. Si no está maximizada la posición y el tamaño de la ventana se pueden ajustar independientemente para cada pantalla.

Cuando selecciona un comando para abrir una ventana que se encuentra abierta en otra pantalla, Podium intercambiará automáticamente a esa pantalla y activará la ventana ahí. Digamos que en la pantalla 1 se encuentra situada la ventana de la aplicación para rellenar toda la pantalla del monitor, y en la pantalla 2 la ha posicionado para rellenar sólo la mitad con un editor de secuencias abierto en la otra mitad. Si está trabajando con un editor de arreglos en la pantalla 1 y hace doble click en un evento de secuencia para abrir el editor de secuencias, Podium cambiará a la pantalla 2 con la disposición alternativa de los editores de arreglos y de secuencias.

Superficies de control

Podium soporta el estándar de las superficies de control de Mackie. Esto incluye soporte completo para Logic Control, Mackie Control Universal (MCU) y MCU Pro. Podium también soporta superficies de control de otros fabricantes que puedan ser configurados para funcionar en el modo de emulacion de Mackie. Por ejemplo, Behringer BCF-2000 soporta un subconjunto de características de control de Mackie.

Configuración

Para activar una superficie de control, las conexiones de entrada/salida MIDI se deben activar en el diálogo "MIDI/Audio Interfaces" (interfaces de MIDI/Audio) de Podium. Active la opción "Detect Mackie compatible control surface" (Detectar superficie de control compatible Mackie) para cada salida MIDI que esté conectada a una superficie de control. Podium detectará automáticamente cualquier superficie de control disponible cuando sea encendida, cuando inicie Podium o cuando reconfigure los interfaces MIDI. Si conecta los cables MIDI después de que la superficie de control se haya encendido y Podium se esté ejecutando, la detección automática no la detectará. En ese caso puede forzar la detección abriendo el diálogo "MIDI/Audio interfaces" y pulsar el botón "OK".

Algunas superficies de control soportan la carga de versiones nuevas de "firmware" a través de las conexiones MIDI. Para poder hacerlo, desactive primero la opción "Detect Mackie compatible control surface" para impedir que Podium active la superficie de control. Asegúrese también de que no tiene activados en la salida MIDI el envío de MTC (MIDI Time Code, código de tiempo MIDI), impulsos de reloj ni metrónomo MIDI. Abra el menú de la lista de dispositivos en la página de inicio del proyecto y seleccione la opción "Import Hardware Definition/Generic Effect Device". Seleccione el interface de salida MIDI al que está conectada la superficie de control en el diálogo "Import Hardware Definition" (importar definición de hardware) y pulse "OK". Utilice el comando "Import File…" en el menú de la lista de arreglos y seleccione el fichero MIDI con la actualización de firmware. El arreglo importado debería contener un pista con una o más corrientes de datos. Asegúrese que el mapeo MIDI "Generic (01)" se ha asignado a la pista principal. Siga las instrucciones de la superficie de control para activar el modo de actualización de firmware e inicie la reproducción en Podium para comenzar la carga del nuevo firmware.

Integración del mezclador

Cuando se activa la monitorización de un arreglo, las tiras de mezclas en el mezclador de Podium mostrarán indicadores de canal en las pistas enlazadas al "fader" (control de mezcla o de volumen) de una superficie de control. Cada indicador muestra el número de canal del fader correspondiente en la superficie de control. Se pueden turnar los canales controlados utilizando los botones de navegación de los faders en la superficie de control.



Cuando se encuentra disponible una superficie de control, el menú "view" (ver) del mezclador tiene una opción "Follow control surface" (seguir a la superficie de control). Si se activa esta opción el mezclador se

desplazará cuando mueva los faders de los canales en la superficie de control.

Si la superficie de control soporta faders sensibles al tacto, los pomos de los faders del mezclador de Podium se iluminarán cuando se toquen los faders de la superficie de control (algo parecido a cuando se sujeta un fader con el ratón). Cuando se toca un fader en la superficie de control no se puede coger con el ratón el correspondiente del mezclador de Podium. Del mismo modo, cuando un fader está sujeto por el ratón, mover el correspondiente en la superficie de control no tendrá ningún efecto.

Tener una superficie de control con faders motorizados sensibles al tacto es una ventaja cuando trabaje con pistas de automatización de parametros durante la reproducción. Si no se detecta que el fader se está tocando, Podium asumirá que ese fader no está sujeto y por tanto enviará los movimientos del fader de cualquier automatización grabada anteriormente. Esto se puede traducir en una resistencia del motor cuando intente mover el control para editar la automatización.

Si la superficie de control no soporta faders sensibles al tacto, puede utilizar los botones de grabación de los canales en las pistas de parametros para simular el toque de los faders. Manteniendo pulsado el botón de grabación del canal obtendrá el mismo efecto que si sujeta el fader con el ratón, podrá moverlo entonces sin la resistencia del motor hasta que libere el botón de grabación. Esta función también es útil con los faders sensibles al tacto ya que permiten iniciar la edición de una automatización sin necesidad de tocar un fader en movimiento.

Control Mackie





Modo de ayuda

Puede activar/desactivar el modo de ayuda pulsando el botón situado en el margen derecho de la tercera fila (etiquetado en fábrica como "UNDO"). Cuando se activa el modo de ayuda el LED del botón de ayuda parpadeará y el resto de los botones serán deshabilitados. Pulsando cualquier botón se mostrará un texto de ayuda para ese botón en la pantalla LCD de la MCU (Mackie Control Unit). Si ese mismo botón tiene varias funciones combinándolo con otras teclas se mostrará con la tecla combinada entre corchetes (por ejemplo [Shift]) seguido de una descripción. Los "V-Pots" y la rueda "Jog" desplazarán el texto en la pantalla LCD.

Las etiquetas originales de los botones de la MCU se han reutilizado siempre que ha sido posible en la disposición de botones de Podium. Pero para los botones que son específicos de Podium, el modo de ayuda es útil como recordatorio.

```
Help: Press button again to exit help mode.
Press any button to show help. Use V-Pots to scroll.
```

Simulación de teclado

Algunos botones de Mackie simularán pulsaciones de teclas en un teclado normal de PC. Mientras Podium se está ejecutando, los botones se pueden utilizar para controlar cualquier aplicación que tenga el foco del teclado. Los botones que simulan pulsaciones de teclas son (de abajo a arriba en la MCU):

Cursor keys Zoom (Tabulator) Shift, Control, Alt Option (Windows applications key) Cancel (Escape) Enter Global 7 (Undo/Ctrl+Z) Global 8 (Redo/Ctrl+Y) F1-F8

Las teclas "Shift", "Control" y "Alt" se pueden combinar con otras. Esto significa que muchos de los atajos de teclado de Windows y los atajos de zoom y edición de Podium se pueden simular en la MCU. Algunos ejemplos: Puede cambiar a otras aplicaciones con las teclas "Alt+Tab", cambiar entre ventanas abiertas con "Ctrl+Tab", cerrar una ventana con "Alt+F4", abrir el diálogo de propiedades con "Alt+Enter", navegar por las listas con las teclas de cursor, refrescar los navegadores de ficheros con "F5", etc. Cuando Podium tiene el foco de tecla, puede saltar entre los diferentes paneles y editores utilizando "Tab" y las teclas desde "F1" hasta "F8", navegar por las listas en el inspector de pistas y asignar objetos a las pistas, navegar por los eventos y abrir las ventanas de edición, mover los eventos con las combinaciones "Ctrl+teclas de cursor", etc. Si utiliza un ratón cerca de la MCU, puede pulsar combinaciones de teclas con "Shift", "Ctrl" y "Alt" para activar las diferentes herramientas de zoom del ratón.

Modo de selección de arreglos

Cuando se inicia Podium, la MCU estará en el modo de selección de arreglos. En este modo puede utilizar los V-Pots o la rueda de Jog para desplazarse por la lista de arreglos del proyecto. La pantalla LCD mostrará el arreglo seleccionado en ese momento. El botón que se encuentra más a la derecha, justo encima del botón de grabación (etiquetado como "SOLO") es el botón del monitor. Este botón parpadeará cuando se encuentre en el modo de selección de arreglos y permanecerá encendido cuando se active un arreglo. Pulse el botón de monitor o pulse un V-Pot para activar la monitorización del arreglo seleccionado la monitorización se regresará al modo de selección de arreglos en la MCU.

```
Select arrangement:
I Can Hear Music - Remix 1/3
```

Modo mezclador

Cuando se active la monitorización, la MCU entrará en el modo mezclador. En este modo, todos los faders y botones se activarán y la pantalla LCD mostrará los nombres de las pistas y de los medidores para cada canal. El grupo de cuatro botones de navegación de bancos del fader se puede utilizar para cambiar los canales mostrados por un banco completo o por un sólo canal.

El grupo de seis botones, situados encima de los botones de transporte (etiquetados como "AUTOMATION"), controlan qué pistas se asignan a los faders. Los botones superiores permiten la selección entre las secciones "master" (maestro), "main" (principal) y "bus return" (retorno de bus). Se sigue la misma disposición por defecto de las secciones "master" y "bus return" acopladas en el mezclador de Podium. Pulsando y manteniendo pulsados varios botones se combinan las secciones. La pantalla siguiente muestra un ejemplo de una sección de pista principal:

Drums	Kick	Snare	HiHat	_		Guitar
Level				Level	Pan	

Las pistas con los nombres mostrados en la segunda línea son las pistas de automatización de parámetros. Puede cambiar la visualización de éstas con el botón "Parameter Tracks" (pistas de parámetros) (etiquetado como "LATCH"). El botón "Touch" cercano se utiliza para crear pistas de automatización de parámetros. Manteniendo pulsado este botón mientras pulsa un botón de selección de canal o un V-Pot se creará una nueva pista de parámetros con el parámetro correspondiente asignado.

Como alternativa a la disposición plana de una pista puede activar el botón de modo de grupo (etiquetado como "GROUP"). Este modo asignará pistas a los faders de acuerdo con la jerarquía de pistas. En este modo el fader del canal 1 se asigna al grupo actual y los faders del 2 al 8 se asignan a las pistas hijas del grupo. Pulsando los botones de navegación de bancos de los faders sólo se intercambiará entre los faders del 2 al 8, dejando la pista de grupo siempre en el canal 1. La pantalla de abajo muestra un ejemplo del modo de grupo:

Master Drums	_	Guitar	Organ	Vocal	Return
	Level				

Para navegar rápidamente entre las pistas en el modo de grupo utilice el botón "Group Select" (seleccionar grupo) (etiquetado como "GLOBAL VIEW"). Púlselo para activar/desactivar el modo de selección del grupo y después podrá utilizar los botones de selección para navegar por la jerarquía. Pulsando el botón "select" para la pista de percusiones en el ejemplo anterior, se asignará la pista "Drums" como nueva pista de grupo. Si tiene capas de grupo múltiples puede continuar de este modo hacia abajo en la jerarquía. Para regresar a la pista padre del grupo, pulse el botón de selección del canal 1.

Drums	Kick	Snare	HiHat		
Level				Level	Pan

En lugar de activar/desactivar el modo de selección de grupo, puede mantener pulsado el boton "group select" mientras pulsa un botón "channel select". Manteniendo pulsado el botón "group select" mientras pulsa los botones de navegación de bancos de los faders se cambiará el grupo de pistas al anterior o al siguiente grupo dentro del grupo "padre".

zPlugins

La versión completa de Podium viene con tres plugins de efectos: zPEQ, zPitch y zReverb. En la versión de demo sólo se incluyen zPEQ y zPitch. Todos estos plugins son compatibles con VST 2.4, lo que incluye soporte para procesado de doble precisión, utilizado cuando el motor de mezclas de Podium se ejecuta en el modo de 64 bits.

Puede encontrar los zPlugins en la carpeta de efectos de Zynewave del panel de mapeos en el inspector de pistas. Todos se pueden controlar utilizando su editores nativos (lanzados haciendo click sobre el botón E de la cabecera del panel o pulsando el botón E con la pista del plugin seleccionada) o sus editores integrados en el panel del inspector de pistas (abierto cuando se hace click sobre el panel "Info" - el panel de la parte inferior del inspector de pistas con la cabecera de pista – o pulsando F5 con la pista del plugin seleccionada). Tanto los editores nativos como el inspector de pista se pueden redimensionar arrastrando sus bordes. Tenga en cuenta que los editores de los plugins sólo están disponibles cuando el arreglo está activado y los plugins se han cargado en la memoria.

Todos los zPlugins proporcionan una ayuda emergente cuando ésta está activada (puede activar o descativar la ayuda emergente utilizando el botón "Help" (ayuda) de la esquina superior derecha de la ventana de Podium).

Los zPlugins se instalan en la carpeta "Archivos de programa\Zynewave\Podium\Vstplugins\Zynewave Effects". Cuando utilice el asistente de proyectos para localizar e importar plugins, Podium buscará esta carpeta además de buscar en la que especifique el usuario.

Los zPlugins se pueden utilizar en otros hosts que manejen editores genéricos de plugins, lo que significa que las pantallas gráficas de zPEQ y zReverb sólo estarán disponibles cuando se utilicen con Podium. Los zPlugins incluyen una característica que permite a Podium reducir el uso de CPU cuando procesan silencio. Esta característica no es parte de las especificaciones estándar de VST, por tanto no estará disponible cuando los plugins se utilicen en otros hosts.



zPEQ

zPEQ es un ecualizador paramétrico plugin que soporta procesado tanto mono como estéreo (utilizando los dos mapeos zPEQ y zPEQ mono).

Hay seis bandas y, dependiendo del tipo de banda, se pueden especificar tres o cuatro parámetros por cada una de ellas. Estos parámetros son "type" (tipo), "frequency" (frecuencia), "gain" (ganacia) (sólo en
los tipos de banda "shelving" y paramétrica) y "Q". Se activa una banda haciendo click sobre su número correspondiente. Manteniendo pulsada la tecla "shift" (mayús.) y haciendo click sobre un número de banda se activará esa banda y se desactivarán el resto.

El tipo de parámetro se puede cambiar utilizando un menú que se muestra haciendo click (con el botón izquierdo o con el botón derecho del ratón) sobre el tipo actual de la banda. Los tipos soportados son "low shelf" (plataforma baja), "high shelf" (plataforma alta), "parametric" (paramétrica), "band reject" (banda eliminada), "band pass" (paso banda), "low pass" (paso bajo) y "high pass" (paso alto).

El parámetro de frecuencia controla el centro o el punto de corte de la banda. Se puede modificar utilizando el dial de frecuencia en la matriz de parámetros o arrastrando el manipulador de la banda en la pantalla de la respuesta en frecuencia.

El parámetro de ganancia sólo se utiliza en los tipos de banda "shelving" (plataforma) y "parametric" (paramétrica). Se controla utilizando el dial de ganancia de la matriz de parámetros.

El parámetro "Q" se controla con el dial "Q" en la matriz de parámetros o manteniéndo pulsada la tecla "Alt" mientras arrastra un manipulador en la pantalla de la respuesta en frecuencia. Para los tipos "shelving", Q es el ángulo en dB/octava con respecto a la frecuencia central. Para los tipos "parametric" y "band reject/pass", Q es el ancho de banda en octavas. Para los tipos "low/high pass" (paso alto y paso bajo), Q es la resonancia en la frecuencia del vértice. Una octava se define como dos frecuencias en las que la frecuencia más baja es la mitad de la frecuencia más alta. El ancho de banda "Parametric" (paramétrico) define las frecuencias en las que la ganancia es dividida. Los anchos de banda "Band reject" (banda rechazada) y "Band pass" (paso banda) define las frecuencias en las que la ganancia se reduce 3 dB. La resonancia se puede ajustar, pero el valor dB/octava es fijo. Como truco puede añadir una banda del mismo tipo y de la misma frecuencia para crear pendientes más empinadas. Sólo los tipos paso alto y paso bajo tienen pendientes fijas. Los tipos "shelving" tienen un parámetro de pendiente variable entre 3 y 12 dB/octava. Los tipos "Parametric", paso banda y banda rechazada tienen un parámetro de ancho de banda con valores desde 0,001 hasta 10 ocatavas.

Manteniendo pulsada la tecla "Ctrl" y haciendo click en la pantalla de la respuesta en frecuencia se mostrará la compensación de fase.

zPitch



zPitch es un plugin para el cambio de tono (pitch-shift), ha sido diseñado para permitir una ligera automatización del parámetro de tono. Tiene dos parámetros: "pitch" (tono) y "mix" (mezcla).

El parámetro de tono controla la cantidad de trasposición del tono. Un semitono es igual a 100 centésimas y el rango válido es desde -1200 hasta +1200 centésimas. Arrastrando el indicador en la banda de tono se ajustará en semitonos y arrastrando mientras mantiene pulsada la tecla "Mayus." se ajustará en centésimas. Haciendo click mientras mantiene pulsada la tecla "Ctrl." la trasposición se reinicializará al 0%. Si modifica el tamaño de la ventana del editor del plugin, la banda de tono se redimensionará para ajustarse al tamaño de la ventana, de manera que pueda colocarla a un tamaño adecuado para la grabacion de la automatización en tiempo real de los movimientos del ratón sobre la banda de tono.

El parámetro "mix" (mezcla) controla la relación de mezcla de la señal: 0% es señal seca (sin efecto) y 100% es sólo la señal procesada. Ajuste un valor cercano al 50% y podrá cantar armonias (coros) con su propia voz, controlando la armonía vocal con el parámetro de tono.

zReverb

zReverb		
Wate Soon Soon Deay 1200s	Room Size 8000 m ² Width:Length 1:2.64 Height 50:00 m Wall Reflection 91 % Sources & Microphone Src1 -0.50 0:40 C Src2 0:42 0:43 C Mic 0:02 0:21 C Mic Angle -6* Diffusion Threshold -12.0 dB C Hi-Decay 100 % Stereowidth 100 % Stereowidth 100 % Damping Filter Locut 20.00 Hz Hicut 3475.6 Hz Levels Reflections 0.0 dB Diffusion 0.0 dB Diffusion 0.0 dB	Deffusion Delays Delay 1 53.7 ms Delay 2 60.0 ms Delay 3 65.7 ms Delay 4 75.1 ms Delay 5 82.8 ms Delay 6 84.5 ms Delay 7 88.6 ms Delay 8 92.0 ms Delay 9 97.3 ms Delay 10 104.4 ms Delay 12 135.3 ms Delay 13 143.3 ms Delay 15 176.9 ms Delay 16 182.2 ms Tuning Pad Swap

zReverb es un efecto de reverberación que permite un emplazamiento individual de dos fuentes de entrada mono y un micrófono estéreo dentro de un recinto. Se pueden ajustar las dimensiones del recinto, las reflexiones de los muros y la "humedad". La reverberación está basada en una combinación de reflexiones "tempranas" y módulos de difusión "tardía". Un parámetro de umbral define el balance entre las reflexiones y la difusión (también actúa como control del uso de CPU).

Hay una pantalla que ilustra las dimensiones de la habitación con manipuladores variables para la posición del micrófono y hasta dos fuentes (izquierdo y derecho en una configuración estéreo). Estos parámetros se pueden modificar también utilizando los diferentes diales de "Source" (o Src) y "Mic". Las dimensiones de la habitación, la difusión, la humedad y los niveles se controlan también utilizando diales.

Hay 16 parámetros de retardo (accesibles solamente desde el editor nativo, no desde el editor integrado en el inspector de pistas) lo que permite un ajuste más fino del sonido de difusión (lineas del retardo de difusión). Además el parámetro del tamaño de la habitación escalará todos los tiempos de retardo. Estos parámetros de retardo sólo son visibles cuando la ventana del plugin es lo suficientemente grande. Se pueden modelar bastantes paisajes sonoros diferentes modificando los tiempos de retardo. No hay sólo un juego de ajustes para ajustarse a todas las situaciones. El retardo de difusión "Tuning Pad" permite tanto corrección automática como aleatoria de los tiempos de retardo, por tanto los tonos timbreantes pueden ser eliminados.

Mire las ayudas emergentes en los editores de los plugins para obtener más informacion sobre los distintos parámetros. Es posible automatizarlos todos.

La edición de parámetros se desactiva cuando el plugin se utiliza en otros anfitriones, pero puede exportar los preajustes creados en Podium a ficheros .fxp y .fxb. Cree un nuevo programa o un nuevo banco de librerías utilizando el menú del panel "Preset" (preajuste) o pulsando las teclas "Ctrl+P". Exporte los preajustes haciendo click con el botón derecho del ratón sobre el objeto del preajuste y eligiendo la opción "Properties" en el menú contextual. En el diálogo "Library Preset Properties", haga click sobre la opción "Export..." para abrir una ventana en la que puede especificar el nombre y la localización del fichero.