



MainStage 2

Manual del usuario

Copyright © 2011 Apple Inc. Todos los derechos reservados.

Sus derechos con respecto a este software están regidos por el contrato de licencia de software que lo acompaña. El propietario o usuario autorizado de una copia válida del software MainStage puede reproducir esta publicación con el fin de aprender a usar dicho software, siempre que no se reproduzca o transmita ninguna parte de esta publicación para propósitos comerciales, como la venta de copias de esta publicación o el suministro de servicios de soporte pagados.

El logotipo de Apple es una marca comercial de Apple Inc., registrada en EE.UU. y en otros países. El uso del logotipo de Apple, producido mediante el teclado (Opción + G) para propósitos comerciales y sin el previo consentimiento por escrito de Apple, puede constituir una infracción y competencia desleal contraria a las leyes.

Aunque se ha hecho todo lo posible para garantizar que la información que aparece en este manual sea correcta, Apple no se responsabiliza de los posibles errores de impresión o copia.

Nota: dado que Apple presenta con frecuencia nuevas versiones y actualizaciones del software del sistema, aplicaciones y sitios de Internet, es posible que las imágenes reproducidas en este manual difieran ligeramente de las que verá en la pantalla.

Apple
1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014–2084
408-996-1010
www.apple.com

Apple, el logotipo de Apple, Finder, FireWire, GarageBand, Logic, Mac, MainStage, Time Machine y Ultrabeat son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE UU y en otros países.

Intel, Intel Core y Xeon son marcas comerciales de Intel Corp. en EE UU y en otros países.

Otros nombres de productos y empresas aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos titulares. Los productos de terceros se mencionan con fines meramente informativos, sin que ello implique respaldo o recomendación por parte de Apple. Apple no asume ninguna clase de responsabilidad en lo referente al rendimiento o al uso de dichos productos.

Contenido

Prefacio	7 Bienvenido a MainStage
	7 Acerca de MainStage
	8 Acerca de la documentación de MainStage
	8 Más recursos
Capítulo 1	11 Presentación de MainStage
	11 ¿Qué es MainStage?
	13 Uso de MainStage con controladores de teclado
	13 Uso de MainStage con guitarras eléctricas
	13 Uso de MainStage con voces, percusión y otros instrumentos
	14 Cómo utilizar MainStage en su configuración musical
	16 Uso de MainStage en interpretaciones en directo
Capítulo 2	17 Ajustes del sistema
	17 Uso de dispositivos MIDI con MainStage
	19 Cómo utilizar dispositivos de audio con MainStage
	19 Cómo utilizar módulos de efectos con MainStage
	19 Uso de MainStage con Time Machine
Capítulo 3	21 La interfaz de MainStage
	22 La ventana de MainStage
	23 Modo de layout
	25 Modo de edición
	26 Modo de interpretación
	27 Personalización de la ventana de MainStage
Capítulo 4	31 Introducción a MainStage
	31 Antes de empezar
	32 Cómo abrir de MainStage
	32 Cómo seleccionar una plantilla de concierto
	34 Cómo seleccionar ajustes de patches en la biblioteca de patches
	34 Cómo añadir un patch
	35 Cómo asignar un nombre a un patch
	36 Selección e interpretación de patches

- 37 Cómo añadir un canal
- 39 Cómo cambiar la configuración de un canal
- 40 Cómo aprender asignaciones de controladores
- 42 Cómo asignar controles de pantalla
- 42 Cómo probar el modo de interpretación

Capítulo 5

- 43 **Cómo trabajar en el modo de edición**
- 43 Cómo trabajar con patches en el modo de edición
- 51 Cómo trabajar con canales en el modo de edición
- 76 Cómo trabajar con módulos en el modo de edición
- 80 Asignación de controles de pantalla
- 89 Cómo editar parámetros de control de pantalla en el modo de edición
- 95 Cómo trabajar en la pestaña Asignaciones
- 97 Cómo trabajar con sets en el modo de edición
- 100 Cómo trabajar en el ámbito de set
- 100 Cómo compartir patches y sets entre conciertos
- 101 Cómo grabar la salida de audio de un concierto

Capítulo 6

- 103 **Cómo trabajar con conciertos**
- 104 Cómo abrir y cerrar conciertos
- 105 Cómo guardar conciertos
- 106 Cómo afecta el guardado a los valores de los parámetros
- 107 Cómo ajustar el compás de un concierto
- 107 Cómo utilizar el tempo en un concierto de MainStage
- 109 Cómo definir la fuente de mensajes de cambio de programa de un concierto
- 110 Cómo ajustar la ley de panoramización (el valor "Pan Law") de un concierto
- 110 Cómo cambiar la afinación de un concierto
- 110 Cómo silenciar notas MIDI
- 111 Cómo silenciar la salida de audio
- 112 Cómo trabajar en el ámbito del concierto
- 119 Control del metrónomo

Capítulo 7

- 121 **Cómo trabajar en el modo de layout**
- 122 Modificación del layout de un concierto
- 122 Cómo trabajar con controles de pantalla
- 134 Cómo asignar controles de hardware a los controles de pantalla
- 136 Cómo editar los parámetros de los controles de pantalla
- 142 Cómo pasa MainStage los mensajes MIDI Thru
- 143 Cómo exportar un layout
- 143 Cómo importar un layout
- 144 Cómo cambiar las proporciones de un layout

Capítulo 8	145	Cómo reproducir audio en MainStage
	145	Cómo añadir un módulo Reproducción
	150	Cómo utilizar el módulo Reproducción
Capítulo 9	153	Cómo interpretar en directo con MainStage
	153	Antes de iniciar la interpretación
	154	Uso del modo de interpretación
	155	Selección de patches durante la interpretación
	157	Uso de controles de pantalla durante la interpretación
	157	Control de los cambios de tempo durante la interpretación
	157	Consejos de interpretación con controladores de teclado
	158	Consejos de interpretación con guitarras y otros instrumentos
	158	Uso del afinador
	160	Cómo utilizar el módulo Reproducción durante la interpretación
	161	Cómo grabar sus interpretaciones
	161	Tras la interpretación
	162	Consejos para configuraciones de hardware complejas
Capítulo 10	163	Comandos de teclado
	163	Cómo utilizar el Editor de comandos
	164	Comandos de teclado por omisión de MainStage
Apéndice A	169	El módulo Reproducción
	170	Nociones básicas sobre la interfaz de Reproducción
	171	Uso del área de visualización de ondas de Reproducción
	172	Uso de los botones de transporte y función de Reproducción
	174	Cómo utilizar el área de visualización de información de Reproducción
	175	Uso de los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde" de Reproducción
	176	Uso de las funciones de grupo de Reproducción
	177	Uso del menú acción y el campo Archivo de Reproducción
	178	Uso del menú de función rápida de Reproducción
Apéndice B	179	El módulo Bucle
	180	Nociones básicas sobre la interfaz de Bucle
	181	Cómo utilizar el área de visualización de ondas de Bucle
	181	Cómo utilizar los controles de transporte y función de Bucle
	183	Cómo utilizar el área de visualización de información de Bucle
	184	Cómo utilizar los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde" de Bucle
	184	Uso de las funciones de grupo de Bucle
	186	Cómo utilizar el menú Acción de Bucle
	186	Cómo añadir Bucle a un canal

Apéndice C	189	Configuración de las preferencias de MainStage
	189	Preferencias generales
	191	Preferencias de audio
	193	Preferencias MIDI
	193	Preferencias de visualización
Apéndice D	195	Cómo utilizar las acciones de MainStage
	195	Tabla de acciones

Bienvenido a MainStage

MainStage convierte su ordenador en un instrumento musical y procesador de efectos potente y personalizable que puede utilizar con su equipo musical (sus instrumentos, micrófonos, controladores y otros equipos) en interpretaciones en directo.

En este prólogo se tratan los siguientes temas:

- Acerca de MainStage (p. 7)
- Acerca de la documentación de MainStage (p. 8)
- Más recursos (p. 8)

Acerca de MainStage

MainStage ofrece a los músicos intérpretes la potencia y la flexibilidad de Logic Pro en una aplicación optimizada para interpretaciones en directo. Tanto si es teclista como guitarrista, vocalista, percusionista, o toca otro instrumento, puede utilizar MainStage para su configuración de interpretación en directo.

MainStage permite, entre otras muchas cosas:

- Crear sonidos personalizados utilizando una gran variedad de instrumentos y efectos de software incluidos. También puede utilizar módulos de otros fabricantes, aplicaciones ReWire y módulos de sonido externos.
- Organizar sus sonidos para acceder fácilmente a ellos durante las interpretaciones.
- Crear un layout visual que se ajuste a sus dispositivos de hardware, poniendo a su alcance los controles que necesita.
- Conectar dispositivos MIDI a su concierto de MainStage de modo que pueda controlar los parámetros de sus sonidos en tiempo real.
- Activar pistas de acompañamiento y otros archivos de audio mientras toca.
- Crear bucles de sus interpretaciones para generar entornos de sonido dinámico de varias texturas.
- Grabar sus interpretaciones en tiempo real.

Esta es simplemente una breve lista de lo que puede hacer con MainStage. Para obtener una introducción más detallada, consulte [Presentación de MainStage](#).

Acerca de la documentación de MainStage

MainStage incluye varios documentos que le permitirán familiarizarse con la aplicación, le ayudarán a empezar a trabajar y le proporcionarán información detallada sobre las funciones y los controles de MainStage.

- *Manual del usuario de MainStage*: en este manual en pantalla (el *Manual del usuario de MainStage*) se describen la interfaz de MainStage, los comandos y los menús, y se ofrecen instrucciones paso a paso para crear conciertos de MainStage y para realizar tareas específicas. También se incluye información sobre la forma de configurar el sistema. Este manual está diseñado para ofrecerle la información que necesita para familiarizarse rápidamente con MainStage y utilizar su intuitiva interfaz y sus potentes funciones.

Si desea comenzar por aprender cómo configurar el hardware MIDI y de audio que va a utilizar con MainStage, lea [Ajustes del sistema](#). Si desea obtener información acerca de las funciones y los controles de la interfaz de MainStage, lea [La interfaz de MainStage](#). Si desea pasar directamente a utilizar la aplicación, vaya a [Introducción a MainStage](#) y, a continuación, lea los capítulos sobre el modo de edición, la forma de trabajar con conciertos y el modo de layout. Si desea leer información acerca de la forma de utilizar MainStage en interpretaciones en directo, diríjase a [Cómo interpretar en directo con MainStage](#).

- *Exploración de MainStage*: este manual presenta la información básica de MainStage de una forma sencilla y asequible. El objetivo del manual es que los nuevos usuarios se familiaricen y empiecen a utilizar MainStage rápidamente para adquirir seguridad y seguir aprendiendo por su cuenta. En cada capítulo se indican las principales características y se guía al usuario para que practique las tareas que se describen.
- *Instrumentos de Logic Pro*: en este manual en pantalla se ofrecen instrucciones completas para utilizar la colección de instrumentos tan potente que se incluye con Logic Pro y MainStage.
- *Efectos de Logic Pro*: en este manual en pantalla se ofrecen instrucciones completas para utilizar la potente colección de efectos que se incluye con Logic Pro y MainStage.
- *Cómo trabajar con hardware Apogee*: en este manual en pantalla se describe el uso de hardware Apogee con Logic Pro y MainStage.

Más recursos

Junto con la documentación que acompaña a MainStage, existe otra serie de recursos que puede utilizar para obtener más información.

Información sobre esta versión y Nuevas funciones

Cada aplicación ofrece documentación detallada donde se indican las características y funciones nuevas o modificadas. Puede acceder a esta documentación en la siguiente ubicación:

- Haga clic en los enlaces “Información sobre esta versión” y “Nuevas funciones” en el menú Ayuda de la aplicación.

Sitio web de MainStage

Para obtener información general y actualizaciones, así como las últimas noticias sobre MainStage, visite:

- <http://www.apple.com/es/logicpro/mainstage>

Sitios web de servicio y soporte de Apple

Para obtener actualizaciones de software y respuestas a las preguntas más frecuentes sobre todos los productos Apple, vaya a la página web general de servicio y soporte de Apple. También podrá acceder a las especificaciones de productos, documentación de referencia y artículos técnicos de productos de Apple y otros fabricantes.

- <http://www.apple.com/es/support>

Para obtener actualizaciones de software, documentación, foros de debate y respuestas a las preguntas más frecuentes sobre MainStage, visite:

- <http://www.apple.com/es/support/mainstage>

Para obtener acceso a foros de debate sobre todos los productos Apple en todo el mundo, donde podrá buscar respuestas, publicar preguntas o responder a las preguntas de otros usuarios, vaya a:

- <http://discussions.apple.com>

En este capítulo se ofrece una visión general conceptual de MainStage y se describe cómo puede utilizar MainStage junto con sus instrumentos y otro equipo musical para interpretaciones en directo.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- ¿Qué es MainStage? (p. 11)
- Uso de MainStage con controladores de teclado (p. 13)
- Uso de MainStage con guitarras eléctricas (p. 13)
- Uso de MainStage con voces, percusión y otros instrumentos (p. 13)
- Cómo utilizar MainStage en su configuración musical (p. 14)
- Uso de MainStage en interpretaciones en directo (p. 16)

¿Qué es MainStage?

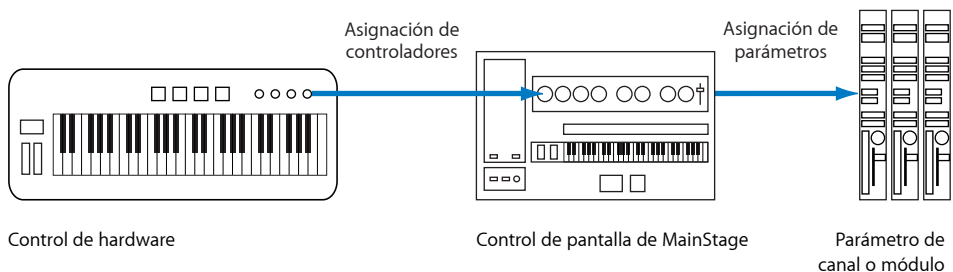
MainStage es una aplicación musical diseñada para su uso en interpretaciones en directo. MainStage convierte su ordenador en un potente procesador multiinstrumento y multiefectos que puede utilizar en un escenario mientras interpreta. Si usted es teclista, guitarrista, toca otro instrumento o canta, puede utilizar MainStage con sus instrumentos, micrófonos y hardware MIDI para realizar interpretaciones en directo.

MainStage le permite utilizar en sus interpretaciones en directo los instrumentos y efectos de calidad profesional de Logic Pro. La interfaz de canales de Logic hará que se familiarice rápidamente con el acceso y la modificación de instrumentos y efectos en MainStage. Si toca un controlador de teclado MIDI o USB, podrá tocar y controlar una gran variedad de instrumentos de software, como pianos y otros teclados, sintetizadores, instrumentos de cuerda, viento, percusión y de muchos más tipos. Si toca la guitarra eléctrica, podrá realizar interpretaciones utilizando configuraciones de efectos como simulaciones de amplificadores, sobrecarga, reverberación y compresión. Puede crear sus propias configuraciones de efectos y pasar de unas a otras con facilidad. Los vocalistas y los músicos acústicos también puede utilizar configuraciones de efectos con entrada de sonido a través de un micrófono.

MainStage ofrece una interfaz flexible para organizar sus sonidos y acceder a ellos en forma de *conciertos*. Los conciertos pueden considerarse documentos de MainStage donde se guardan sus sonidos; un concierto puede almacenar todos los sonidos que vaya a utilizar a lo largo de una interpretación o de una serie de interpretaciones. En un concierto de MainStage, los sonidos individuales se almacenan en forma de *patches*, y cada patch puede incluir uno o varios canales, cada uno de ellos con sus propios instrumentos y efectos. Puede añadir canales, seleccionar ajustes de canales, añadir instrumentos y efectos, y editar sus parámetros para personalizar sus sonidos. Puede incluso mezclar canales de distintos tipos en un único patch.

Puede organizar los patches de un concierto ordenándolos en la lista de patches y, también, agrupándolos en *sets*. Los sets son carpetas donde puede almacenar los patches que desee guardar juntos.

Cada concierto también incluye una interfaz visual, que recibe el nombre de *layout*, con controles que puede utilizar para modificar sus patches durante las interpretaciones en directo. Los layouts contienen *controles de pantalla*, que son representaciones en pantalla de teclados, faders, potenciómetros, botones, pedales, pads de percusión y otros controles y pantallas de hardware. Puede establecer conexiones entre sus dispositivos MIDI y su concierto de MainStage mediante la asignación de controles de hardware a los controles de pantalla del concierto. Después de realizar estas asignaciones de controladores, puede asignar los controles de pantalla a parámetros de canales y módulos, completando la conexión para poder acceder y manipular fácilmente los parámetros que desee para cada uno de los patches del concierto. También puede asignar controles de pantalla a *acciones*, que ofrecen la posibilidad de seleccionar patches, controlar el afinador o el metrónomo, proporcionar una realimentación visual y realizar otras funciones.



MainStage le permite realizar asignaciones de controladores y parámetros con rapidez y facilidad, lo que acelera su flujo de trabajo. Puede personalizar su layout para que coincida con los controles de su hardware MIDI, para optimizar el uso del espacio de pantalla disponible o para otros fines que se ajusten a sus necesidades.

Uso de MainStage con controladores de teclado

Si realiza sus interpretaciones utilizando un controlador de teclado MIDI o USB, podrá tocar y controlar los patches de MainStage con instrumentos de software utilizando su controlador. Puede asignar faders, potenciómetros, botones y otros controles del controlador de teclado a los controles de pantalla de su concierto y, a continuación, asignar dichos controles de pantalla a los parámetros de sus patches. Puede seleccionar todos los parámetros que desee tener al alcance para cada patch y acceder a ellos desde su controlador durante las interpretaciones.

Puede utilizar MainStage con otros controladores MIDI, como pedales de resonancia, pedales de expresión, conmutadores de pie, guitarras MIDI y controladores de viento que envíen mensajes MIDI estándar. También puede controlar sintetizadores de hardware externos, aplicaciones ReWire y otros instrumentos virtuales utilizando canales de instrumentos externos.

Uso de MainStage con guitarras eléctricas

Si toca la guitarra eléctrica, puede utilizar MainStage como un potente procesador multiefectos personalizable. Después de conectar su instrumento al ordenador utilizando una interfaz de audio, debe enviar la señal de audio de su guitarra a los canales de audio de sus patches, donde puede añadir efectos como los módulos Amp Designer y Pedalboard, diseñados específicamente para utilizarse con guitarra eléctrica. También puede utilizar ecualización, compresión, reverberación, sobrecarga y otros efectos de Logic Pro en sus patches de guitarra. Puede controlar el volumen, la mezcla de efectos o la expresión con un pedal de expresión, y utilizar un conmutador de pie para seleccionar patches sin la ayuda de las manos durante sus interpretaciones.

Uso de MainStage con voces, percusión y otros instrumentos

Los vocalistas e instrumentistas acústicos pueden utilizar MainStage enviando la salida de audio de un micrófono conectado al ordenador a los canales de audio de sus patches. MainStage puede utilizarse con dispositivos de audio compatibles con Core Audio, como interfaces de audio y mezcladores digitales, para la entrada de instrumentos y micrófonos, y para la salida de audio a los altavoces, monitores, una mesa de mezclas o un sistema de megafonía. En MainStage, puede acceder a una gran variedad de efectos en sus patches.

Los percusionistas también pueden utilizar MainStage enviando la salida de audio de micrófonos a los canales de audio de sus patches o utilizando pads de percusión o un kit de percusión virtual para controlar el sampler EXS24 mkII, Ultrabeat y módulos orientados a la percusión.

Cómo utilizar MainStage en su configuración musical

Puede añadir MainStage a la configuración de su equipo musical siguiendo estos pasos:

Fase 1: Creación de un concierto a partir de una plantilla

Comenzará a trabajar en MainStage creando un nuevo concierto a partir de una plantilla. MainStage incluye plantillas de concierto para teclado, guitarra y otros instrumentos, lo que facilita la selección de una plantilla adecuada a sus necesidades. MainStage reconoce muchos controladores MIDI populares y asigna automáticamente los controles de hardware del controlador a los controles de pantalla correspondientes del área de trabajo, lo que simplifica la configuración de hardware.

Para obtener información sobre la selección de plantillas para crear conciertos, consulte [Cómo seleccionar una plantilla de concierto](#).

Fase 2: Añadir y editar patches para personalizar sus sonidos

Después de crear un concierto, debe añadir patches para los sonidos que desee reproducir, editar los patches añadiendo canales, instrumentos y efectos, y definir sus parámetros para ajustar sus sonidos personalizados. Los patches se editan y se organizan en el *modo de edición*. En este modo, los patches están “en directo”, de forma que puede escuchar los resultados de sus ediciones instantáneamente. Puede seleccionar y reproducir patches, seleccionar la configuración de los canales y editar los parámetros de los canales y de los módulos. Puede definir rápidamente intervalos de teclas para los canales a fin de crear divisiones y capas de teclado, escalar parámetros de expresión y de otro tipo mediante transformaciones y filtrar mensajes MIDI entrantes.

Para obtener información sobre la forma de editar los patches, consulte [Cómo trabajar con patches en el modo de edición](#).

Fase 3: Organizar sus patches para acceder a ellos con facilidad

Al abrir un concierto en el modo de edición, los patches del concierto se muestran en la lista de patches, donde puede seleccionarlos y comenzar a tocar. Puede editar los parámetros de los patches, añadir canales a los patches existentes o crear canales nuevos, y reorganizar los patches para crear una colección de sonidos personalizada que puede utilizar en sus interpretaciones.

También puede organizar los patches en *sets* para obtener una mayor flexibilidad. Los sets son una especie de carpetas donde pueden almacenarse grupos de patches que se deseen guardar juntos, lo que puede resultar de gran utilidad para muchos fines. Por ejemplo, puede almacenar todos sus patches de sintetizador solista en un set, o almacenar varios patches que desee utilizar en una sola canción, y seleccionar rápidamente los que desee durante las interpretaciones. También puede añadir canales en el ámbito de set y hacer que estén disponibles con todos los patches del set.

Para obtener información sobre la forma de organizar los patches, consulte [Cómo trabajar con patches en el modo de edición](#). Para obtener información sobre la forma de crear y editar sets, consulte [Cómo trabajar con sets en el modo de edición](#).

Fase 4: Personalizar el layout visual de su concierto para que se adapte a sus dispositivos de hardware

En el *modo de layout*, debe organizar los controles de pantalla en el área de trabajo para crear el layout visual correspondiente a sus controles de hardware. MainStage incluye una gran variedad de controles de pantalla, como teclados, potenciómetros, faders, conmutadores, ruedas de inflexión de tono y modulación, pedales de pie, pads de percusión, etc. También se incluyen controles de pantalla para mostrar información de parámetros y del sistema, texto e imágenes, y un selector que puede utilizar para visualizar y seleccionar patches o marcadores durante las interpretaciones.

Puede añadir controles de pantalla rápidamente al área de trabajo, así como moverlos, cambiar su tamaño y copiarlos para crear el layout. Las guías de alineación y otras herramientas facilitan la organización visual de los controles de pantalla, y es posible personalizar el color de visualización, las etiquetas de texto y otros parámetros en el Inspector de control de pantalla. También es posible agrupar controles y organizar el control agrupado resultante como una sola unidad.

Para obtener información sobre la forma de trabajar con los controles de pantalla en el modo de layout, consulte [Cómo trabajar con controles de pantalla](#).

Fase 5: Realizar las conexiones entre MainStage y el hardware musical

En el modo de layout, para conectar los controles físicos de su hardware MIDI a los controles de pantalla de su concierto tiene que asignar los controles físicos a los controles de pantalla correspondientes en el área de trabajo. Puede mover y cambiar de tamaño los controles de pantalla en el área de trabajo, así como personalizar la pantalla de realimentación visual para valores de parámetros y otra información. Solo necesita realizar asignaciones de controladores de hardware una vez para todo un concierto, lo que reduce enormemente las horas de trabajo necesarias para conectar el hardware al ordenador.

Para obtener información acerca de cómo realizar asignaciones de hardware, consulte [Cómo asignar controles de hardware a los controles de pantalla](#).

Fase 6: Asignar controles de pantalla a los parámetros que desee controlar durante las interpretaciones

El modo de edición es donde se asignan controles de pantalla a los parámetros de canal. Puede asignar los parámetros que desee modificar para cada patch a controles de pantalla, de forma que puedan manipularse fácilmente desde su hardware durante las interpretaciones en directo. También puede asignar controles de pantalla a acciones de MainStage, como seleccionar el siguiente patch que desee tocar.

Para obtener información acerca de cómo asignar controles de pantalla, consulte [Asignación de controles de pantalla](#).

No es necesario seguir estos pasos en un orden estricto; sin embargo, en la mayoría de los casos le resultará más sencillo trabajar si crea el layout antes de realizar las asignaciones de hardware y si realiza las asignaciones de hardware antes de asignar los controles de pantalla. Si va a utilizar una de las plantillas de concierto existentes sin modificar su layout significativamente, puede concentrarse en los pasos del 1 al 3 y en el paso 6.

Para facilitar el proceso de configuración, MainStage divide estas tareas en dos grupos, con modos independientes para cada grupo de tareas. Para personalizar y organizar los patches se utiliza el modo de edición, y para personalizar el layout y realizar las conexiones con el hardware se utiliza el modo de layout. La ventaja de esta división es que separa las tareas que normalmente solo se realizan una vez, como configurar el layout (las tareas del modo de layout), de las tareas que es probable que tengan que repetirse más a menudo, como editar los sonidos (las tareas del modo de edición).

Uso de MainStage en interpretaciones en directo

Una vez que haya creado un concierto con sus patches personalizados siguiendo los pasos descritos anteriormente, estará listo para tocar. Cuando toque en directo, puede usar su ordenador como módulo de sonido final y caja de efectos de su equipo. Puede seleccionar un patch y empezar a tocarlo inmediatamente. MainStage permite cambiar sin problemas de un patch a otro y es capaz de sostener las notas de un patch anterior mientras comienza a tocar el patch recién seleccionado. Puede obtener una realimentación de los patches, incluidos nombres, valores de parámetros y niveles de salida de audio, en tiempo real. También puede ajustar los efectos a lo largo del concierto utilizando canales auxiliares, y controlar otros ajustes de todo el concierto.

En el modo de interpretación, el área de trabajo ocupa toda la pantalla por omisión, de modo que se optimiza el espacio de pantalla disponible para su layout en pantalla. También puede seleccionar la opción “Interpretación en ventana” para que el área de trabajo ocupe la ventana de MainStage y se conserve el acceso al Finder y otras aplicaciones.

Puede utilizar MainStage con varios controladores MIDI, micrófonos, instrumentos musicales y otros equipos musicales. En el caso de los efectos basados en el tiempo, como la reverberación y el retardo, puede ajustar un tempo predefinido, usar una entrada MIDI para los cambios de tempo o marcar el tempo durante la interpretación.

Para obtener consejos y otra información acerca del uso de MainStage durante interpretaciones en directo, consulte [Cómo interpretar en directo con MainStage](#).

Puede utilizar MainStage con una amplia variedad de controladores MIDI y dispositivos de audio compatibles con Core Audio. En el apartado siguiente se proporciona información básica sobre el uso de dispositivos MIDI y de audio con MainStage.

La generación y el procesamiento en tiempo real de audio digital consumen muchos recursos de procesamiento. Si piensa trabajar con proyectos largos y complejos, será más productivo si utiliza un ordenador con un procesador más rápido y con memoria RAM extra. La RAM adicional es particularmente útil cuando se usa un gran número de módulos de efectos, o se reproducen instrumentos de software basados en muestras. Se recomienda no ejecutar otras aplicaciones que demanden muchos recursos de RAM o procesador al mismo tiempo que MainStage, especialmente en actuaciones en directo.

También existe la posibilidad de abrir MainStage en modo de 64 bits, lo cual le permite acceder a grandes cantidades de memoria cuando, por ejemplo, trabaja con instrumentos de software que necesitan cargar bibliotecas de sonidos muy grandes. Para abrir MainStage en modo de 64 bits, haga clic con la tecla Control pulsada en el icono de MainStage disponible en la carpeta Aplicaciones, seleccione “Obtener información” y, a continuación, anule la selección de “Abrir en modo de 32 bits”.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Uso de dispositivos MIDI con MainStage (p. 17)
- Cómo utilizar dispositivos de audio con MainStage (p. 19)
- Cómo utilizar módulos de efectos con MainStage (p. 19)
- Uso de MainStage con Time Machine (p. 19)

Uso de dispositivos MIDI con MainStage

MainStage funciona con muchos controladores de teclado USB y MIDI y con otros dispositivos MIDI, como pedales e interruptores. Para trabajar con MainStage, los dispositivos MIDI deben enviar mensajes de control MIDI estándar. MainStage recibe mensajes MIDI estándar, y puede utilizarse para controlar dispositivos MIDI externos utilizando canales de instrumentos MIDI externos.

Uso de dispositivos MIDI que envían tipos especiales de mensajes MIDI

Ciertos tipos de controladores de hardware, como los potenciómetros (mandos giratorios) y botones, pueden enviar varios tipos de mensajes MIDI. Cuando asigne estos controles a los controles de pantalla de MainStage por medio del proceso Aprender, MainStage analizará los datos MIDI entrantes para determinar qué tipo de mensaje está enviando el control de hardware. A fin de que MainStage aprenda correctamente esos controles, asegúrese de girar los potenciómetros en toda la amplitud de su movimiento y de pulsar los botones exactamente tres veces durante el proceso de aprendizaje.

Algunos controladores MIDI pueden enviar mensajes MIDI no estandarizados o exclusivos del fabricante. MainStage no puede procesar o responder a mensajes MIDI no estandarizados, ni responder a mensajes de parámetro “registrado” o “no registrado” o a mensajes exclusivos del sistema (SysEx). MainStage puede procesar algunos mensajes en tiempo real del sistema y mensajes MIDI Machine Control (MMC) cuando asigna un control de hardware que envía estos mensajes a un control de pantalla.

Algunos dispositivos cuentan con botones que envían mensajes de cambio de programa. Puede utilizar tales botones para enviar mensajes de cambio de programa a MainStage, pero no puede asignarles el control de otros parámetros mediante los controles de pantalla de MainStage.

Selección de un preajuste de controlador

Algunos controladores de teclado le permiten elegir distintos preajustes o “escenarios” que reconfiguran los mensajes enviados por los controles del dispositivo. Generalmente, debería elegir un preajuste genérico que envíe mensajes MIDI estándar en lugar de mensajes exclusivos del sistema o mensajes destinados a una aplicación determinada. Después de haber asignado los controles de hardware a controles de pantalla de MainStage, no cambie el preajuste en el dispositivo MIDI, pues se podrían perder sus asignaciones.

En algunos casos se puede cambiar el tipo de mensaje que envía el controlador seleccionando un preajuste distinto o reprogramando el dispositivo. Algunos dispositivos pueden incluir software para reprogramar los potenciómetros, botones y otros controles. Para obtener más información acerca de la reprogramación de un dispositivo MIDI, consulte la documentación que acompaña al dispositivo.

Cómo utilizar dispositivos MIDI que admiten configuración automática

MainStage puede configurar automáticamente los controles de pantalla de un concierto para admitir muchos controladores MIDI populares. Si utiliza un dispositivo que admite configuración automática, MainStage le indicará que seleccione el preajuste adecuado en su dispositivo cuando abra un nuevo concierto. Después de seleccionar el preajuste en su dispositivo MIDI, los controles de pantalla del concierto se asignarán a los controles correspondientes del dispositivo de hardware, de modo que pueda utilizarlos en MainStage sin ninguna configuración adicional.

Cómo utilizar dispositivos de audio con MainStage

MainStage funciona con dispositivos de audio compatibles con Core Audio, entre los que se encuentran las interfaces de audio Firewire, USB, ExpressCard y PCI. Puede conectar micrófonos, instrumentos musicales electrónicos y otro equipo musical a su ordenador o a una interfaz de audio u otro dispositivo de audio, y utilizarlos con MainStage.

MainStage puede necesitar una gran cantidad de RAM, especialmente al reproducir instrumentos de software basados en muestras. Antes de tocar usando MainStage, es recomendable hacer pruebas del sistema y de los conciertos que se vayan a utilizar a fin de garantizar que habrá memoria suficiente para reproducir los patches que desee utilizar sin que se produzcan pérdidas de audio o distorsión. Para obtener más información acerca de la selección de controladores de audio, consulte [Configuración de las preferencias de MainStage](#).

Cómo utilizar módulos de efectos con MainStage

Puede utilizar todos los módulos de efecto que incluye Logic Pro en los canales de MainStage. Para obtener más información sobre los módulos de efecto incluidos, consulte los manuales *Instrumentos de Logic Pro* y *Efectos de Logic Pro*. Puede usar también efectos Audio Unit de Apple y de otros fabricantes en los canales de MainStage, del mismo modo que los utiliza en los canales de Logic Pro.

Algunos efectos de Logic Pro, como Space Designer, consumen muchos recursos para el procesamiento en tiempo real de la señal de audio. El uso de Space Designer en patches individuales puede afectar al funcionamiento del concierto y, en algunos casos, puede provocar pérdidas o saltos de audio, sobre todo si ajusta el buffer de audio en un tamaño inferior. Por este motivo, se recomienda el uso moderado de Space Designer en los conciertos y el uso de unas cuantas instancias de Space Designer en canales auxiliares compartidos entre varios patches, en lugar de en patches individuales.

Algunos módulos Audio Unit pueden introducir latencia. El uso de efectos causantes de latencia, como los compresores y limitadores, puede producir resultados indeseables o impredecibles durante la ejecución en directo. Otros módulos Audio Unit, en concreto los módulos de modelado de amplificadores e instrumentos, requieren un elevado grado de procesamiento en tiempo real y pueden afectar al rendimiento del concierto.

Para obtener más información sobre cómo añadir y configurar módulos en MainStage, consulte [Cómo trabajar con módulos en el modo de edición](#).

Uso de MainStage con Time Machine

En el modo de interpretación (a pantalla completa o en ventana), las copias de seguridad de Time Machine se desactivan automáticamente para no menoscabar su rendimiento.

Todo el trabajo que se realiza en MainStage se lleva a cabo en una única ventana, la ventana de MainStage.

La ventana de MainStage está organizada para facilitarle el trabajo con los patches y el layout del concierto. Al abrir MainStage, el área de trabajo llena el centro de la ventana, y los inspectores y las restantes zonas de edición se ubican en ambos lados y debajo. Cuando esté listo para interpretar, puede maximizar el rendimiento del ordenador y el espacio en pantalla para facilitar la visualización en el escenario.

La primera vez que abra MainStage, aparecerá el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”, donde podrá seleccionar una plantilla de concierto para crear un nuevo concierto. Para aprender a abrir MainStage, consulte [Cómo abrir de MainStage](#). Para obtener información sobre la forma de seleccionar una plantilla, consulte [Cómo seleccionar una plantilla de concierto](#).

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- La ventana de MainStage (p. 22)
- Modo de layout (p. 23)
- Modo de edición (p. 25)
- Modo de interpretación (p. 26)
- Personalización de la ventana de MainStage (p. 27)

La ventana de MainStage

Algunas características de la interfaz de MainStage son comunes a todos los modos, mientras que otras son exclusivas de determinados modos.



Las principales características de la ventana de MainStage son:

- **Barra de herramientas:** incluye botones para obtener acceso rápido a los comandos y herramientas más comunes. La barra de herramientas puede personalizarse para proporcionar un acceso más rápido a los comandos que se utilicen con más frecuencia.
- **Monitor de Actividad:** muestra el uso de la memoria y del procesador del ordenador, así como la entrada de los dispositivos MIDI durante la edición y la interpretación.
- **Área de trabajo:** el “lienzo” sobre el que personaliza su layout en pantalla, asigna controles de hardware a controles de pantalla y visualiza los conciertos mientras interpreta.
- **Controles de pantalla:** los objetos en pantalla que se corresponden con los controles de los dispositivos hardware. Puede añadir y ordenar controles de pantalla en el área de trabajo, asignar controles hardware a controles de pantalla y después asignarlos a los parámetros que desea controlar para cada patch del concierto. Existen tres tipos de controles de pantalla: controles de panel, controles de la banda Shelf y controles agrupados.

- *Canales*: en los canales se construyen y se personalizan los sonidos. Los canales de MainStage son similares a los canales de Logic Pro, con menús de inserción, envíos y E/S, así como medidores de nivel, faders, potenciómetros de panorámica y otros controles.
- *Inspectores*: los inspectores aparecen debajo (en el modo de edición) o a lo largo de lado izquierdo de la ventana de MainStage (en el modo de layout) cuando se seleccionan ítems en pantalla. Los inspectores permiten editar parámetros y atributos de patches, sets, controles de pantalla, canales y conciertos. La mayoría de los inspectores incluyen pestañas para permitirle acceder rápidamente a los parámetros que desea editar.

Para facilitar el trabajo, MainStage dispone de tres modos distintos, cada uno de ellos adecuado para una tarea diferente. En el modo de edición se escuchan, editan y organizan los sonidos y se asignan los controles de pantalla. En el modo de layout se personaliza la organización visual de los controles en la pantalla y se hacen asignaciones de controladores. Utilice el modo de interpretación cuando actúe en directo.

Modo de layout

El modo de layout es el que se utiliza para personalizar el layout en pantalla y realizar conexiones entre el hardware MIDI y los controles de pantalla del concierto. Para personalizar el layout, arrastre controles de pantalla al área de trabajo y ordénelos en la pantalla. A continuación, cree conexiones (denominadas *asignaciones de controladores*) entre el hardware MIDI y los controles de pantalla.

En el Inspector de control de pantalla, se pueden editar los parámetros del layout para personalizar las asignaciones de hardware y modificar el aspecto visual de los controles de pantalla en el concierto.



Inspector de control de pantalla

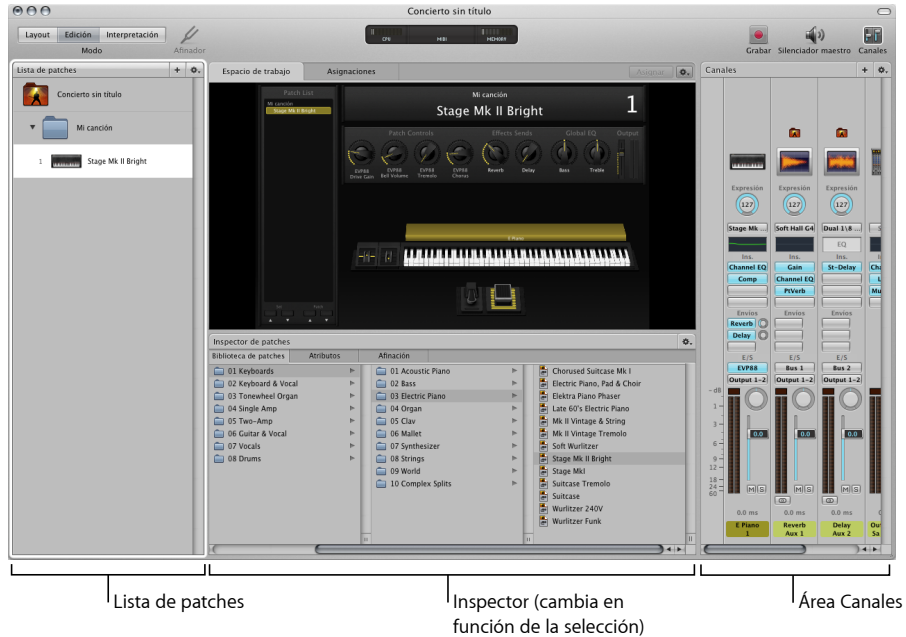
Paleta de controles de pantalla

- *Inspector de control de pantalla*: visualizar y editar los parámetros de los controles de pantalla del área de trabajo, incluidos los parámetros de entrada de hardware, de apariencia y determinados tipos de parámetros de salida MIDI.
- *Paleta de controles de pantalla*: arrastre controles de pantalla desde la paleta al área de trabajo para añadirlas a su layout en pantalla. La paleta incluye cuatro pestañas para que pueda visualizar rápidamente todos los controles de pantalla o solamente un tipo de control de pantalla. Los controles del panel se muestran como objetos de dos dimensiones en el área de trabajo, mientras que los controles de la banda Shelf aparecen en una banda tridimensional ajustable.
- *Botones de layout*: a lo largo del lado izquierdo del área de trabajo hay una serie de botones que puede utilizar para colocar rápidamente los controles de pantalla seleccionados en el área de trabajo. Puede alinear, distribuir y agrupar los controles de pantalla seleccionados.

En el modo de layout, al contrario que en los demás modos de MainStage, no se pueden seleccionar o editar patches individuales. Para aprender lo que puede hacer en el modo de layout, consulte [Cómo trabajar en el modo de layout](#).

Modo de edición

El modo de edición es en el que se crean, personalizan y organizan los sonidos. Puede añadir patches, añadir y editar canales, crear capas del teclado y divisiones, y editar parámetros de canal y módulo. El modo de edición es también donde se asignan controles de pantalla a parámetros de canales y acciones, y donde se editan los parámetros de patch, set y concierto.



- **Lista de patches:** muestra los patches y los sets del concierto. Puede añadir patches y sets a la lista de patches, asignarles un nombre y organizarlos. La lista de patches incluye un menú Acción con comandos para crear patches y sets, reiniciar números de cambio de programa, omitir ítems e importar y exportar patches y sets para su uso en otros conciertos.
- **Inspector (varía en función del tipo de ítem seleccionado):** visualizar y editar parámetros para el patch, canal, control de pantalla, set actualmente seleccionado o para el concierto. El nombre del inspector cambia para identificar el tipo de ítem que está inspeccionando en estos momentos.
- **Área Canales:** visualizar y editar los canales de los patches o en el ámbito de concierto o de set. Los canales aparecen en un formato vertical similar a los canales de Logic Pro, y con muchos controles iguales. También puede añadir canales y guardar los ajustes de los mismos.

- *Pestaña Asignaciones*: muestra las asignaciones de cada patch, set o concierto seleccionado. Es posible crear asignaciones nuevas, editar las existentes y editar los ajustes de entrada de hardware para una asignación.

Para aprender lo que puede hacer en el modo de edición, consulte [Cómo trabajar en el modo de edición](#) y [Cómo trabajar con conciertos](#).

El modo que falta, el de interpretación, está optimizado para la interpretación en directo.

Modo de interpretación

El modo de interpretación se abre a pantalla completa por omisión. El área de trabajo llena completamente la pantalla del ordenador, de forma que los controles de pantalla son lo más grandes posible y se consigue la máxima legibilidad. El modo de interpretación en pantalla completa optimiza la pantalla para la interpretación en directo cuando desea utilizar MainStage exclusivamente mientras interpreta. Este modo también desactiva el guardado automático del sistema operativo, Spotlight y Time Machine.



También tiene la opción de abrir el modo de interpretación en una ventana. La barra de herramientas permanece visible, de manera que pueda cambiar de modo utilizando los botones correspondientes, utilizar los botones Panic o “Silenciador maestro” y el Afinador, y ver los niveles de CPU y memoria, y la entrada MIDI, en el Monitor de Actividad. Los navegadores e inspectores se ocultan para maximizar el tamaño del área de trabajo, haciendo los controles más grandes y fáciles de leer desde el escenario. Sigue siendo posible acceder al Finder y cambiar a otras aplicaciones, pero no abrir ventanas de módulos.



Para aprender a utilizar el modo de interpretación para actuaciones en directo, consulte [Cómo interpretar en directo con MainStage](#).

Personalización de la ventana de MainStage

Puede personalizar la ventana de MainStage para acomodarla a su modo de trabajo. En el modo de edición, puede ajustar la anchura de la lista de patches, mostrar u ocultar los inspectores y el área Canales, y personalizar los botones de la barra de herramientas.

Cambio de tamaño del área de trabajo

Puede ajustar tanto el tamaño horizontal como el vertical del área de trabajo, para dejar más sitio a la lista de patches, el Inspector y el área Canales.

Para redimensionar el área de trabajo horizontalmente

- 1 Mueva el puntero al espacio entre el área de trabajo y el Inspector. El puntero se convierte en puntero de redimensionamiento.
- 2 Arrastre hacia arriba o hacia abajo para redimensionar el área de trabajo.

Para redimensionar el área de trabajo verticalmente

- 1 Mueva el puntero al espacio entre el área de trabajo y el área Canales.
El puntero se convierte en puntero de redimensionamiento.
- 2 Arrastre hacia la izquierda o la derecha para redimensionar el área de trabajo.

Cómo ocultar y mostrar el Inspector

Puede ocultar el Inspector, o mostrarlo si está oculto.

Para ocultar o mostrar el Inspector

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Visualización > Inspectores (o pulse Comando + 5).
- En la barra de herramientas, haga clic en el botón Inspectores.

Cómo mostrar y ocultar el área Canales

Puede ocultar el área Canales, o mostrarla si está oculta. Ocultando el área Canales conseguirá más sitio para el área de trabajo.

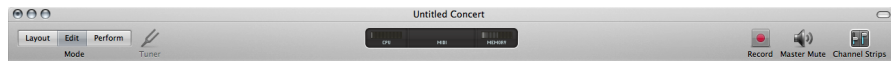
Para ocultar o mostrar el área Canales

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Visualización > Canales (o pulse Comando + 6).
- En la barra de herramientas, haga clic en el botón Canales.

Personalización de la barra de herramientas

La barra de herramientas de la parte superior de la ventana de MainStage contiene botones para los comandos de uso más frecuente. Puede personalizar la barra de herramientas, añadiendo botones para las funciones que utilice más a menudo, y volver después a la configuración por omisión.



El ajuste por omisión de los botones de la barra de herramientas incluye botones para seleccionar los diferentes modos de ventana, ocultar el Inspector y el área Canales, activar el silenciador maestro y otros comandos habituales. Puede personalizar la barra de herramientas con botones adicionales para otros comandos, y ajustar la posición y el espaciado de los ítems. También puede ocultar la barra de herramientas para maximizar el espacio de pantalla disponible. La barra de herramientas se personaliza arrastrando ítems desde el cuadro de diálogo "Personalizar barra de herramientas" a la barra de herramientas.

Para mostrar el cuadro de diálogo de personalización

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Visualización > Personalizar barra de herramientas.
- Con la tecla Control pulsada, haga clic en la barra de herramientas y seleccione “Personalizar barra de herramientas” en el menú de función rápida.

Aparece el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” y los espacios entre los botones de la barra de herramientas se contornean en gris.

Para añadir un botón a la barra de herramientas

- Arrastre un botón desde el cuadro de diálogo Personalizar hasta la barra de herramientas. Si arrastra un botón entre dos ya existentes, los botones se moverán para dejar espacio al nuevo.

Para mover un botón en la barra de herramientas

Realice una de las siguientes operaciones:

- Si el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” está visible, arrastre el botón para moverlo.
- Si el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” no está visible, arrastre el botón, con la tecla Comando pulsada, para moverlo.

También puede reordenar la barra de herramientas utilizando espacios de anchura fija, espacios flexibles y separadores.

Para añadir un espacio o un separador a la barra de herramientas

- Arrastre un espacio, un espacio flexible o un separador desde el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” a la barra de herramientas.

Para devolver la barra de herramientas al conjunto de botones por omisión

- Arrastre el conjunto de botones por omisión, ubicado en la parte inferior del cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas”, a la barra de herramientas.

También puede cambiar la barra de herramientas para que muestre solo iconos o solo texto haciendo clic con la tecla Control pulsada en la barra de herramientas y seleccionando a continuación “Solo iconos” o “Solo texto” en el menú de función rápida.

Para mostrar solamente iconos en la barra de herramientas

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en la barra de herramientas y seleccione “Solo iconos” en el menú de función rápida.
- En el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” seleccione “Solo iconos” en el menú local Mostrar.

Para mostrar solamente texto en la barra de herramientas

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en la barra de herramientas y seleccione “Solo texto” en el menú de función rápida.
- En el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” seleccione “Solo texto” en el menú local Mostrar.

Para mostrar iconos y texto en la barra de herramientas

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en la barra de herramientas y seleccione “Iconos y texto” en el menú de función rápida.
- En el cuadro de diálogo “Personalizar barra de herramientas” seleccione “Iconos y texto” en el menú local Mostrar.

Para cerrar el cuadro de diálogo de personalización

- Cuando haya terminado la personalización de la barra de herramientas, haga clic en Salir.

Para ocultar la barra de herramientas

- Seleccione Visualización > Ocultar barra de herramientas.

Cuando la barra de herramientas está oculta, la opción de menú se convierte en “Mostrar barra de herramientas”.

Puede comenzar a trabajar rápidamente en MainStage seleccionando una plantilla de concierto y probando los ajustes de patch del mismo. Este capítulo proporciona un breve “paseo” guiado que puede seguir la primera vez que abra MainStage. Si desea seguir conociendo las principales características de la aplicación de forma práctica, consulte la guía *Exploración de MainStage*.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Antes de empezar (p. 31)
- Cómo abrir de MainStage (p. 32)
- Cómo seleccionar una plantilla de concierto (p. 32)
- Cómo seleccionar ajustes de patches en la biblioteca de patches (p. 34)
- Cómo añadir un patch (p. 34)
- Cómo asignar un nombre a un patch (p. 35)
- Selección e interpretación de patches (p. 36)
- Cómo añadir un canal (p. 37)
- Cómo cambiar la configuración de un canal (p. 39)
- Cómo aprender asignaciones de controladores (p. 40)
- Cómo asignar controles de pantalla (p. 42)
- Cómo probar el modo de interpretación (p. 42)

Antes de empezar

Antes de comenzar a trabajar en MainStage debe conectar el equipo hardware que vaya a utilizar, tal como el controlador de teclado, la interfaz de audio, instrumentos o micrófonos, al ordenador. Para utilizar controladores de teclado y otros dispositivos MIDI con MainStage, los dispositivos deben ser capaces de enviar mensajes MIDI estándar. Si no está seguro de que sea así con algún dispositivo en particular, consulte el manual del propietario o el sitio web del producto. Para obtener más información, consulte [Ajustes del sistema](#).

Cómo abrir de MainStage

Empiece por abrir MainStage y crear un concierto a partir de una plantilla.

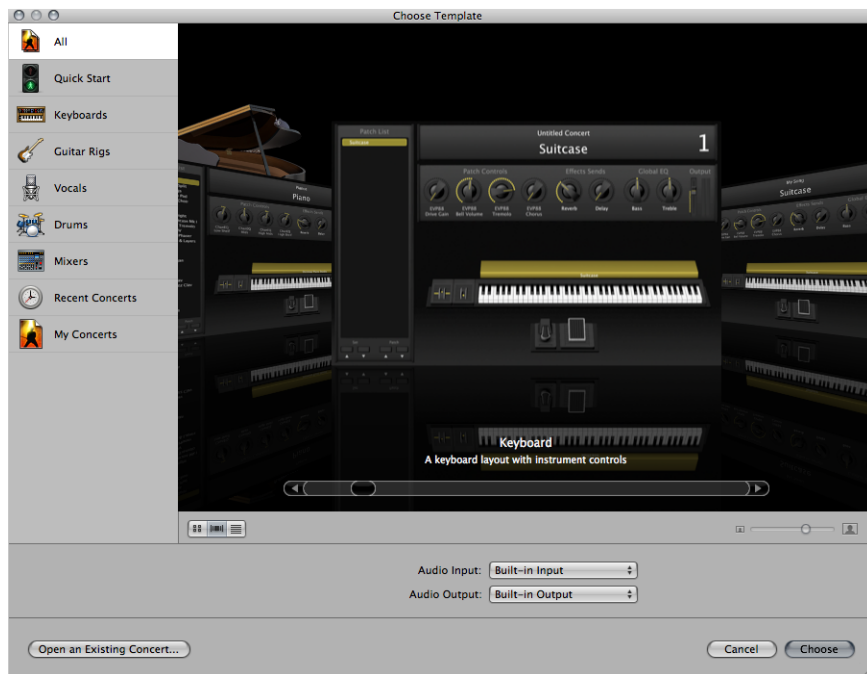
Para abrir MainStage

- Haga doble clic en el icono de MainStage en la carpeta Aplicaciones o en el Dock.



Cómo seleccionar una plantilla de concierto

MainStage incluye plantillas para diferentes instrumentos musicales, como plantillas de teclados, de equipos de guitarra, de percusión, de voces, etc. Puede seleccionar una plantilla de concierto en el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”, que aparecerá la primera vez que abra MainStage y cuando cree o cierre un concierto.



Para seleccionar una plantilla de concierto

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo (o pulse Comando + N).

- 2 En el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”, seleccione los dispositivos que desea utilizar para la entrada y salida de audio mediante los menús locales “Entrada de audio” y “Salida de audio”.
- 3 Haga clic en la categoría de instrumento, disponible a la izquierda, para la que desea ver plantillas. También puede hacer clic en “Inicio rápido” y seleccionar una plantilla simple de teclado o guitarra para empezar a tocar inmediatamente.
Debajo de cada plantilla, se muestra una breve descripción de sus características y el uso para el que ha sido concebida.
- 4 Desplácese por las plantillas disponibles hasta encontrar la que desee utilizar.
- 5 Haga clic en Seleccionar o haga doble clic en la plantilla.

Al seleccionar una de las plantillas de inicio rápido se abre un concierto nuevo en modo de interpretación, de modo que puede empezar a tocar inmediatamente. Si elige cualquier otra plantilla, se abrirá un concierto nuevo en modo de edición. El área de trabajo aparece en el centro de la ventana de MainStage, mostrando los controles de pantalla del concierto. A la izquierda del área de trabajo está la lista de patches, que muestra los patches y los sets del concierto. Los canales para el patch seleccionado aparecen en el área Canales, a la derecha del área de trabajo. El nuevo concierto puede incluir un solo patch o varios patches. Bajo el área de trabajo, se abrirá la biblioteca de patches, de modo que pueda realizar audiciones con facilidad de los distintos ajustes de patch hasta encontrar el que desee utilizar.

En el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”, puede visualizar las plantillas en una rejilla, una lista o una visualización de Cover Flow. Puede seleccionar una visualización distinta utilizando los botones de visualización, que se encuentran en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo.

Para seleccionar una visualización distinta para el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”

Realice una de las siguientes operaciones:

- Para visualizar las plantillas en una rejilla, haga clic en el botón Rejilla.
- Para visualizar las plantillas en Cover Flow, haga clic en el botón “Cover Flow”.
- Para visualizar las plantillas en una lista, haga clic en el botón Lista.

Para obtener más información acerca de la apertura, edición y guardado de conciertos, consulte [Cómo trabajar con conciertos](#).

Cómo seleccionar ajustes de patches en la biblioteca de patches

Al abrir un concierto o seleccionar un patch, la biblioteca de patches se abre en el Inspector de patches, bajo el área de trabajo. La biblioteca de patches contiene una serie de patches optimizados para el instrumento para el que está diseñado el concierto. Puede realizar audiciones rápidas de los ajustes de patches en la biblioteca de patches y seleccionar un ajuste para el patch seleccionado.

Para seleccionar un ajuste de patch

- 1 Busque en los ajustes de la biblioteca de patches hasta encontrar el que desee utilizar.
- 2 Haga clic en el ajuste de patch que desee.

Puede iniciar la reproducción del patch inmediatamente utilizando el ajuste de patch seleccionado. También puede buscar los ajustes de patch por su nombre.

Para buscar ajustes de patch por su nombre

- 1 Seleccione "Buscar en la biblioteca" en el menú Acción de la esquina superior derecha del Inspector de patches.
- 2 Introduzca el nombre del ajuste de patch que desee buscar.
- 3 Haga clic en Buscar.

El primer ajuste de patch que incluya el texto introducido aparecerá seleccionado en la biblioteca de patches.

- 4 Para buscar otros ajustes de patches con el mismo nombre, seleccione "Buscar otra vez en la biblioteca" en el menú Acción .

Nota: Si ha guardado varios patches utilizando el comando "Guardar como set" (o el comando "Exportar como set" de MainStage 1.0) del menú Acción, el archivo guardado se mostrará como un patch en la biblioteca de patches, a menos que haya seleccionado otra ubicación para guardar el archivo. Si hace clic en el archivo guardado en la biblioteca de patches, se mostrará un aviso al abrir los archivos individuales desde el archivo .patch.

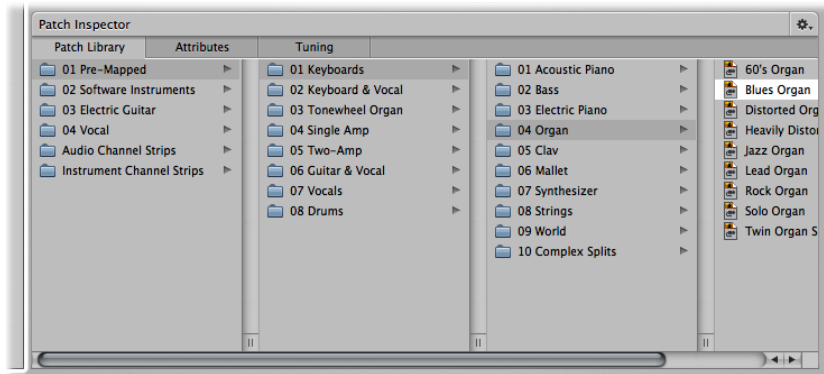
Cómo añadir un patch

Puede añadir patches al concierto y organizarlos en la lista de patches. El número de patches solo está limitado por la cantidad de memoria disponible en el ordenador. Cuando añada un patch a un concierto, el patch se seleccionará de modo que pueda realizar audiciones con facilidad y seleccionar un ajuste de patch en la biblioteca de patches.

Para añadir un patch nuevo

- 1 Haga clic en el botón "Añadir patch" (+), situado en la parte superior derecha de la lista de patches.

El nuevo patch aparecerá en la lista de patches, y la biblioteca de patches se abrirá en el Inspector de patches.



- 2 Seleccione el ajuste de patch que desee utilizar en la biblioteca de patches.
Si utiliza un controlador de teclado, seleccione un patch de teclado. Si toca la guitarra eléctrica, seleccione un patch de equipo de guitarra. Para otros instrumentos o voces, también puede seleccionar una plantilla de la categoría adecuada o modificar una plantilla de teclado o guitarra para ajustarla a sus necesidades.
- 3 Si el patch utiliza un canal de audio, asegúrese de que el canal está ajustado de forma que utilice la entrada de audio correcta y, a continuación, eleve gradualmente el fader de volumen del canal hasta que escuche sonido en el canal.

Cómo asignar un nombre a un patch

Cuando añade un patch, por omisión toma el nombre del canal añadido con él. Puede asignar un nombre personalizado a cada patch para facilitar su identificación y distinguirlos entre sí.

Para asignar un nombre a un patch

- 1 Haga doble clic en el patch en la lista de patches.

Aparecerá un campo alrededor del nombre del patch, que estará seleccionado.



- 2 Escriba un nuevo nombre en el campo de nombre del patch.

Para obtener más información acerca de la edición y organización de patches, consulte [Cómo trabajar con patches en el modo de edición](#).

Selección e interpretación de patches

Los patches del concierto aparecen en la lista de patches, en el lado izquierdo de la ventana de MainStage. Puede acceder fácilmente a los patches del concierto seleccionándolos en la lista de patches. Puede seleccionar patches rápidamente haciendo clic en ellos en la lista de patches.

Los controladores MIDI le permiten reproducir patches que tienen un canal de instrumento de software. Si toca una guitarra eléctrica u otro instrumento conectado a una interfaz de audio, o utiliza un micrófono, puede interpretar o cantar utilizando patches que tengan un canal de audio. Antes de interpretar por un canal de audio, asegúrese de que el canal esté ajustado para recibir entrada por el canal (o par estéreo de canales) al que está conectado el instrumento o el micrófono.

Con el patch seleccionado, pruebe a mover algunos controles del controlador MIDI y compruebe si responden los controles de pantalla del área de trabajo. Algunos controles de pantalla, incluidas las ruedas de teclado, modulación e inflexión de tono, y los controles de pantalla de pedal de resonancia, responden a los mensajes MIDI adecuados sin necesidad de ser asignados.

Puede seguir seleccionando e interpretando patches del concierto para hallar sonidos con los que desea interpretar, o utilizarlos como punto de partida para crear sus propios patches personalizados. También puede añadir nuevos patches y editar sus ajustes de canal para crear sus propios sonidos únicos.

Para obtener más información acerca de la organización y selección de patches en la lista de patches, consulte [Cómo trabajar con patches en el modo de edición](#).

Cómo añadir un canal

Puede añadir canales a un patch para crear sonidos en capas y divisiones de teclado. Cuando añada un canal a un patch, tendrá que seleccionar el tipo de canal, la salida y otros ajustes. Puede mezclar los dos tipos en un solo patch.

Para añadir un canal a un patch

- 1 Asegúrese de que el patch está seleccionado en la lista de patches.
- 2 Haga clic en el botón “Añadir canal” (+), situado en la parte superior derecha del área Canales.

Aparece el cuadro de diálogo de nuevo canal. En este cuadro de diálogo se seleccionan ajustes del mismo modo que al añadir un patch.
- 3 En el cuadro de diálogo “Nuevo canal”, seleccione el tipo de canal que desea crear.
- 4 Seleccione la salida de audio en el menú desplegable Salida.
- 5 Para los canales de audio, elija el formato mono o estéreo en el menú desplegable Formato y seleccione la entrada de audio en el menú desplegable Entrada. Para los canales de instrumentos externos, seleccione también la entrada MIDI, la salida MIDI y el canal MIDI en sus menús locales respectivos.

Importante: Los canales de audio pueden producir retroalimentación, especialmente cuando se utiliza un micrófono para la entrada de audio. Cuando añada un canal de audio, su volumen se silenciará, y la protección de retroalimentación se activará para avisarle cuando se produzca retroalimentación en el canal. Al añadir un canal de instrumento externo, su volumen se silenciará, pero la protección de retroalimentación se desactivará.
- 6 Si lo desea, puede añadir varios canales a un patch escribiendo un número en el campo Número. Puede añadir el valor máximo especificado para cada tipo de canal.
- 7 Haga clic en Crear.

Aparecerá un nuevo canal en el área Canales, resaltado para indicar que está seleccionado. El Inspector de canales aparece bajo el área de trabajo, y muestra distintos parámetros para el nuevo canal.

- 8 Para los canales de audio e instrumentos externos, aumente gradualmente el fader de volumen hasta que oiga sonido en el canal.



Puede ajustar la salida del canal utilizando el fader de Volumen, ajustar la posición panorámica utilizando el potenciómetro Panorámica, y silenciar o aplicar un solo al canal utilizando los botones Solo y Silenciar. Para canales de audio, puede cambiar entre formato mono y estéreo utilizando el botón Formato. Para canales de instrumentos de software, puede seleccionar un instrumento distinto en el menú local de entrada. Puede seleccionar nuevos ajustes de canal, añadir y editar efectos, añadir envíos a buses y cambiar la salida mediante los controles del canal.

También puede definir el intervalo de teclas de un canal, crear gráficos de transformación y velocidad, y filtrar varios mensajes MIDI a un canal en el Inspector de canales. Para obtener información general sobre cómo trabajar con canales, consulte el capítulo “Cómo trabajar con instrumentos y efectos” del *Manual del usuario de Logic Pro*. Para obtener más información sobre la forma de utilizar canales en MainStage, consulte *Cómo trabajar con canales en el modo de edición*.

Cómo cambiar la configuración de un canal

Puede cambiar rápidamente el instrumento, los efectos y otros parámetros de un canal seleccionando un nuevo ajuste en la biblioteca de canales. El navegador muestra los ajustes disponibles para el canal seleccionado.

Para seleccionar un nuevo ajuste de canal

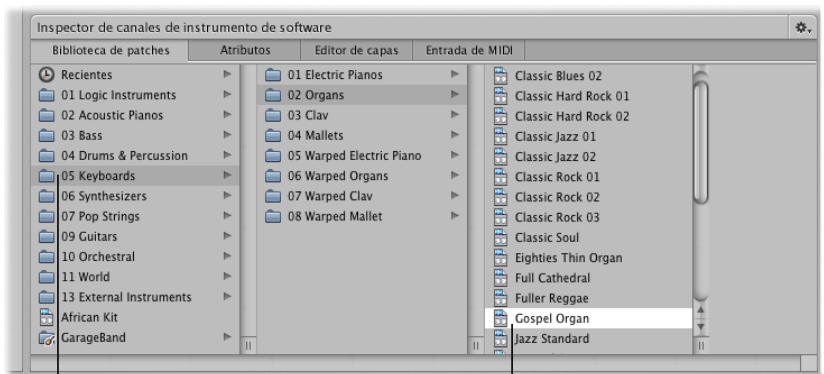
- 1 Asegúrese de que esté seleccionado el canal que desee modificar.

El canal seleccionado se mostrará resaltado.

- 2 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Biblioteca de canales”.

Los ajustes de canal disponibles se mostrarán en la biblioteca de canales. Los ajustes de canal de Logic Pro se muestran como una serie de carpetas con diferentes categorías de instrumentos y usos. Si dispone de GarageBand o tiene una o más colecciones de Jam Pack instaladas en el ordenador, estos ajustes aparecen bajo los ajustes integrados.

- 3 Haga clic en una categoría de la columna de la izquierda y luego en las subcategorías de las columnas de la derecha hasta que vea los ajustes que desea.



Haga clic en una categoría de esta columna para ver las opciones disponibles.

Haga clic en el ajuste de canal que desea utilizar en las columnas de la derecha.

También puede buscar ajustes de canal por nombre y realizar otras funciones utilizando la biblioteca de canales. Para obtener más información acerca del Inspector de canales, consulte *Selección de ajustes de canal*.

Cómo aprender asignaciones de controladores

Cuando selecciona un patch o un ajuste de canal, algunos parámetros de canal responden a los controles de su dispositivo MIDI de forma instantánea. MainStage responde a notas interpretadas en un controlador de teclado, a mensajes de volumen, panorámica y expresión, a mensajes de modulación, de inflexión de tono y de pedal de resonancia, sin que haya configurado ningún control de pantalla para recibir esos mensajes. Para otros controles tales como faders, potenciómetros y botones, debe asignar estos controles hardware a controles de pantalla de MainStage para poder utilizarlos en su concierto.

En MainStage, los controles hardware se asignan a controles de pantalla en el Inspector de layouts, de forma similar al aprendizaje de asignación de controladores para una superficie de control en Logic Pro. El aprendizaje de asignación de controladores es un método fácil y rápido para asignar controles hardware a controles de pantalla.

Nota: Para poder asignar un control hardware a un control de pantalla, el control hardware debe enviar mensajes MIDI estándar. Para obtener más información, consulte [Uso de dispositivos MIDI con MainStage](#).

Para aprender una asignación de controladores

- 1 En la barra de herramientas, haga clic en el botón Layout.
MainStage cambia a modo de layout.
- 2 En el área de trabajo, seleccione el control de pantalla que desea aprender.
El control seleccionado aparece resaltado en azul.
- 3 Haga clic en el botón Asignar en el Inspector de control de pantalla (o pulse Comando + L).

El botón Asignar se ilumina en rojo para indicar que está activo el proceso de asignación, y el control de pantalla seleccionado se resalta en rojo.



- 4 En el dispositivo MIDI, mueva el control que desee asignar. Mueva los faders y los potenciómetros en todo su rango de movimiento, y pulse los botones exactamente tres veces (no muy rápidamente) para que MainStage pueda aprender correctamente los tipos de mensajes MIDI enviados por estos controles.

Los valores en los menús locales de asignación de hardware cambian para reflejar el tipo de control de hardware aprendido por el control de pantalla. Mientras se aprende la asignación, los mensajes MIDI entrantes aparecen en el Monitor de Actividad, sobre el área de trabajo.

Tras el proceso de asignación, el control de pantalla responde cuando se mueve el control de hardware correspondiente. Esto muestra que el control de pantalla está recibiendo entrada MIDI y está correctamente asignado.

- 5 Mientras el botón Asignar está iluminado en rojo, se pueden aprender asignaciones de controlador adicionales seleccionando otro control de pantalla y moviendo el control de hardware que se le desea asignar.
- 6 Cuando haya terminado de asignar controles, haga clic de nuevo en el botón Asignar (o pulse Comando + L) para desactivar el proceso de asignación.

Para obtener más información acerca de cómo realizar asignaciones de controladores, consulte [Cómo asignar controles de hardware a los controles de pantalla](#).

Cómo asignar controles de pantalla

Tras el aprendizaje de asignaciones de controladores para los controles de pantalla que desee utilizar, puede asignar los controles de pantalla a los parámetros de los patches que desee controlar durante las interpretaciones. Es probable que desee asignar controles de pantalla a parámetros en cada patch de un concierto, de modo que pueda acceder y modificar fácilmente los parámetros que desea para cada patch durante las interpretaciones en directo. También puede asignar parámetros en el ámbito de concierto al control maestro de volumen, visualizar los niveles maestros o modificar efectos en todo el concierto.

Hay dos formas de asignar controles de pantalla a parámetros: seleccionar visualmente parámetros en los canales o en las ventanas de módulos, o seleccionar parámetros en el navegador de asignación de parámetros. Para aprender a asignar un control de pantalla a un parámetro de canal o módulo, consulte [Cómo asignar controles de pantalla a parámetros de canal y módulo](#). Para aprender a asignar un control de pantalla a una acción, consulte [Cómo asignar controles de pantalla a acciones](#).

Cómo probar el modo de interpretación

Ahora ya puede probar a reproducir sus patches como lo haría en una interpretación. Puede ajustar el área de trabajo de forma que ocupe toda la pantalla y los controles de pantalla se muestren lo más grandes que sea posible para facilitar la visualización en entornos de directo, o visualizar el área de trabajo en una ventana para tener acceso a los botones de la barra de herramientas y a otras aplicaciones.

Para cambiar al modo de interpretación

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Interpretación en la barra de herramientas.
- Seleccione Visualización > "Interpretación en pantalla completa" (o pulse Comando + 4).

Nota: Por omisión, el botón Interpretar abre el área de trabajo a pantalla completa. Para obtener más información sobre cómo cambiar esta preferencia, consulte [Preferencias de visualización](#).

Para visualizar el área de trabajo en una ventana

- Seleccione Visualización > "Interpretación en ventana" (o pulse Comando + 3).

Puede utilizar cualquiera de estas visualizaciones para reproducir los patches que añadió o modificó, y utilizar los controles de su controlador MIDI para modificar los parámetros que ha asignado a los controles de pantalla.

En el modo de edición, puede añadir y editar patches para crear sus propios sonidos personalizados, seleccionar ajustes de patches en la biblioteca de patches, organizar y seleccionar patches en la lista de patches, editar parámetros de patches en el Inspector, y asignar controles de pantalla a parámetros y acciones. Puede crear patches personalizados en el modo de edición y organizarlos en la lista de patches, de forma que pueda acceder a ellos fácilmente durante sus interpretaciones.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo trabajar con patches en el modo de edición (p. 43)
- Cómo trabajar con canales en el modo de edición (p. 51)
- Cómo trabajar con módulos en el modo de edición (p. 76)
- Asignación de controles de pantalla (p. 80)
- Cómo editar parámetros de control de pantalla en el modo de edición (p. 89)
- Cómo trabajar en la pestaña Asignaciones (p. 95)
- Cómo trabajar con sets en el modo de edición (p. 97)
- Cómo trabajar en el ámbito de set (p. 100)
- Cómo compartir patches y sets entre conciertos (p. 100)
- Cómo grabar la salida de audio de un concierto (p. 101)

Cómo trabajar con patches en el modo de edición

Los patches son los sonidos individuales que se reproducen por medio del controlador de teclado (en el caso de teclistas MIDI) y los ajustes de efectos que se utilizan con la guitarra, el micrófono u otro instrumento (en el caso de guitarristas, vocalistas y otros instrumentistas). Los patches de MainStage pueden contener varios canales, cada uno de ellos con un ajuste distinto de instrumento o efectos.

En *Introducción a MainStage* se describen algunas de las operaciones básicas con patches, como añadir patches y darles nombre, seleccionar patches y darles nombre, y añadir canales a los patches.

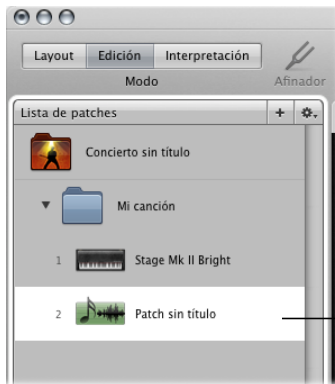
Si MainStage se encuentra en el modo de layout o de interpretación, haga clic en el botón Editar disponible en la esquina superior izquierda de la ventana de MainStage para comenzar a trabajar en el modo de edición.

Selección de ítems en la lista de patches

Todos los patches y sets de un concierto aparecen en la lista de patches, situada a la izquierda del área de trabajo. Para seleccionar un ítem de la lista de patches en el modo de edición, puede hacer clic en el ítem o utilizar los comandos de teclado.

Para seleccionar un patch en la lista de patches

- 1 En la lista de patches, situada en la parte izquierda del área de trabajo, haga clic en el patch.



Haga clic en un patch de la lista para seleccionarlo, y comience a interpretar.

- 2 Con el patch seleccionado, puede comenzar a interpretar instantáneamente.

También puede seleccionar patches en la lista utilizando el teclado del ordenador.

Para seleccionar un patch utilizando el teclado del ordenador

- Pulse la tecla de flecha abajo para seleccionar el siguiente (inferior) patch de la lista.
- Pulse la tecla de flecha arriba para seleccionar el anterior (superior) patch de la lista.

Hay tres comandos adicionales que puede utilizar para seleccionar ítems en la lista de patches.

Comando de teclado por omisión	Selecciona
Flecha arriba	Ítem (patch o set) anterior en la lista de patches
Flecha abajo	Ítem (patch o set) siguiente en la lista de patches
Comando + Flecha arriba	Patch anterior en la lista de patches
Comando + Flecha abajo	Patch siguiente en la lista de patches
Comando + Flecha izquierda	Primer patch del set anterior

Comando de teclado por omisión	Selecciona
Comando + Flecha derecha	Primer patch del set siguiente

Nota: Cuando se utilizan los comandos de teclado de tipo Comando + tecla de flecha indicados anteriormente para seleccionar distintos patches, el control de pantalla seleccionado permanece seleccionado en el área de trabajo. Esto permite ver con mayor facilidad cómo está configurado un control de pantalla en distintos patches.

Además de utilizar los comandos de teclado, puede escribir las primeras letras del nombre de un patch (o set) para seleccionarlo en la lista de patches.

Para seleccionar un patch o set escribiendo su nombre

- 1 Haga clic en el borde de la lista de patches para seleccionarla.
- 2 Con la lista de patches seleccionada, empiece a escribir el nombre del patch. Cuando haya escrito letras suficientes para identificar su nombre de forma exclusiva, el patch o set se selecciona.

También puede seleccionar un patch escribiendo su nombre en el modo de interpretación. Para obtener más información, consulte [Selección de patches escribiendo](#).

También puede seleccionar un patch escribiendo su número de patch en el teclado del ordenador. Los números de patch se muestran a la izquierda de los nombres de patch en la lista de patches.

Para seleccionar un patch escribiendo su número de patch

- 1 Haga clic en el borde de la lista de patches para seleccionarla.
- 2 Con la lista de patches seleccionada, escriba el número de patch utilizando el teclado del ordenador.

Omisión de ítems en la lista de patches

Puede omitir patches o sets de la lista de patches. Cuando se omita un patch o set, al usar la tecla Comando junto con las flechas para seleccionar ítems, el patch o set omitido se excluye y se selecciona el siguiente ítem (que no esté omitido). No obstante, el ítem aún se puede seleccionar haciendo clic en él o utilizando únicamente las teclas de flecha.

Los ítems omitidos también se excluyen cuando se utiliza el selector de patches en el modo de interpretación.

Para omitir un patch o set

- 1 Seleccione el patch o set en la lista de patches.
- 2 En el menú Acción de la lista de patches, seleccione Omitir.
El ítem aparecerá en la lista de patches como una línea delgada.

Pare dejar de omitir un ítem previamente omitido

- 1 Seleccione el ítem (patch o set) en la lista de patches.
- 2 En el menú Acción de la lista de patches, seleccione “No omitir”.
El ítem volverá a tener tamaño completo en la lista de patches.

Cómo contraer los sets en la lista de patches

Los sets se pueden contraer en la lista de patches. Al contraer un set podrá seleccionarlo y usar los canales o buses del ámbito del set, pero no podrá seleccionar o reproducir los patches del set mientras esté en el modo de edición.

Para contraer un set

- En la lista de patches, haga clic en el triángulo desplegable del set.

Puede desplegar el set haciendo clic de nuevo en su triángulo desplegable. Aunque un set esté contraído, sigue siendo posible seleccionar sus patches en el modo de interpretación.

Para obtener información sobre la forma de crear y utilizar sets, consulte [Cómo trabajar con sets en el modo de edición](#).

Cómo copiar y pegar patches

Es posible copiar, pegar y duplicar patches en la lista de patches mediante el menú y los comandos de teclado habituales de Mac OS X o arrastrándolos con la tecla Opción pulsada. Cuando se pega o duplica un patch, este incluye todas las asignaciones a parámetros realizadas en el patch original.

Cómo ordenar los patches en la lista de patches

Cuando se añade un patch a un concierto, el patch nuevo aparece bajo el que esté seleccionado en la lista de patches. Arrastre los patches en la lista de patches para cambiar su orden.

Para ordenar los patches en la lista de patches

- Arrastre los patches arriba o abajo en la lista de patches hasta que aparezcan en el orden que desee.

Cómo mover los patches repetidas veces en la lista de patches

El conjunto de comandos de MainStage incluye el comando “Trasladar de nuevo”, que le permite mover fácilmente los patches seleccionados varias veces. Puede utilizar el comando “Trasladar de nuevo” cuando arrastre, pegue, cree o elimine patches en la lista de patches. Por omisión, el comando “Trasladar de nuevo” no está asignado a ningún comando de teclado. Para utilizarlo, primero debe asignárselo a un comando de teclado en el Editor de comandos. Para obtener información sobre la forma de utilizar el Editor de comandos, consulte [Cómo utilizar el Editor de comandos](#).

Cómo crear un patch a partir de varios patches

Puede crear un patch combinando varios patches existentes. El nuevo patch incluirá todos los canales de los patches seleccionados.

Para crear un patch a partir de varios patches existentes

- 1 En la lista de patches, seleccione los patches que desee utilizar para crear el nuevo patch.
- 2 Seleccione “Crear patch a partir de patches seleccionados” en el menú Acción, en la esquina superior derecha de la lista de patches.

El nuevo patch “combinado” aparecerá en la lista de patches, con la etiqueta “Patch sin título”.

- 3 Haga doble clic en el nombre y escriba un nombre para el patch combinado.

Nota: La creación de un patch con más de tres canales puede afectar al rendimiento, especialmente si estos utilizan muchos módulos o módulos que consumen muchos recursos del procesador.

Cómo ajustar el compás de un patch

Puede ajustar el compás de un patch. Es posible utilizar compases con el módulo Reproducción y también controlar los tiempos del metrónomo. Al ajustar el compás de un patch, este sobrescribe cualquier compás de ámbito de concierto o de set.

Para ajustar el compás de un patch

- 1 En el Inspector de patches, seleccione la pestaña Atributos.
- 2 En la pestaña Atributos, seleccione la opción “Tiene compás”.
- 3 Haga doble clic en el número del campo de la derecha e introduzca el número de tiempos del compás.
- 4 Seleccione el valor de tiempo en el menú local de la derecha.

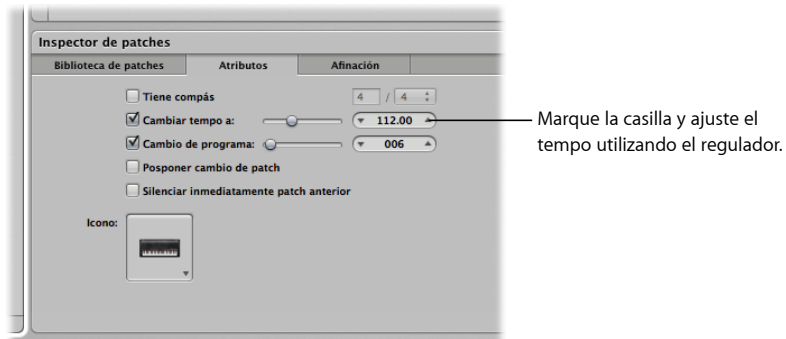
Cómo cambiar el tempo al seleccionar un patch

Puede ajustar un patch con su propio tempo de forma que, al seleccionarlo, el tempo cambie al ajuste de tempo del patch. MainStage utiliza el nuevo tempo hasta que se selecciona otro patch o set con su propio ajuste de tempo, se elige un nuevo tempo o MainStage recibe información de tempo de los mensajes MIDI entrantes. Para obtener más información acerca del uso y el cambio de tempo en MainStage, consulte [Cómo utilizar el tempo en un concierto de MainStage](#).

Para cambiar el tempo usando un patch

- 1 En la pestaña Atributos del Inspector de patches, ajuste el tempo del patch utilizando el regulador de valor “Cambiar tempo a”.

- 2 Seleccione la opción “Cambiar tempo a” para activar el tempo del patch cuando el patch esté seleccionado.



Cómo cambiar los números de cambio de programa de patches

Cuando se añade un patch a un concierto, el patch recibe un número de cambio de programa MIDI (el número más bajo disponible entre 0 y 127) hasta que todos los números de cambio de programa disponibles están ocupados. Es posible seleccionar patches utilizando los números de cambio de programa durante la interpretación; para ello se asignan botones del dispositivo MIDI de forma que envíen mensajes de cambio de programa. Puede cambiar el número de cambio de programa en el Inspector de patches.

Para cambiar el número de cambio de programa de un patch

- 1 Seleccione el patch en la lista de patches.
Al seleccionar un patch, el Inspector de patches aparece bajo el área de trabajo.
- 2 En la pestaña Atributos del Inspector de patches, seleccione la opción “Cambio de programa.”
- 3 Con el regulador, ajuste el número de cambio de programa.

El estándar MIDI admite números de cambio de programa con valores de 0 a 127. Si ya se están utilizando todos los números de cambio de programa disponibles en un concierto, a los patches nuevos que se añadan al concierto se les asignará el número de cambio de programa cero (0), pero el número estará inactivo (la casilla no estará seleccionada). No se admiten cambios de banco.

Si ajusta un número de cambio de programa de modo que duplique un número de cambio de programa existente, la palabra “Duplicar” se mostrará en rojo junto al regulador de valor “Cambio de programa.” Si dos o más patches tienen el mismo número de cambio de programa y los números están activos, el patch que aparezca el primero (el más alto) en la lista de patches o el selector de patches será el seleccionado cuando se envíe el mensaje de cambio de programa con el valor correspondiente.

Puede restablecer los números de cambio de programa de todos los patches activos (no omitidos) de un concierto. Cuando restablezca los números de cambio de programa, los números de cambio de programa que se asignarán a los patches se basarán en su orden en la lista de patches, comenzando por arriba. Los números de cambio de programa de los patches omitidos (inactivos) no se restablecen.

Para restablecer los números de cambio de programa de los patches activos de un concierto

- En el menú Acción de la lista de patches, seleccione “Restablecer números de cambio de programa” (o pulse Comando + Mayúsculas + Opción + R).

Puede asignar botones y otros controles para que envíen mensajes de cambio de programa y utilizarlos para seleccionar patches del concierto. Para obtener información acerca de la asignación de botones, consulte [Asignación de botones](#).

Cómo diferir los cambios de patch

Por omisión, al cambiar de patch, el nuevo patch está listo para reproducirse inmediatamente. Puede “diferir” un cambio de patch para que el cambio se produzca tras la liberación o el sostenido de la última nota del patch anterior.

Para diferir un cambio de patch

- En la pestaña Atributos del Inspector de patches, seleccione la opción “Diferir cambio de patch”.

Nota: La postergación del cambio de patch funciona en el modo de interpretación, pero no funciona al editar los patches en el modo de edición. Puede postergar los cambios de programa MIDI entrantes y los botones asignados a acciones, pero no los cambios de patch realizados haciendo clic en el objeto Selector o con las teclas de flecha.

Cómo silenciar instantáneamente el patch anterior

Es posible que en algunas ocasiones desee que el sonido del patch anterior continúe tras la selección de un nuevo patch, como cuando se desea sostener un pad de acorde mientras se realiza un solo sobre el mismo. En otras ocasiones, es posible que desee que el sonido del patch anterior se silencie instantáneamente cuando seleccione un nuevo patch.

Para silenciar instantáneamente el patch anterior al seleccionar un patch

- En la pestaña Atributos del Inspector de patches, seleccione la opción “Silenciar instantáneamente patch anterior”.

Cómo cambiar el icono de un patch

Cada patch tiene un icono que aparece en la lista de patches junto al nombre del patch. Por omisión, el icono de un patch muestra el tipo de canal que se creó al añadir el patch. Puede seleccionar un icono distinto para el patch y usar los iconos para distinguir visualmente los patches en la lista de patches.

Para cambiar el icono de un patch

- En la pestaña Atributos del Inspector de patches, seleccione un icono en el menú local Icono.

Cómo cambiar la afinación de un patch

Por omisión, los patches utilizan el mismo método de afinación que el concierto (o que el set, si están en un set con su propio método de afinación). Puede cambiar la afinación de un patch para que utilice una afinación distinta. Al cambiar la afinación de un patch, esta sobrescribe cualquier método de afinación del ámbito de concierto o de set.

Para cambiar la afinación de un patch

- 1 En el Inspector de patches, seleccione la pestaña Afinación.
- 2 En el menú local Método, seleccione la afinación que desee que utilice el patch.

Cómo eliminar patches

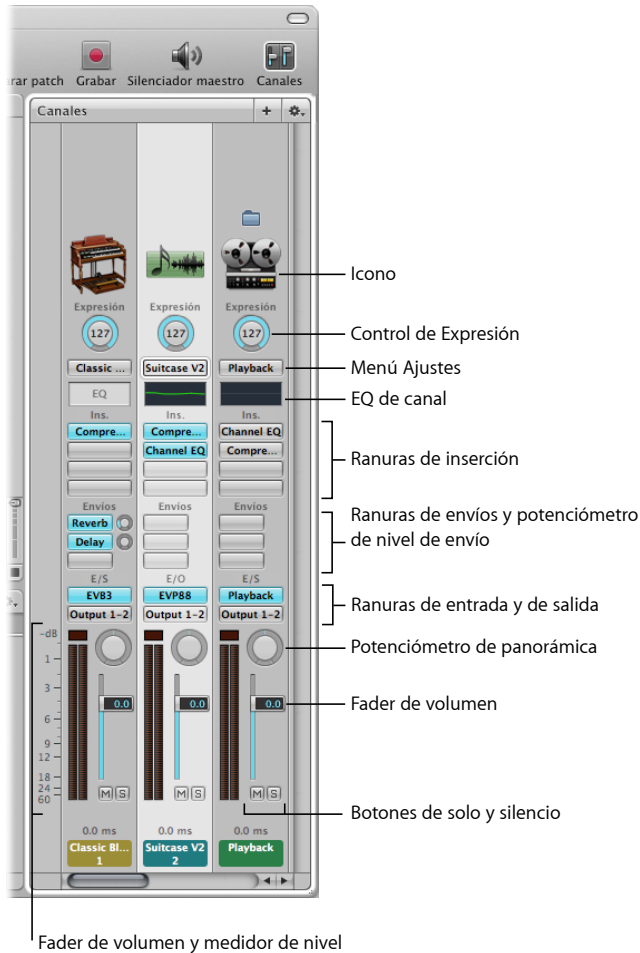
Cuando ya no desee tener un patch en el concierto, puede eliminarlo.

Para eliminar un patch

- 1 Seleccione el patch en la lista de patches.
- 2 Seleccione Edición > Eliminar (o pulse la tecla Suprimir).

Cómo trabajar con canales en el modo de edición

Los canales son los ladrillos con los que se construyen los patches. Contienen los instrumentos y efectos de los sonidos que se utilizan en la interpretación. Los canales de MainStage utilizan la familiar interfaz de canales de Logic Pro, con la misma estructura y muchas funciones en común con los canales de Logic Pro. A continuación se muestran las características principales de los canales de MainStage:



- *Icono*: muestra el tipo de canal para un fácil identificación.
- *Control de expresión*: le permite ajustar rápidamente el valor de expresión del canal.
- *Menú Ajustes*: le permite cargar y guardar toda la configuración de direccionamiento de un solo canal, incluidos todos los módulos y ajustes cargados.
- *EQ de canal*: le permite añadir un efecto EQ para esculpir el sonido de la señal de canal antes de aplicar otros efectos.

- *Ranuras Insertar*: le permiten insertar hasta 15 módulos de efecto en cada canal de audio, instrumento, auxiliar y de salida.
- *Ranuras Envío*: le permite direccionar la señal de un canal a un canal auxiliar. Normalmente, los envíos se utilizan para aplicar los mismos efectos a varias señales.
- *Potenciómetro de nivel de envío*: controla la cantidad de señal enviada a un canal auxiliar. Este potenciómetro aparece cuando se activa una ranura Envío.
- *Ranura de entrada*: define el origen de entrada del canal. En función del tipo de canal, puede ser una entrada física, un bus o un módulo de instrumento de software (en este caso, se conoce como *ranura de instrumento*).
- *Ranura de salida*: define la ruta de salida del canal. Puede ser una salida física o un bus.
- *Potenciómetro de panorámica*: en un canal mono, el potenciómetro de panorámica/equilibrio controla la posición de la señal en la imagen estéreo. En un canal estéreo, controla el nivel relativo de las señales izquierda y derecha en sus salidas.
- *Fader de volumen*: define el volumen de reproducción de un canal.
- *Botón Silenciar*: silencia o activa el audio del canal.
- *Botón Solo*: aplica o suprime el solo del canal.
- *Medidor de nivel*: muestra el nivel de reproducción de un canal.
- *Visualización de nivel máximo*: se actualiza durante la reproducción para mostrar el máximo nivel alcanzado.

Con MainStage, puede utilizar canales de audio, de instrumentos de software y auxiliares (aux) en los patches y sets, y también en el ámbito de concierto. También puede utilizar patches de instrumentos externos para “reproducir” dispositivos de hardware externos y aplicaciones ReWire. Puede usar los canales de MainStage del mismo modo que los de Logic Pro. Puede ajustar el nivel de volumen por medio del fader Volumen, ajustar la posición panorámica por medio del potenciómetro Pan y silenciar o aislar el canal por medio de los botones Silenciar y Solo.

Un concierto de MainStage puede tener un máximo de 1023 canales de instrumentos de software, 512 canales de audio, 256 canales de instrumentos externos y 256 canales auxiliares (aux).

Puede añadir efectos usando las ranuras de inserción, enviar la señal a un canal auxiliar (aux) usando las ranuras de envío y seleccionar una entrada distinta desde la ranura de salida. En el caso de los canales de audio, puede cambiar el formato entre mono y estéreo usando el botón Formato. En los canales de instrumento de software, puede cambiar el instrumento usando la ranura de instrumento. También puede seleccionar, copiar y guardar ajustes de canal, seleccionar un tipo de canal distinto o restaurar el canal en el menú Ajustes.

Si está familiarizado con los canales de Logic Pro, verá que hay unas cuantas diferencias entre los canales de MainStage y los de Logic Pro:

- Los canales de MainStage incluyen el dial Expresión para que pueda ver fácilmente la expresión MIDI que recibe cada canal.
- Los canales de MainStage no disponen de los botones “Activar grabación” y Bounce.
- Los canales de audio de MainStage pueden utilizar la función de protección de retroalimentación automática para avisarle si se produce retroalimentación en el canal. Para obtener información sobre el uso de la protección de retroalimentación, consulte [Uso de la protección de retroalimentación con canales](#).
- Los canales de audio de MainStage no tienen botón de monitorización de entrada (i). Puede usar el botón Silenciar para silenciar el canal.
- En MainStage puede utilizar el botón Formato para seleccionar un formato estéreo o mono. MainStage no ofrece soporte para entrada de surround o procesamiento de surround.
- Los canales de MainStage no incluyen los menús locales Grupo ni “Modo de automatización”.
- Los canales de MainStage incluyen la opción “Cambiar todo” en los menús locales Entrada y Salida, que puede utilizar para cambiar la entrada o la salida de los canales de un patch, set o de todo el concierto.
- En MainStage, el canal seleccionado se resalta en blanco.
- Solamente un canal de cada patch (el primer canal de audio) envía audio al afinador. El canal que envía audio al afinador se indica mediante un icono de diapasón en la parte superior del canal.
- En MainStage, el nombre del canal cambia al seleccionar un ajuste de canal diferente, a no ser que lo haya renombrado.
- En MainStage, el número del canal (en la parte inferior del canal) refleja su orden en el patch, en lugar del concierto.
- En MainStage, no hay módulos surround.
- Puede seleccionar la información que se muestra en el canal, incluida la información de latencia, haciendo clic en el canal con la tecla Control pulsada y seleccionando la información que desea mostrar en el menú de función rápida.
- El módulo Reproducción solamente está disponible en MainStage, no en Logic Pro.
- El módulo Bucle solamente está disponible en MainStage, no en Logic Pro.

Para obtener información completa sobre los instrumentos y efectos disponibles en Logic Pro, consulte los manuales *Instrumentos de Logic Pro* y *Efectos de Logic Pro*. Para obtener información sobre la forma de añadir un canal, consulte *Cómo añadir un canal*. Para obtener información sobre la forma de cambiar un ajuste de canal, consulte *Cómo cambiar la configuración de un canal*.

Selección de canales

Cuando se añade un canal a un patch (o se añade un canal en el ámbito de concierto o de set), el canal queda seleccionado en el área Canales y los ajustes disponibles aparecen en el navegador “Ajustes de canal”. Puede seleccionar un canal directamente haciendo clic sobre él en el área Canales, y seleccionar también un canal adyacente por medio de los comandos de teclado

Comando de teclado	Selección
Flecha izquierda	El canal de la izquierda
Flecha derecha	El canal de la derecha

Cómo mostrar los canales de flujo de señal

Además de los canales de un patch, en el área Canales puede visualizar y editar canales de flujo de señal. Entre los canales de flujo de señal se encuentran el canal de salida y el canal maestro del concierto, los canales auxiliares que reciben una señal desde un canal del patch y cualquier canal de ámbito de set o de concierto que esté disponible cuando el patch esté seleccionado. Los canales de flujo de señal también pueden visualizarse en el ámbito de set.

Al mostrar los canales de flujo de señal, los canales de ámbito de concierto, incluidos los canales de salida y auxiliares, incluyen un pequeño icono de concierto junto a la parte superior del canal para distinguirlos más fácilmente de los canales de ámbito de patch. Los canales de ámbito de set incluyen un pequeño icono de carpeta para que también puedan distinguirse con facilidad.

Puede editar los canales de flujo de señal en el área Canales. Por ejemplo, puede ajustar el fader de volumen o el regulador de panorámica de un canal de flujo de señal o añadir efectos a un canal auxiliar.

Para mostrar los canales de flujo de señal

- Seleccione “Mostrar canales de flujo de señal” en el menú Acción de la esquina superior derecha del área Canales.

Cómo crear un alias de un canal

Puede crear un alias de un canal y utilizarlo en distintos patches o sets. Los alias le permiten compartir módulos que requieren un uso intensivo de la memoria (como instrumentos multicanal y samplers de otros fabricantes) entre diferentes patches, en lugar de crear varias instancias de estos módulos. En algunos casos, la creación de un alias puede resultar más eficaz (utilizar menos recursos) que la adición de un canal del ámbito de concierto o set.

Para crear un alias de un canal

- 1 En el área Canales, seleccione el canal.
- 2 Seleccione Edición > Copiar, o pulse Comando + C (por omisión).
- 3 En la lista de patches, seleccione el patch en el que desee utilizar el alias.
- 4 Seleccione Edición > "Pegar como alias"; o pulse Comando + Opción + V (por omisión).

El alias se pegará tras el último canal del patch (pero antes que cualquier canal de flujo de señal, si son visibles). Se mostrará un icono de alias junto a la parte superior del alias para diferenciarlo de los canales del patch.



Es posible utilizar un alias en varios patches o sets. Cuando se cambian ajustes del canal original (con la excepción de volumen, panorámica y expresión), estos cambios se reflejan en los alias del canal. Es posible que desee realizar una audición de todos los patches que utilicen un alias después de cambiar los ajustes del canal original para asegurarse de que suenan del modo deseado.

Nota: No es posible importar un patch o un set que contenga un alias porque puede que el canal del alias no esté disponible.

Puede crear un alias de un instrumento multisalida, como EXS24 mkII, para utilizarlo en otro patch o set del concierto. Al copiar un instrumento multisalida para crear un alias, asegúrese de seleccionar todos los canales auxiliares del instrumento de modo que pegue el instrumento multisalida completo como un alias. Para obtener información sobre la forma de utilizar instrumentos multisalida en MainStage, consulte [Uso de varias salidas de instrumentos en MainStage](#).

Cómo editar canales en MainStage

Es posible añadir instrumentos a los canales de instrumentos de software y añadir efectos a cualquier canal en el área Canales. El método para añadir instrumentos y efectos a un canal es el mismo en MainStage que en Logic Pro.

Los parámetros de canal se editan en el Inspector de canales, que aparece bajo el área de trabajo al seleccionar el canal en el área Canales. Puede ajustar el intervalo de teclas y el desplazamiento de velocidad, crear una transformación de controlador y filtrar los mensajes de control MIDI al canal. También puede cambiar el nombre del canal, su color y su icono. El Inspector de canales incluye cuatro pestañas, que proporcionan las siguientes funciones:

- *Biblioteca de canales y biblioteca de módulos*: con un canal seleccionado, puede seleccionar los ajustes del canal en la biblioteca de canales. Con una ranura de inserción seleccionada, puede seleccionar los ajustes del módulo en la biblioteca de módulos.
- *Atributos*: puede cambiar el nombre del canal y seleccionar un color y un icono de canal distinto.
- *Entrada MIDI*: puede crear transformaciones de controlador en la pestaña “Entrada MIDI”. En el caso de los canales de instrumentos de software y los canales de instrumentos externos, también puede seleccionar el dispositivo de entrada MIDI, filtrar la entrada MIDI, transportar el instrumento y crear gráficos de escalado de velocidad.
- *Editor de capas*: en el caso de los canales de instrumentos de software y los canales de instrumentos externos, puede definir el intervalo de teclas, ajustar puntos de división flotantes y ajustar la velocidad mínima y máxima del canal.

La biblioteca de canales le da acceso a todos los canales disponibles. No obstante, algunos canales incluyen módulos (concretamente Space Designer) que no son adecuados para la interpretación en directo porque consumen muchos recursos de la CPU. El uso de estos canales puede afectar al rendimiento del concierto y provocar pérdidas de audio u otros problemas.

En MainStage no se pueden utilizar los módulos de efecto surround de Logic Pro. Si selecciona un ajuste de canal que contenga uno de estos efectos, los efectos sin uso se muestran desactivados (grises y con una línea diagonal atravesando su nombre).

Selección de ajustes de canal

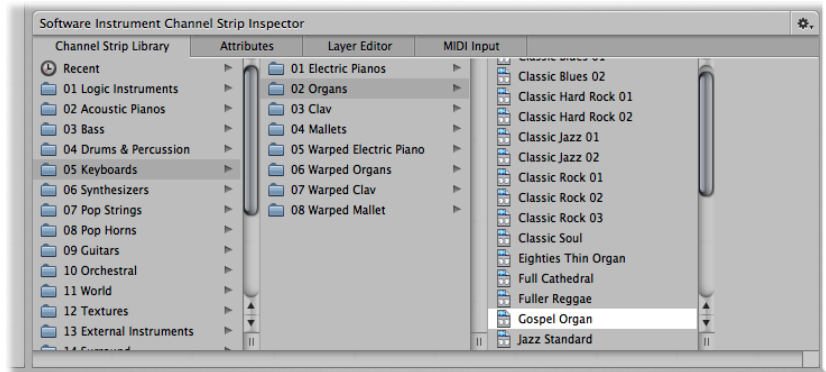
Puede cambiar rápidamente el instrumento, los efectos y otros parámetros de un canal seleccionando un nuevo ajuste de canal. Existen dos formas de seleccionar un nuevo ajuste de canal: utilizando la biblioteca de canales o empleado el botón Ajustes de la parte superior del canal.

Para seleccionar un ajuste de canal desde la biblioteca de canales:

- 1 En el área Canales, seleccione el canal que desea cambiar.

El canal seleccionado se resaltará con un contorno azul.

- 2 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Biblioteca de canales”.
Los ajustes disponibles para el canal se mostrarán en la biblioteca de canales. Los ajustes de canal integrados de MainStage se muestran en una serie de carpetas con diferentes categorías de instrumentos. Si dispone de GarageBand o tiene una o más colecciones de Jam Pack instaladas en el ordenador, estos ajustes aparecen bajo los ajustes integrados.
- 3 Haga clic en una categoría de la columna de la izquierda y luego en las subcategorías de las columnas de la derecha hasta que vea los ajustes que desea.



Puede seleccionar un ajuste de canal reciente haciendo clic en Recientes, en la columna de la izquierda, y seleccionando luego un ajuste reciente de la segunda columna. También puede elegir un ajuste de canal nuevo en el menú Ajustes de la parte superior del canal.

Para seleccionar un ajuste de canal desde el menú Ajustes

- Haga clic en el botón Ajustes de la parte superior del canal y, a continuación, seleccione un nuevo ajuste en el menú que aparecerá.

Cuando seleccione nuevos ajustes de canal en el menú Ajustes, el ajuste seleccionado no se seleccionará en la biblioteca de canales.

También puede buscar los ajustes de canal por su nombre.

Para buscar ajustes de canal en la biblioteca de canales

- 1 En el Inspector de canales, seleccione la pestaña “Biblioteca de canales”.
- 2 Seleccione “Buscar en la biblioteca” en el menú Acción de la esquina superior derecha del Inspector de canales.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparecerá, escriba el texto que desea buscar.
Aparecerá seleccionado en la biblioteca el canal que tenga ese texto en el nombre.
- 4 Si hay más de un canal con ese texto de búsqueda, seleccione “Buscar siguiente en la biblioteca” en el menú Acción para moverse por los canales cuyo nombre contiene ese texto.

- 5 Para cambiar el ajuste del canal, seleccione el nombre del nuevo ajuste en el Inspector de canales.

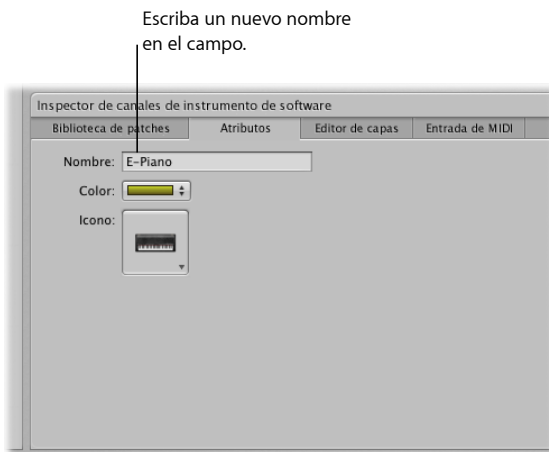
En la biblioteca de canales se muestran todos los ajustes de canal disponibles, incluidos los ajustes que posiblemente no son útiles en MainStage. Si selecciona un ajuste de canal que contenga módulos imposibles de usar en MainStage, el módulo aparecerá en el área Canales con una línea gruesa diagonal.

Cómo cambiar el nombre de un canal

Cuando se añade un canal a un patch, tiene un nombre por omisión. Puede cambiar el nombre de los canales para distinguir sus ajustes personalizados de los predefinidos.

Para cambiar el nombre de un canal

- En la pestaña Atributos del Inspector de canales, seleccione el nombre en el campo Nombre y teclee uno nuevo.



Cómo cambiar el color del canal

Cada canal tiene un color, que se muestra en la parte inferior del canal y como una capa sobre el control de pantalla de teclado en el área de trabajo y en el editor de capas. Puede cambiar el color de un canal para facilitar la distinción visual de los canales.

Para cambiar el color de un canal de instrumentos de software

- En la pestaña Atributos del Inspector de canales, seleccione un color en el menú local Color.

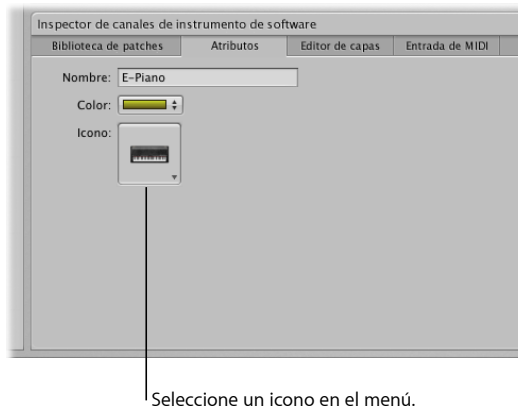


Cómo cambiar el icono del canal

Al añadir un canal, esta aparece con un icono por omisión, visible sobre el menú Ajustes. Puede cambiar el icono para distinguir mejor los canales con distintos tipos de instrumento o diferentes usos.

Para cambiar el icono de un canal

- En la pestaña Atributos del Inspector de canales, seleccione un icono en el contenedor Icono.



Uso de la protección de retroalimentación con canales

Puede utilizar la protección de retroalimentación en canales de audio y canales de instrumentos externos de MainStage. La protección de retroalimentación está activada por omisión para los canales de audio, y desactivada por omisión para los canales de instrumentos externos. Puede activar y desactivar la protección de retroalimentación de canales individuales en el Inspector de la banda de canal.

Para activar o desactivar la protección de retroalimentación

- En la pestaña Atributos del Inspector de canales, seleccione la opción “Protección de retroalimentación” para activar la protección de retroalimentación. Anule la selección de la casilla para desactivarla.

Cuando la protección de retroalimentación está activada para un canal, MainStage le avisa si detecta retroalimentación en el canal. Cuando aparece un aviso de retroalimentación, el canal se silencia temporalmente. Después, tiene la opción de silenciar el canal mientras busca y elimina el origen de la retroalimentación, desactivar la protección de retroalimentación para todos los canales de audio y canales externos de todos los conciertos, o seguir utilizando el canal y recibir alertas cuando se produzca retroalimentación.

Para obtener más información sobre cómo desactivar la protección de retroalimentación globalmente, consulte [Preferencias de audio](#).

Cómo ajustar la entrada de teclado de un canal de instrumentos de software

En el Inspector de canales, puede seleccionar el controlador de teclado del que el canal recibe la entrada MIDI. Si utiliza un instrumento multitímbrico, también puede seleccionar la entrada de cada canal MIDI. Por ejemplo, puede utilizar el instrumento EVB3 como un instrumento multitímbrico y enviar la entrada al registro superior e inferior y al pedal utilizando tres canales MIDI independientes.

Para ajustar la entrada de teclado de un canal de instrumentos de software

- 1 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Entrada MIDI”.
- 2 Seleccione el dispositivo de entrada MIDI en el menú local Teclado en la sección Entrada. Los nombres del menú local Teclado corresponden a los controles de pantalla de teclado en el área de trabajo.

Para ajustar una entrada multitímbrica para distintos canales MIDI

- 1 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Entrada MIDI”.
- 2 Seleccione Multitímbrica en el menú local Teclado en la sección Entrada.
- 3 En el cuadro de diálogo “Ajustes multitímbricos”, seleccione el dispositivo de entrada para cada canal MIDI que desee que reciba una entrada MIDI.

Cómo transportar los canales de instrumentos de software

Puede transportar (cambiar la tonalidad de) un canal de instrumentos de software. Al transportar un canal, todas las notas MIDI recibidas por el canal se transportan el número de semitonos ajustado en el regulador de valor Transportar.

Para transportar la entrada MIDI de un canal de instrumentos de software

- 1 En el área Canales, seleccione el canal.
- 2 En la pestaña "Entrada MIDI" del Inspector de canales, ajuste el valor utilizando el regulador de valor Transportar. Puede hacer clic en el valor y arrastrarlo hacia arriba o hacia abajo para ajustarlo, hacer clic en la flecha arriba o en la flecha abajo, o hacer doble clic en el valor y escribir uno nuevo.

Cómo filtrar mensajes MIDI

En el Inspector de canales puede filtrar algunos mensajes MIDI para un canal. Si selecciona uno o más tipos de mensajes MIDI en la sección Filtro del Inspector de canales, los mensajes MIDI de los tipos correspondientes se filtrarán de los datos MIDI de entrada y no se enviarán al canal.

Puede filtrar los siguientes tipos de mensajes MIDI:

- inflexión de tono,
- sostenido (mensaje de control 64),
- modulación (mensaje de control 1),
- y expresión (mensaje de control 11),
- postpulsación.

Para filtrar los mensajes MIDI entrantes

- 1 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña "Entrada MIDI".
- 2 En la sección Filtro de la pestaña "Entrada MIDI", seleccione la casilla correspondiente a los mensajes MIDI que desee filtrar.

Si ha creado un transformador de controlador, podrá filtrar el tipo de mensaje de entrada y el transformador de controlador seguirá enviando su tipo de mensaje de salida. También es posible filtrar el tipo de mensaje de salida, pero en este caso se filtrará la salida del transformador de controlador.

Cómo ajustar un canal de modo que ignore Hermode Tuning

Si un patch (o el concierto o el set que contiene el patch) está ajustado para utilizar Hermode Tuning, pero el patch contiene un canal (por ejemplo, un canal con una batería o un instrumento de percusión) que no desea que utilice Hermode Tuning, puede ajustar el canal individual para que ignore Hermode Tuning.

Para ajustar un canal de modo que ignore Hermode Tuning

- En la pestaña “Entrada MIDI” del Inspector de canales, seleccione la opción “Ignorar Hermode Tuning”.

Para obtener información sobre la forma de utilizar Hermode Tuning, consulte el *Manual del usuario de Logic Pro*.

Cómo trabajar con gráficos

Mediante el uso de gráficos, es posible reasignar gráficamente los valores de algunos mensajes de control MIDI, de forma que los valores de entrada del controlador produzcan valores distintos para el parámetro de canal o módulo. Los gráficos simplifican la visualización y modificación de un intervalo de valores para un parámetro, como la velocidad o la frecuencia de corte de filtro.

Puede utilizar gráficos para los siguientes tipos de parámetros:

- Transformaciones de controlador
- Escalado de velocidad (tanto velocidad de entrada como entrada de notas)
- Parámetros que tienen asignado un control de pantalla

Para abrir una ventana de gráfico debe hacer clic en el botón de dicho tipo de gráfico en el inspector adecuado. Los gráficos de transformaciones y escalado de velocidad del canal seleccionado están disponibles en la pestaña “Entrada MIDI” del Inspector de canales. El gráfico de parámetros del control de pantalla seleccionado está disponible en la pestaña de la asignación individual, así como en la pestaña Asignaciones del Inspector de control de pantalla (en el modo de edición).

El gráfico muestra el intervalo de valores de entrada en el eje horizontal (X), de izquierda a derecha, y el intervalo de valores de salida en el eje vertical (Y), de abajo a arriba.

En la ventana del gráfico, puede trabajar de distintas formas. Puede editar la curva del gráfico directamente, editar los valores numéricamente utilizando el Editor de precisión o utilizar los botones de Curva para ajustar el gráfico en una de las curvas predefinidas.

La mayoría de las formas de editar gráficos son iguales, independientemente del tipo de gráfico, aunque hay algunas características específicas de uno u otro tipo. En el caso de los gráficos de parámetros, es posible modificar los valores mínimo y máximo del intervalo del gráfico utilizando los reguladores de valor “Mínimo del intervalo” y “Máximo del intervalo”. Para obtener información sobre las transformaciones de controlador, consulte [Cómo crear transformaciones de controlador](#). Para obtener información sobre el escalado de velocidad, consulte [Escalado de la velocidad del canal](#). Para obtener información sobre los gráficos de asignación de parámetros, consulte [Cómo utilizar gráficos de asignación de parámetros](#).

Para editar un gráfico

- 1 Seleccione el canal o el control de pantalla al que desee aplicar el gráfico.
- 2 Seleccione la pestaña "Entrada MIDI" (para los gráficos de transformaciones y escalado de velocidad) o la pestaña Asignación (para los gráficos de parámetros).
- 3 Haga clic en el botón del tipo de gráfico que desee editar.
Se abrirá la ventana del gráfico.
- 4 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en uno de los botones de Curva para ajustar el gráfico en una de las curvas preajustadas.
 - Haga clic en la curva en el punto donde desee añadir un nodo y, a continuación, arrastre el nodo al valor deseado. Arrastre el ratón horizontalmente para cambiar el valor de entrada, o verticalmente para cambiar el valor de salida.
Mientras arrastra el ratón, los valores actuales del nodo se muestran junto al puntero.
 - Haga doble clic en la curva en el punto donde desee añadir un nodo y, a continuación, edite los valores del nodo en el Editor de precisión.
 - Con la tecla Opción pulsada, haga clic en cualquier parte de la curva (excepto en un nodo) y, a continuación, arrastre la parte punteada de la curva para que la curva deje de ser lineal.
- 5 Siga añadiendo y ajustando los puntos de la curva hasta que consiga el resultado deseado.
- 6 Cuando haya terminado, haga clic en el botón de cierre de la esquina superior izquierda de la ventana del gráfico para cerrarla.

Para invertir los valores del gráfico

Realice una de las siguientes operaciones:

- En la ventana del gráfico, haga clic en el botón Invertir.
- En la pestaña de la asignación, seleccione la opción "Invertir intervalo de parámetros".

Para restaurar el gráfico a sus valores por omisión

- Haga clic en el botón "Ajustes por omisión" en la parte superior de la ventana del gráfico.

Una vez editado un gráfico, el botón del gráfico en el inspector muestra la forma editada del gráfico en color azul oscuro para facilitar la identificación de los gráficos editados y la forma en que se han editado.

Para cerrar la ventana del gráfico

- Pulse la tecla Esc.

Cómo crear transformaciones de controlador

Mediante el uso de un gráfico de transformaciones, es posible reasignar gráficamente los valores de algunos mensajes de control MIDI, de forma que los valores de entrada del controlador produzcan valores distintos para el canal. Un uso habitual de la transformación es el escalado de expresión, por el que los valores de expresión MIDI se asignan a distintos valores de salida en una curva gráfica.

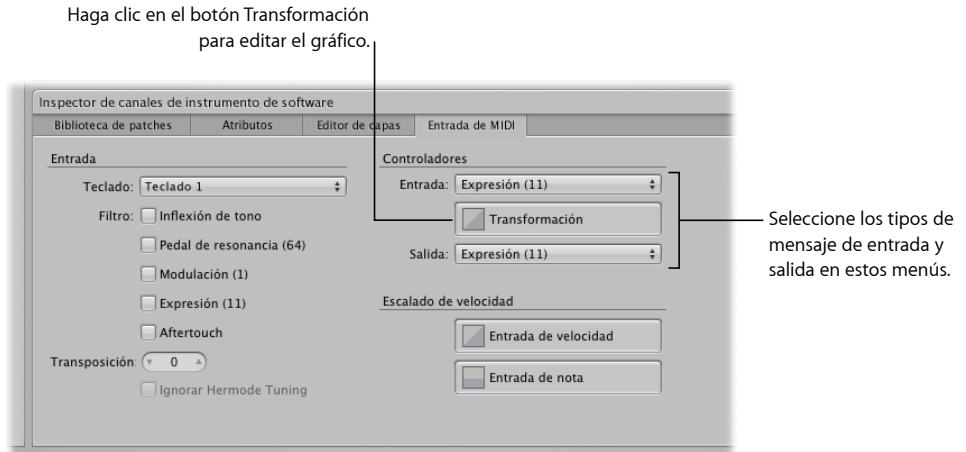
Además, es posible *transformar* los valores de entrada de un tipo de mensaje en valores de salida de otro tipo de mensaje. Por ejemplo, puede transformar los valores de volumen MIDI de su controlador para que envíen valores de expresión al canal, o transformar los valores de respiración para que envíen valores de modulación. El gráfico de transformaciones proporciona una forma muy flexible de reasignar tanto los valores como el destino de salida de esos mensajes de control MIDI. En MainStage es posible transformar los valores de los mensajes de expresión, modulación, volumen MIDI y control de respiración.

Para seleccionar los tipos de mensajes de entrada y salida y crear gráficamente curvas de transformación, se utiliza la pestaña “Entrada MIDI” del Inspector de canales. En un gráfico de transformaciones, el eje horizontal representa valores de entrada del controlador, y el eje vertical valores de salida enviados al canal.

Para ajustar los tipos de mensajes de entrada y salida de un transformador de controlador

- 1 En el área Canales, seleccione el canal para el que desee crear una transformación de controlador.
- 2 En el Inspector de canales, seleccione la pestaña “Entrada MIDI”.
- 3 En la sección Controladores, seleccione el tipo de mensaje de entrada en el menú local Entrada.

4 Seleccione el tipo de mensaje de salida en el menú desplegable Salida.



Para abrir el gráfico de transformaciones

- En la pestaña “Entrada MIDI” del Inspector de canales, haga clic en el botón Transformación. Se abrirá el gráfico de transformaciones.

Si un patch contiene más de un canal con un gráfico de transformaciones, las curvas de transformación de los otros canales del patch aparecen en la ventana del gráfico de transformaciones del controlador bajo la curva actual. Cada canal del patch tiene su propio controlador de transformador.

Para obtener información sobre la forma de editar el gráfico, consulte [Cómo trabajar con gráficos](#).

Escalado de la velocidad del canal

Puede escalar la velocidad de salida de un canal utilizando los gráficos de escalado de velocidad. Puede escalar la velocidad de salida basándose en la entrada de notas o en la velocidad de entrada.

Al realizar un *escalado de velocidad*, cada velocidad de entrada (independientemente de la nota que se esté tocando) se escala a la velocidad de salida.

Al realizar un *escalado de nota*, la velocidad de salida se escala en función de la nota en el intervalo de teclas. Esto resulta de gran utilidad cuando se desea tener un cambio de parámetro en distintas partes del intervalo de teclas; por ejemplo, cuando un parámetro de filtro o ataque se abre para valores de nota superiores a fin de obtener un sonido más brillante y nítido.

Para abrir un gráfico de escalado de velocidad

- 1 En el área Canales, seleccione el canal en el que desee realizar el escalado de velocidad.

- 2 En el Inspector de canales, seleccione la pestaña “Entrada MIDI”.
- 3 En la pestaña “Entrada MIDI”, realice una de las siguientes operaciones:
 - Para abrir el gráfico de entrada de velocidad, seleccione el botón “Entrada de velocidad”.
 - Para abrir el gráfico de entrada de notas, seleccione el botón “Entrada de notas”.

Se abrirá el gráfico de escalado de velocidad seleccionado.

Para obtener información sobre la forma de editar el gráfico, consulte [Cómo trabajar con gráficos](#).

Cómo crear capas y divisiones de teclado

Si utiliza un controlador de teclado, puede crear fácilmente capas y divisiones de teclado en sus patches de MainStage. Las capas y divisiones se crean añadiendo dos o más canales a un patch y ajustando los valores “Clave baja” y “Clave alta” de cada canal para definir su intervalo de teclas. El intervalo de teclas determina el intervalo de notas de un controlador de teclado que activarán el sonido desde un instrumento de software o un instrumento externo en el canal. Se pueden definir intervalos de teclas de forma que se superpongan (para crear sonidos en capas) o estén contiguos (para crear divisiones).

En la pestaña “Editor de capas” del Inspector de canales se muestra el intervalo de teclas de cada uno de los canales de un patch y del concierto o set que contiene el patch (si incluyen un canal con un intervalo de teclas). Puede definir el intervalo de teclas de un canal de distintas formas: puede arrastrar los bordes de la capa, utilizar los botones Recordar para definir las teclas Baja y Alta, o utilizar los reguladores de valor “Clave baja” y “Clave alta”.

Para abrir el Editor de capas

- En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Editor de capas”.

Para definir un intervalo de teclas utilizando las capas

- 1 En el Editor de capas, mueva el puntero sobre el borde izquierdo de la capa que desee cambiar o definir.

El puntero se convierte en puntero de redimensionamiento.
- 2 Arrastre el borde izquierdo de la capa a la nota que desee utilizar como clave baja (la nota más baja del intervalo de teclas).
- 3 Mueva el puntero sobre el borde derecho de la capa.
- 4 Arrastre el borde derecho de la capa a la nota que desee utilizar como clave alta (la nota más alta del intervalo de teclas).

Para definir un intervalo de teclas utilizando los botones Recordar

- 1 En el área Canales, seleccione el canal.
- 2 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Editor de capas”.

- 3 Haga clic en el botón Recordar próximo al regulador de valor “Clave baja”.



- 4 En su controlador de teclado, pulse la tecla que desea ajustar como nota más baja del intervalo de teclas.
- 5 Vuelva a hacer clic en el botón Recordar para desactivar el modo de memorización de la nota más baja.
- 6 Haga clic en el botón Recordar próximo al regulador de valor “Clave alta”.
- 7 En su controlador de teclado, pulse la tecla que desea ajustar como nota más alta del intervalo de teclas.
- 8 Vuelva a hacer clic en el botón Recordar para desactivar el modo de memorización de la nota más alta.

Cuando esté reproduciendo el patch, oirá el canal al tocar las notas contenidas en el intervalo de teclas. Al tocar notas externas al intervalo de teclas, el canal no generará ningún sonido.

Para definir un intervalo de teclas utilizando los reguladores de valor

- 1 En el área Canales, seleccione el canal.
- 2 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Editor de capas”.
- 3 Cambie el valor en el regulador de valor “Clave baja”.

Puede hacer clic en el valor y arrastrarlo verticalmente, hacer clic en la flecha arriba o en la flecha abajo, o hacer doble clic en el valor y escribir uno nuevo.

Ajuste la nota más alta y la más baja usando estos reguladores de valor.



4 Cambie el valor en el regulador de valor “Clave alta”.

Puede hacer clic en el valor y arrastrarlo verticalmente, hacer clic en la flecha arriba o en la flecha abajo, o hacer doble clic en el valor y escribir uno nuevo.

Como ajustar puntos de división flotante

Cuando un intervalo de teclas tiene un *punto de división flotante*, las notas que definen los límites del intervalo de teclas cambian en función de las notas que se reproduzcan a medida que se aproxime al límite del intervalo de teclas. Los puntos de división flotante se ajustan en la pestaña “Editor de capas” del Inspector de canales.

Los puntos de división flotante pueden explicarse por medio de un ejemplo. Si ajusta la nota baja de un intervalo de teclas a Do1 y un valor de punto de división flotante de 3, y a continuación toca unas notas inmediatamente por encima de Do1 (por ejemplo, las notas Fa1-Mib1-Re1) y continúa tocando de forma descendente hasta pasar de Do1 (por ejemplo, las notas Do1-Sib0-La0), el punto de división se desplazará hacia abajo para incluir esas notas hasta alcanzar el valor del punto de división flotante (3 semitonos). Si, por el contrario, comienza tocando las notas inmediatamente por debajo de la nota más baja (por ejemplo, las notas Sol0-La0-Si0) y continúa tocando ascendentemente hasta pasar de Do1 (por ejemplo, las notas Do1-Re1-Mi1), el punto de división se desplazará hacia arriba para incluir esas notas hasta el valor del punto de división flotante (en este ejemplo, Do1 y Re1 estarían incluidas, pero no Mi1, ya que se encuentra cuatro semitonos por encima de la nota más baja.)

Para ajustar puntos de división flotante para una capa o intervalo de teclas

- 1 En la pestaña “Editor de capas”, haga clic en el regulador de valor “Flotante de clave baja” y arrastre el puntero verticalmente para cambiarlo, o haga doble clic en el valor actual y escriba uno nuevo (el valor es el número de semitonos utilizados para la división).
- 2 Haga clic en el regulador de valor “Flotante de clave alta” y arrastre el puntero verticalmente para cambiarlo, o haga doble clic en el valor actual y escriba uno nuevo.

También es posible crear una división de teclado añadiendo un canal en el ámbito de set y ajustando el intervalo de teclas de los canales en los patches del set. El canal del ámbito de set tiene preferencia sobre cualquier canal de los patches del set para las notas de su intervalo de teclas. Para obtener información acerca de cómo añadir un canal en el ámbito de set, consulte [Cómo trabajar en el ámbito de set](#).

Cómo ajustar el intervalo de velocidad

Por omisión, la velocidad de un canal va de 1 a 127. Puede limitar el intervalo de velocidad de modo que el canal responda únicamente cuando las notas que toque en el controlador se encuentren entre los valores mínimo y máximo del intervalo especificado.

Para ajustar el intervalo de velocidad de un canal

- 1 En el área Canales, seleccione el canal.
- 2 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Editor de capas”.
- 3 En el editor de capas, con el regulador de valor “Mín. de velocidad”, ajuste la velocidad mínima que activará el canal. (Haga clic en el valor y arrastre el puntero verticalmente para cambiarlo, o haga doble clic en el valor y escriba uno nuevo.)
- 4 Con el regulador de valor “Máx. de Velocidad”, ajuste la velocidad máxima que activará el canal.

Cómo anular intervalos de teclas de los ámbitos concierto o set

Si existe un canal de instrumento de software en el ámbito de concierto, el intervalo de teclas de este canal tiene preferencia sobre el de cualquier canal de instrumento de software del ámbito de patch. Esto significa que, al tocar en un controlador de teclado cualquier nota comprendida en el intervalo de teclas del canal del ámbito de concierto, solo será audible el canal del ámbito de concierto, aunque haya un patch seleccionado.

De igual forma sucede con los patches de un set si existe un canal de instrumento de software en el ámbito de set. Es decir, el canal del ámbito de set tiene preferencia sobre cualquier canal del ámbito de patch incluido en su intervalo de teclas.

Es posible anular los canales del ámbito de concierto o de set para un patch concreto, de forma que el canal del ámbito del patch tenga preferencia sobre los canales del ámbito de concierto o de set.

Para anular intervalos de teclas del ámbito de concierto o de set

- 1 En la lista de patches, seleccione el patch con el canal para el que desea anular el canal del ámbito de concierto o de set.
- 2 En el área Canales, seleccione el canal con el intervalo de teclas para la que desea anular el intervalo de teclas del ámbito de concierto o de set.
- 3 En el Inspector de canales, seleccione el editor de capas.
- 4 Seleccione la opción "Anular los intervalos principales".

La opción "Anular los intervalos principales" solo está disponible si hay un canal de ámbito de concierto o set.

Uso del Editor de instrumentos de EXS24 mkII en MainStage

En el caso de los canales que utilicen el instrumento sampler EXS24 mkII, puede editar las zonas y grupos del instrumento sampler en el Editor de instrumentos EXS. El Editor de instrumentos de EXS24 mkII funciona exactamente igual en MainStage que en Logic Pro, con una excepción: en MainStage, no es posible abrir el Editor de muestras para editar muestras de audio individuales.

En un instrumento de EXS24 mkII, una *zona* es una ubicación donde se carga una única muestra (un archivo de audio) desde un disco rígido. Es posible editar los parámetros de zona en el modo de vista Zonas. Las zonas pueden asignarse a *grupos*, que proporcionan parámetros que le permiten editar todas las zonas del grupo simultáneamente. Puede definir todos los grupos que desee. El Editor de instrumentos presenta dos modos de vista: la vista Zonas y la vista Grupos. Puede editar las zonas en la vista Zonas y editar los parámetros de grupo en la vista Grupos.

Para abrir el Editor de instrumentos de EXS24 mkII

- 1 En un canal que utilice el EXS24 mkII, haga doble clic en la ranura de EXS24 en la sección E/S.

- 2 En el área superior derecha de la ventana del módulo EXS24 mkII, haga clic en el botón Editar.



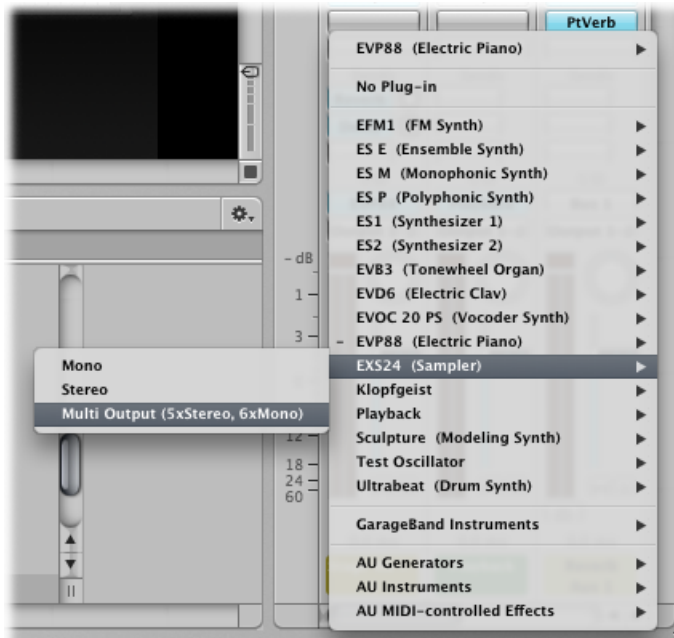
Se abrirá el Editor de instrumentos. Cuando se tocan notas en el teclado del Editor de instrumentos de EXS24 mkII, estas notas se reproducen en el canal seleccionado. Puede cambiar entre la vista Zonas y la vista Grupos, hacer clic en zonas individuales para ver sus parámetros, hacer clic en notas del teclado para escuchar las muestras asignadas a las mismas, crear zonas y grupos, y editar parámetros de zona y grupo del mismo modo que en Logic Pro.

Para obtener información detallada sobre la forma de utilizar el Editor de instrumentos de EXS24 mkII, consulte el manual *Instrumentos de Logic Pro*.

Uso de varias salidas de instrumentos en MainStage

MainStage es compatible con las diversas versiones de salida de EXS24 mkII, Ultrabeat y algunos instrumentos Audio Units. Puede insertar instrumentos multisalida y utilizarlos para direccionar distintas salidas a distintas salidas físicas, aplicar distintos módulos o procesamiento a distintas salidas, o para otros usos.

Si un instrumento admite varias salidas, habrá disponibles una o varias versiones multisalida en el menú “Módulo de instrumento” del instrumento.



En el menú Módulo se muestra información específica sobre las configuraciones de salida; por ejemplo: EXS24: multisalida (5 x estéreo, 6 x mono).

Nota: No todos los instrumentos admiten varias salidas. Si no hay disponible ninguna versión multisalida en el menú Módulo, significa que el instrumento *no* admite varias salidas.

Para insertar un instrumento multisalida

- 1 En el canal donde desee utilizar el instrumento multisalida, haga clic en la ranura de instrumento.
- 2 Seleccione el instrumento en el menú Módulo y seleccione la versión multisalida en el submenú.
El nombre del instrumento se muestra en la ranura de instrumento, y aparece un pequeño botón Añadir (+) bajo el botón Solo en el canal. La salida del instrumento se ajusta en “Salida 1-2”.
- 3 Haga doble clic en la ranura de instrumento para abrir la ventana de instrumento (módulo).

Es necesario que configure el direccionamiento de salida para cada sonido o muestra individual del instrumento (ventana de módulo). El direccionamiento de salida para EXS24 mkII se configura en el Editor de instrumentos, y el direccionamiento de salida para Ultrabeat se configura en el menú Salida de la sección Asignación de la ventana Ultrabeat.

- 4 En el canal, haga clic en el botón Añadir para añadir salidas adicionales.

Cada vez que añada una salida, se añadirá una nueva sección del canal, con el siguiente par de salidas disponible.

Cada salida utiliza el mismo instrumento, pero cada una tiene sus propios ajustes de inserciones, volumen, panorámica y expresiones, sus propios envíos de efectos y sus propias salidas.

Para obtener más información sobre la forma de utilizar varias salidas de instrumentos, consulte el *Manual del usuario de Logic Pro* y el manual *Instrumentos de Logic Pro*. Encontrará información sobre instrumentos específicos (por ejemplo, Ultrabeat) en los capítulos donde se describen estos instrumentos.

Uso de instrumentos MIDI externos en MainStage

Puede añadir un canal de instrumento MIDI externo a un patch y utilizarlo para tocar un instrumento externo, como un sintetizador de hardware. También puede utilizar un instrumento externo para “tocar” una aplicación ReWire.

Si utiliza un canal de instrumento MIDI externo, debe seleccionar el canal MIDI al que enviar la salida MIDI desde MainStage al instrumento, y seleccionar las entradas de audio donde recibir audio desde el instrumento. La salida de audio del instrumento se direcciona a la entrada del canal, donde puede procesarla utilizando efectos de MainStage.

Para añadir un canal de instrumento externo

- 1 Haga clic en el botón “Añadir canal” (+), situado en la parte superior derecha del área Canales.
- 2 En el cuadro de diálogo “Nuevo canal”, seleccione “Instrumento externo”.

También puede seleccionar la entrada y salida MIDI, el formato, y la entrada y salida de audio del canal. Puede seleccionar un canal de audio o una aplicación ReWire para la entrada, pero no puede seleccionar un bus. El menú local “Entrada MIDI” muestra los controles de pantalla Teclado o “Actividad MIDI” (que reciben la entrada de notas MIDI) que se encuentran actualmente en el área de trabajo.

Nota: Si utiliza un instrumento externo para enviar MIDI a una aplicación ReWire esclava (como Reason o Live), debe desactivar cualquier entrada MIDI que la aplicación esclava reciba directamente desde el controlador de hardware. Para obtener información sobre la forma de desactivar la entrada MIDI de un dispositivo de hardware, consulte la documentación de la aplicación.

En el caso de las aplicaciones ReWire, cuando añada un canal externo, ajuste el puerto MIDI a la aplicación ReWire esclava. La lista de canales también se actualiza conforme al puerto. Algunas aplicaciones ReWire esclavas configuran varios puertos. Para utilizar una aplicación ReWire con MainStage, abra la aplicación ReWire después de abrir MainStage.

Si toca su controlador de teclado con el patch que contiene el instrumento MIDI externo seleccionado, MainStage envía mensajes de nota y otros mensajes MIDI a la salida MIDI y al canal MIDI seleccionados, recibe audio de la entrada seleccionada y envía la salida de audio a la salida seleccionada. También puede enviar un mensaje de cambio de programa al instrumento externo si selecciona el patch para controlar qué programa utiliza el instrumento externo.

Para enviar un cambio de programa a un instrumento externo al seleccionar un patch

- 1 En el Inspector de canales, haga clic en la pestaña “Salida MIDI”.
- 2 En la pestaña “Salida MIDI”, seleccione la opción “Enviar cambio de programa”.

El valor “Cambio de programa” está ajustado en -1 por omisión, por lo que al seleccionar la opción “Enviar cambio de programa” no se envía ningún cambio de programa hasta que se modifique el valor.
- 3 Ajuste el número de cambio de programa que desee enviar utilizando el regulador de valor “Enviar cambio de programa”.
- 4 Si desea enviar un mensaje de cambio de banco, seleccione la opción “Enviar cambio de programa” y, a continuación, ajuste el byte más significativo (MSB) y el byte menos significativo (LSB) del número de cambio de banco utilizando los reguladores de valor “MSB del banco” y “LSB del banco”.

Cuando seleccione el patch, los mensajes de cambio de programa y cambio de banco se enviarán al instrumento externo. Tenga en cuenta también que los cambios de programa y banco se envían cuando se editan los reguladores de valor “Cambio de programa” y “Cambio de banco” del Inspector de la banda de canal, de manera que puede estar seguro de que los valores introducidos envían los mensajes de cambio de banco y programa correctos).

Si desea que el instrumento externo responda al cambio de programa, pero no desea que reciba información de notas o MIDI del controlador, haga clic en la pestaña “Entrada MIDI” y seleccione Ninguna en el menú local Teclado.

También puede utilizar un potenciómetro o fader asignado a la acción “Cambio de programa” para enviar cambios de programa a un instrumento externo.

Para enviar cambios de programa a un instrumento externo con un control de pantalla

- 1 En el área de trabajo, haga clic en el control de pantalla que desee utilizar para enviar mensajes de cambio de programa.
- 2 En el Inspector de control de pantalla, haga clic en la pestaña “Sin asignar”.

- 3 En el navegador de asignación, seleccione el instrumento externo y, a continuación, seleccione la carpeta "Controlador MIDI" en el submenú.
- 4 En la tercera columna de la izquierda, seleccione "Cambio de programa".

El control de pantalla se asigna al parámetro "Cambio de programa". También puede mover el control de hardware asignado al control de pantalla para enviar cambios de programa al instrumento externo.

Nota: Si el parámetro "Salida MIDI" del canal de instrumento externo está ajustado en el instrumento externo cuando asigna el control de pantalla al parámetro "Cambio de programa", se envía un cambio de programa (Programa 0) al crear la asignación. Los cambios podrían perderse si se edita el programa en el instrumento externo. Para asignar el control de pantalla sin enviar un cambio de programa inmediato al instrumento externo, seleccione Ninguno en la ranura "Salida MIDI" del instrumento externo antes de crear la asignación y, después, seleccione el instrumento externo en la ranura "Salida MIDI". No se envía ningún cambio de programa hasta que el usuario mueve el potenciómetro o fader.

También puede enviar mensajes MIDI, así como mensajes de control continuo y SysEx, a los dispositivos de hardware MIDI conectados mediante un canal de instrumento externo. El Inspector de la banda de canal incluye un control "Enviar archivo MIDI" en el que puede seleccionar un archivo MIDI estándar con la información que desea enviar.

Para enviar un archivo MIDI con un instrumento externo

- 1 En el Inspector de canales de instrumento externo, haga clic en la pestaña "Salida MIDI".
- 2 Seleccione la opción "Enviar archivo MIDI" y, a continuación, haga clic en el botón Seleccionar.
- 3 Desplácese hasta la ubicación del archivo MIDI que desea añadir, seleccione el archivo y haga clic en Enviar.

El archivo MIDI se envía inmediatamente al puerto seleccionado en el canal de instrumento externo. El archivo MIDI se vuelve a enviar al cambiar de patch, al igual que las demás opciones del Inspector de la banda de canal (como los mensajes de "Cambio de programa" o "Reloj MIDI").

Solo se admiten archivos SMF (archivo MIDI estándar) del tipo 0 y 1. Los archivos MIDI se envían secuencialmente, de uno en uno, por concierto. Si alterna rápidamente varios patches que envían archivos MIDI largos, estos archivos se ponen en cola y se envían ordenadamente. Los mensajes MIDI se envían con el tempo almacenado en el archivo MIDI.

Uso del Monitor de Actividad

Mientras trabaja en su concierto en el modo de edición, el Monitor de Actividad de la barra de herramientas muestra la información de CPU y memoria actual, así como los mensajes MIDI recibidos. La sección CPU del Monitor de Actividad se ilumina en color rojo para indicar una situación de sobrecarga de la CPU.

La sección Memoria del Monitor de Actividad se ilumina en color amarillo para indicar una situación de poca memoria. Pueden producirse situaciones de poca memoria por tener demasiados canales o módulos en un concierto que hacen un uso intensivo de la memoria o por utilizar otras aplicaciones que hacen un uso intensivo de la memoria (incluidas las aplicaciones ReWire) junto con el concierto. Si se produce una situación de poca memoria, vuelva a abrir el concierto y consolide algunos módulos o canales que hagan un uso intensivo de la memoria.

Cómo eliminar canales

Cuando ya no desee tener un canal en el patch, puede eliminarlo.

Para eliminar un canal

- 1 En el área Canales, seleccione el canal.
- 2 Seleccione Edición > Eliminar (o pulse la tecla Suprimir).

Cómo trabajar con módulos en el modo de edición

MainStage incluye una completa colección de módulos de Logic Pro de calidad profesional para instrumentos y efectos, además de módulos de utilidad como el Afinador.

Puede utilizar los módulos de los canales de MainStage en patches, conciertos y sets. Los módulos de instrumento se utilizan en canales de instrumento de software, y los módulos de efecto en canales de audio, instrumento de software, instrumento externo y auxiliares. Además de los módulos integrados de fábrica, puede utilizar módulos Audio Unit para los instrumentos y efectos de MainStage.

Cómo añadir, eliminar, mover y copiar módulos

Puede añadir módulos a un canal, sustituir un canal por otro diferente y eliminar módulos de un canal. También puede mover, reorganizar y copiar módulos dentro de un canal, o entre diferentes canales.

Para añadir un módulo de instrumento

- Haga clic en la ranura de instrumento y mantenga pulsado el botón; después, desplácese por el menú de módulos para buscar y seleccionar el módulo que desea utilizar.

Para añadir un módulo de efecto

- Haga clic en la ranura Insertar y, después, desplácese por el menú de módulos para buscar y seleccionar el módulo que desea utilizar.

Para sustituir un módulo

- Haga clic en la ranura de instrumento o Insertar y mantenga pulsado el botón; después, desplácese por el menú de módulos para buscar y seleccionar un módulo que sustituya al actual.

Para eliminar un módulo

- Haga clic en la ranura de instrumento o Insertar y mantenga pulsado el botón; después, seleccione “Sin módulo” en el menú.

Para mover un módulo

- Mantenga pulsada la tecla Comando mientras arrastra el módulo a una ranura vacía, ya sea en el mismo canal o en otro.

Para reorganizar módulos

- Mantenga pulsada la tecla Comando mientras arrastra el módulo a una ranura ocupada, ya sea en el mismo canal o en otro.

Para copiar un módulo

- Mantenga pulsadas las teclas Comando y Opción mientras arrastra el módulo a otra ranura, ya sea en el mismo canal o en otro.

Uso de EQ de canal

El módulo EQ de canal le permite esculpir el sonido del canal antes de aplicar otros efectos.

Para utilizar el módulo EQ de canal

- 1 Haga doble clic en el icono de EQ disponible en la parte superior del canal.

El módulo EQ de canal se añade a la primera ranura Insertar que esté disponible y la ventana del módulo se abre.

- 2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione un ajuste de EQ de canal en el menú Ajustes disponible en la parte superior de la ventana del módulo.
- Para editar gráficamente una banda EQ, arrástrela en vertical para cambiar el nivel o en horizontal para cambiar la frecuencia central.
- Para editar numéricamente una banda EQ, haga clic en el valor numérico y arrástrelo para subirlo o bajarlo; o haga doble clic y escriba un valor nuevo.

Para obtener información detallada sobre el uso del efecto EQ de canal, consulte el manual *Efectos de Logic Pro*.

Uso de ajustes de módulo

Los módulos de MainStage incluyen ajustes que combinan un conjunto de valores de parámetro optimizados para obtener un resultado específico. Para un módulo de instrumento, un ajuste puede recrear el sonido característico de un instrumento determinado y, para un módulo de sonido, se puede adaptar para su uso con un instrumento específico o para crear un sonido concreto. En el menú Ajustes de los diferentes módulos es posible seleccionar, copiar y pegar, y guardar ajustes, entre otras funciones.

Para seleccionar un ajuste de módulo

- 1 Haga doble clic en la ranura de módulo para abrir la ventana de módulo.
- 2 Haga clic en el menú Ajustes (disponible en la parte superior de la ventana de módulo) y desplácese hasta el ajuste deseado para seleccionarlo.

Consejo: También puede seleccionar la ranura de módulo y, a continuación, seleccionar un ajuste de módulo en el Inspector de la banda de canal.

Para seleccionar el ajuste de módulo anterior

- Haga clic en la flecha izquierda situada junto al menú Ajustes (o seleccione “Ajuste anterior” en el menú Ajustes).

Para seleccionar el ajuste de módulo siguiente

- Haga clic en la flecha derecha situada junto al menú Ajustes (o seleccione “Ajuste siguiente” en el menú Ajustes).

Para copiar y pegar los ajustes de módulo

- 1 Haga clic en el botón Copiar de la cabecera de la ventana de módulo (o seleccione “Copiar ajuste” en el menú Ajustes).

Esta opción copia todos los ajustes de parámetros en un portapapeles de ajustes de módulo, que es independiente del portapapeles global.

- 2 Haga clic en el botón Pegar de la cabecera de la ventana de módulo (o seleccione “Pegar ajuste” en el menú Ajustes).

Para guardar cambios en un ajuste de módulo

- Seleccione “Guardar ajuste” para guardar los valores de los parámetros actuales del módulo como un ajuste. Este ajuste sobrescribirá el ajuste actual.
- Seleccione “Guardar ajuste como” para asignar un nombre a un ajuste y guardarlo, junto con su ubicación de carpeta. Si lo desea, puede crear una carpeta nueva en el cuadro de diálogo “Guardar como”.

Nota: Las subcarpetas deben colocarse en la carpeta del módulo correspondiente. Por ejemplo, podría guardar un ajuste llamado “Solista europeo” en la subcarpeta “Sintetizadores solistas” de la carpeta ES2.

Para revertir el ajuste por omisión de un módulo

- Seleccione “Restablecer ajuste” en el menú Ajustes.

Para crear un ajuste por omisión

- Guarde un ajuste llamado #por omisión en la carpeta Ajustes del módulo.

Para eliminar un ajuste de módulo

- Seleccione “Eliminar ajuste” en el menú Ajustes.

Cómo ajustar los parámetros de módulo

Todas las ventanas de módulo incluyen controles que ajustan los valores de los parámetros del módulo en cuestión. Algunos controles, como los botones, potenciómetros y reguladores, son comunes a varios módulos y otros son exclusivos de un módulo determinado. La mayoría de los controles tienen una etiqueta con su nombre para indicar el parámetro que modifican. Encontrará toda la información sobre los parámetros de cada módulo individual en los manuales *Instrumentos de Logic Pro* y *Efectos de Logic Pro*.

Para ajustar los parámetros de módulo

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en los botones para activarlos o desactivarlos.
- Arrastre los potenciómetros en vertical para ajustar su valor.
- Arrastre los reguladores en horizontal o vertical, según su orientación.
- Escriba un valor en un campo numerado.
- Seleccione un control y, a continuación, mueva la rueda del ratón o deslice el dedo por el trackpad para ajustar el valor.

Para restablecer el valor por omisión de un parámetro

- Haga clic en el parámetro con la tecla Opción pulsada.

Para ajustar un parámetro en incrementos más pequeños

- Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas antes de manipular un control.

Uso de otros controles de ventana de módulo

Todos los módulos de Logic comparten una cabecera común. Además del menú Ajustes, la cabecera incluye controles para alternar visualizaciones, omitir el módulo y comparar ajustes de módulo antes y después de realizar ajustes. En la parte inferior de algunas ventanas de módulo también encontrará parámetros de módulo avanzados.

Los parámetros del módulo se pueden visualizar en la vista del editor, que muestra una interfaz gráfica para el módulo, o en la vista de controles, que muestra los parámetros organizados en una fila de reguladores de valor, si procede.

Para alternar las vista del editor y de controles

- Seleccione el ítem Controles o Editor en el menú Visualización de la cabecera de la ventana de módulo.

Para omitir un módulo

- Haga clic en Omitir en la cabecera de la ventana de módulo.

Para comparar el módulo antes y después de los ajustes

- 1 Haga clic en Comparar en la cabecera de la ventana de módulo para oír el módulo con los ajustes guardados.
- 2 Vuelva a hacer clic en Comparar para oír el módulo con los últimos cambios (desde que se guardó).

Para mostrar los parámetros avanzados del módulo

- Haga clic en el triángulo desplegable disponible en la parte inferior de la ventana de módulo.

Asignación de controles de pantalla

Después de haber creado sus patches y haber aprendido asignaciones de controladores para los controles de pantalla que desee utilizar, puede asignar controles de pantalla de MainStage a los parámetros de canal y módulo a fin de modificar el sonido de sus patches mientras interpreta, o asignárselos a acciones de MainStage para controlar otras funciones.

Los controles de pantalla se asignan a parámetros en el modo de edición. Después de aprender asignaciones de controladores (en el modo de edición), los controles de pantalla del área de trabajo no responderán a los movimientos de los controles físicos del hardware MIDI hasta que los asigne a parámetros de canal (en el modo de edición). Hay dos formas de asignar controles de pantalla a parámetros: seleccionar visualmente parámetros en los canales o en las ventanas de módulos, o seleccionar parámetros en el navegador de asignación de parámetros. También puede crear asignaciones en la tabla Asignaciones. Para obtener más información, consulte [Cómo trabajar en la pestaña Asignaciones](#).

Cómo asignar controles de pantalla a parámetros de canal y módulo

Después de realizar sus asignaciones de controladores, puede empezar a asignar controles de pantalla a los parámetros de sus patches que va a desear controlar mientras interpreta. Es probable que desee asignar controles de pantalla a parámetros en cada patch de un concierto, de modo que pueda acceder y modificar fácilmente los parámetros que desea para cada patch cuando interprete en directo. También puede asignar parámetros en el ámbito de concierto al control maestro de volumen, visualizar los niveles maestros o modificar efectos en todo el concierto.

Existen dos formas de asignar controles de pantalla a parámetros de canal y módulo: asignando controles de pantalla visualmente a los parámetros en el canal o en una ventana de módulo o utilizando el navegador de asignación de parámetros.

Los controles de pantalla se asignan a parámetros en el modo de edición. Los controles de pantalla del área de trabajo no responderán a los movimientos de los controles físicos del hardware MIDI hasta que los asigne a parámetros de canal.

Para asignar un control de pantalla a un parámetro de canal o módulo

- 1 En el área de trabajo, haga clic en el control de pantalla que desea asignar.

El control seleccionado se resalta en azul. El Inspector de control de pantalla aparece bajo el área de trabajo, y muestra los parámetros para el control de pantalla seleccionado. El Inspector de control de pantalla incluye las pestañas General y Asignación, y una pestaña con la etiqueta "Sin asignar".

- 2 Pulse Comando + L.

El Inspector de control de pantalla se abrirá en la pestaña "Sin asignar", y mostrará el navegador de asignación de parámetros. El botón "Asignar parámetro" se ilumina en rojo para indicar que la asignación está activa.

- 3 Para asignar el control de pantalla a un parámetro de canal, haga clic en el control del parámetro en el canal, en el área Canales.

- 4 Para asignar el control de pantalla a un parámetro de módulo, haga doble clic en el módulo, en la sección Ins del canal, para abrir la ventana del módulo y, después, haga clic en el parámetro en dicha ventana.



El control de pantalla se asigna al parámetro seleccionado y la pestaña “Sin asignar” toma el nombre del parámetro. Puede seguir asignando controles de pantalla adicionales haciendo clic en ellos en el área de trabajo y, después, haciendo clic en los correspondientes parámetros en una ventana de canal o de módulo.

- 5 Cuando termine, vuelva a pulsar Comando + L (o haga clic en el botón “Asignar parámetro”) para desactivar la asignación.

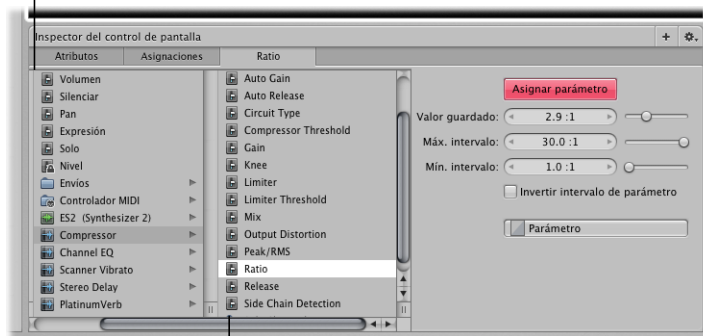
Para asignar un control de pantalla utilizando el navegador de asignación de parámetros

- 1 En el área de trabajo, haga clic en el control de pantalla que desea asignar.

El control seleccionado se resalta en azul. El Inspector de control de pantalla aparece bajo el área de trabajo, y muestra los parámetros para el control de pantalla seleccionado. El Inspector de control de pantalla incluye las pestañas General y Asignación, y una pestaña con la etiqueta “Sin asignar”.

- 2 En el Inspector de control de pantalla, haga clic en la pestaña “Sin asignar”.
Aparecerá el navegador de asignación de parámetros, donde se mostrarán los canales y módulos disponibles para la asignación, así como la carpeta Acciones.
- 3 En la columna de la izquierda del navegador de asignación de parámetros, seleccione el canal con el parámetro al que desea asignar el control de pantalla.
Los parámetros para el canal seleccionado aparecen en las columnas a la derecha. También pueden aparecer en estas columnas carpetas adicionales para los instrumentos y efectos del canal. Haga clic en una carpeta para ver los parámetros para ese instrumento o efecto.
- 4 Seleccione el parámetro que desea asignar.

Haga clic en el canal o módulo con el parámetro que desee asignar.



Haga clic en el parámetro al que desee asignar el control de pantalla.

El control de pantalla se asigna al parámetro seleccionado y la pestaña “Sin asignar” toma el nombre del parámetro. Puede seguir asignando controles de pantalla adicionales haciendo clic en ellos en el área de trabajo y, después, seleccionando parámetros en el navegador de asignación de parámetros. Utilizando el navegador de asignación de parámetros, puede asignar parámetros que no son visibles en las ventanas de módulos.

También puede asignar controles de pantalla a acciones de MainStage y a scripts de AppleScript. Para obtener más información acerca de cómo asignar controles de pantalla, consulte [Asignación de controles de pantalla](#).

Nota: Si cambia el ajuste de un canal al que ha asignado controles de pantalla, perderá las asignaciones de parámetros.

También puede editar la sensibilidad de la velocidad de un canal, crear transformadores del controlador y filtrar varios mensajes MIDI. Para obtener información acerca de cómo editar los canales, consulte [Cómo editar canales en MainStage](#).

Cómo asignar controles de pantalla a acciones

Además de asignar controles de pantalla a los parámetros de canal y módulo, puede asignar controles de pantalla a las *acciones* de MainStage. Las acciones le permiten seleccionar patches y sets, silenciar notas MIDI, controlar el afinador y el metrónomo, marcar un nuevo tempo con la función “Tap Tempo”, mostrar información sobre patches, mensajes MIDI y otro tipo de información, así como realizar otras funciones utilizando los controles de pantalla.

Para obtener una tabla completa de acciones con descripciones y notas de uso, consulte [Cómo utilizar las acciones de MainStage](#).

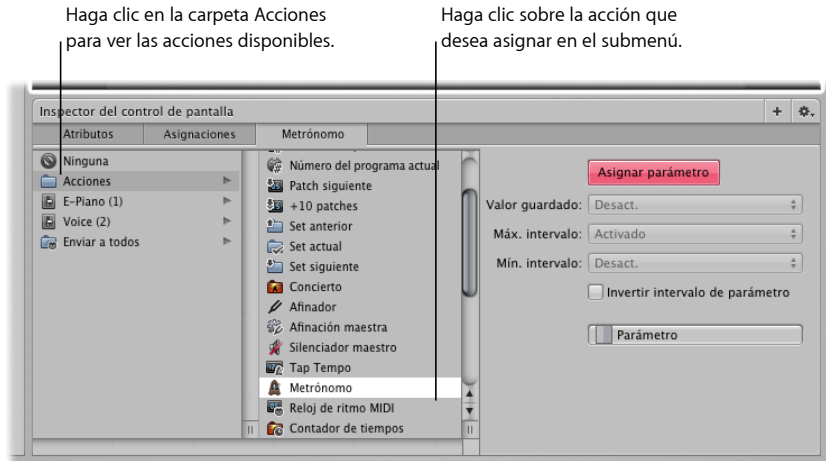
La carpeta Acciones, que aparece en el navegador de asignación de parámetros junto con los parámetros disponibles, contiene acciones para seleccionar patches y sets, mostrar el Afinador, activar la claqueta, el Silenciador maestro, Panic y otros. La carpeta Acciones contiene también una subcarpeta AppleScript con scripts útiles.

Puede asignar controles de pantalla de botón a la selección de diversos patches y usar los botones físicos de su dispositivo MIDI para seleccionar los patches durante la interpretación. También puede asignar los botones a acciones para seleccionar diversos sets o seleccionar el concierto. Para obtener información acerca de la asignación de botones, consulte [Asignación de botones](#).

Para asignar un control de pantalla a una acción

- 1 En el área de trabajo, haga clic en el control de pantalla que desea asignar.
El Inspector de control de pantalla aparece bajo el área de trabajo, y muestra los ajustes del control de pantalla seleccionado. Si el control de pantalla está asignado en estos momentos, se mostrará una pestaña con el nombre de la asignación además de las pestañas General y Asignación. Si el control no está asignado, la pestaña incluirá la etiqueta “Sin asignar”.
- 2 Haga clic en la pestaña “Sin asignar” (o nombre de la asignación).
El navegador de asignación de parámetros aparece debajo del área de trabajo. La carpeta Acciones estará disponible en el navegador de asignación de parámetros.
- 3 En la columna de la izquierda del navegador de asignación de parámetros, haga clic en la carpeta Acciones.

Las acciones disponibles aparecerán en la segunda columna del navegador.



- 4 Seleccione la acción que desea asignar.

Nota: Si asigna un control de pantalla de potenciómetro a una acción de selección de un patch (como la acción “-10 patches”, “Patch anterior”, “Patch siguiente” o “+10 patches”), el control de pantalla saltará al valor del control de hardware, independientemente del ajuste del parámetro “Responder a movimiento de hardware” del Inspector de control de pantalla.

Cómo asignar un control de pantalla a varios parámetros

Puede asignar un único control de pantalla a varios parámetros y controlar el modo en que el control de pantalla modifica cada parámetro asignado. La asignación de un control de pantalla a varios parámetros también recibe el nombre de *multiasignación*. Puede asignar un control de pantalla hasta a ocho parámetros distintos añadiendo asignaciones en el Inspector de control de pantalla.

Para añadir una asignación

- 1 Asigne el control de pantalla a un parámetro o acción, tal y como se describe en [Cómo asignar controles de pantalla a parámetros de canal y módulo](#) y en [Cómo asignar controles de pantalla a acciones](#).
- 2 Con el control de pantalla seleccionado, haga clic en el botón “Añadir asignación” (+) en la esquina superior derecha del Inspector de control de pantalla.
Aparecerá una nueva pestaña “Sin asignar” en el Inspector, donde se mostrará el navegador de asignación de parámetros.
- 3 En el navegador de asignación de parámetros, seleccione el parámetro al que desee asignar el control de pantalla.

Si añade una asignación mientras el proceso Aprender está activo (el botón “Asignar parámetro” está en rojo), puede aprender inmediatamente la nueva asignación. El Editor de comandos también incluye comandos de teclado para seleccionar la pestaña anterior y siguiente a fin de facilitar la asignación a varios parámetros. Para obtener información sobre el uso de comandos de teclado, consulte [Cómo utilizar el Editor de comandos](#).

Si asigna controles de pantalla a varios parámetros con frecuencia, puede acelerar su flujo de trabajo asignando comandos de teclado para seleccionar la pestaña anterior y siguiente o para seleccionar una pestaña específica en el Inspector de control de pantalla. Para obtener información sobre la asignación de comandos de teclado, consulte [Cómo utilizar el Editor de comandos](#).

Para ver todas las asignaciones de un control de pantalla

- En el Inspector de control de pantalla, seleccione la pestaña Asignaciones.

Las asignaciones aparecen en una visualización como lista donde se muestran los valores de intervalo mínimo y máximo y el comportamiento de cambio de patch de cada asignación y se incluyen botones para abrir los valores del gráfico de parámetros y el gráfico de inversión de cada asignación.

Si crea varias asignaciones para un control de pantalla, puede definir las relaciones entre la primera asignación y las siguientes. Esto puede resultar especialmente útil, por ejemplo, cuando asigna el mismo control para filtrar la frecuencia de corte y para filtrar la resonancia, y desea asegurarse de que la resonancia no supere un determinado valor máximo a medida que incrementa el valor de frecuencia de corte. La relación por omisión afecta a todas las asignaciones futuras (para el mismo control de pantalla y para otros controles de pantalla), pero no afecta a las asignaciones existentes. El valor por omisión se ajusta en Escala la primera vez que se abre MainStage.

Para definir la relación por omisión entre la primera asignación y las siguientes asignaciones

- 1 Seleccione un control de pantalla que desee asignar a varios parámetros.
- 2 Seleccione “Relación por omisión con primera asignación” en el menú Acción, situado en la esquina superior derecha del Inspector de control de pantalla.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para ajustar las siguientes asignaciones con una separación igual a un valor fijo con respecto a la primera asignación, seleccione Separación.
 - Para ajustar las siguientes asignaciones de modo que se escalen en una proporción constante, comenzando desde el mismo valor mínimo, seleccione Escala.
 - Para ajustar las siguientes asignaciones de modo que se escalen en una proporción constante hasta el punto definido por la asignación, comenzando tanto desde el mismo valor mínimo como desde el mismo valor máximo, seleccione Pivotación.

Edición del valor guardado de un parámetro

Si ha ajustado el comportamiento por omisión para guardar valores de parámetro en “Restaurar valor guardado” en el panel de preferencias generales de MainStage, o en la pestaña Atributos del Inspector del control de pantalla, los valores de parámetro de un patch recuperarán el último valor guardado cuando cambie de patch. El valor guardado se puede ver y editar en la pestaña para la asignación de parámetros del Inspector del control de pantalla.

Para ver y editar el valor guardado para un parámetro

- 1 En el Inspector de control de pantalla, haga clic en la pestaña de la asignación.
El valor guardado actualmente para el parámetro se puede ver en el regulador de valor “Valor guardado”.
- 2 Para editar el valor, realice una de las siguientes operaciones:
 - Cambie el valor en el regulador de valor “Valor guardado”.
 - Arrastre el regulador disponible a la derecha del regulador de valor hacia la izquierda o la derecha.

Nota: El valor del Inspector del control de pantalla se asigna automáticamente al control de pantalla. Sin embargo, al hacer un cambio en el control de pantalla este no se refleja en el Inspector del control de pantalla hasta que se guarda el concierto con el patch seleccionado en la lista de patches.

Cómo utilizar gráficos de asignación de parámetros

Cada asignación de parámetro tiene un gráfico de parámetro. Puede editar el gráfico para reasignar valores de entrada a distintos valores de salida para el parámetro.

Para abrir el gráfico de parámetro de una asignación

- En la pestaña de la asignación o en la pestaña Asignaciones, haga doble clic en el botón Gráfico de la asignación que desee editar.

Se abrirá la ventana del gráfico de parámetro. En el título de la ventana del gráfico se muestra el nombre del parámetro.

Para obtener información sobre la forma de editar los gráficos, consulte [Cómo trabajar con gráficos](#).

Cómo asignar controles de pantalla a todos los canales de un patch

Cuando se asigna un control de pantalla a un parámetro de canal como el volumen o la panorámica, se puede asignar a ese mismo parámetro en todos los canales del patch. Esto resulta particularmente útil para controlar el volumen general de un sonido en capas, incluso si las distintas capas se tocan con diferentes teclados.

Para asignar un control de pantalla a todos los canales de un patch

- 1 Asigne el control de pantalla siguiendo las instrucciones de las secciones anteriores.

- 2 En la columna de la izquierda del navegador de asignación de parámetros, seleccione la carpeta "Enviar a todos".
- 3 Seleccione el destino en la segunda columna.
- 4 Seleccione el parámetro al que asignar el control de pantalla en la tercera columna.

Puede asignar el control de pantalla a acciones para transportar canales de instrumentos de software, parámetros de canal y tipos de mensajes de control MIDI en la carpeta Destinos. Al asignar un control de pantalla a todos los canales de un patch, el parámetro al que está asignado el control de pantalla cambia al mismo valor para todos los canales del patch al mover el control de pantalla.

Nota: Al asignar un mapa de percusión utilizando la carpeta "Enviar a todos", la carpeta "Enviar a todos" incluye notas MIDI, no controladores.

Cómo deshacer asignaciones de parámetros

Puede deshacer una asignación de parámetro si decide que no desea mantenerla. Al deshacer una asignación de parámetro, se deshacen todas las asignaciones creadas en la sesión actual del modo de memorización (ya sea pulsando Comando + L o haciendo clic en el botón "Asignar parámetro").

Para deshacer asignaciones de parámetros

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Edición > Deshacer (o pulse Comando + Z).
- Pulse la tecla Esc.

Cómo eliminar asignaciones de controles de pantalla

Si desea que un control de pantalla quede libre de todas sus asignaciones, puede eliminarlas. Esto puede resultar útil con controles que transfieren mensajes MIDI (por ejemplo, ruedas de modulación o de inflexión de tono y pedales de expresión), cuando ya no desee que envíen mensajes MIDI para su tipo de control de transferencia. No es necesario eliminar la asignación de un controlador para reasignarlo.

Para reiniciar la asignación de un control de pantalla

- 1 En el área de trabajo, haga clic en el control de pantalla que desea asignar.
- 2 En la columna de la izquierda del navegador de asignación de parámetros, haga clic en Ninguno.

Cómo editar parámetros de control de pantalla en el modo de edición

En el modo de layout, se editan los parámetros de control de pantalla básicos que son constantes a lo largo de todo el concierto. En el modo de edición, puede editar los parámetros de control de pantalla de un patch o set en concreto. También puede sobrescribir asignaciones de ámbito de concierto y set para un patch o set individual.

Cómo anular asignaciones del ámbito de concierto o set

Por omisión, las asignaciones realizadas en el ámbito del concierto (a parámetros y acciones) tienen preferencia sobre las asignaciones a patches o sets concretos del concierto. Si asigna un control de pantalla a un parámetro en el ámbito de concierto (por ejemplo, al volumen maestro), ese control de pantalla no podrá asignarse a un parámetro o acción en un patch o un set a menos que anule la asignación del ámbito del concierto.

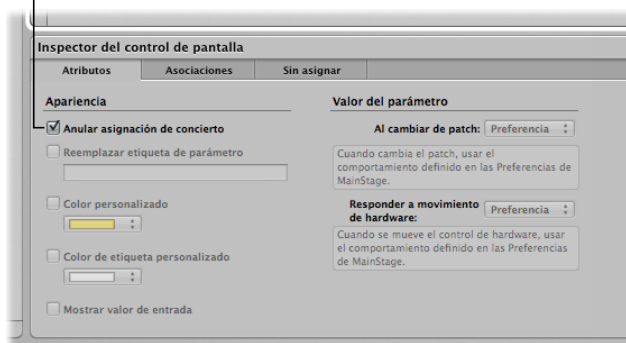
Del mismo modo, las asignaciones realizadas en el ámbito del set tienen preferencia sobre todos los patches del set. Si asigna un control de pantalla a un parámetro en el ámbito de set (por ejemplo, a un efecto de un canal en ese nivel), ese control de pantalla no podrá asignarse a un parámetro o acción en un patch o un set a menos que anule la asignación del ámbito del set.

Si intenta asignar un control de pantalla que ya está asignado en el ámbito del concierto o del set, aparecerá un texto en el Inspector de control de pantalla informándole de que el control de pantalla está asignado en otro nivel, y los parámetros del Inspector de control de pantalla se verán atenuados. Puede anular las asignaciones de los niveles de concierto y set para un patch independiente, y luego asignar el control de pantalla en el ámbito del patch.

Para anular asignaciones del ámbito de concierto

- En el Inspector de control de pantalla, seleccione la opción “Anular asignación de concierto”:

Seleccione esta opción para anular asignaciones en el ámbito del concierto.



Los parámetros del Inspector de control de pantalla se verán activos.

Para anular asignaciones y otros parámetros del ámbito de set para un patch

- En el Inspector de control de pantalla, seleccione la opción “Anular asignación de set”. La sección “Asignación de parámetros” se activará para que pueda asignar el parámetro.

Solo hay disponibles pestañas de asignación para asignaciones del ámbito de concierto en el ámbito de concierto, y pestañas de asignación para asignaciones del ámbito de set en el ámbito de set. Al sobrescribir una asignación del ámbito de concierto o de set, las pestañas de asignación pasan a estar disponibles en el ámbito de la acción de sobrescribir.

Cómo reemplazar la etiqueta de parámetro

Puede reemplazar la etiqueta de parámetro de un control de pantalla (para un patch o set individual) a fin de facilitar la identificación de la etiqueta.

Para reemplazar la etiqueta de parámetro de un control de pantalla

- 1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.
- 2 En el Inspector de control de pantalla, seleccione la pestaña Atributos.
- 3 Seleccione la opción “Reemplazar etiqueta de parámetro”.
- 4 Introduzca un nuevo texto para la etiqueta en el campo.

Cómo seleccionar un color personalizado para un control de pantalla

Puede cambiar el color del área activa de un control de pantalla (para un patch o set individual).

Para seleccionar un color personalizado para un control de pantalla

- 1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.
- 2 En el Inspector de control de pantalla, seleccione la pestaña Atributos.
- 3 Seleccione la opción “Color personalizado”.
- 4 Seleccione un nuevo color en el menú local “Color personalizado”.

Cambio del aspecto de un control de pantalla agrupado o de fondo

El aspecto de un control de pantalla de fondo o de un conjunto agrupado de controles de pantalla se puede modificar seleccionando un panel diferente o añadiendo una imagen personalizada.

Para cambiar el panel de un control de pantalla de fondo o agrupado

- 1 En el modo de edición, haga clic con la tecla Opción pulsada en el control de pantalla del área de trabajo.
Los controles de panel e imagen aparecen en el Inspector del control de pantalla.
- 2 En el Inspector del control de pantalla, asegúrese de que está seleccionada la opción “Fondo personalizado”.
- 3 Seleccione el botón Panel.
- 4 Haga clic en el contenedor Panel y seleccione un panel nuevo en el menú local.

Para añadir una imagen personalizada para un control de pantalla de fondo o agrupado

- 1 En el modo de edición, haga clic con la tecla Opción pulsada en el control de pantalla del área de trabajo.
Los controles de panel e imagen aparecen en el Inspector del control de pantalla.
- 2 En el Inspector del control de pantalla, asegúrese de que está seleccionada la opción “Fondo personalizado”.
- 3 Seleccione el botón Imagen y, a continuación, haga clic en Seleccionar.
Aparecerá un cuadro de diálogo Abrir.
- 4 Busque la imagen que desea utilizar, selecciónela y haga clic en “Seleccionar imagen”.

Cómo seleccionar un color de texto personalizado para un control de pantalla

Puede cambiar el color del texto de un control de pantalla (para un patch o set individual).

Para seleccionar un color de texto personalizado para un control de pantalla

- 1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.
- 2 En el Inspector de control de pantalla, seleccione la pestaña Atributos.
- 3 Seleccione la opción “Color de etiqueta personalizado”.
- 4 Seleccione un nuevo color en el menú local “Color de etiqueta personalizado”.

Cómo ajustar un control de pantalla para que muestre el valor de hardware

Por omisión, los controles de pantalla muestran el valor de parámetro al que está asignado el control. En algunos casos, por ejemplo, cuando el control de pantalla está asignado a un pedal o cuando el control de pantalla está asignado a varios parámetros, puede resultar mejor mostrar el valor del control de hardware asignado al control de pantalla.

Para ajustar un control de pantalla de modo que muestre el valor de hardware

- 1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.
- 2 En el Inspector de control de pantalla, seleccione la pestaña Atributos.
- 3 Seleccione la opción “Mostrar valor de entrada”.

Cómo ajustar el comportamiento de cambio de parámetro para controles de pantalla

Puede ajustar el comportamiento para guardar los valores de los parámetros para los controles de pantalla en parches individuales. Esto resulta de gran utilidad, por ejemplo, cuando el valor por omisión para guardar valores de parámetros está ajustado en Restaurar, pero desea que determinados controles de pantalla (por ejemplo, los controles del ámbito de concierto y set) mantengan su valor actual al cambiar de patch.

Para ajustar el comportamiento para guardar los valores de los parámetros en un patch

- 1 Seleccione el patch.
- 2 Seleccione el control de pantalla para el que desee ajustar el comportamiento de cambio de parámetro.
- 3 En la pestaña Atributos del Inspector de control de pantalla, seleccione el comportamiento de cambio de parámetro del control de pantalla en el menú local “Cuando cambia un patch y el valor de pantalla difiere del patch guardado”:
 - Para que el control de pantalla utilice el comportamiento por omisión ajustado en las preferencias de MainStage, seleccione Preferencia.
 - Para conservar los cambios en los valores de los parámetros al cambiar de patch, seleccione Conservar.
 - Para devolver los valores al último estado guardado, seleccione Restaurar. Cuando se seleccione este valor, deberá guardar el concierto después de realizar cualquier cambio que desee mantener en el patch, antes de seleccionar otro patch.
 - Para que el control de pantalla utilice el último valor recibido del control físico asignado al mismo, seleccione Correspondencia.

Al seleccionar un ítem en el menú local, se muestra una breve descripción de su función bajo el menú.

Importante: Si ajusta el comportamiento para guardar los valores de parámetros de un patch en Restaurar, los valores de parámetros también se restaurarán cuando cambie al modo de layout.

Cómo ajustar el comportamiento de correspondencia de hardware para controles de pantalla

Algunos sintetizadores de hardware y algunas estaciones de trabajo musicales permiten a los usuarios controlar lo que ocurre al mover un control físico ajustado en un valor distinto al del parámetro al que modifica. El valor del parámetro puede cambiar instantáneamente a la posición del control físico (lo que a veces se denomina *salto*), puede cambiar en la misma cantidad (lo que se denomina *relativo*) o puede no cambiar hasta que el control físico coincida con su valor actual (lo que recibe el nombre de *ajuste*).

Puede ajustar el comportamiento de los controles de pantalla de MainStage en cualquiera de estos comportamientos al mover el control físico asignado al control de pantalla.

Para ajustar el comportamiento de los controles de pantalla al mover un control de hardware

- 1 Seleccione el patch.
- 2 Seleccione el control de pantalla para el que desee ajustar el comportamiento de correspondencia de hardware.
- 3 En la pestaña Atributos del Inspector de control de pantalla, seleccione el comportamiento de cambio de parámetro del control de pantalla en el menú local “Cuando el valor de hardware difiere del valor de pantalla”:
 - Para que el control de pantalla utilice el comportamiento por omisión ajustado en las preferencias de MainStage, seleccione Preferencia.
 - Para que el control de pantalla cambie instantáneamente a fin de ajustarse al valor de hardware, seleccione Salto.
 - Para que el control de pantalla cambie cuando el control de hardware coincida con su valor actual, seleccione Captura.
 - Para que el control de pantalla se mueva con relación al control de hardware, seleccione Relativo.

Nota: Al seleccionar un ítem en el menú, se muestra una breve descripción de su función bajo el menú.

Cómo restaurar y comparar los cambios de un patch

Puede restaurar los cambios realizados en todos los parámetros de un patch que estén asignados a controles de pantalla a su último valor guardado, lo que le permite escuchar el patch en su último estado guardado (original), y alternar entre los estados original y modificado del patch. Existen dos formas de restaurar y comparar los cambios de un patch: utilizando el botón "Restaurar/Comparar patch" de la barra de herramientas o utilizando la acción "Restaurar/Comparar patch" asignada a un control de pantalla en el ámbito de concierto.

Para restaurar los cambios realizados en los parámetros de patch asignados utilizando el botón "Restaurar/Comparar patch"

- 1 Con el patch seleccionado, haga clic en el botón "Restaurar/Comparar patch".
El patch se restaurará a su estado previamente guardado.
- 2 Para escuchar el patch en su estado modificado, haga clic en el botón "Restaurar/Comparar patch".

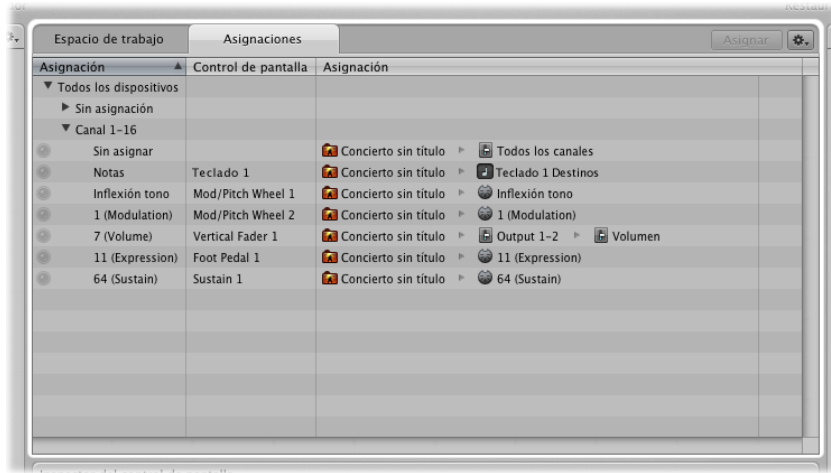
Para restaurar y comparar los cambios utilizando la acción "Restaurar/Comparar patch"

- 1 En el modo de layout, añada un control de pantalla de botón a su layout.
- 2 Asigne un botón de su controlador de hardware al nuevo control de pantalla de botón.
- 3 En el modo de edición, haga clic en el icono de concierto en la lista de patches.
- 4 Seleccione el nuevo control de pantalla de botón en el área de trabajo.
- 5 En el navegador de asignación de parámetros, seleccione la carpeta Acciones y, a continuación, seleccione la acción "Restaurar/Comparar patch" en la segunda columna.

Para obtener más información acerca de la asignación de un control de pantalla en el ámbito de concierto, consulte [Cómo controlar el volumen global de un concierto](#).

Cómo trabajar en la pestaña Asignaciones

Puede visualizar y editar las asignaciones del patch, set o concierto seleccionado en la tabla Asignaciones. En la columna izquierda de la tabla Asignaciones se listan las asignaciones del patch por dispositivo y canal MIDI. En la columna del medio se muestra el control de pantalla al que está asignado el control de hardware (si existe uno). En la columna derecha se muestra la asignación de cada control, en el mismo orden en que aparece en el Inspector del control de pantalla. La tabla Asignaciones le permite crear y editar asignaciones sin salir del modo de edición.



Es posible ver rápidamente si un control de hardware está asignado, así como el parámetro o acción al que está asignado. Cuando se manipula un control de hardware, la fila que muestra su asignación y asignación se resalta. Si no está asignado, se crea una fila nueva.

La pestaña Asignaciones también incluye un menú Acción, con ítems para crear asignaciones y seleccionar una fila de asignaciones cuando reciba una entrada MIDI.

Para ver la tabla Asignaciones

- Haga clic en la pestaña Asignaciones disponible en la parte superior del área de trabajo (o pulse Comando + Mayúsculas + M).

Para volver al área de trabajo

- Haga clic en la pestaña "Área de trabajo" disponible en la parte superior de la ventana (o pulse Comando + Mayúsculas + W).

Creación y eliminación de asignaciones

La pestaña Asignaciones incluye un botón Asignar que le permite crear rápidamente nuevas asignaciones. También puede crear asignaciones independientes de cualquier control de pantalla, lo cual le permite utilizar un control de hardware para ajustar el valor de un parámetro o acción para el que no hay ningún control de pantalla en el área de trabajo.

Para crear una nueva asignación y asignación

- 1 En el menú Acción, seleccione "Nueva asignación".
Aparecerá una nueva fila vacía en la tabla.
- 2 Haga clic en el botón Asignar.
- 3 Manipule el control de hardware que desea asignar.
La fila se actualiza para mostrar la nueva asignación.
- 4 Para crear una asignación, realice una de las operaciones siguientes:
 - Seleccione un parámetro o acción de asignación en el Inspector del control de pantalla.
 - Haga clic en un parámetro en una ventana de módulo o un canal.La tabla se actualiza para mostrar la nueva asignación.

Las asignaciones se pueden eliminar en la tabla Asignaciones. Si se selecciona una fila de la tabla con una asignación de control hardware y otra de control de pantalla, solo se elimina la segunda. Si se selecciona una fila que solo contiene una asignación, se muestra una alerta. Si la asignación tiene un control de pantalla, la asignación se elimina y el control se conserva en la tabla. Si la asignación no tiene ningún control de pantalla, se elimina toda la fila.

Para eliminar una asignación

- 1 En la tabla, seleccione la fila que tiene la asignación y pulse la tecla Eliminar.
- 2 En la alerta que aparezca, haga clic en Eliminar.

Para eliminar una asignación

- En la tabla, seleccione la fila que tiene la asignación y pulse la tecla Eliminar.

Edición de asignaciones

El botón Asignar le permite editar asignaciones existentes en la tabla Asignaciones.

Para editar una asignación existente

- 1 En la tabla Asignaciones, seleccione la asignación que desea editar.
- 2 Haga clic en el botón Asignar.
- 3 Para cambiar la asignación, manipule el control de hardware que desea asignar.
La tabla se actualiza para mostrar la nueva asignación.

- 4 Para cambiar la asignación, realice una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione un nuevo parámetro o acción de asignación en el Inspector del control de pantalla.
 - Haga clic en un parámetro en una ventana de módulo o un canal.

La tabla se actualiza para mostrar la nueva asignación.

Edición de parámetros de entrada de hardware

Los parámetros de entrada de hardware de una asignación se pueden visualizar y editar en la tabla Asignaciones, lo cual le permite modificar rápidamente la asignación sin salir del modo de edición. Para obtener información detallada sobre determinados parámetros de entrada de hardware, consulte [Cómo trabajar con controles de pantalla](#).

Para editar los parámetros de entrada de hardware de una asignación

- 1 Haga clic en la asignación que desea editar.

Aparecerá un cuadro de diálogo con los ajustes actuales de entrada de hardware para la asignación.
- 2 Utilice los menús locales del cuadro de diálogo para seleccionar los nuevos parámetros de entrada de hardware para la asignación.
- 3 Cuando haya terminado, haga clic en Aceptar o en cualquier punto fuera del cuadro de diálogo.

Cómo trabajar con sets en el modo de edición

Los sets son como carpetas que le permiten organizar los patches que desea mantener juntos. Por medio de los sets, puede organizar los patches de cualquier manera. Por ejemplo, puede colocar juntos todos los patches que desea utilizar en la primera parte de una interpretación, o mantener juntos todos los patches de sintetizador solista. Los sets son flexibles, por lo que puede utilizarlos de la forma que mejor se adapte a sus métodos de trabajo.

Esta son algunas de las formas en que puede usar los sets:

- para agrupar sonidos similares o relacionados en “bancos”;
- para mantener juntos varios patches que se usarán en una canción;
- para compartir un instrumento o canal del ámbito de set entre un grupo de canciones.

Cómo crear sets

Puede crear un set vacío o crearlo a partir de un grupo de patches seleccionados.

Para crear un set vacío

- Seleccione “Nuevo set” en el menú Acción de la esquina superior derecha de la lista de patches.

Aparecerá un set nuevo en la lista de pistas.

Para crear un set a partir de un grupo de patches

- 1 En la lista de patches, seleccione los patches que quiere incluir en el nuevo set.
- 2 Seleccione “Nuevo set a partir de la selección” en el menú Acción de la esquina superior derecha de la lista de patches.

En la lista de patches aparecerá un set nuevo que contiene los patches seleccionados. Puede añadir patches nuevos al set o arrastrar al mismo patches ya existentes.

Cómo cambiar el nombre de un set

Cuando cree un set, este recibirá un nombre por omisión. Puede cambiar el nombre al set del mismo modo que cambia el nombre de un patch en la lista de patches.

Para cambiar el nombre de un set

- 1 Haga doble clic en el set en la lista de patches.
Aparecerá un campo de texto en torno al nombre del set, que estará seleccionado.
- 2 Escriba un nuevo nombre en el campo de nombre del set.

Cómo ajustar el compás de un set

Puede ajustar el compás de un set. Es posible utilizar compases con el módulo Reproducción y también influir en los tiempos del metrónomo. Al ajustar el compás de un set, este sobrescribe el compás de ámbito de concierto (si se ha ajustado alguno).

Para ajustar el compás de un set

- 1 En el Inspector de sets, seleccione la opción “Tiene compás”.
- 2 Haga doble clic en el número del campo de la derecha e introduzca el número de tiempos del compás .
- 3 Seleccione el valor de tiempo en el menú local de la derecha.

Cómo cambiar el tempo al seleccionar un set

Puede ajustar un set con su propio tempo, de forma que, al seleccionarlo, el tempo cambie al ajuste de tempo del set. MainStage utiliza el nuevo tempo hasta que se selecciona otro patch o set con su propio ajuste de tempo, se elige un nuevo tempo o MainStage recibe información de tempo de los mensajes MIDI entrantes. Para obtener más información acerca del uso y el cambio de tempo en MainStage, consulte [Cómo utilizar el tempo en un concierto de MainStage](#).

Para cambiar el tempo usando un set

- 1 Seleccione el set en la lista de patches.
- 2 En el Inspector de sets, ajuste el tempo del set por medio del regulador de valor “Cambiar tempo a”.

- 3 Seleccione la opción “Cambiar tempo a” para activar el tempo del set cuando este se seleccione.

Cómo cambiar la afinación de un set

Por omisión, los nuevos sets (y la mayoría de los sets existentes) utilizan el mismo método de afinación que el concierto. Puede cambiar la afinación de un set para que utilice una afinación distinta. Al cambiar el método de afinación de un set, los patches del set utilizarán la afinación del ámbito de set, a menos que modifique la afinación del ámbito de patch.

Para cambiar la afinación de un set

- 1 En el Inspector de sets, seleccione la pestaña Afinación.
- 2 En el menú local Método, seleccione la afinación que desee que utilice el set.

Cómo anular intervalos de teclas del ámbito de concierto para un set

Si existe un canal de instrumento de software en el ámbito de concierto, el intervalo de teclas de este canal tiene preferencia sobre el de cualquier canal de instrumento de software del ámbito de set. Esto significa que, al tocar en un controlador de teclado cualquier nota comprendida en el intervalo de teclas del canal del ámbito de concierto, solo será audible el canal del ámbito de concierto, aunque haya un patch seleccionado en un set con un canal del ámbito de set.

Es posible anular los canales del ámbito de concierto para un canal del ámbito de set, de forma que el canal del ámbito del set tenga preferencia sobre el del ámbito de concierto.

Para anular intervalos de teclas del ámbito de concierto o de set

- 1 En la lista de patches, seleccione el set con el canal para el que desea anular el canal del ámbito de concierto.
- 2 En el área Canales, seleccione el canal con el intervalo de teclas para el que desea anular el intervalo de teclas del ámbito de concierto.
- 3 Seleccione la opción “Anular los intervalos principales”.

Cómo eliminar sets

Cuando ya no desee tener un set en el concierto, puede eliminarlo.

Para eliminar un set

- 1 Seleccione el set en la lista de patches.
- 2 Seleccione Edición > Eliminar (o pulse la tecla Suprimir).

Cuando elimine un set, los patches del set se eliminarán también. Para eliminar el set sin eliminar los patches, mueva los patches fuera del set antes de eliminarlo.

Cómo trabajar en el ámbito de set

Puede añadir canales en el ámbito del set y reproducir los canales del ámbito del set junto con todos los patches del set. Esto puede resultar útil, por ejemplo, si desea utilizar el mismo instrumento de bajo en una sola canción o un grupo de canciones. Puede colocar los patches de todas las canciones de un set, añadir un canal en el ámbito del set y a continuación añadir un instrumento de bajo al canal del ámbito del set. Puede ajustar el intervalo de teclas del instrumento de bajo para que reproduzca solo las notas de las octavas más graves, de forma que pueda tocarlo junto con sus patches.

Importante: Si añade un canal en el ámbito del set, tendrá preferencia sobre todos los canales de todos los patches del set. Por ejemplo, si añade un canal de instrumento de software en el ámbito del set, el instrumento de software del set tendrá preferencia sobre todos los instrumentos de software de todos los canales del set que estén comprendidos en el mismo intervalo de teclado que el instrumento de software en el ámbito del set.

Para añadir un canal en el ámbito del set

- 1 Seleccione el set en la lista de patches.
- 2 Haga clic en el botón “Añadir canal” (+) de la parte superior del área Canales.
- 3 En el cuadro de diálogo “Nuevo canal”, seleccione el tipo de canal que desea crear.
- 4 Seleccione la salida de audio en el menú desplegable Salida.
- 5 Para los canales de audio, seleccione el formato mono o estéreo en el menú desplegable Formato y seleccione la entrada de audio en el menú desplegable Entrada.
- 6 Haga clic en Crear.

Cómo compartir patches y sets entre conciertos

Puede exportar los patches y sets de un concierto e importarlos a otro concierto. Cuando importe un set, sus patches se importarán también.

Para exportar un patch

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el patch desde la lista de patches hasta el Finder.
El patch aparecerá en el Finder como un archivo .patch.
- Seleccione el patch y, en el menú acción de la lista de patches, seleccione “Guardar como patch”; a continuación, haga clic en Guardar.

El patch se exportará en la carpeta ~/Librería/Application Support/Logic/MainStage Patches.

Para exportar un set

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el set desde la lista de patches hasta el Finder.

El set aparecerá en el Finder como un archivo .patch.

- Seleccione el set y, en el menú acción de la lista de patches, seleccione “Guardar como set”; a continuación, haga clic en Guardar.

El set se exportará en la carpeta MainStage Patches.

Nota: También puede importar un concierto completo como un set si lo selecciona y a continuación selecciona “Exportar set” en el menú Acción.

Puede exportar varios patches o sets. Al exportar varios patches arrastrándolos al Finder, cada patch se exporta como un archivo .patch. Al seleccionar varios patches y exportarlos por medio del comando “Exportar patch,” los patches se agrupan en un solo set exportado. Puede importar patches o sets desde el Finder a otro concierto que esté abierto.

Para importar un patch o un set

Realice una de las siguientes operaciones:

- En el modo de edición, arrastre el patch o set desde el Finder hasta la lista de patches.
- En el menú Acción de la lista de patches, seleccione “Cargar patch/set,” seleccione el patch o set que desee importar y haga clic en Importar.

Cómo grabar la salida de audio de un concierto

Puede grabar la salida de audio de un concierto de MainStage. Al grabar la salida de audio, se grabará todo el audio de la salida que seleccione (incluido el metrónomo, etc.).

Antes de grabar la salida de audio, asegúrese de haber ajustado la salida, ubicación de grabación y formato de archivo correctos en la pestaña Audio del panel de preferencias de MainStage. Para obtener información sobre la forma de ajustar las preferencias de grabación, consulte [Configuración de las preferencias de MainStage](#).

Para grabar audio en el modo de edición

- Haga clic en el botón Grabar en la barra de herramientas.

Para desactivar la grabación

- Vuelva a hacer clic en el botón Grabar.

También puede asignar un control de pantalla a la acción Grabar para grabar audio en el modo de interpretación, y asignar un comando de teclado a la acción para activar y desactivar la grabación utilizando un control de hardware.

Los conciertos son los documentos en los que se crean y organizan los sonidos que se utilizan en las interpretaciones, donde se personaliza el layout de la pantalla, y donde se realizan conexiones entre el hardware MIDI y MainStage.

Un concierto contiene todos los sonidos que va a utilizar en una interpretación completa o una serie de interpretaciones. En un concierto se añaden, editan y organizan patches, y se seleccionan patches mientras se interpreta. Estos patches se pueden reordenar en la lista de patches, y también se pueden organizar en sets.

Los conciertos también contienen layouts, en los que se ordenan visualmente los controles de pantalla en el área de trabajo y se realizan conexiones entre sus dispositivos de hardware y MainStage. Si lo desea, puede añadir y ordenar controles de pantalla y asignar controles físicos de sus dispositivos MIDI de hardware a controles de pantalla en el modo de layout. Para obtener información sobre la personalización de su layout, consulte [Cómo trabajar en el modo de layout](#).

También puede controlar el volumen de todo el concierto, añadir efectos en todo el concierto y realizar otros cambios generales en el mismo.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- [Cómo abrir y cerrar conciertos \(p. 104\)](#)
- [Cómo guardar conciertos \(p. 105\)](#)
- [Cómo afecta el guardado a los valores de los parámetros \(p. 106\)](#)
- [Cómo ajustar el compás de un concierto \(p. 107\)](#)
- [Cómo utilizar el tempo en un concierto de MainStage \(p. 107\)](#)
- [Cómo definir la fuente de mensajes de cambio de programa de un concierto \(p. 109\)](#)
- [Cómo ajustar la ley de panoramización \(el valor "Pan Law"\) de un concierto \(p. 110\)](#)
- [Cómo cambiar la afinación de un concierto \(p. 110\)](#)
- [Cómo silenciar notas MIDI \(p. 110\)](#)
- [Cómo silenciar la salida de audio \(p. 111\)](#)
- [Cómo trabajar en el ámbito del concierto \(p. 112\)](#)

- Control del metrónomo (p. 119)

Cómo abrir y cerrar conciertos

Se puede crear un concierto a partir de una plantilla, abrir un concierto ya existente para continuar trabajando, o cerrar y guardar conciertos. Puede añadir patches a un concierto y organizarlos en la lista de patches. El número de patches solo está limitado por la cantidad de memoria disponible. Si lo desea, puede añadir canales a un patch existente o a patches nuevos, y organizar dichos patches en sets. Para obtener información sobre los patches y sets, consulte [Cómo trabajar en el modo de edición](#).

El proceso de creación de un concierto nuevo a partir de una plantilla de concierto se describe en [Cómo seleccionar una plantilla de concierto](#). Si lo desea, puede abrir un concierto existente para reproducir sus patches, o bien continuar editándolos.

Para abrir un concierto existente

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Archivo > “Abrir concierto”, seleccione el que desea abrir y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Seleccione Archivo > Nuevo para abrir el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”, haga clic en “Abrir un concierto existente” y, a continuación, seleccione el concierto en el cuadro de diálogo Abrir.
- En el Finder, haga doble clic en el concierto.
- En el Finder, arrastre el concierto sobre el icono de MainStage del Dock.

También puede volver a abrir un concierto abierto recientemente; para ello, seleccione Archivo > “Abrir concierto reciente” y, a continuación, seleccione un concierto en el submenú, o abra el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”, haga clic en “Concierto reciente” y, a continuación, seleccione el concierto que desee abrir.

Por omisión, cuando abre un concierto lo hace en el modo de edición. En Preferencias de MainStage puede modificar el comportamiento por omisión. Para obtener más información, consulte [Configuración de las preferencias de MainStage](#).

La primera vez que abre un concierto se selecciona el primer patch y se abre la biblioteca de patches, de modo que puede seleccionar con facilidad un ajuste de patch. Cuando vuelve a abrirlo, se selecciona el patch que estaba seleccionado la última vez que guardó el concierto.

Si al abrir un concierto no se encuentra algún archivo de audio o algún otro componente, se muestra un cuadro de diálogo donde se indican los componentes que faltan y se pregunta al usuario si desea buscarlos, si desea localizarlos manualmente o si desea omitirlos.

Nota: Al abrir un concierto creado con una versión anterior de MainStage, se abre como concierto sin título, y MainStage pregunta al usuario si desea guardar el concierto como un concierto de MainStage 2.

Para cerrar un concierto

- Seleccione Archivo > Cerrar.

Si ha editado el concierto desde la última vez que lo guardó, se le preguntará si desea guardar los cambios.

Cómo guardar conciertos

Al guardar un concierto, solo se guardarán los cambios realizados en los valores de parámetro del patch o set seleccionado, pero no de los demás patches y sets.

Para guardar un concierto

- 1 Seleccione Archivo > Guardar.
- 2 La primera vez que guarda un concierto aparece el cuadro de diálogo Guardar. Introduzca el nombre del concierto, vaya hasta la ubicación donde desea guardarlo y, a continuación, haga clic en Guardar.

Puede guardar una copia de un concierto con un nombre nuevo seleccionando Archivo > Guardar concierto como.

Puede guardar un concierto junto con los componentes utilizados por dicho concierto (archivos de audio, instrumentos, muestras de Ultrabeat y archivos de respuestas a impulsos de Space Designer), de forma similar a cuando se guarda una canción de Logic como un proyecto.

Para guardar un concierto incluidos sus componentes

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 En el cuadro de diálogo “Guardar como”, seleccione la opción “Incluir componentes”.
- 3 Si lo desea, con la opción “Incluir componentes” seleccionada, haga clic en el triángulo de opciones avanzadas y seleccione los tipos de componentes que desee incluir con el concierto.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para obtener información sobre cómo ajustar el comportamiento de modo que los valores de parámetro para los controles de pantalla se guarden en patches individuales, consulte [Cómo afecta el guardado a los valores de los parámetros](#) y [Edición del valor guardado de un parámetro](#).

Cómo afecta el guardado a los valores de los parámetros

Mientras un concierto esté abierto, los cambios realizados en los parámetros asociados (canal o módulo) se conservan hasta que se cierre. Si cierra el concierto sin guardar, los valores de los parámetros asociados volverán al estado previamente guardado la próxima vez que lo abra. Si guarda el concierto antes de cerrarlo, solo se guardarán los cambios realizados en los valores de los parámetros asociados del patch que esté seleccionado en ese momento.

Si decide no conservar los últimos cambios, podrá restaurar un concierto a su estado previamente guardado.

Para restaurar un concierto a su último estado guardado

- Seleccione Archivo > Volver a la versión guardada.

Todos los cambios realizados desde la última vez que guardó el concierto se perderán al restaurar el concierto a su último estado guardado.

Si cambia los valores de los parámetros de un patch, selecciona otro patch y posteriormente selecciona el primer patch, los valores de los parámetros serán los configurados cuando seleccionó el otro patch. También puede seleccionar el comportamiento por omisión al guardar cambios en los valores de los parámetros que tienen controles de pantalla asignados. Puede ajustar el comportamiento por omisión de modo que los parámetros conserven su valor actual al cambiar de patch (el comportamiento por omisión de la versión 1.0 de MainStage), o que restablezcan sus valores al último valor guardado (comportamiento similar al de muchos sintetizadores de hardware).

Para establecer el comportamiento por omisión al guardar los valores de los parámetros

- 1 Seleccione MainStage > Preferencias.
- 2 En la sección “Valores de parámetro” del panel General de las preferencias, seleccione el comportamiento por omisión en el menú local “En los cambios de patch”.
 - a Para conservar los cambios en los valores de los parámetros al cambiar de patch, seleccione “Conservar el valor actual!”
 - b Para restaurar los parámetros al último valor guardado al cambiar de patch, seleccione “Volver al valor guardado!”

También puede ajustar el comportamiento para guardar los valores de los parámetros para los controles de pantalla en patches individuales. Para obtener más información, consulte [Cómo ajustar el comportamiento de cambio de parámetro para controles de pantalla](#).

Cómo ajustar el compás de un concierto

Puede ajustar el compás de un concierto. Es posible utilizar compases con el módulo Reproducción y también influir en el funcionamiento del metrónomo. Al ajustar el compás de un patch o set, se reemplaza el compás de todo el concierto mientras el patch o el set está seleccionado. Al seleccionar un patch o set sin un compás, se utiliza el compás del concierto.

Para ajustar el compás de un concierto

- 1 En el Inspector de conciertos, seleccione la opción "Tiene compás".
- 2 Haga doble clic en el número del campo de la derecha e introduzca el número de tiempos del compás .
- 3 Seleccione el valor de tiempo en el menú local de la derecha.

Cómo utilizar el tempo en un concierto de MainStage

Cada concierto tiene un tempo, que puede cambiar de distintas formas durante una interpretación. Es posible que algunos módulos disponibles en MainStage, como los efectos de retardo y trémolo, los LFO de sintetizadores y el metrónomo, requieran un tempo específico. Si lo desea, puede ajustar el tempo inicial de un concierto y modificarlo seleccionando un patch o un set con su propio ajuste de tempo. También puede modificar el tempo en tiempo real marcando un nuevo tempo, o permitiendo que MainStage reciba los cambios de tempo de los mensajes MIDI entrantes.

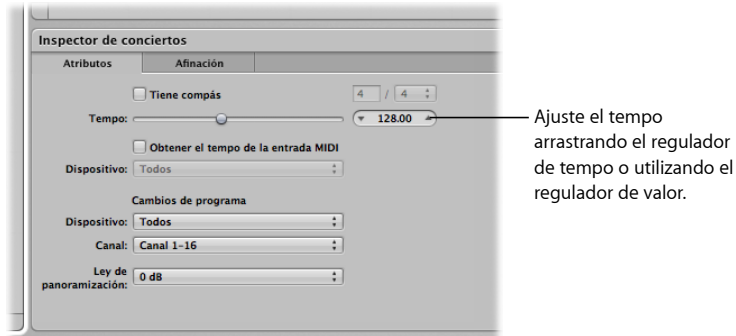
Cuando abre un concierto de MainStage, se utiliza el ajuste de tempo en el Inspector de conciertos hasta que modifica el tempo seleccionando un patch o un set con su propio ajuste de tempo, o marcando un tempo. Cuando cambia el tempo, MainStage utiliza el nuevo valor hasta que se cambia de nuevo o hasta que se cierra el concierto.

Si lo desea, puede ajustar el tempo de un concierto en el Inspector de conciertos, que aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana de MainStage cuando se selecciona el icono de concierto en la lista de patches. Por omisión, el tempo de los nuevos conciertos se ajusta en 120 tiempos por minuto (bpm).

Para ajustar el tempo de un concierto

- 1 En la lista de patches, seleccione el icono de concierto.

- 2 En el Inspector de conciertos, ajuste el tempo utilizando el regulador de tempo o de valor.



Puede utilizar patches y sets para modificar el tempo cuando seleccione el patch o el set mientras interpreta. Para obtener información sobre los ajustes de tempo de patches, consulte [Cómo cambiar el tempo al seleccionar un patch](#). Para obtener información sobre los ajustes de tempo en el ámbito de un set, consulte [Cómo cambiar el tempo al seleccionar un set](#).

Cómo marcar el tempo

MainStage incluye una función “Tap Tempo” (marcar tempo) que le permite ajustar el tempo en tiempo real mientras interpreta. Esta función se puede activar pulsando el botón “Tap Tempo” de la barra de herramientas (si está visible) o utilizando un comando de teclado.

Para utilizar la función “Tap Tempo” pulsando el botón del mismo nombre

- Haga clic en el botón “Tap Tempo” de la barra de herramientas varias veces con el tempo deseado.

Para obtener información sobre cómo añadir botones a la barra de herramientas, consulte [Personalización de la barra de herramientas](#).

También se puede activar la función “Tap Tempo” a través del teclado del ordenador.

Para utilizar la función “Tap Tempo” a través del teclado del ordenador

- Pulse Control+T varias veces con el tempo deseado.

También puede activar la función “Tap Tempo” utilizando un control de pantalla asignado a la acción “Tap Tempo.” Para obtener información sobre cómo asignar controles de pantalla a acciones, consulte [Cómo asignar controles de pantalla a acciones](#).

Cómo obtener el tiempo desde una entrada MIDI

También puede hacer que MainStage reciba cambios de tiempo de mensajes MIDI entrantes. Cuando se selecciona la opción “Obtener el tiempo de la entrada MIDI”, MainStage está alerta cuando recibe mensajes de reloj MIDI para obtener la información sobre el tiempo. Si recibe información del tiempo, el tiempo del concierto cambia al nuevo valor de tiempo.

Para obtener el tiempo de mensajes de reloj MIDI entrantes

- 1 En el Inspector de conciertos, seleccione la opción “Obtener el tiempo de la entrada MIDI”.
- 2 Seleccione la fuente del reloj MIDI en el menú local Dispositivo.

Cuando está seleccionada la opción “Obtener el tiempo de la entrada MIDI”, el regulador de tiempo se atenúa y no puede editarse. Si los mensajes MIDI que recibe MainStage no incluyen información de reloj MIDI, MainStage utiliza el ajuste de tiempo del concierto y modifica el tiempo cuando se selecciona un patch o un set con su propio ajuste de tiempo, o cuando ajusta un nuevo tiempo con la función “Tap Tempo”. Si MainStage deja de recibir mensajes de reloj MIDI, pasa a utilizar el último valor recibido para el tiempo hasta que se selecciona un patch o set con su propio ajuste de tiempo, o hasta que marque un nuevo tiempo.

Cómo definir la fuente de mensajes de cambio de programa de un concierto

Por omisión, MainStage recibe y responde a los mensajes de cambio de programa desde todos los controladores MIDI conectados. No obstante, algunos controladores MIDI envían mensajes de cambio de programa mientras realizan otras operaciones. Puede definir la fuente de los mensajes de cambio de programa de un concierto, para que el concierto responda a los mensajes de un solo dispositivo, puerto o canal MIDI.

Para definir la fuente de los mensajes de cambio de programa

- 1 En la pestaña Atributos del Inspector de conciertos, seleccione el dispositivo o el puerto desde el que el concierto recibirá los mensajes de cambio de programa en el menú local Dispositivo.
- 2 Si desea limitar los mensajes a un solo canal MIDI del dispositivo, seleccione dicho canal en el menú local Canal.

Cómo ajustar la ley de panoramización (el valor “Pan Law”) de un concierto

Las señales de audio que se colocan en el centro en el modo panorámico pueden sonar con mayor volumen que las señales que se colocan completamente a la izquierda o a la derecha. El valor “Pan Law” determina la reducción de volumen que se aplica al audio colocado en el centro en el modo panorámico. Puede seleccionar los ajustes siguientes:

- *0 dB*: sin que se produzca ningún cambio en el nivel de volumen, las señales mono parecerán más altas cuando se coloquen en la posición central, en comparación con las posiciones panorámicas extremas a la izquierda o a la derecha.
- *-3 dB*: una señal mono con el valor máximo de la escala (0 dBfs) tendrá un nivel de -3 dB al desplazarse del modo panorámico a la posición central.
- *-3 dB compensado*: una señal mono con el valor máximo de la escala (0 dBfs) tendrá un nivel de 0 dB cuando se desplace del modo panorámico a la posición central (o +3 dB cuando se desplace del modo panorámico a las posiciones de los extremos izquierdo o derecho).

Para ajustar la ley de panoramización (el valor “Pan Law”) de un concierto

- En la pestaña Atributos del Inspector de conciertos, seleccione el valor “Pan Law” del concierto.

Cómo cambiar la afinación de un concierto

Por omisión, los conciertos utilizan una afinación de temperamento igual. Puede cambiar la afinación de un concierto para que utilice una afinación distinta.

Para cambiar la afinación de un concierto

- 1 En el Inspector de conciertos, seleccione la pestaña Afinación.
- 2 En el menú local Método, seleccione la afinación que desee que utilice el concierto.

Al cambiar la afinación de un concierto, la afinación de los patches y sets del concierto cambiará si su método de afinación está ajustado en “Usar afinación principal”. No se verán afectados los patches y sets con un método de afinación distinto.

Cómo silenciar notas MIDI

MainStage también incluye una función Panic que actúa como la función Panic de Logic Pro. Silencia inmediatamente cualquier nota MIDI pendiente.

Para silenciar todas las notas MIDI

Realice una de las siguientes operaciones:

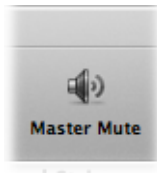
- Pulse Control + P.
- Haga doble clic en el Monitor MIDI en la barra de herramientas.

- Si se muestra el botón Panic en la barra de herramientas, haga clic en él.
- Si ha asignado la función Panic a un control de pantalla, pulse o mueva el controlador correspondiente.

Si el botón Panic no se muestra en la barra de herramientas, puede personalizar la barra de herramientas añadiendo un botón Panic. Para obtener información sobre cómo personalizar la barra de herramientas, consulte [Personalización de la barra de herramientas](#).

Cómo silenciar la salida de audio

A veces, cuando se reproducen o editan sonidos, es posible que desee silenciar rápidamente toda salida de audio del concierto. MainStage incluye un botón “Silenciador maestro” que silencia la salida de todos los patches del concierto.



Para silenciar rápidamente todo tipo de sonido

Realice una de las siguientes operaciones:

- Pulse Control + M.
- En la barra de herramientas, haga clic en el botón “Silenciador maestro”.
- Si ha asignado la función “Silenciador maestro” a un control de pantalla, pulse o mueva el controlador correspondiente.

El botón “Silenciador maestro” cambia para mostrar que la salida se ha silenciado (una línea diagonal de color rojo cubre el icono del altavoz). Toda la salida permanece silenciada hasta que se vuelve a hacer clic en el botón “Silenciador maestro”.

Para activar el sonido

Realice una de las siguientes operaciones:

- Pulse Control + M de nuevo.
- En la barra de herramientas, vuelva a hacer clic en el botón “Silenciador maestro”.
- Si ha asignado la función “Silenciador maestro” a un control de pantalla, pulse o mueva el controlador correspondiente.

“Silenciador maestro” también es un parámetro asignable en el navegador de asignación de parámetros. Si lo desea, puede asignar “Silenciador maestro” a un botón o a otro controlador de sus conciertos para poder silenciar toda salida de sonido cuando toque en directo en el modo de interpretación.

Además, es posible silenciar la salida de audio de un canal individual haciendo clic en su botón Silenciar (M).

Cómo trabajar en el ámbito del concierto

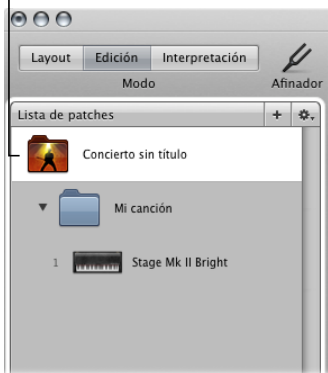
Si lo desea puede controlar el volumen global de un proyecto y realizar otros cambios en el ámbito general del concierto. Puede utilizar buses en este ámbito para controlar los efectos del concierto o para controlar la salida de varios canales asignados al bus. También puede añadir canales en el ámbito del concierto y disponer de todos los canales del ámbito concierto en todos los patches del concierto.

Se pueden asignar controles de pantalla a buses y a canales del ámbito concierto solo en este ámbito, no en los ámbitos ni de patch ni de set.

Para realizar cambios en el ámbito concierto

- En el modo de edición, seleccione el icono de concierto en la lista de patches.

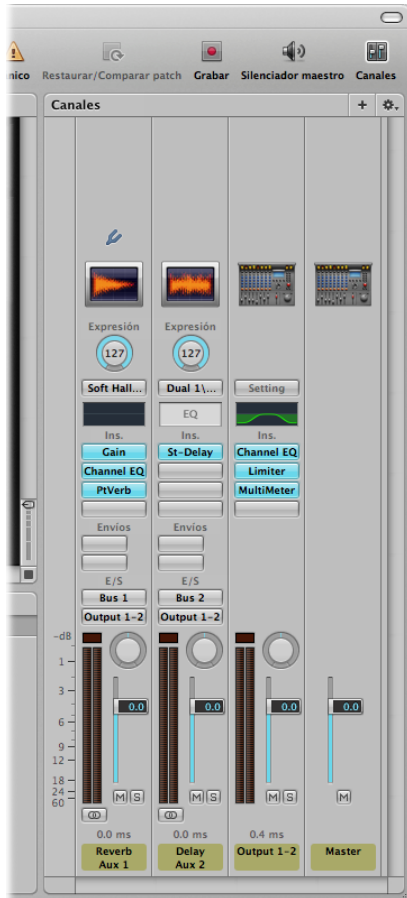
Haga clic en el icono de concert de la lista de patches para trabajar en el ámbito concierto.



Cómo controlar el volumen global de un concierto

Un concierto de MainStage contiene canales de salida y un canal maestro que se pueden utilizar para controlar el volumen global del concierto. El canal maestro siempre controla el volumen de salida de todo el concierto. Si el concierto tiene varios canales de salida, cada uno controla el nivel de volumen de una salida física específica (mono o estéreo). Los canales de salida y maestro se pueden utilizar para controlar el volumen global de un proyecto de Logic Pro.

Para ver todos los canales, puede ser necesario cambiar el tamaño del área Canales.



En el ámbito concierto, el área Canales muestra los canales de salida y maestro, los canales auxiliares y otros canales del ámbito concierto.

Para controlar el nivel de volumen global de un concierto

- Arrastre el fader de volumen 1-2 de salida o el fader de volumen maestro.

Si lo desea puede asignar un control de pantalla a un parámetro de canal o una acción en el ámbito concierto. Por ejemplo, se puede asignar el fader de volumen 1-2 de salida a un control de pantalla de fader y utilizar el control de hardware asignado a aquel control de pantalla para ajustar el volumen global del concierto.

Para asignar un control de pantalla en el ámbito concierto

- 1 Asegúrese de que está seleccionado el icono de concierto en la lista de patches.
- 2 Haga clic en el control de pantalla que desea asignar.

El navegador de asignación de parámetros aparece debajo del área de trabajo.

- 3 En el navegador de asignación de parámetros, haga clic en el parámetro en el cual desea asignar el control de pantalla.

En el ejemplo anterior haría clic en el controlador de pantalla de fader, haría clic en Salida 1-2 de la columna izquierda del navegador de asignación de parámetros y posteriormente haría clic en Volumen, en la segunda columna del navegador.

Los controles de pantalla también muestran retroalimentación visual sobre los valores de los parámetros, incluido el nivel de volumen. Por ejemplo, también se puede asignar el fader de Volumen de salida 1-2 a un control de pantalla de medidor de nivel y hacer que el medidor muestre el nivel de volumen global mientras interpreta en vivo. En este caso, se asignaría el medidor de nivel a Nivel en la segunda columna del navegador, en lugar de a Volumen.

Cuando se asigna un control de pantalla en el ámbito concierto, no se puede asignar el mismo control de pantalla en los ámbitos patch o set a menos que anule la asignación de concierto. Para obtener información sobre cómo anular las asignaciones en el ámbito concierto, consulte [Cómo anular asignaciones del ámbito de concierto o set](#).

Cómo añadir efectos que afecten a todo el concierto

Se pueden añadir efectos que afecten a todo el concierto, tales como reverberación y retardo, utilizando canales auxiliares (*aux*). Cuando selecciona un bus de la ranura Envío de un canal, aparece un canal auxiliar correspondiente en el ámbito concierto. Se pueden introducir efectos en el canal auxiliar y aplicar dichos efectos a todos los canales que envían su señal al canal auxiliar.

Para enviar una señal de canal a un canal auxiliar

- 1 En la lista de patches, seleccione el patch que desea utilizar con un efecto que afecte a todo el concierto.

Los canales del patch aparecen en el área Canales.

- 2 En el canal, haga clic en una de las ranuras Envío y seleccione un bus del menú.



- 3 Arrastre el potenciómetro Envío junto a la ranura para ajustar la cantidad de señal enviada al canal auxiliar.

Para añadir a un canal auxiliar un efecto que afecte a todo el concierto

- 1 En la lista de parches, seleccione el icono de concierto.

Los canales auxiliares del concierto aparecen en el área Canales, junto con los canales del ámbito concierto.

- 2 En el canal auxiliar, haga clic en una de las ranuras Insertar y seleccione un efecto del menú.

Después de añadir un efecto a un canal auxiliar, puede editar dicho efecto como haría con cualquier efecto de canal, haciendo doble clic en él para abrir la ventana del módulo y luego ajustando los parámetros de dicha ventana. Se pueden añadir varios efectos a un canal auxiliar y ajustar el nivel y la panorámica del canal auxiliar utilizando sus controles de canal.

También se pueden añadir a un canal auxiliar en el ámbito patch efectos que afecten a todo el concierto, si está activa la opción “Mostrar canales de flujo de señal”. Para obtener información sobre cómo ver los canales de flujo de señal en el área Canales, consulte [Cómo mostrar los canales de flujo de señal](#).

Cómo utilizar canales auxiliares para controlar la salida de los canales

También puede enviar la salida de varios canales a un canal auxiliar (aux) y luego utilizar el canal auxiliar para controlar el nivel de volumen y la posición panorámica de los canales. El envío de la salida a un canal auxiliar es también útil para añadir ecualización o compresión a un grupo de patches.

Para enviar la salida de un canal a un canal auxiliar

- 1 En la lista de patches, seleccione el patch que desea controlar utilizando un canal auxiliar.
- 2 En el canal, haga clic en una de las ranuras Salida y seleccione un bus del menú.

Después de enviar la salida de un canal a un canal auxiliar, el fader de volumen del canal controla la cantidad de la señal que se envía al canal auxiliar.

Para controlar la salida de los canales utilizando un canal auxiliar

- 1 En la lista de patches, haga clic en el concierto.
El concierto se selecciona. Los buses añadidos al concierto aparecen en el área Canales, junto con los canales del ámbito concierto.
- 2 Arrastre el fader de volumen del canal auxiliar para ajustar el nivel de volumen de la salida global del canal auxiliar.
- 3 Arrastre el potenciómetro de panorámica del canal auxiliar para ajustar la posición panorámica de la salida de canal auxiliar global.

Cuando se controla la salida de varios canales utilizando un canal auxiliar, se conservan sus niveles de volumen y posiciones panorámicas relativas, pero el nivel de volumen global y la posición panorámica se modifican mediante el fader de volumen del canal auxiliar y el potenciómetro de panorámica.

Cómo añadir canales en el ámbito concierto

Se puede añadir un canal en el ámbito concierto y utilizarlo para un instrumento de software o una entrada de audio que desee utilizar en todos los patches del concierto.

Importante: Cuando se añade un canal en el ámbito concierto, este predominará sobre los canales de los patches y sets del concierto. Por ejemplo, si se añade un canal en el ámbito concierto que contenga un instrumento de software, este predominará sobre todos los demás instrumentos de software de todos los patches y sets del concierto, por lo que respecta a las notas de su intervalo de teclas. Esto significa que solo se oír el sonido del instrumento de software en el ámbito concierto y no podrá reproducir ningún otro instrumento de software de un patch o set ubicado en el mismo intervalo de teclas.

Para añadir un canal en el ámbito concierto

- 1 En la lista de patches, seleccione el concierto.
- 2 Haga clic en el botón “Añadir canal” (+) de la parte superior del área Canales.
- 3 En el cuadro de diálogo “Nuevo canal”, seleccione el tipo de canal que desea crear.
- 4 Seleccione la salida de audio en el menú desplegable Salida.
- 5 Para los canales de audio, seleccione formato mono o estéreo en el menú local Formato.

Importante: Los canales de audio pueden producir retroalimentación, especialmente cuando se utiliza un micrófono para la entrada de audio. Cuando añada un canal de audio, su volumen se silenciará, y la protección de retroalimentación se activará para avisarle cuando se produzca retroalimentación en el canal. Al añadir un canal de instrumento externo, su volumen se silenciará, pero la protección de retroalimentación se desactivará.

- 6 Haga clic en Crear.
- 7 Para los canales de instrumentos de software, puede definir su intervalo de teclas en el Inspector de canales para que el canal en el ámbito concierto no se superponga con los instrumentos de software que piense utilizar en sus patches y sets.

Para obtener información sobre cómo definir el intervalo de teclas de un canal, consulte [Cómo crear capas y divisiones de teclado](#).

Cuando añada un canal en el ámbito concierto, se pueden asignar controles de pantalla a dicho canal solo en el ámbito concierto, no para patches o sets individuales.

Cómo utilizar el reloj de MainStage

Algunos módulos, como Reproducción y Ultrabeat, requieren una fuente de tiempo y utilizan la información de tiempos y de tempo para ajustar la reproducción.

Además, algunas aplicaciones y módulos de otros fabricantes que utilizan sus propios secuenciadores o motores de reproducción pueden funcionar de modo distinto al de los módulos incluidos basados en secuenciadores. Estos módulos (entre los que incluyen Reason, otras aplicaciones ReWire y Reaktor) requieren la recepción de un mensaje de inicio de la reproducción de la aplicación para iniciar la reproducción y de un mensaje de fin de la reproducción para finalizarla. Es posible que también requieran un mensaje de continuación (que a veces recibe el nombre de “reanudación”) para seguir reproduciéndose desde su posición temporal actual.

MainStage incluye un reloj de ritmo interno o “base temporal” que puede utilizar para controlar la reproducción de estos módulos. El reloj de MainStage genera información de tiempos, de posición de tiempos y de tempo, de modo que los módulos orientados a secuenciadores puedan iniciarse, detenerse y reproducirse a tiempo. El reloj de MainStage funciona de forma similar a la posición de las canciones en Logic Pro.

Puede enviar mensajes de inicio y fin de la reproducción de las siguientes formas:

- Utilizando el botón Reproducir/Detener de la barra de herramientas, si está visible
- Utilizando el botón Metrónomo de la barra de herramientas, si está visible (activando el metrónomo también se inicia el reloj de MainStage, en caso de que no se esté ejecutando)
- Utilizando un control de pantalla asignado a la acción Reproducir/Detener, Reproducir o Detener
- Utilizando un control de pantalla asignado a la acción Continuar para reanudar la reproducción de un módulo de otros fabricantes (pero no de un módulo Reproducción)

Los distintos módulos pueden utilizar el reloj de MainStage de distintas formas, en función de la información que necesiten y del modo en el que estén ajustados. Es posible que algunos módulos solamente utilicen de la información de tiempos, mientras que otros solo hagan uso de la información de tempo. Por ejemplo:

- El módulo Reproducción puede iniciarse inmediatamente (si la opción “Ajustar a” está ajustada en Desactivado), al principio del siguiente compás (si la opción “Ajustar a” está ajustada en Compás), o en el siguiente tiempo (si la opción “Ajustar a” está ajustada en Tiempo). También puede iniciarse al iniciar el reloj de MainStage (si está seleccionada la opción “Iniciar con la acción Reproducir” en el menú Acción).
- UltraBeat se inicia al iniciar el reloj de MainStage si su secuenciador está activado, salvo en el modo Patrón.
- Reason y otras aplicaciones ReWire se inician al iniciar el reloj de MainStage, y se detienen al detener el reloj de MainStage.
- En el caso de módulos con LFO sincronizables, el LFO puede oscilar al tempo ajustado por el reloj de MainStage.

Puede visualizar la información de tiempos del reloj de MainStage utilizando un control de pantalla "Texto del parámetro" asignado a la acción "Recuento de tiempos". Cuando el reloj de MainStage está en ejecución, el compás y el tiempo actuales se muestran en el control de pantalla.



Importante: Al iniciar el reloj de MainStage, el motor de audio se restablece, causando una breve interrupción en la salida de audio de MainStage. En algunos casos, es posible que desee iniciar el reloj de MainStage al principio de una canción o interpretación, y utilizar controles de pantalla asignados a parámetros de módulos individuales para iniciar y detener dichos módulos a fin de evitar una interrupción en la salida de audio durante la interpretación.

Control del metrónomo

MainStage cuenta con un metrónomo que le permite sincronizar la reproducción con el tempo del concierto. El metrónomo se reproduce siempre con el tempo actual del concierto.

El metrónomo se puede iniciar de varias maneras.

Para iniciar el metrónomo

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el botón Metrónomo en la barra de herramientas, si está visible.
- Haga clic en un botón asignado a la acción del metrónomo.
- Si utiliza un módulo Reproducción, haga clic en el botón Metrónomo de la ventana Reproducción (o haga clic en un botón asignado al botón Metrónomo).
- Vuelva a hacer clic en cualquiera de los botones de la lista para detener el metrónomo.

Nota: Al iniciar el metrónomo se inicia también el reloj de MainStage, si no se está ejecutando ya.

El sonido del metrónomo se direcciona por omisión a las salidas principales (salidas 1-2). El sonido del metrónomo se puede direccionar a otro par de salidas; esta opción puede resultar útil en las actuaciones para oír el sonido del metrónomo a través de una salida de audio independiente (por ejemplo, una mezcla para auriculares) que no sean las salidas principales.

Para cambiar la salida de audio para el sonido del metrónomo

- 1 Seleccione MainStage > Preferencias.
- 2 En la sección Metrónomo de la pestaña General, seleccione una salida de audio diferente en el menú local Salida.

También es posible cambiar el volumen del metrónomo con relación a la salida de audio general.

Para cambiar la salida relativa del sonido del metrónomo

- 1 Seleccione MainStage > Preferencias.
- 2 En la sección Metrónomo de la pestaña General, arrastre el regulador de volumen hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el volumen relativo del sonido del metrónomo.

Para organizar visualmente la disposición en pantalla y establecer conexiones entre el hardware de sonido y MainStage, se utiliza el modo de layout.

En los instrumentos y en otro hardware de sonido no es posible modificar la posición de los faders, potenciómetros y otros controles físicos, pero en un concierto de MainStage los controles de la pantalla se pueden organizar con el orden deseado editando el layout. Es posible modificar un layout existente o crear una a partir de una plantilla, y también exportar un layout e importarlo en otro concierto.

Cada plantilla de concierto existente en MainStage incluye un layout optimizado para un tipo de instrumento musical que utilice con MainStage.

El layout de un concierto se modifica en el modo de layout. Es posible añadir y organizar controles de pantalla en el área de trabajo de MainStage que se adapten al hardware de música, optimizar el tamaño de la pantalla y realizar asignaciones entre los controles del hardware MIDI y los controles en pantalla del concierto. La Paleta de controles de pantalla, situada bajo el área de trabajo, incluye distintos tipos de controles de pantalla que puede añadir a su layout. A la derecha del área de trabajo aparece el Inspector de control de pantalla, en el que podrá aprender asignaciones de controladores y editar los parámetros del layout.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- [Modificación del layout de un concierto \(p. 122\)](#)
- [Cómo trabajar con controles de pantalla \(p. 122\)](#)
- [Cómo asignar controles de hardware a los controles de pantalla \(p. 134\)](#)
- [Cómo editar los parámetros de los controles de pantalla \(p. 136\)](#)
- [Cómo pasa MainStage los mensajes MIDI Thru \(p. 142\)](#)
- [Cómo exportar un layout \(p. 143\)](#)
- [Cómo importar un layout \(p. 143\)](#)
- [Cómo cambiar las proporciones de un layout \(p. 144\)](#)

Modificación del layout de un concierto

Puede modificar un layout existente añadiendo y ordenando controles de pantalla al área de trabajo, cambiando las asignaciones de controladores o realizando otras nuevas y editando los parámetros de los controles de pantalla. Las siguientes secciones describen cómo añadir y ordenar controles en pantalla, realizar asignaciones de hardware, cambiar el aspecto de los controles de pantalla y editar los parámetros del layout. También se puede exportar un layout e importar el layout a un concierto distinto. Para obtener información relativa a la importación y exportación de layouts, consulte [Cómo exportar un layout](#).

Para trabajar con el layout de un concierto, active el modo de layout.

Para activar el modo de layout

- Haga clic en el botón Layout en la esquina superior izquierda de la ventana de MainStage.

Cómo trabajar con controles de pantalla

Los controles de pantalla son objetos de un concierto de MainStage que corresponden a los controles físicos del hardware de música. Los controles de pantalla también pueden mostrar información sobre números de patch, valores de parámetros y otro tipo de información, y actualizan la información mostrada en tiempo real.

Puede añadir controles de pantalla al área de trabajo de su concierto, donde puede desplazarlos y cambiar su tamaño, agruparlos y editar su aspecto de diferentes maneras.

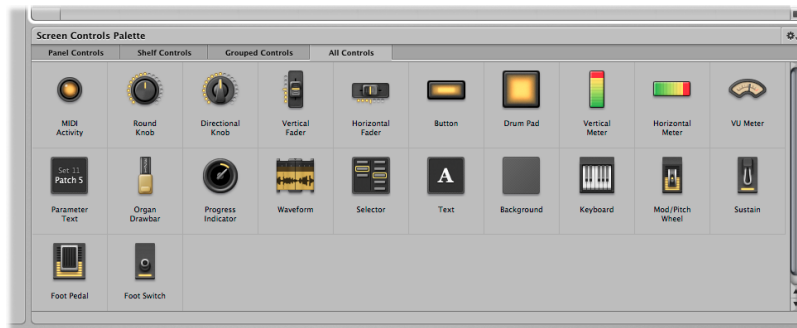
Después de organizar los controles de pantalla de su concierto, podrá establecer conexiones entre su hardware MIDI y el concierto asignando los controles físicos de su hardware a los controles de pantalla del área de trabajo. Solo necesitará realizar las asignaciones de hardware una vez por cada concierto, siempre y cuando esté utilizando el mismo hardware de música.

Después de realizar las asignaciones de controladores, podrá asignar los controles de pantalla a parámetros de canal en sus patches o a acciones. Los parámetros se asignan en el modo de edición. Para obtener más información acerca de la asignación de parámetros, consulte [Asignación de controles de pantalla](#).

Tipos de controles de pantalla

Hay tres tipos de controles de pantalla que pueden utilizarse en un layout de MainStage: *controles de panel*, *controles de la banda Shelf* y *controles agrupados*. En la Paleta de controles de pantalla, situada bajo el área de trabajo en el modo de layout, cada tipo tiene su propia pestaña; además, hay una pestaña para todos los controles. Puede añadir controles de pantalla al área de trabajo arrastrándolos desde la paleta hasta el área de trabajo.

Además, si crea un control agrupado y lo añade a la Paleta de controles de pantalla, aparecerá una pestaña para “Mis controles agrupados” en la paleta. Puede añadir sus controles agrupados personalizados a la paleta, de modo que estén disponibles en todos los conciertos.



Controles del panel

Los controles de panel aparecen en un plano bidimensional (o *panel*) en el área de trabajo. Es posible mover un control de panel a cualquier posición del área de trabajo, excepto a la banda Shelf de un control de la banda Shelf. Entre los controles de panel se encuentran:

- luz de actividad MIDI (muestra la actividad de las notas MIDI, y puede utilizarse como sustituto del “teclado”),
- potenciómetro redondo y direccional,
- fader vertical y horizontal,
- botón,
- pad de percusión,
- medidores de nivel vertical y horizontal (se utilizan para mostrar visualmente el nivel de volumen u otro parámetro),
- vúmetro (se utiliza para mostrar visualmente el nivel de volumen u otro parámetro),
- texto de parámetro (se utiliza para mostrar dinámicamente nombres y valores de parámetros),
- barra de armónicos de órgano,
- indicador de progreso (se utiliza con el módulo Reproducción),
- onda (se utiliza con el módulo Reproducción),
- selector (se utiliza para seleccionar patches durante la interpretación o para seleccionar marcadores a fin utilizarlos con el módulo Reproducción),
- texto (se utiliza para mostrar letras de canciones, notas de ejecución y otra información estática),

- fondo (se utiliza para agrupar una serie de controles).

Controles de la banda Shelf

Al añadir un control de banda Shelf, este aparece en un estante tridimensional. Se puede mover el estante, ajustar su ángulo y colocar varios controles de la banda Shelf en un mismo estante. Por ejemplo, si usted tiene un control de pantalla de teclado en su layout, puede añadir los controles de pantalla de una rueda de inflexión de tono y una rueda de modulación en el mismo estante del control de teclado. Entre los controles de banda Shelf se encuentran:

- teclado,
- rueda de modulación o de inflexión de tono,
- pedal de resonancia,
- pedal,
- pedal interruptor.

Controles agrupados

Los controles agrupados están formados por controles individuales que se agrupan juntos para facilitar su funcionamiento como una sola unidad. Entre los controles agrupados se encuentran:

- selector agrupado con los botones de incremento y disminución,
- teclado agrupado con la rueda de modulación, la rueda de inflexión de tono y el pedal de resonancia,
- pedales de resonancia y expresión,
- barras de armónicos de órgano,
- controles de amplificador de guitarra,
- controles de pedal de guitarra,
- conjuntos de potenciómetros y faders de tamaño y espaciado uniforme,
- efectos y potenciómetros de control de tono,
- conjuntos de medidores de nivel y vúmetros,
- conjuntos de visualizaciones de texto de parámetros,
- fader de salida maestra agrupado con medidor de nivel estéreo,
- conjuntos de pads de percusión,
- controles de transporte para utilizarlos con el módulo Reproducción,
- controles de canal.

Mis controles agrupados

La primera vez que añada un control agrupado personalizado a la Paleta de controles de pantalla, se mostrará la pestaña “Mis controles agrupados” en la paleta. Puede añadir controles agrupados personalizados y asignarles un nombre para que estén accesibles desde todos los conciertos. Para obtener información sobre la forma de añadir controles agrupados personalizados a la Paleta de controles de pantalla, consulte [Cómo agrupar controles de pantalla](#).

Cómo añadir controles de pantalla a un layout

El modo de layout posibilita añadir rápidamente controles de pantalla a un layout y organizarlos en el área de trabajo.

Para añadir un control de pantalla

- Arrastre el control de pantalla desde la Paleta de controles de pantalla hasta el área de trabajo.

Mientras arrastra el control de pantalla hacia el área de trabajo, aparece un contorno blanco que muestra el lugar en que se añadirá. Puede utilizar las guías de alineación para alinear el control de pantalla con otros objetos del área de trabajo.

Puede arrastrar los controles de pantalla al área de trabajo en cualquier orden. Si piensa tocar con un controlador de teclado, tal vez quiera arrastrar previamente un control de pantalla de teclado al área de trabajo, situarlo cerca del centro y luego arrastrar controles de pantalla para los faders, potenciómetros, ruedas, botones y otros controles físicos del controlador de teclado.

Cuando se arrastra un control de pantalla al área de trabajo, el control queda seleccionado y las asignaciones de hardware disponibles, junto con otros parámetros del control de pantalla, aparecen en el Inspector de control de pantalla a la izquierda del área de trabajo. Cada tipo de control de pantalla tiene unos parámetros distintos, que se describen en [Cómo editar los parámetros de los controles de pantalla](#).

Adición de controles de pantalla de rueda de modulación/tono

Cuando se añaden ruedas de modulación/tono a un layout, están configuradas por omisión para recibir los siguientes tipos de mensajes MIDI:

- La primera rueda de modulación/tono está configurada para recibir mensajes de modulación.
- La segunda rueda de modulación/tono está configurada para recibir mensajes de inflexión de tono.
- La tercera rueda de modulación/tono está configurada para recibir mensajes de postpulsación.

Por omisión, los controles de pantalla de modulación e inflexión de tono pasan a través de los mensajes MIDI de modulación, y los controles de pantalla de inflexión de tono pasan a través de los mensajes MIDI de inflexión de tono. Esto es lo deseable en la mayoría de los casos, de forma que se puedan usar con sus funciones habituales sin ningún ajuste adicional. Si desea utilizar estos controles de pantalla para controlar otros parámetros, seleccione “No transferir” en el menú local “MIDI thru” del Inspector de control de pantalla.

Adición de controles de pantalla de pedal

Cuando se añaden pedales a un layout, el primer pedal está configurado por omisión para recibir mensajes de expresión y el segundo en añadirse está configurado para recibir mensajes de volumen.

Por omisión, los controles de pantalla de pedal de expresión pasan a través de los mensajes MIDI de sus funciones habituales (expresión o volumen). Si desea utilizar un control de pantalla de pedal para controlar otros parámetros, seleccione “No transferir” en el menú local “MIDI thru” del Inspector de control de pantalla.

Cómo copiar y pegar controles de pantalla

Los controles de pantalla se pueden copiar y pegar utilizando las opciones de menú y los comandos de teclado habituales de Mac OS X.

Para pegar una copia de un control de pantalla

Realice una de las siguientes operaciones:

- Pulse Comando + C para copiar el control de pantalla seleccionado y, a continuación, pulse Comando + V para pegar una copia del mismo.
- Con la tecla Opción pulsada, arrastre el control de pantalla a una nueva ubicación en el área de trabajo.

Para añadir varias instancias del mismo control de pantalla en una fila o columna

- 1 Con la tecla Opción pulsada, arrastre el control de pantalla para crear la primera copia.
- 2 Seleccione Edición > Duplicar para crear todas las copias adicionales que desee del control de pantalla.

Los controles de pantalla duplicados aparecen con un desplazamiento igual al de la primera copia.



Nota: No es posible copiar un control de panel y un control de la banda Shelf a la vez.

Desplazamiento de controles de pantalla

Puede desplazar los controles de pantalla a otra posición siempre que esté en el modo de layout. Puede utilizar las guías de alineación como ayuda para alinear los controles de pantalla y colocarlos de forma ordenada. Es posible mover varios controles a la vez seleccionándolos todos (ya sea haciendo clic con la tecla Mayúsculas pulsada o mediante una banda de selección) y arrastrándolos hasta otra posición. Si los paneles de los controles de pantalla están combinados, la banda de selección seleccionará el panel completo.

Para mover un control de pantalla

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el control de pantalla a una nueva posición en el área de trabajo.
- Seleccione el control de pantalla y pulse las teclas de flecha para moverlo en el área de trabajo.

Para mover varios controles de pantalla

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Mayúsculas pulsada, haga clic en los controles de pantalla y arrástrelos a una nueva posición.
- Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras arrastra los controles y suéltelos en una nueva posición.

Puede restringir el movimiento de los controles de pantalla a solo horizontal o solo vertical pulsando la tecla Mayúsculas mientras los arrastra.

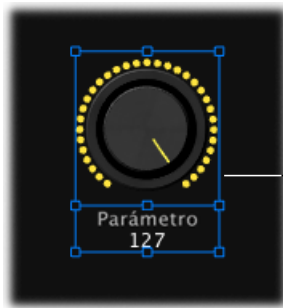
Si un control de pantalla se superpone con otro control de pantalla del área de trabajo al pasar del modo de layout a otro modo, se mostrará un aviso donde se le preguntará si desea que los controles superpuestos se muestren resaltados para que pueda ajustarlos antes de salir del modo de layout.

Cómo cambiar el tamaño de los controles de pantalla

Puede cambiar el tamaño de los controles de pantalla para hacerlos más visibles o para encajarlos en un área más pequeña. Cuando se selecciona un control de pantalla, aparecen sobre él unas guías azules de redimensión que se pueden arrastrar para cambiar el tamaño del control.

Para cambiar el tamaño de un control de pantalla

- 1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.
Las guías azules de redimensión aparecerán sobre el control de pantalla.
- 2 Arrastre las guías de redimensión para cambiar el tamaño del control de pantalla.



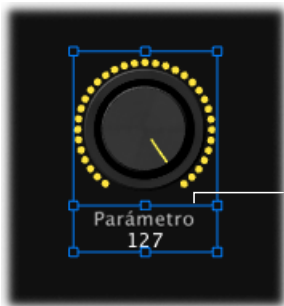
Arrastre las guías de redimensión exteriores para cambiar el tamaño del control de pantalla.

En los controles de pantalla con un área de texto, como un potenciómetro o un fader, podrá cambiar el tamaño del área de texto conjuntamente con el del control, o de forma independiente.

Para cambiar el tamaño del área de texto de un control de pantalla

- 1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.
- 2 Arrastre la guía de redimensión interior para aumentar el área de texto.

- 3 Arrastre la guía de redimensión exterior para aumentar el tamaño global del control.



Arrastre la guía de redimensión interior para cambiar el tamaño del área de texto.

Tenga en cuenta que al aumentar el tamaño del área de texto, el resto del control de pantalla se hará más pequeño. Puede cambiar el tamaño global del control en primer lugar, y después cambiar el del área de texto con la guía de redimensión interior.

Alineación y distribución de controles de pantalla

MainStage incluye controles para centrar, alinear y distribuir los controles de pantalla en el área de trabajo.

Para alinear los controles de pantalla

- 1 Seleccione los controles de pantalla en el área de trabajo.
- 2 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Para alinear los bordes superiores de los controles de pantalla, haga clic en el botón "Alinear bordes superiores".
 - Para alinear verticalmente los centros de los controles de pantalla, haga clic en el botón "Alinear centros verticalmente".
 - Para alinear los bordes inferiores de los controles de pantalla, haga clic en el botón "Alinear bordes inferiores".
 - Para alinear los bordes izquierdos de los controles de pantalla, haga clic en el botón "Alinear bordes izquierdos".
 - Para alinear horizontalmente los centros de los controles de pantalla, haga clic en el botón "Alinear centros horizontalmente".
 - Para alinear los bordes derechos de los controles de pantalla, haga clic en el botón "Alinear bordes derechos".

Para distribuir los controles de pantalla uniformemente

- 1 Seleccione los controles de pantalla en el área de trabajo.

2 Realice una de las siguientes operaciones:

- Para distribuir los controles de pantalla verticalmente, haga clic en el botón “Distribuir verticalmente”.
- Para distribuir los controles de pantalla horizontalmente, haga clic en el botón “Distribuir horizontalmente”.

También puede alinear y distribuir los controles de pantalla haciendo clic con la tecla Control pulsada en los controles de pantalla seleccionados y seleccionando comandos en los submenús Alinear y Distribuir del menú de función rápida. El menú de función rápida Distribuir incluye controles adicionales para distribuir el espacio entre los controles de pantalla.

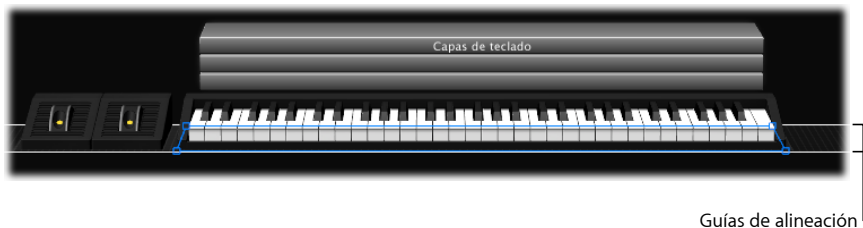
Cómo ajustar el estante de un control de banda Shelf

Cuando se añade al área de trabajo un control de banda Shelf, como un teclado, este aparece en un ángulo determinado, presentando así un aspecto tridimensional. Es posible ajustar el ángulo del control para que parezca más o menos tridimensional. Esto puede serle útil, por ejemplo, si desea ver una parte mayor de las teclas del teclado o minimizar el espacio que este ocupa en pantalla.

Para ajustar el ángulo del estante de un control de banda Shelf

1 Seleccione el control de pantalla en el área de trabajo.

Aparecerán unas guías blancas de alineación para el estante del control.



2 Arrastre la guía de alineación inferior (la que está alineada con la parte delantera del control).

Arrastre la línea de alineación inferior hacia abajo para hacer que la inclinación sea más pronunciada (como si mirara el control desde arriba), o arrástrela hacia arriba para que la inclinación sea más reducida (como si mirara el control desde el frente).



Arrastre la guía de alineación delantera (inferior) para modificar el ángulo del estante.

Cómo mover verticalmente un estante

Puede desplazar verticalmente el estante para cambiar su posición en el área de trabajo. Al mover verticalmente un estante, todos los controles de pantalla del estante (como una rueda de modulación o de tono y un teclado) se desplazan con él.

Para mover verticalmente un estante

- 1 Seleccione uno de los controles de pantalla del estante.

Aparecerán las guías de alineación



Arrastre la guía trasera (superior) para moverlo verticalmente.

- 2 Sitúe el puntero sobre la guía de alineación superior (la que está alineada con la parte trasera del control).

El puntero se transforma en un puntero de desplazamiento (una barra horizontal con flechas hacia arriba y hacia abajo).

- 3 Arrastre la guía de alineación superior para desplazar el estante a otra posición.

Cómo agrupar controles de pantalla

Los controles de pantalla se pueden agrupar juntos, creando un *control agrupado*. Puede mover y cambiar de tamaño el control agrupado como si se tratase de una sola unidad. La agrupación de controles de pantalla no tiene ningún efecto sobre su comportamiento, pero facilita la creación rápida de un layout. Puede agrupar controles de pantalla utilizando el botón Grupo, utilizando el menú de función rápida o utilizando un control de pantalla de fondo.

Para agrupar controles de pantalla utilizando el botón Grupo

- 1 Seleccione los controles de pantalla que desea agrupar.

El botón Grupo se muestra resaltado, lo que indica que los controles seleccionados pueden agruparse.

- 2 Haga clic en el botón Grupo, situado bajo los botones Alinear y Distribuir, en el borde izquierdo del área de trabajo (o pulse Comando + Mayúsculas + G).

Los controles de pantalla se agruparán en un único control agrupado. Si no se ve ningún fondo alrededor de los controles de pantalla, se añadirá un fondo que los abarque. Al seleccionar cualquier miembro del grupo, se seleccionará todo el grupo, de modo que podrá moverlos y cambiarlos de tamaño juntos.

Al agrupar controles de pantalla, los lados del fondo se muestran “punteados” para indicar que los controles están agrupados. Cuando se seleccionan controles agrupados, el botón Desagrupar se muestra resaltado, lo que indica que los controles están agrupados.

Para agrupar controles de pantalla utilizando el botón menú de función rápida

- 1 Seleccione los controles de pantalla que desea agrupar.
- 2 Con la tecla Control pulsada, haga clic en los controles seleccionados y seleccione Grupo en el menú de función rápida.

Para agrupar controles de pantalla utilizando un control de pantalla de fondo

- 1 Arrastre un control de pantalla de fondo al área de trabajo.
- 2 Cambie de tamaño y posición el control de pantalla de fondo.
- 3 Arrastre los controles de pantalla que desee incluir en el control agrupado de modo que se sitúen dentro de los límites del control de pantalla de fondo.

Si desea mover por separado uno de los controles agrupados, puede desagruparlos.

Para desagrupar los controles de pantalla

- 1 Seleccione el control agrupado.
- 2 Vuelva a hacer clic en el botón Grupo (o pulse Comando + Mayúsculas + Opción + G).

Puede añadir rápidamente a un grupo uno o varios controles de pantalla.

Para añadir un control de pantalla a un grupo

- Arrastre el control de pantalla al grupo.

También es posible cambiar la posición y el tamaño de controles individuales de un grupo sin tener que desagruparlos.

Para cambiar la posición o el tamaño de un control de pantalla de un grupo

- 1 Seleccione el control de pantalla individual que desee cambiar de posición o tamaño.
Se mostrarán los tiradores del control de pantalla, de modo que pueda cambiar su posición o tamaño independientemente del grupo.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Comando mientras cambia de posición o tamaño el control de pantalla.

Puede añadir un panel o una imagen al fondo de un control agrupado para recrear el aspecto de un panel de hardware y distinguir visualmente el control agrupado en el área de trabajo.

Para añadir un panel a un fondo

- 1 Seleccione el fondo.
El Inspector de control de pantalla aparece a la izquierda del área de trabajo.
- 2 En la sección Apariencia del Inspector de control de pantalla, haga clic en el contenedor Panel y seleccione un panel en el menú.
Si previamente se ha seleccionado una imagen para el fondo, seleccione el botón Panel antes de seleccionar una textura para el fondo.

Para añadir una imagen a un fondo

- 1 Seleccione el fondo.
El Inspector de control de pantalla aparece a la izquierda del área de trabajo.
- 2 En la sección Apariencia del Inspector de control de pantalla, seleccione el botón Imagen.
- 3 Realice una de las siguientes operaciones:
 - Arrastre una imagen al contenedor Imagen.
 - Haga clic en el botón Seleccionar, navegue hasta la ubicación donde se encuentre la imagen que desee utilizar y selecciónela.

Puede añadir controles agrupados personalizados a la Paleta de controles de pantalla y utilizarlos en el mismo concierto o en otro concierto. Los controles de pantalla agrupados que añade a la paleta se mostrarán en la pestaña “Mis controles agrupados”.

Para añadir un control agrupado a la Paleta de controles de pantalla

Realice una de las siguientes operaciones:

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en el control agrupado y seleccione “Añadir a la paleta” en el menú de función rápida.
- Seleccione el control agrupado y, a continuación, seleccione “Añadir a la paleta” en el menú Acción, en la esquina superior derecha del área de trabajo.

Después de añadir el primer control agrupado a la Paleta de controles de pantalla, se mostrará la pestaña “Mis controles agrupados”. Seleccione esta pestaña (o la pestaña Todos) para ver los controles agrupados personalizados que ha añadido a la Paleta de controles de pantalla.

Cómo eliminar controles de pantalla

Si ya no desea tener un control de pantalla en su layout, puede eliminarlo del área de trabajo.

Para eliminar un control de pantalla

- 1 Seleccione el control de pantalla que desea eliminar.
- 2 Seleccione Edición > Eliminar (o pulse la tecla Suprimir).

Cuando se elimina un control de pantalla se eliminan también las asignaciones del control de pantalla.

Cómo asignar controles de hardware a los controles de pantalla

Para utilizar MainStage con un controlador MIDI se asignan los controles de hardware del controlador (como faders, potenciómetros, botones, pads de percusión y pedales) a controles de pantalla del área de trabajo. Después de asignar un control de hardware a un control de pantalla, el control de pantalla recibe los mensajes MIDI del control de hardware. Sólo necesitará realizar las asignaciones de controlador una vez por cada concierto, en tanto lo esté utilizando con el mismo hardware.

Los controles de hardware se asignan a controles de pantalla mediante el proceso Aprender, que es similar al proceso de aprender asignaciones de controlador para una superficie de control en Logic Pro. El proceso Aprender se describe en [Cómo aprender asignaciones de controladores](#). También puede asignar controles de hardware en la tabla Asignaciones. Para obtener más información, consulte [Cómo trabajar en la pestaña Asignaciones](#).

Cuando se asigna un control de hardware mediante el botón Asignar, MainStage determina el tipo de mensaje MIDI que envía el control al moverlo y el intervalo de valores que el control es capaz de enviar. Al asignar el control de pantalla a un parámetro de canal o a una acción, MainStage convierte (o asigna) el intervalo de valores enviados por el controlador en el intervalo óptimo de valores que el parámetro puede utilizar.

Por ejemplo, muchos faders, potenciómetros y otros controles MIDI envían un intervalo de valores numéricos de 0 a 127. Podría asignar un potenciómetro de hardware con este intervalo de valores para controlar el parámetro de frecuencia de un efecto EQ, que tiene un intervalo de valores utilizables de 20 Hz a 20 kHz. Cuando asigne el control de pantalla del potenciómetro al parámetro de frecuencia de EQ, MainStage convertirá los valores enviados por el potenciómetro de hardware de forma que se distribuyan entre los valores mínimo (20 Hz) y máximo (20 kHz) de ese parámetro.

Asignación de potenciómetros

Los controladores MIDI pueden tener distintos tipos de potenciómetros o controladores giratorios. Los potenciómetros pueden ser controladores absolutos, que envían un valor fijo determinado por la posición del potenciómetro, o controladores relativos, que aumentan o disminuyen el valor anterior independientemente de su posición concreta. Los potenciómetros pueden tener un intervalo fijo de movimiento o moverse de forma continua (llamados a veces *codificadores rotatorios sin fin*).

Cuando se asigna un control de pantalla de potenciómetro mediante el botón Asignar, MainStage intenta determinar qué tipo de potenciómetro o control giratorio de hardware es el que está enviando el mensaje MIDI y ajusta el valor correcto en el menú local Tipo del Inspector de control de pantalla. Para controladores absolutos, el valor correcto es Absoluto; para controladores relativos, el valor correcto puede ser o bien “Relativo (complemento a 2)”, o bien “Relativo (magnitud con signo)”, dependiendo del tipo de controlador relativo. En la mayoría de los casos, no es necesario cambiar los valores por omisión, a menos que tenga intención de utilizar el potenciómetro para un propósito específico no estándar.

Al asignar un control de pantalla de potenciómetro, asegúrese de que esté seleccionado el valor Absoluto en el menú local Tipo cuando el controlador de hardware sea un controlador giratorio absoluto, o uno de los valores Relativo cuando el controlador de hardware sea un codificador giratorio continuo. Mover el potenciómetro en todo su intervalo ayuda a garantizar que MainStage determine correctamente el tipo de potenciómetro que se está asignando.

Asignación de botones

Los controladores MIDI pueden tener distintos tipos de botones. Algunos botones envían un único valor al ser pulsados, mientras que otros alternan entre dos valores. Otros botones pueden enviar valores diferentes cuando se pulsan o se liberan (este tipo de botón se llama pulsador *momentáneo* o *temporal*).

Cuando se asigna un control de pantalla de botón mediante el botón Asignar, MainStage intenta determinar qué tipo de botón de hardware es el que está enviando el mensaje MIDI y ajusta el valor correcto en el menú local Tipo del Inspector de control de pantalla. Para hacer que MainStage determine el valor correcto, pulse el botón exactamente tres veces cuando esté asignándolo. Pulsar tres veces el botón contribuye a garantizar que MainStage determine si el botón tiene un solo valor, un valor alternante (binario) o es un pulsador momentáneo. En la mayoría de los casos, no es necesario cambiar los valores por omisión, a menos que tenga intención de utilizar el botón para un propósito específico no estándar.

Puede cambiar la función de un botón momentáneo para que se ajuste a la función de un botón de un solo valor o de valor alternante en MainStage.

Para cambiar la función de un botón momentáneo

- 1 En el modo de layout, asegúrese de que está seleccionado el control de pantalla de botón.
- 2 En el Inspector de control de pantalla, seleccione “Valor simple” o “Valor alterno” en el menú local Tipo.

Seleccione “Valor simple” si desea que el botón funcione como un botón de un solo valor, o “Valor alterno” si desea que el botón funcione como un botón de valor alternante. No es posible cambiar la función de un botón de valor simple o alterno para que se ajuste a la función de un botón momentáneo.

Cómo editar los parámetros de los controles de pantalla

Al seleccionar un control de pantalla en el modo de layout, los parámetros del control de pantalla aparecen en el Inspector de control de pantalla, donde pueden editarse. La mayoría de los controles de pantalla comparten los mismos parámetros, pero algunos tipos tienen parámetros distintos según su función. Los parámetros para cada tipo se describen en la sección siguiente.

Para la mayoría de los parámetros de entrada de hardware, no es necesario cambiar los valores por omisión que MainStage ajusta cuando el usuario aprende una asignación de controladores, a menos que tenga intención de utilizar el control de pantalla para un propósito específico no estándar.

Para editar los parámetros de los controles de pantalla

- 1 En el modo de layout, seleccione el control de pantalla (cuando se arrastra un control de pantalla al área de trabajo, queda seleccionado).
- 2 En el Inspector de control de pantalla, edite los parámetros del control de pantalla seleccionado eligiendo la opción de menú, escribiendo texto, haciendo clic en el botón o seleccionando la casilla de los parámetros que desee editar.

Cómo extraer y aplicar parámetros de controles de pantalla

Puede “extraer” o copiar determinados parámetros de un control de pantalla y “aplicárselos” a otros controles de pantalla. Esto simplifica la tarea de asignación del mismo tamaño, apariencia y atributos de texto a varios controles de pantalla para crear un aspecto uniforme en el layout. Entre los parámetros afectados por la extracción y aplicación se incluyen los parámetros de los encabezamientos Apariencia y “Etiquetas de texto” del Inspector de control de pantalla (excepto el tipo de control), así como el tamaño del control de pantalla.

Para extraer parámetros de un control de pantalla

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en el control de pantalla en el área de trabajo y seleccione “Extraer atributos” en el menú de función rápida.

Para aplicar los parámetros a otro control de pantalla

- Con la tecla Control pulsada, haga clic en el control de pantalla en el área de trabajo y seleccione “Aplicar atributos” en el menú de función rápida.

Puede hacer clic con la tecla Mayúsculas pulsada para seleccionar varios controles de pantalla y, a continuación, con la tecla Control pulsada, hacer clic en la selección.

Parámetros comunes de controles de pantalla

Es posible editar los siguientes parámetros comunes para los controles de pantalla de fader, potenciómetro, pedal, conmutador de pie, rueda de modulación/tono, medidor, vúmetro, barra de armónicos de órgano, indicador de progreso y texto de parámetro.

Entrada de hardware

- *Menú local Dispositivo*: muestra el nombre del dispositivo que contiene el control asignado. El nombre del dispositivo puede corresponder al nombre de un controlador de teclado o a un puerto del controlador, si este tiene varios puertos. Puede seleccionar otro dispositivo, Todos o “Sin asignar”.
- *Menú local Canal*: muestra el nombre del canal MIDI en el que MainStage recibe la entrada del controlador.

Si piensa usar más de un teclado cuando actúe, asegúrese de que los controles de pantalla como faders y potenciómetros tengan asignada la recepción de la entrada del controlador correcto mediante los menús locales Dispositivo y Canal.

- *Menú local Tipo*: seleccione el tipo de mensajes de control a los que responderá el control. Los tipos de control incluyen estas tres categorías:
 - Control continuo: incluye potenciómetros, codificadores giratorios, faders y la mayoría de los pedales que envían valores comprendidos en el intervalo 0-127. En la mayoría de los casos, estos controles se ajustan en el valor Absoluto. Algunos codificadores giratorios pueden ajustarse en el valor Relativo después de programar el dispositivo de hardware para que envíe mensajes de control relativos. Los distintos tipos de mensajes de control relativo representan los distintos tipos de codificación utilizados por los distintos proveedores (que pueden hacer referencia a ellos por su nombre registrado).
 - Control de botón - (Sólo activar/desactivar): incluye botones que envían un valor (Simple) o dos valores (Alternativo).
 - Control de botón - (Activar/desactivar o momentáneo): incluye pads de percusión y otros botones que envían un valor cuando el botón se suelta, así como cuando se pulsa.
- *Menú local Número*: seleccione el número de control MIDI que enviará el control. El nombre de los controles MIDI más habituales, como el volumen, aparecerá en el menú junto con el número.
- *Menú local "MIDI Thru"*: elija si el control pasará automáticamente por MIDI Thru o no.
- *Menú local "Enviar valor a"*: envía el valor actual del control de pantalla a dispositivos compatibles para mostrar el uso de un anillo de indicadores luminosos alrededor de un codificador giratorio o para mover un fader monitorizado.

Aspecto

- *Selector de color*: seleccione el color de la parte activa del control de pantalla, que mostrará visualmente su valor actual durante la ejecución (este parámetro no está disponible para los controles de texto o de medidor).
- *Menú local Control*: seleccione el tipo de control de pantalla. Si cambia el control a un tipo diferente, puede que necesite cambiar su tamaño en el área de trabajo.

Etiquetas de texto

- *Selector de color*: seleccione el color de las etiquetas de texto.
- *Menú local Mostrar*: seleccione qué información se mostrará en el área de texto del control y cuántas líneas se utilizarán para mostrarla.
- *Casilla y campo "Añadir etiqueta de hardware"*: haga clic en la casilla y escriba en el campo una etiqueta de hardware que aparecerá en la línea superior del área de texto del control de pantalla.

Parámetros de controles de pantalla de teclado

Si utiliza un controlador de teclado u otro dispositivo MIDI que envía mensajes de nota MIDI, su layout debe incluir un control de pantalla de teclado (o actividad MIDI). Es posible editar los siguientes parámetros de controles de pantalla de teclado.

Asignación de hardware:

- *Menú local Dispositivo*: muestra el nombre del teclado memorizado. El nombre del dispositivo puede corresponder al nombre del controlador de teclado o a un puerto del controlador, si este tiene varios puertos. Puede seleccionar otro dispositivo o seleccionar Todos.
- *Menú local Canal*: muestra el nombre del canal MIDI en el que MainStage recibe la entrada del teclado. Puede seleccionar otro canal o seleccionar Todos.
- *Regulador "Sensibilidad de la velocidad"*: ajusta la sensibilidad a la velocidad del teclado. *Menos* significa que se requieren velocidades más altas para activar el valor máximo, mientras que *Más* significa que el valor máximo se activa con velocidades más bajas.

Ajustes

- *Campo Nombre*: introduzca un nombre para el teclado. El nombre aparece en el menú local Entrada del Inspector de canal, donde puede seleccionar el dispositivo al que responde el canal.
- *Regulador "Número de teclas"*: introduzca el número de teclas que se mostrarán en el control de pantalla de teclado.
- *Regulador de valor "Tecla más baja"*: introduzca el nombre de la nota de la tecla más baja.
- *Botón Recordar de "Tecla más baja"*: haga clic en el botón Recordar y a continuación pulse la tecla más baja para que MainStage la memorice.

Los parámetros "Número de claves" y "Clave baja" sólo afectan al aspecto visual del control de pantalla. No afectan a las notas que se reciben desde el controlador de teclado.

Visualización de capas

- *Opción "Mostrar las capas del teclado"*: si está activada, se muestra sobre el teclado del área de trabajo una capa por cada canal de instrumento de software de un patch. Las capas muestran el nombre y el color del canal, y reaccionan cuando se toca el teclado.
- *Regulador de valor Altura*: ajusta la altura de la visualización de capas que aparece sobre el teclado.

Parámetros de controles de pantalla de actividad MIDI

Los controles de pantalla de actividad MIDI pueden indicar cuándo se reciben mensajes de nota MIDI y también puede utilizarse como controles de pantalla de teclado de menor tamaño, “poco llamativos”. Es posible editar los siguientes parámetros para los controles de pantalla de actividad MIDI.

Entrada de hardware

- *Menú local Dispositivo*: indica el nombre del dispositivo para el que muestra la actividad MIDI. Puede seleccionar otro dispositivo, Todos o “Sin asignar”.
- *Menú local Canal*: muestra el nombre del canal MIDI en el que MainStage recibe la entrada del controlador.
- *Regulador “Sensibilidad de la velocidad”*: ajusta la sensibilidad de los datos MIDI de entrada.

Ajustes

- *Campo Nombre*: escriba un nombre para el control de pantalla.

Aspecto

- *Selector de color*: seleccione el color de la luz de actividad MIDI.

Parámetros de controles de pantalla de pad de percusión

Puede utilizar controles de pantalla de pad de percusión con pads de percusión de hardware. Es posible editar los siguientes parámetros para los controles de pantalla de pad de percusión.

Entrada de hardware

- *Menú local Dispositivo*: muestra el nombre del dispositivo de hardware con el control de pad de percusión. Puede seleccionar otro dispositivo, Todos o “Sin asignar”.
- Nota:** Si el parámetro Dispositivo de un control de pantalla de pad de percusión está ajustado en Todos, la nota MIDI que activa el pad de percusión (ajustada en el regulador de valor Nota) no se enviará a ningún control de pantalla de teclado del patch y, por lo tanto, no producirá ningún sonido de ningún módulo de instrumentos de software “tocado” utilizando dichos controles de pantalla de teclado.
- *Menú local Canal*: muestra el nombre del canal MIDI en el que MainStage recibe la entrada del controlador.
 - *Regulador de valor Nota*: cambia la nota MIDI del pad de percusión por un valor distinto del valor aprendido.

Aspecto

- *Selector de color*: seleccione el color de la parte activa del control de pantalla, de forma que pueda ver fácilmente cuándo se pulsa el pad de percusión.

Etiquetas de texto

- *Selector de color*: seleccione el color de la parte activa de la etiqueta de texto.
- *Botones de justificación*: haga clic en estos botones para ajustar la justificación de texto (izquierda, centrada o derecha).
- *Menú local Mostrar*: seleccione qué información se mostrará en el área de texto y cuántas líneas se utilizarán para mostrarla.
- *Casilla y campo "Añadir etiqueta de hardware"*: haga clic en la casilla e introduzca en el campo el texto de la etiqueta de hardware que aparecerá en la línea superior del área de texto del control de pantalla.

Parámetros de controles de pantalla de onda

Puede utilizar controles de pantalla de onda para mostrar la onda de audio del archivo de audio de un módulo Reproducción. Es posible editar los parámetros Color y "Ocultar regla" de los controles de pantalla de onda.

- *Selector de color*: seleccione el color del área de visualización de ondas.
- *Casilla "Ocultar regla"*: cuando se activa esta casilla, la regla de la parte superior del área de visualización de ondas deja de ser visible.

Parámetros de selector

Puede utilizar controles de pantalla de selector para mostrar y seleccionar patches y sets, o para mostrar y seleccionar marcadores en archivos de audio utilizados por un módulo Reproducción. Es posible editar los siguientes parámetros para los controles de pantalla de selector (selector de patches o de marcadores).

- *Botón "Ver patches y sets"*: si está activado, el selector muestra tanto patches como sets.
- *Opción "Visualización en dos columnas"*: si está seleccionada, los sets se muestran en la columna izquierda y los patches en la derecha.
- *Botón Patches o Marcadores*: si está activado, el selector sólo muestra patches.
- *Regulador de valor "Items que se mostrarán"*: ajuste el número de items (líneas) que estarán visibles en el selector.
- *Selector de color*: seleccione el color de los items seleccionados en el selector.
- *Botones de justificación de set*: haga clic en estos botones para definir si los sets deben justificarse a la izquierda, a la derecha, o deben centrarse en el selector.
- *Botones de justificación de patches*: haga clic en estos botones para definir si los patches deben justificarse a la izquierda, a la derecha, o deben centrarse en el selector.

Parámetros de controles de pantalla de texto

Puede editar los siguientes parámetros de los controles de pantalla de texto después de añadir texto al campo de texto.

- *Botón "Tipo de letra"*: seleccione un fragmento de texto y, a continuación, haga clic para mostrar el menú "Tipo de letra", desde el que puede seleccionar el tipo, el estilo, el color y el tamaño de letra.
- *Botones de alineación*: seleccione si el texto seleccionado se alinea a la izquierda, a la derecha o al centro, o irá justificado.
- *Campo de texto*: introduzca el texto que desea mostrar en pantalla.
- *Opción "Mostrar marco alrededor del texto"*: si está seleccionada, aparecerá un marco oscuro alrededor del texto mostrando los bordes del control de pantalla.

Parámetros de controles de pantalla de fondo

Puede utilizar fondos para los controles agrupados. Es posible editar los siguientes parámetros de controles de pantalla de fondo.

- *Campo Nombre*: introduzca un nombre para el control agrupado en el campo Nombre.
- *Campo Descripción*: introduzca una descripción para el control agrupado en el campo Descripción.
- *Botón y contenedor Panel*: haga clic en el botón Panel y, a continuación, seleccione un panel o una textura para el fondo en el menú que aparece.
- *Botón y contenedor Imagen*: haga clic en el botón Imagen y, a continuación, arrastre una imagen al contenedor a fin de utilizarla para el fondo.
- *Botón Seleccionar*: haciendo clic en él se abrirá un cuadro de diálogo "Abrir archivo" para buscar y seleccionar una imagen.
- *Opción "Ajustar a lo ancho"*: cuando está seleccionada, la imagen se ensancha para llenar el área del fondo tanto como sea posible.

Cómo pasa MainStage los mensajes MIDI Thru

Algunos mensajes MIDI enviados por su controlador de teclado (u otro dispositivo MIDI) se "transfieren" a cualquier canal del concierto de MainStage que esté asignado al mismo controlador (o dispositivo). La transferencia o no de mensajes MIDI depende de las siguiente condiciones:

- Si no tiene asignado ningún control de pantalla en el layout para recibir el tipo de mensaje enviado por el controlador, los mensajes se transfieren.

- Si existe un control de pantalla para dicho mensaje MIDI y el parámetro “MIDI Thru” del control de pantalla está ajustado en Automático o en el dispositivo de entrada, los mensajes se transfieren. Este es el comportamiento por omisión de los controles de pantalla ajustados para recibir mensajes de volumen, panorámica, expresión, sostenido, modulación, inflexión de tono y postpulsación.
- Si existe un control de pantalla para ese tipo de mensaje MIDI y el parámetro “MIDI Thru” del control de pantalla está ajustado en “No transferir”, los datos *no* se transferirán. Este es el comportamiento por omisión de la mayoría de los demás controles en pantalla.

La razón para estas excepciones reside en que, al añadir un control de pantalla para una rueda de modulación o un pedal de resonancia, por ejemplo, este responde “automáticamente” al tipo de mensaje MIDI adecuado sin necesidad de configurarlo más. Si desea que el control de pantalla responda a un tipo distinto de mensaje MIDI, puede seleccionar otro tipo de mensaje MIDI en el menú local Número del Inspector de control de pantalla.

Los mensajes MIDI de entrada que se transfieren se pasan a un canal asignado al mismo dispositivo que envía dichos mensajes (es decir, al controlador de teclado que está utilizando para “reproducir” esos canales). Si no hay ningún dispositivo coincidente, los mensajes MIDI se envían a todos los canales.

También puede filtrar los mensajes MIDI de entrada para canales independientes. Para obtener más información sobre el filtrado de mensajes MIDI, consulte [Cómo filtrar mensajes MIDI](#).

Cómo exportar un layout

Puede exportar un layout para guardarlo aparte del concierto, e importarlo en otros conciertos.

Para exportar un layout

- 1 Seleccione Archivo > “Exportar layout” (o pulse Comando + Mayúsculas + Control + S).
- 2 En el cuadro de diálogo “Guardar como,” escriba un nombre para el layout y navegue hasta la ubicación en la que desea guardarlo (o utilice la ubicación por omisión).
- 3 Haga clic en Guardar.

Cómo importar un layout

Puede importar a un concierto un layout exportado y ajustarlo para que funcione con las asignaciones del concierto.

Para importar un layout a un concierto

- 1 Seleccione Archivo > “Importar layout” (o pulse Comando + Control + O).

2 En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el layout que desea importar.

3 Haga clic en Abrir.

El layout del concierto cambiará al layout importado.

Al importar un layout en un concierto, MainStage lo analiza e intenta convertir sus asignaciones para que funcionen con el concierto. Se utilizan las siguientes reglas para convertir las asignaciones importadas:

- Los controles de pantalla se asignan a controles de pantalla del mismo tipo si estos existen en el layout importado.
- Los controles de pantalla de teclado se asignan únicamente a controles de pantalla de teclado.
- Si la organización de controles de pantalla del concierto es similar a su organización en el layout importado, los controles de pantalla se asignan a los controles de pantalla que ocupen la misma posición.
- Si la organización de los controles de pantalla es distinta, MainStage intenta asignar los controles de pantalla desde el extremo superior izquierdo del área de trabajo hasta el extremo inferior derecho.

A causa de la gran variedad de layouts posibles, no todas las asignaciones podrán convertirse según lo deseado; esto depende de las diferencias entre los layouts. Después de importar un layout a un concierto, asegúrese de probar los controles de pantalla del concierto para ver si funcionan según lo esperado. Después de importar el layout, puede ser que necesite reasignar manualmente algunos controles y luego reasignar manualmente los controles de pantalla en los patches para que el concierto funcione con el nuevo layout. Si el layout importado tiene menos controles de pantalla que el layout anterior, o estos son de distinto tipo, seguramente tendrá que añadir nuevos controles de pantalla después de la importación y a continuación asignar los controles físicos a los controles de pantalla para mantener el mismo nivel de funcionalidad.

Cómo cambiar las proporciones de un layout

Puede cambiar las proporciones del layout de un concierto. Cambiar las proporciones le permite utilizar el concierto con distintos tipos de monitor: 16:10 (panorámico), 4:3 (estándar) y 10:16 (vertical).

Para cambiar las proporciones de un layout

- En el menú Acción situado en la esquina superior derecha del área de trabajo, seleccione Proporciones y, a continuación, seleccione las proporciones en el submenú.

Puede reproducir archivos de audio que se ajusten a sus interpretaciones en directo. La reproducción de archivos de audio puede utilizarse para varios fines, como la reproducción de pistas de acompañamiento que, como su propio nombre indica, acompañen su interpretación, la reproducción de temas de canciones que puede mezclar en directo y el uso de una “banda de acompañamiento” mientras practica su interpretación.

Los archivos de audio se reproducen utilizando el módulo Reproducción, que se encuentra disponible en el menú Instrumento. Con el módulo Reproducción, puede iniciar y detener la reproducción de un archivo de audio, activar la reproducción en ciclo (bucle) y realizar un fundido de salida del audio. Si utiliza marcadores, puede desplazar la reproducción a distintas partes del archivo de audio. Puede hacer que los archivos se reproduzcan a su velocidad original o puede sincronizar la reproducción con el tempo actual del concierto. También puede reproducir varios archivos de audio juntos utilizando varias instancias del módulo Reproducción y controlarlas mediante el uso de grupos.

El módulo Reproducción solamente está disponible en MainStage. En este capítulo se proporciona información sobre la forma de usar el módulo Reproducción en un concierto de MainStage. Para obtener información detallada sobre la interfaz, los parámetros y las funciones del módulo Reproducción, y los formatos de archivo de audio compatibles, consulte [El módulo Reproducción](#).

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- [Cómo añadir un módulo Reproducción \(p. 145\)](#)
- [Cómo utilizar el módulo Reproducción \(p. 150\)](#)

Cómo añadir un módulo Reproducción

El módulo Reproducción es un módulo de instrumento y solamente está disponible para canales de instrumentos de software. Para utilizar el módulo Reproducción, debe añadirlo a un canal de instrumentos de software y, a continuación, seleccionar un archivo de audio para reproducirlo. Puede añadir un módulo Reproducción a un canal de un patch o en el ámbito de set o de concierto.

El lugar donde añada una instancia del módulo Reproducción dependerá de cómo desee utilizarla. Si desea reproducir un archivo de audio mientras reproduce un único patch, puede añadir el módulo Reproducción al patch. Si añade un módulo Reproducción en el ámbito de set, puede seleccionar distintos patches en el set y hacer que el archivo de audio siga reproduciéndose. Esto puede resultarle útil, por ejemplo, si el set incluye todos los patches que va a utilizar en una canción, y el módulo Reproducción reproduce un archivo de audio con una pista de acompañamiento para la canción. Si añade un módulo Reproducción en el ámbito de concierto, puede seleccionar distintos patches en el concierto y hacer que el archivo de audio siga reproduciéndose. La posibilidad de utilizar el módulo en cualquier nivel le ofrece una gran libertad creativa con respecto al modo de utilizarlo.

Cada instancia del módulo puede reproducir un archivo audio. Puede utilizar archivos de audio en una gran variedad de formatos de archivo, como AIFF, WAVE y CAF. Puede reproducir archivos de audio que contengan información de marcadores, incluidos archivos exportados (creados con bounce) desde Logic Pro y bucles Apple Loops, y desplazar la reproducción a marcadores situados en distintas posiciones de tiempo en el archivo de audio.

Existen dos formas de añadir un módulo Reproducción: arrastrando un archivo de audio al área Canales o desde la ranura de instrumento de un canal.

Para añadir un módulo Reproducción arrastrando un archivo de audio

- 1 En la lista de patches, seleccione el patch al que desee añadir un módulo Reproducción. También puede seleccionar un set o el icono de concierto.
- 2 Arrastre un archivo de audio desde el Finder hasta el espacio situado entre los canales en el área Canales.

Aparecerá una línea de color negro entre los canales y el puntero se convertirá en un puntero de tipo "Añadir archivo" mientras se crea un nuevo canal. El nuevo canal incluirá un módulo Reproducción con el archivo de audio arrastrado al área Canales.

Para añadir un módulo Reproducción desde la ranura de instrumento

- 1 Haga clic en el botón "Añadir canal" para añadir un nuevo canal al patch, set o concierto.
- 2 En el cuadro de diálogo "Nuevo canal", seleccione "Instrumento de software" como tipo. Mantenga los demás ajustes en sus valores por omisión, o modifíquelos para adaptarse a su configuración.

Aparecerá un nuevo canal de instrumentos de software en el área Canales.

- 3 En la sección E/S del canal, haga clic en la ranura de instrumento, seleccione Reproducción en el menú y, a continuación, seleccione Mono o Estéreo en el submenú.

El módulo Reproducción se añadirá al canal y la ventana de módulo se mostrará sobre la ventana de MainStage.



Puede añadir un archivo de audio a un módulo Reproducción de una de las siguientes formas: arrastrando un archivo de audio, haciendo clic en el campo Archivo o utilizando el menú Acción de la ventana de módulo.

Cómo añadir un archivo de audio al módulo Reproducción

Después de añadir una instancia del módulo Reproducción, debe seleccionar y añadir el archivo de audio que desee reproducir utilizando el módulo.

Para añadir un archivo de audio al módulo Reproducción

Realice una de las siguientes operaciones:

- Arrastre el archivo de audio a la ranura de instrumento con el módulo Reproducción.
- Arrastre el archivo de audio al área de "cinta" de la ventana de módulo.
- Haga clic en el campo Archivo de la ventana de módulo, seleccione un archivo de audio en el cuadro de diálogo Abrir y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Seleccione "Abrir archivo" en el menú Acción situado en la parte superior derecha de la ventana del módulo Reproducción, seleccione un archivo de audio en el cuadro de diálogo Abrir y, a continuación, haga clic en Abrir.

El nombre del archivo de audio aparecerá en el campo Archivo, y la onda del archivo de audio se mostrará en el área de visualización de ondas.



Puede preescuchar un archivo de audio en el cuadro de diálogo Abrir; para ello, debe seleccionar el archivo y hacer clic en Reproducir. Para escuchar el archivo después de añadirlo al módulo Reproducción, haga clic en el botón Reproducir de la ventana de módulo.

Cómo ajustar el modo de sincronización para el módulo Reproducción

Cuando añada un archivo de audio al módulo Reproducción, MainStage buscará la información de tempo del archivo. En el caso de los archivos de audio que contengan información de tempo (incluidos los bucles Apple Loops y los archivos exportados desde Logic Pro), el archivo se analiza en busca de *transitorios* (breves estallidos de energía de audio que suelen producirse en tiempos rítmicos). La información de transitorios se almacena en el archivo de audio y se utiliza para reproducir el archivo con la mejor calidad de audio posible, incluso cuando el archivo se reproduce con un tempo o con una tonalidad diferente. Para estos archivos de audio, puede utilizar la función Sincronizar a fin de ajustar si el archivo de audio debe reproducirse con su tempo grabado o debe utilizar el tempo actual del concierto. Cuando la sincronización está desactivada, el archivo de audio se reproduce con su tempo grabado, independientemente del tempo actual del concierto. Esto puede resultar conveniente, por ejemplo, cuando el archivo de audio contiene sonidos no afinados o un efecto de sonido. Cuando la sincronización está activada, el archivo de audio se reproduce con el tempo actual (ajustado por el patch, set o concierto, activando la función “Tap Tempo” o escuchando el reloj de ritmo MIDI). Esto facilita, por ejemplo, el mantenimiento de las pistas de acompañamiento sincronizadas entre sí y con la interpretación. La activación de la sincronización puede afectar a la calidad de audio.

El modo de sincronización de una instancia del módulo Reproducción se ajusta en el menú local Sincronizar, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de módulo.

Para ajustar el modo de sincronización para un módulo Reproducción

- Para que el archivo de audio se reproduzca con su tempo original, seleccione Desactivado en el menú local Sincronizar.
- Para que el archivo de audio se reproduzca con el tempo actual del concierto, seleccione Activado en el menú local Sincronizar.

Nota: En el caso de los archivos de audio que no incluyen información de tempo, la sincronización está desactivada y el menú local Sincronizar no se encuentra disponible.

Cómo seleccionar el modo Flex para el módulo Reproducción

En el caso los archivos de audio que incluyen información de tempo, puede seleccionar distintos *modos Flex* para reproducir el audio. Cada modo Flex está optimizado para la reproducción de un determinado tipo de archivo de audio, y puede seleccionar qué modo Flex debe utilizar una instancia del módulo Reproducción para reproducir el archivo de audio añadido. Los modos Flex disponibles son los siguientes:

- *Segmentando*: segmenta el material de audio por los marcadores de transitorios y reproduce cada fragmento a su velocidad original. El modo Segmentando resulta una buena opción de uso general, especialmente para material rítmico.
- *Rítmico*: el modo Rítmico, que está basado en el algoritmo de alargamiento temporal utilizado por los bucles Apple Loops, resulta más adecuado para reproducir material no monofónico, como guitarras rítmicas, partes de teclado y bucles Apple Loops.
- *Velocidad*: alarga temporalmente el material reproduciendo el material de origen más rápido o más despacio, incluido el cambio de tono. El modo Velocidad es recomendable para material percusivo.
- *Polifónico*: el modo Polifónico, que está basado en un vocoder de fase, alarga el material en el tiempo, ofreciendo una alta calidad de sonido con el material polifónico adecuado. Se recomienda para material polifónico complejo y es bueno para todo tipo de acordes (como acordes de guitarra, piano y coro) y también para mezclas complejas.

Como cada modo Flex produce resultados distintos en función del material de audio, es recomendable que pruebe los distintos modos Flex para cada instancia del módulo Reproducción a fin de determinar cuál de ellos ofrece la mejor reproducción para sus archivos de audio.

Para seleccionar el modo Flex para un módulo Reproducción

- Seleccione “Modo Flex” en el menú Acción en la parte superior derecha de la ventana de módulo y, a continuación, seleccione el modo Flex en el submenú.

Nota: En el caso de los archivos de audio que no incluyan información de tempo, la opción de menú “Modo Flex” no estará disponible.

Cómo añadir controles de pantalla para el módulo Reproducción

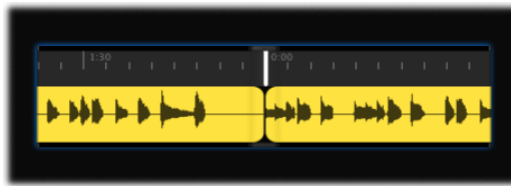
Puede utilizar controles de pantalla para controlar los parámetros del módulo Reproducción, mostrar los valores de los parámetros y el nombre del archivo de audio, y mostrar la onda de audio del archivo de audio. La Paleta de controles de pantalla incluye un control de pantalla de onda que puede utilizar con el módulo Reproducción para visualizar la onda del archivo de audio. Si el archivo de audio incluye marcadores, también puede visualizar los marcadores en el control de pantalla de onda.

Para añadir un control de pantalla de onda al área de trabajo

- 1 Haga clic en el botón Layout (en la esquina superior izquierda de la ventana MainStage) para activar el modo de layout.
- 2 Arrastre el control de pantalla de onda al área de trabajo y colóquelo donde sea preciso.

Nota: Si no hay ningún módulo Reproducción en el patch, se mostrará una alerta cuando intente añadir un control de pantalla de onda.

Cuando asigne un control de pantalla de onda al módulo Reproducción, la onda del archivo de audio cargado en el módulo Reproducción se mostrará en el control de pantalla de onda. Cuando pulse el botón asignado al parámetro Reproducir/Detener, el archivo de audio comenzará a reproducirse, y verá cómo la onda se mueve a lo largo del control de pantalla de onda.



Puede añadir controles de pantalla para otros parámetros, como “Fundido de salida”, Ciclo, Tempo, etc., y asignárselos a los parámetros correspondientes en el navegador de asignación o en la ventana del módulo Reproducción. También puede asignar un control de pantalla de texto de parámetro al campo Archivo y hacer que muestre el nombre del archivo de audio reproducido.

Cómo utilizar el módulo Reproducción

El diseño del módulo Reproducción le permite utilizarlo de muchas formas diferentes. Debe planear cómo va a utilizar el módulo Reproducción cuando diseñe el concierto a fin de utilizarlo de la forma más eficaz posible. Puede probar distintas ubicaciones y ajustes para decidir cómo desea utilizar el módulo Reproducción en sus conciertos.

La reproducción se inicia enviando un comando Reproducir al módulo Reproducción mediante el uso de un control de pantalla (como un botón) asignado al parámetro Reproducir/Detener del módulo. Para detener la reproducción, debe enviar un comando Detener utilizando el mismo parámetro. Si lo desea, puede ajustar el módulo para que se inicie cuando seleccione el patch o set, o cuando se active la acción Reproducir. Puede controlar otros parámetros del módulo Reproducción mientras interpreta, como los parámetros “Fundido de salida” y Ciclo. Si el archivo de audio incluye información de marcadores, puede utilizar los parámetros “Ir a marcador anterior” e “Ir a marcador siguiente” para desplazar la reproducción a distintas partes del archivo de audio, o utilizar la acción “Ir a marcador” para desplazar la reproducción a un marcador específico.

Nota: Al asignar un control de pantalla a la acción “Ir a marcador” (en el submenú Marcadores), ajuste los parámetros “Botón activado” y “Botón desactivado” del Inspector de control de pantalla en el valor del marcador para asegurarse de que la asignación funcione correctamente.

Un módulo Reproducción de un patch solamente se reproducirá mientras el patch esté seleccionado. Si está utilizando un módulo Reproducción en el ámbito de set, puede seleccionar distintos patches en el set (por ejemplo, distintos patches de sintetizador solista o solo de guitarra) y hacer que el archivo de audio siga reproduciéndose. Si está utilizando un módulo Reproducción en el ámbito de concierto, puede seleccionar distintos patches en el concierto y hacer que el archivo de audio siga reproduciéndose.

El módulo Reproducción ofrece un modo de control adicional mediante el uso de *grupos*. Si utiliza varias instancias del módulo en su concierto, puede utilizar grupos para controlar qué instancias deben reproducirse juntas y qué instancias se excluyen entre sí. Cuando las instancias de Reproducción se encuentran en el mismo grupo, un cambio en los parámetros Reproducir/Detener, Ciclo, “Fundido de salida”, “Volver al principio”, “Ir a marcador anterior” o “Ir a marcador siguiente” en una instancia cambia dicho parámetro para cada miembro del grupo. Puede utilizar hasta 26 grupos, cada uno de ellos identificado por una letra distinta. Al iniciar un grupo, se detienen todos los demás grupos, mientras que las instancias desagrupadas del módulo siguen reproduciéndose.

Si está utilizando varias instancias del módulo Reproducción en un grupo, puede iniciar y detener su reproducción simultánea iniciando o deteniendo cualquier miembro del grupo mediante el uso de un control de pantalla asignado al parámetro Reproducir/Detener. Cuando las instancias de reproducción están agrupadas, la reproducción se “bloquea”, de modo que los cambios de posición afectan a todos los miembros del grupo. Puede controlar otros aspectos de la reproducción, como crear un fundido de salida del grupo o hacer que el grupo se reproduzca en bucle, o utilizar controles de pantalla asignados a los controles correspondientes en la ventana de módulo de cualquier miembro del grupo. Las instancias de Reproducción que no pertenezcan a ningún grupo no se verán afectadas.

Para asignar una instancia del módulo Reproducción a un grupo se utiliza el menú local Grupo, situado en la esquina inferior derecha de la ventana de módulo.

Para asignar un módulo Reproducción a un grupo

- 1 Si la ventana del módulo Reproducción no está abierta, haga doble clic en su nombre en la ranura de entrada para abrirla.
- 2 Seleccione la letra del grupo al que desee asignar la instancia en el menú local Grupo.

Ahora que ya ha creado y organizado sus sonidos y configurado su layout, ha llegado la hora de tocar. MainStage incluye el modo de interpretación, que optimiza la pantalla para la interpretación en directo.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Antes de iniciar la interpretación (p. 153)
- Uso del modo de interpretación (p. 154)
- Selección de patches durante la interpretación (p. 155)
- Uso de controles de pantalla durante la interpretación (p. 157)
- Control de los cambios de tempo durante la interpretación (p. 157)
- Consejos de interpretación con controladores de teclado (p. 157)
- Consejos de interpretación con guitarras y otros instrumentos (p. 158)
- Uso del afinador (p. 158)
- Cómo utilizar el módulo Reproducción durante la interpretación (p. 160)
- Cómo grabar sus interpretaciones (p. 161)
- Tras la interpretación (p. 161)
- Consejos para configuraciones de hardware complejas (p. 162)

Antes de iniciar la interpretación

A continuación se indican algunas comprobaciones que debe realizar antes de iniciar la interpretación:

- Asegúrese de que los controladores MIDI, instrumentos, micrófonos y otros equipos musicales estén conectados a su ordenador y funcionen correctamente.
- Pruebe la salida de audio de MainStage utilizando la interfaz de audio y los altavoces o monitores que vaya a utilizar para la interpretación.

- Seleccione un patch con un canal de instrumento de software y toque el controlador del teclado. Observe el Monitor de Actividad para asegurarse de que MainStage esté recibiendo la entrada MIDI del controlador, y asegúrese también de que puede escuchar la salida de audio.
- Asegúrese de que todos los instrumentos o micrófonos que vaya a tocar a través de canales de audio estén conectados a las entradas de audio correctas de su interfaz de audio. Seleccione un patch con un canal de audio y toque o cante para asegurarse de que puede escuchar la salida de audio.
- Para obtener los mejores resultados posibles, cierre todas las aplicaciones que no vaya a necesitar durante la interpretación, especialmente las aplicaciones que requieran un uso intensivo del procesador o de la memoria RAM.
- Desconecte el ordenador donde se ejecute MainStage de todas las conexiones de red.

Uso del modo de interpretación

Cuando realice interpretaciones en directo, puede utilizar el modo de interpretación en pantalla completa o en ventana, el que prefiera. Cada uno de estos modos ofrece distintas ventajas para las distintas situaciones de interpretación. Si desea visualizar el área de trabajo a tamaño completo en la pantalla y no necesita acceso al Finder o la barra de herramientas, utilice “Interpretación en pantalla completa”. Si necesita acceso a otras aplicaciones o a botones de la barra de herramientas, utilice “Interpretación en ventana”.

Para pasar al modo de interpretación

Realice una de las siguientes operaciones:

- Seleccione Visualización > “Interpretación en pantalla completa” (o pulse Comando + 4).
- Haga clic en el botón Interpretación en la barra de herramientas.

Nota: Por omisión, el botón Interpretar abre el área de trabajo a pantalla completa. Para obtener más información sobre cómo cambiar esta preferencia, consulte [Preferencias de visualización](#).

Para cerrar “Interpretación en pantalla completa”

Realice una de las siguientes operaciones:

- Pulse la tecla Escape (Esc).
- Haga clic en la “X” incluida en un círculo en la esquina superior izquierda de la pantalla.
- Use el comando de teclado de uno de los otros modos (de Comando + 1 a Comando + 3).

Para cambiar a “Interpretación en ventana”

- Seleccione Visualización > “Interpretación en ventana” (o pulse Comando + 3).

Por omisión, al abrir MainStage, éste se abre en modo de edición. Puede cambiar el comportamiento por omisión en el panel de preferencias generales de MainStage, para que se abra en el modo de interpretación o de interpretación en pantalla completa. Para obtener más información, consulte [Preferencias generales](#).

Selección de patches durante la interpretación

En el modo de interpretación, puede visualizar y seleccionar patches utilizando el control de pantalla de selección de patches del layout. Los patches y los sets se muestran en el selector de patches en el mismo orden que en la lista de patches del modo de edición. Los ítems omitidos no se muestran en el selector de patches y no pueden seleccionarse, pero los patches de los sets contraídos sí que se muestran y sí que pueden seleccionarse. Para obtener información acerca de la forma de omitir ítems, consulte [Omisión de ítems en la lista de patches](#).

Al seleccionar un patch, puede empezar a tocarlo instantáneamente. Si tiene notas sostenidas del patch anterior, seguirán así hasta que libere las notas o el pedal de resonancia. Si el patch anterior incluía efectos (como un efecto de reverberación o retardo) con una “cola” de liberación, la cola de efectos seguirá sonando durante el período de tiempo ajustado en el menú local “Silenciar patch anterior” del panel de preferencias de MainStage. Para obtener más información, consulte [Configuración de las preferencias de MainStage](#).

Cuando vaya a realizar interpretaciones, tenga en cuenta la diferencia que existe entre los parámetros de los patches y los parámetros controlados en el ámbito de concierto. Al seleccionar un patch, sus parámetros se ajustan a los valores en los que el patch se guardó por última vez. Si ha tocado previamente el patch desde que abrió el concierto, los parámetros estarán ajustados a los valores en los que los dejó cuando tocó el patch. Sin embargo, los parámetros en el ámbito de concierto mantienen su valor actual cuando se seleccionan nuevos patches. Por ejemplo, si selecciona un patch con un canal ajustado a un volumen de 0 dB, pero el fader de volumen maestro a nivel de concierto está ajustado a -96 dB, solo escuchará silencio, no todo el volumen. Del mismo modo, los parámetros controlados en el ámbito de set mantienen su valor actual cuando se selecciona un patch distinto en el set.

Tenga también en cuenta que, al seleccionar un patch, los controles de pantalla para los potenciómetros, faders y otros controles del área de trabajo muestran los valores de los parámetros para el patch, que pueden ser distintos de las posiciones de los controles físicos en el controlador. Al mover los controles físicos, los controles de pantalla se actualizan instantáneamente para mostrar el valor actual.

Selección de patches utilizando comandos de teclado

Puede seleccionar patches en el selector de patches utilizando los siguientes comandos de teclado:

Comando de teclado	Selección
Flecha arriba	El patch anterior
Flecha abajo	El patch siguiente
Flecha izquierda	El primer patch del set anterior
Flecha derecha	El primer patch del set siguiente

Selección de patches escribiendo

Puede seleccionar un patch en la lista de patches escribiendo las primeras letras de su nombre.

Para seleccionar un patch escribiendo su nombre

- Escriba la letra “f” y, a continuación, empiece a escribir el nombre del patch.
Cuando haya escrito letras suficientes para identificar el nombre del patch de forma exclusiva, el patch se selecciona.
- Para cancelar la escritura, pulse Intro.

Selección de patches utilizando acciones

Si ha asignado controles de pantalla a acciones para seleccionar patches, como seleccionar el patch anterior o siguiente, puede seleccionar los patches utilizando los controles físicos asignados a dichos controles de pantalla durante las interpretaciones. También puede seleccionar sets o el concierto utilizando acciones. Los botones resultan especialmente útiles para seleccionar patches, sets o el concierto utilizando acciones.

Al seleccionar patches utilizando acciones, los patches omitidos también se omiten. Por ejemplo, si utiliza un control de pantalla asignado para seleccionar +10 patches, los patches omitidos no se contarán en el +10.

Para obtener más información, consulte [Cómo utilizar las acciones de MainStage](#).

Selección de patches utilizando mensajes de cambio de programa

Si su dispositivo MIDI cuenta con botones u otros controles que envían mensajes de cambio de programa, puede seleccionar patches en su concierto por número de cambio de programa. Puede utilizar mensajes de cambio de programa para seleccionar patches, pero no sets.

Para obtener información acerca de la forma en que su dispositivo MIDI envía mensajes de cambio de programa, consulte la documentación que acompañaba al dispositivo o el sitio web del fabricante. Para obtener información acerca de la forma de cambiar el número de cambio de programa de un patch, consulte [Cómo cambiar los números de cambio de programa de patches](#).

Uso de controles de pantalla durante la interpretación

Durante la interpretación, puede utilizar los controles de sus dispositivos de hardware MIDI que estén asignados a controles de pantalla para manipular los parámetros asignados a dichos controles de pantalla. Al seleccionar un nuevo patch, los parámetros asignados a dicho patch pasan a estar inmediatamente disponibles para editarse.

Al mover un control físico, el control de pantalla se actualiza basándose en el parámetro “Responder a movimiento de hardware” del Inspector de control de pantalla. Si el parámetro está ajustado en Salto, el control de pantalla se mueve instantáneamente a la posición del control de hardware. Si el parámetro está ajustado en Captura, el control de pantalla comienza a moverse cuando el control de hardware alcanza su posición actual. Si el parámetro está ajustado en Relativo, el control de pantalla se mueve en sincronía con el control de hardware, comenzando desde su posición actual.

Control de los cambios de tempo durante la interpretación

Cuando abra el concierto que tenga intención de usar durante la interpretación, MainStage usará el tempo del concierto que haya ajustado en el inspector de conciertos. Si está seleccionada la opción “Obtener el tempo de la entrada MIDI”, MainStage usará el reloj de ritmo MIDI entrante para ajustar el tempo. Para obtener información acerca de la forma de ajustar y cambiar el tempo de un concierto, consulte [Cómo utilizar el tempo en un concierto de MainStage](#).

Si selecciona un patch o un set con sus propios ajustes de tempo, el tempo cambiará al nuevo ajuste. También puede cambiar el tempo en tiempo real durante la interpretación utilizando la función “Tap Tempo”, bien pulsando Control + T varias veces al tempo que desee usar, bien haciendo clic varias veces en el botón “Tap Tempo” en la barra de herramientas o bien utilizando un control de pantalla que se asigne a la acción “Tap Tempo”.

Consejos de interpretación con controladores de teclado

Si utiliza una de las plantillas de teclados diseñadas para utilizarse con un controlador de teclado compatible con MIDI, puede tocar el teclado y utilizar MainStage como un módulo de sonido y procesador de efectos sofisticado. Los patches de la plantilla hacen un uso extensivo de los módulos de instrumento de software incluidos en MainStage, así como de una gran variedad de módulos de efecto.

Consejos de interpretación con guitarras y otros instrumentos

Si utiliza una de las plantillas de equipos de guitarra diseñadas para utilizarse con guitarra eléctrica, puede tocar su guitarra eléctrica y utilizar MainStage como procesador multiefectos. Los patches de la plantilla hacen un uso extensivo del módulo de simulación de amplificador Amp Designer y de los módulos de efectos Pedalboard, así como de otros efectos que se utilizan normalmente con guitarras.

Es posible asignar patches de guitarra con controles de pantalla de estilo pedalera a un conmutador de pie para desactivar distintos efectos en el canal. Algunos patches también le permiten alternar canales con distintos efectos utilizando un pedal de expresión.

Al tocar guitarras y otros instrumentos de baja impedancia, asegúrese de que estén conectados a una entrada de audio que coincida con la impedancia del instrumento. Conectar una guitarra a una entrada de audio de nivel de línea estándar puede dar lugar a un nivel de volumen inferior al deseado para la salida de la guitarra.

También puede utilizar MainStage con voces o sonidos capturados con un micrófono, utilizando una interfaz de audio conectada al ordenador y eligiendo el canal de entrada de audio en los canales de audio de los patches.

En el caso de los patches de guitarra que utilizan varios canales, es posible controlar el volumen global del patch utilizando un pedal. El siguiente procedimiento le permitirá ajustar el volumen global del patch (es decir, de todos los canales) de modo que la reproducción se inicie con el nivel de volumen ajustado pero pueda controlar los cambios de volumen sucesivos utilizando el pedal.

Uso del afinador

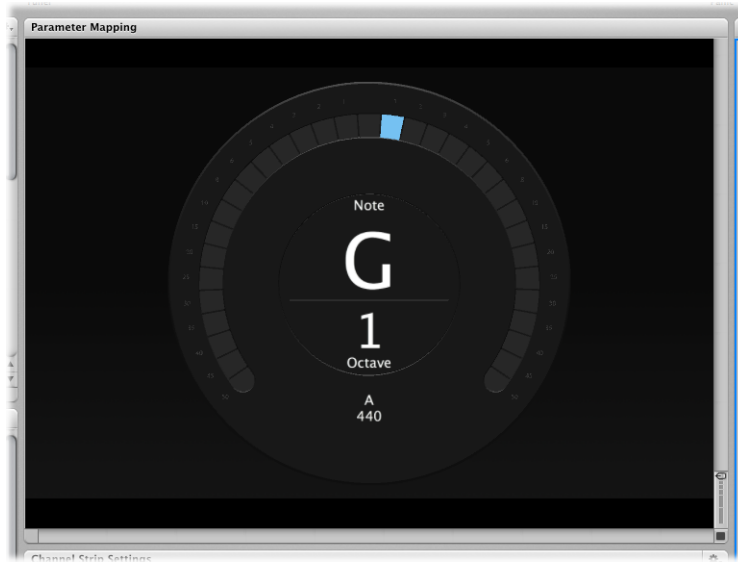
MainStage incluye un afinador que puede utilizar para afinar guitarras y otros instrumentos tocados a través de un canal de audio. El afinador muestra el tono en una escala circular, con el nombre de nota y la octava en el centro de la escala. Al tocar una sola nota en el instrumento, el tono se muestra en relación con el tono correcto para la nota mostrada.

Puede utilizar el afinador en un instrumento conectado al primer canal de audio de un patch. Los canales que pueden utilizar el afinador se indican mediante un icono de diapasón situado junto a la parte superior del canal.

Para afinar un instrumento con el afinador

- 1 Seleccione el canal de audio con el que desee utilizar el afinador.
- 2 Haga clic en el icono Afinador en la barra de herramientas (o pulse Comando + T).

El afinador se mostrará en el área de trabajo.



- 3 Toque una sola nota en su instrumento y observe la pantalla del afinador.

Mientras toca, el afinador muestra el nombre de la nota más cercana. Si la nota no está afinada, aparecen barras rojas verticales que indican si la nota es demasiado aguda o demasiado grave. Las barras se muestran a la derecha del nombre de nota si esta es demasiado aguda, y a la izquierda si es demasiado grave.

- 4 Ajuste la clavija de la cuerda que esté afinando.

Cuando la nota está afinada, se muestra una barra azul vertical en el centro, sobre el nombre de la nota.

Asegúrese de tocar solo una nota a la vez durante la afinación. El afinador no es capaz de afinar un acorde o intervalo, o si toca varias notas rápidamente.

Si utiliza el afinador con un patch que contenga varios canales, solo se enviará al afinador el audio del primer canal de audio, aunque haya otros canales en el patch con el mismo origen de entrada. Antes de utilizar el afinador, asegúrese de que el primer canal de audio esté activo y no esté silenciado.

En el área Canales, el canal que enviará el audio al afinador se indica mediante un icono de diapasón en la parte superior del canal.

Si hay otros canales en el patch con el mismo origen de entrada de audio que el primer canal, el sonido de dichos canales seguirá siendo audible (a diferencia de la salida del afinador). Por ejemplo, si utiliza un patch de dos amplificadores de la plantilla de concierto de guitarra de rock, la salida del segundo amplificador será audible mientras afina la guitarra, a menos que silencie su salida (ajustando el control de pantalla “Pedal de expresión” en cero).

Cómo utilizar el módulo Reproducción durante la interpretación

Puede utilizar el módulo Reproducción para reproducir pistas de acompañamiento u otros archivos de audio durante la interpretación, y activar la reproducción o bien cuando seleccione un patch o set, o bien utilizando un botón u otro control de pantalla. Puede controlar otros parámetros de Reproducción a los que haya asignado controles de pantalla, como la realización de un fundido de salida del sonido y la activación de la reproducción en bucle. En el caso de archivos que incluyan información de marcadores, también puede utilizar los marcadores para activar la reproducción de distintas secciones del archivo de audio. Puede iniciar y detener la reproducción de varias instancias del módulo Reproducción utilizando el menú Grupo.

El lugar donde añade una instancia del módulo Reproducción dependerá de cómo desee utilizarla. Si desea reproducir un archivo de audio mientras reproduce un único patch, puede añadir el módulo Reproducción al patch. Si añade un módulo Reproducción en el ámbito de set, puede seleccionar distintos patches en el set y hacer que el archivo de audio siga reproduciéndose. Esto puede resultarle útil, por ejemplo, si el set incluye todos los patches que va a utilizar en una canción, y el módulo Reproducción reproduce un archivo de audio con una pista de acompañamiento para la canción. Si añade un módulo Reproducción en el ámbito de concierto, puede seleccionar distintos patches en el concierto y hacer que el archivo de audio siga reproduciéndose. La posibilidad de utilizar el módulo en cualquier nivel le ofrece una gran libertad creativa con respecto al modo de utilizarlo.

El módulo Reproducción está diseñado para utilizarse de muchas formas distintas. A continuación se indican algunas ideas para utilizar el módulo Reproducción en distintas situaciones. Puede probarlas o utilizarlas como punto de partida para sus propios fines creativos.

Algunas ideas para utilizar el módulo Reproducción

Puede utilizar el módulo Reproducción en canales de instrumentos de software de un patch o en el ámbito de set o de concierto.

- Añada un módulo Reproducción a un patch y utilícelo para reproducir una pista de acompañamiento mientras toca un instrumento en otro canal del patch.

- Añada un módulo Reproducción en el ámbito de set y utilízelo para reproducir una pista de acompañamiento que siga reproduciéndose mientras selecciona y reproduce distintos patches del set.
- Añada un módulo Reproducción en el ámbito de concierto y utilízelo para reproducir una pista de acompañamiento o efecto de sonido mientras selecciona y reproduce distintos patches del concierto.
- Añada varias instancias del módulo Reproducción en el ámbito de set o de concierto y utilízelas para reproducir y remezclar distintas pistas de acompañamiento.

Cómo grabar sus interpretaciones

Puede grabar una interpretación en un archivo de audio. Antes de grabar una interpretación, puede seleccionar el formato del archivo de audio grabado.

Si selecciona AIFF como formato de archivo para la grabación, el tamaño máximo del archivo grabado será de 2 gigabytes. Si selecciona WAVE como formato de archivo, el tamaño de archivo máximo será de 4 gigabytes. Si selecciona CAF como formato de archivo, no habrá ningún límite práctico para el tamaño de archivo. Puede seleccionar el formato de archivo en el panel Audio del panel de preferencias de MainStage, y también puede ajustar la ubicación del archivo grabado y seleccionar qué salidas de audio deben grabarse (si utiliza varios conjuntos de salidas en su concierto). Para obtener información sobre las preferencias de grabación, consulte [Grabación](#).

Puede grabar en el modo de interpretación asignando un control de pantalla a la acción Grabar. También puede asignar un comando de teclado a la acción Grabar y utilizarlo para grabar en el modo de interpretación, pero no en el modo de interpretación en pantalla completa.

Para iniciar la grabación en un archivo de audio

- Mueva el control de pantalla asignado a la acción Grabar (o pulse Opción + R).

Para detener la grabación

- Mueva el control de pantalla asignado a la acción Grabar (o pulse de nuevo Opción + R).

Tras la interpretación

Antes de cerrar el concierto tras la interpretación recuerde que, para todos los controles de pantalla que tengan el parámetro “En los cambios de patch” ajustado en “Restaurar valor guardado”, cualquier cambio que realice en los parámetros de canal o en los parámetros de módulo durante la interpretación se restaurará a su estado previamente guardado si cierra el concierto sin guardarlo. Si guarda el concierto antes de cerrarlo, solo se guardarán los valores nuevos para el patch seleccionado en ese momento, pero no los valores para los demás patches (o sets) del concierto.

Consejos para configuraciones de hardware complejas

Se recomienda encarecidamente que pruebe su concierto minuciosamente, utilizando la misma configuración que tenga intención de usar en una interpretación en directo, antes de la propia interpretación, en la ubicación o recinto donde vaya a tener lugar la misma, si es posible. Esto resulta de vital importancia para las configuraciones de hardware más complejas.

Uso de varios controladores de teclado durante la interpretación

Si tiene intención de utilizar varios controladores de teclado durante la interpretación, puede seleccionar si los controles de pantalla responderán a los mensajes MIDI de todos los controladores o solo de un controlador específico, y si los canales recibirán la entrada de todos los controladores o de un único controlador.

En el modo de layout, los controles de pantalla pueden ajustarse para responder a la entrada MIDI en todos los puertos y canales MIDI o solo en un dispositivo o canal específico. Para que un control de pantalla responda a la entrada MIDI de todos los controladores, seleccione Todos en los menús locales Dispositivo y Canal del Inspector de layouts. Para hacer que un control de pantalla responda a un controlador específico o al mismo canal que el control de pantalla de teclado, seleccione dicho controlador en el menú local Dispositivo.

En el modo de edición, debe ajustar el dispositivo desde el que un canal recibe la entrada MIDI en la sección “Intervalo de teclas” del Inspector de canales. Por omisión, los canales reciben la entrada del primer controlador del layout. Puede ajustar un canal para que reciba la entrada de otro dispositivo en el menú local Entrada.

Uso de una configuración de hardware distinta durante una interpretación

Si utiliza MainStage con una configuración de hardware compleja como, por ejemplo, con varios controladores MIDI o interfaces MIDI, o con varias entradas de audio, obtendrá mejores resultados si utiliza exactamente la misma configuración de hardware que utilizó al crear el concierto.

Si tiene intención de utilizar MainStage con distintos controladores, interfaces u otros dispositivos que los que utilizó para crear el concierto, tendrá que volver a aprenderse las asignaciones de hardware utilizando su configuración de hardware de interpretación. Para facilitar el trabajo en situaciones de este tipo, puede crear dos layouts independientes, uno para la configuración de estudio y otro para la configuración de interpretación, con controles de pantalla correspondientes en cada layout. Antes de la interpretación, importe el layout de interpretación en el concierto. Las asignaciones de hardware para su configuración de interpretación se importarán con el layout, y se mantendrán sus asignaciones.

En este capítulo se proporcionan tablas donde se indican los comandos de teclado por omisión de MainStage y se describe cómo abrir el Editor de comandos para personalizar comandos de teclado.

Este capítulo trata de los temas siguientes:

- Cómo utilizar el Editor de comandos (p. 163)
- Comandos de teclado por omisión de MainStage (p. 164)

Cómo utilizar el Editor de comandos

MainStage incluye un Editor de comandos que le permite visualizar y personalizar comandos de teclado. Puede asignar comandos de teclado a funciones que no tengan un comando de teclado por omisión y cambiar el comando de teclado de otras funciones. También puede crear varios conjuntos de comandos y pasar de unos a otros.

Puede asignar comandos de teclado para personalizar el conjunto de comandos actual. También puede seleccionar un conjunto de comandos distinto, e importar, exportar, duplicar y eliminar conjuntos de comandos en el Editor de comandos.

Para abrir el Editor de comandos

- Seleccione MainStage > Comandos > Personalizar.

Se abrirá el Editor de comandos, donde se mostrarán los comandos de teclado del conjunto de comandos seleccionado.

Para obtener información detallada sobre la forma de trabajar con el Editor de comandos, incluida información sobre la forma de personalizar, exportar e importar conjuntos de comandos, consulte “Uso de los comandos de teclado” en el capítulo “Operaciones básicas” del *Manual del usuario de Logic Pro*.

Comandos de teclado por omisión de MainStage

En las siguientes secciones se muestran todos los comandos de teclado por omisión de MainStage, agrupados por función. Esto puede acelerar significativamente su flujo de trabajo, especialmente cuando cree proyectos grandes o complejos.

Conciertos y layouts

Incluye comandos de teclado para crear, abrir y guardar conciertos, y para exportar e importar layouts.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + N	Nuevo concierto
Comando + O	Abrir concierto
Comando + W	Cerrar concierto, o cerrar la ventana de módulo activa
Comando + S	Guardar concierto
Comando + Mayúsculas + S	Guardar concierto como
Comando + Control + O	Importar layout
Comando + Mayúsculas + Control + S	Exportar layout

Patches y sets (modo de edición)

Incluye comandos de teclado para añadir, seleccionar, exportar e importar patches y sets.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + Opción + N	Añadir un patch nuevo
Comando + Opción + S	Añadir un set nuevo
Comando + I	Importar patches o sets
Comando + E	Exportar patch, exportar set o exportar como set (en función de la selección)
Comando + Flecha arriba	Seleccionar el patch anterior
Comando + Flecha abajo	Seleccionar el patch siguiente
Comando + Flecha izquierda	Seleccionar el primer patch del set anterior
Comando + Flecha derecha	Seleccionar el primer patch del set siguiente
Comando + Mayúsculas + Opción + S	Crear un nuevo set a partir de patches seleccionados
Comando + Mayúsculas + Opción + R	Restaurar el número de cambio de programa

Edición

Incluye comandos de teclado para cortar, copiar, pegar y otras funciones de edición comunes.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + Z	Deshacer el último comando
Comando + Mayúsculas + Z	Rehacer el último comando deshecho
Comando + X	Cortar
Comando + C	Copiar
Comando + V	Pegar
Comando + D	Duplicar
Comando + A	Seleccionar todo

Acciones

Incluye comandos de teclado para algunas acciones de MainStage.

Comando de teclado por omisión	Función
Control + P	Panic
Control + T	Tap Tempo
Control + M	Silenciador maestro
Control + R	Activar/desactivar grabación
Barra espaciadora	Alternar Reproducir/Detener

Asignación de parámetros (modo de edición)

Incluye comandos para aprender asignaciones y localizar asignaciones en el navegador de asignación de parámetros.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + L	Asignar el parámetro seleccionado (activar la asignación)
Comando + F	Buscar en el navegador de asignación de parámetros
Comando + G	Buscar de nuevo

Canales (modo de edición)

Incluye comandos para añadir canales.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + Opción + A	Añadir canal de audio

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + Opción + I	Añadir canal de instrumento de software
Comando + Opción + F	Mostrar/ocultar canales de flujo de señal

Controles de pantalla (modo de layout)

Incluye comandos de teclado para aprender asignaciones de controladores, y para agrupar y desagrupar controles de pantalla.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + L	Aprender asignación de controlador (activar el proceso de aprendizaje)
Comando + Opción + G	Agrupar controles de pantalla
Comando + Mayúsculas + Opción + G	Desagrupar controles de pantalla
Comando + Opción + H	Seleccionar el siguiente control de pantalla, seleccionar la opción "Añadir etiqueta de hardware" y seleccionar el campo de texto "Añadir etiqueta de hardware" para introducir texto

Interpretación en pantalla completa

Incluye comandos de teclado para seleccionar patches y sets, enviar mensajes de pánico MIDI, activar/desactivar silencio en el audio y salir del modo de interpretación en pantalla completa.

Comando de teclado por omisión	Función
Flecha arriba	Seleccionar el patch anterior
Flecha abajo	Seleccionar el patch siguiente
Flecha izquierda	Seleccionar el primer patch del set anterior
Flecha derecha	Seleccionar el primer patch del set siguiente
P	Enviar mensaje de pánico MIDI
M	Activar/desactivar silencio en todo el audio
Esc	Salir de "Interpretación en pantalla completa"

Ventana y visualización

Incluye comandos de teclado para cambiar de un modo a otro y para mostrar inspectores y otras áreas de la interfaz.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + 1	Modo de layout

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + 2	Modo de edición
Comando + 3	Interpretación en ventana
Comando + 4	Interpretación en pantalla completa
Comando + 5	Mostrar/ocultar inspectores
Comando + 6	Mostrar/ocultar el área Canales
Comando + T	Mostrar/ocultar el afinador
Comando + M	Minimizar la ventana de MainStage
Comando + coma (,)	Abrir el panel de preferencias de MainStage
V	Mostrar/ocultar la ventana de módulo activa

Ayuda y soporte

Incluye el comando de teclado para abrir el *Manual del usuario de MainStage*.

Comando de teclado por omisión	Función
Comando + signo de interrogación (?)	<i>Manual del usuario de MainStage</i>

El módulo Reproducción es un reproductor de archivos de audio que puede utilizar para reproducir pistas de acompañamiento, temas de canciones y otros archivos de audio. El módulo Reproducción admite archivos de audio mono o estéreo sin comprimir en los formatos AIFF, WAV y CAF, con una profundidad de 16 o 24 bits. Es posible realizar un bounce de un solo tema de un proyecto de Logic Pro o de un conjunto de temas de pistas individuales.

Puede utilizar el módulo Reproducción para saltar a secciones de canciones y repetirlas. Si asigna varias instancias a grupos, cada sección de canción puede incluir varios temas, lo que amplía las posibilidades de remezclar en directo su material. Estas y otras funciones convierten al módulo Reproducción en una herramienta creativa potente y flexible, tanto en el estudio como en interpretaciones en directo.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Nociones básicas sobre la interfaz de Reproducción (p. 170)
- Uso del área de visualización de ondas de Reproducción (p. 171)
- Uso de los botones de transporte y función de Reproducción (p. 172)
- Cómo utilizar el área de visualización de información de Reproducción (p. 174)
- Uso de los parámetros Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” de Reproducción (p. 175)
- Uso de las funciones de grupo de Reproducción (p. 176)
- Uso del menú acción y el campo Archivo de Reproducción (p. 177)
- Uso del menú de función rápida de Reproducción (p. 178)

Nociones básicas sobre la interfaz de Reproducción

La interfaz de Reproducción se parece a un reproductor de cintas de hardware. En esta sección se familiarizará con varias áreas de la ventana de módulo de Reproducción.



- **Área de visualización de ondas:** el área de visualización de ondas muestra la onda del archivo de audio actualmente cargado, la posición actual del cursor de reproducción y la regla. Consulte [Uso del área de visualización de ondas de Reproducción](#).
- **Botones de transporte y función:** los botones de transporte y función se muestran a cada lado del área de visualización de información, en la barra de color plateado situada bajo el área de visualización de ondas. Consulte [Uso de los botones de transporte y función de Reproducción](#).
- **Área de visualización de información:** en el área de visualización de información se muestra la posición actual del cursor de reproducción y la duración, el medidor, el tempo, el tiempo de fundido y la tonalidad del archivo de audio. Consulte [Cómo utilizar el área de visualización de información de Reproducción](#).
- **Menús locales Sincronizar, "Ajustar a", "Reproducir desde" y Grupo:** la barra situada a lo largo de la parte inferior de la ventana de Reproducción incluye controles que puede utilizar para ajustar el comportamiento de reproducción: los menús locales Sincronizar, "Ajustar a", "Reproducir desde" y Grupo. Consulte [Uso de los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde" de Reproducción](#). El menú local Grupo ajusta la pertenencia a grupos de cada instancia de Reproducción. Consulte [Uso de las funciones de grupo de Reproducción](#).
- **Menú Acción y campo Archivo:** el menú Acción (con el icono de engranaje) incluye opciones para añadir un archivo de audio, seleccionar el modo Flex y otra serie de funciones. Consulte [Uso del menú acción y el campo Archivo de Reproducción](#). El campo Archivo muestra el nombre del archivo de audio actualmente cargado.

- *Menú de función rápida:* puede añadir, editar y eliminar marcadores utilizando el menú de función rápida (no se muestra), al que puede acceder haciendo clic con la tecla Control pulsada (o haciendo clic con el botón derecho del ratón) en el área de visualización de ondas. Consulte [Uso del menú de función rápida de Reproducción](#).

Uso del área de visualización de ondas de Reproducción

El área de visualización de ondas muestra la onda del archivo de audio actualmente cargado. La línea vertical del centro del área de visualización indica la posición actual de reproducción a medida que la onda se desplaza de derecha a izquierda. Sobre la onda, la regla de tiempo muestra el tiempo en horas, minutos y segundos (cuando el modo de sincronización está desactivado) o en compases y tiempos (cuando la sincronización está activada). Si el archivo de audio incluye información de marcadores, los nombres y las posiciones de los marcadores se muestran bajo la regla de tiempo.



Puede arrastrar la onda horizontalmente para desplazarse a una posición distinta mientras Reproducción está detenido. Reproducción se iniciará en la nueva posición si el parámetro "Reproducir desde" está ajustado en "Posición actual".

Nota: Los parámetros "Ajustar a" y "Reproducir desde" pueden afectar al comportamiento de reproducción. Consulte [Uso de los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde"](#) de Reproducción.

Si hay marcadores presentes, se indican en la barra de marcadores, bajo la regla. Puede cargar archivos de audio que contenga marcadores, o añadir marcadores al archivo de audio cargado utilizando el comando "Añadir marcador" del menú de función rápida. Para obtener información sobre la forma de añadir, renombrar y eliminar marcadores, consulte [Uso del menú de función rápida de Reproducción](#).

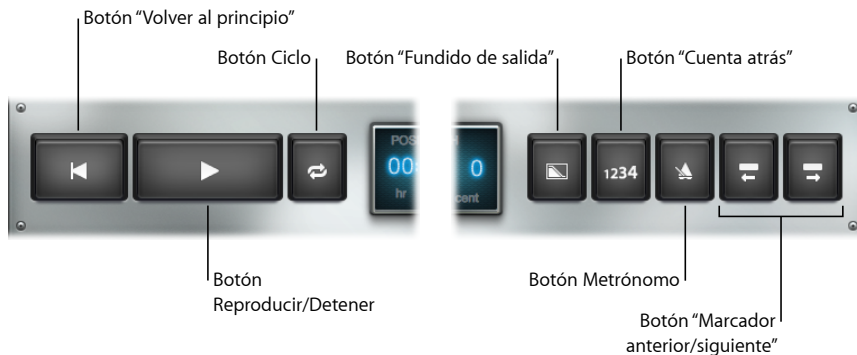
Para desplazarse a distintos marcadores con la barra de marcadores

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en un marcador en la barra de marcadores para moverlo a la posición actual del cursor de reproducción (en el centro del área de visualización de ondas). Reproducción se iniciará desde esta posición si se encuentra en modo de reproducción.
- Haga clic a la *izquierda* de un marcador para mover el marcador anterior al indicador de posición actual centrado. Los sucesivos clics moverán los marcadores anteriores al indicador de posición actual. Reproducción se iniciará desde esta posición si se encuentra en modo de reproducción.

Uso de los botones de transporte y función de Reproducción

En esta sección se describen los botones que se utilizan para realizar operaciones de reproducción, fundido, cuenta atrás, clic y navegación por marcadores.



- **Botón "Volver al principio":** se desplaza al principio del material de audio, pero no inicia la reproducción. No obstante, si Reproducción se encuentra en modo de reproducción, la reproducción continuará desde el inicio del archivo de audio.
- **Botón Reproducir/Detener:** inicia o detiene la reproducción. Los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde" afectan a la posición de inicio de reproducción. Consulte Uso de los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde" de Reproducción.
- **Botón Ciclo:** activa la reproducción en ciclo entre el marcador actual y el siguiente marcador. Se realiza un fundido automático del audio en los puntos con marcadores para minimizar los clics. Si el archivo no incluye marcadores, se activa la reproducción en ciclo de todo el archivo.
- **Botón "Fundido de salida":** disminuye gradualmente el nivel de volumen para silenciar el audio durante el número de segundos especificado en el parámetro "Tiempo de fundido". El botón "Fundido de salida" se vuelve de color azul hasta que se completa el fundido de salida y se detiene la reproducción.

Es posible detener un fundido de salida activo haciendo clic en el botón "Fundido de salida" una segunda vez. De esta forma, la reproducción de audio se restaurará gradualmente hasta el volumen máximo durante la misma cantidad de tiempo que la transcurrida para el fundido de salida.

- *Botón "Cuenta atrás"*: permite realizar una cuenta atrás de un compás, utilizando el metrónomo de MainStage. La cuenta atrás siempre utiliza el tempo y el medidor del concierto, independientemente del modo de sincronización.
- *Botón Metrónomo*: activa o desactiva el metrónomo de MainStage. El metrónomo siempre utiliza el tempo y el medidor del concierto, independientemente del modo de sincronización.
- *Botón "Ir a marcador anterior"*: en el modo de reproducción, se desplaza inmediatamente al marcador anterior (situado a la izquierda de la posición actual del cursor de reproducción), en caso de que el material de audio incluya marcadores. Reproducción continúa desde esta posición. Si el archivo de audio no incluye marcadores, se desplaza hacia atrás 8 compases (si está activada la sincronización) o 20 segundos (si está desactivada la sincronización). Reproducción continúa desde esta nueva posición.

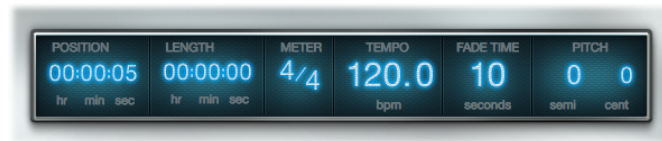
Si Reproducción se ha detenido, se desplaza hasta el marcador anterior o hasta el principio del archivo de audio si la posición actual del cursor de reproducción precede al primer marcador. Si el archivo no incluye marcadores, se desplaza 8 compases (si está activada la sincronización) o 20 segundos (si está desactivada la sincronización). Pulse Reproducir para iniciar la reproducción desde esta posición.

- *Botón "Ir a marcador siguiente"*: en el modo de reproducción, se desplaza inmediatamente al marcador siguiente (situado a la derecha de la posición actual del cursor de reproducción), en caso de que el archivo de audio incluya marcadores. Reproducción continúa desde esta posición. Si el archivo de audio no incluye marcadores, se desplaza hacia delante 8 compases (si está activada la sincronización) o 20 segundos (si está desactivada la sincronización). Reproducción continúa desde esta nueva posición.

Si Reproducción se ha detenido, se desplaza hasta el marcador siguiente o hasta el final del archivo de audio si la posición actual del cursor de reproducción está después del último marcador. Si el archivo no incluye marcadores, hace que la reproducción retroceda 8 compases (si está activada la sincronización) o 20 segundos (si está desactivada la sincronización). Pulse Reproducir para iniciar la reproducción desde esta nueva posición.

Cómo utilizar el área de visualización de información de Reproducción

El área de visualización de información muestra información sobre varios aspectos clave de su material de audio, y le permite editar algunos de los valores mostrados.



- *Campo Posición:* muestra la posición actual en horas, minutos y segundos (cuando la sincronización está desactivada), o en compases y tiempos (cuando la sincronización está activada).
- *Campo Longitud:* muestra la longitud total del archivo de audio cargado en horas, minutos y segundos (cuando la sincronización está desactivada), o en compases y tiempos (cuando la sincronización está activada).
- *Campo Medidor:* cuando la sincronización está activada, le permite definir el medidor (compás) del archivo de audio. Los valores de compás y tiempo pueden modificarse de forma independiente. Al editar el campo Medidor, cambia el área de visualización de la regla, y puede cambiar el área de visualización del campo Longitud, pero no afecta a la reproducción de audio.
- *Campo Tempo:* muestra el tempo del concierto de MainStage en tiempos por minuto cuando la sincronización está activada. La reproducción solo sigue un único tempo constante. El campo Tempo estará desactivado cuando la sincronización esté desactivada.

Nota: Como las instancias de Reproducción utilizan el tempo del concierto cuando la sincronización está activada, puede utilizar archivos de audio grabados con distintos tempos y hacer que todos ellos se reproduzcan con el mismo tempo (el tempo del concierto).

- *Campo "Tiempo de fundido":* ajusta el tiempo del fundido de salida en segundos. Arrastre el ratón verticalmente para ajustar este valor. Haga clic en el botón Fundido para iniciar o detener un fundido de salida.
- *Campos de afinación:* transportan la reproducción de audio cuando la sincronización está activada. Arrastre el ratón verticalmente en el campo Semi o Cent para transportar el archivo de audio en semitonos o centésimas (1/100 de un semitono). Los campos de afinación estarán desactivados cuando la sincronización esté desactivada.

Uso de los parámetros Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” de Reproducción

Los menús locales Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” controlan varios aspectos de la reproducción y sincronización del archivo de audio.

- *Menú local Sincronizar*: controla si la reproducción está sincronizada con el tempo del concierto. Cuando la sincronización está desactivada, el archivo de audio se reproduce con su tempo grabado. Cuando la sincronización está activada, el archivo se reproduce con el tempo actual del concierto.

Nota: Únicamente los archivos que incluyan información de tempo se reproducirán con el tempo del concierto de MainStage cuando la sincronización esté activada. Si el archivo no incluye ninguna información de tempo, el parámetro Sincronizar se desactivará.

- *Menú local “Ajustar a”*: define el valor al que deben ajustarse las funciones de transporte, incluidas las funciones Reproducir, “Volver al principio”, “Marcador anterior” y “Marcador siguiente”. La función de transporte activa se retrasa hasta que se alcanza el siguiente compás, tiempo o marcador, en función del ajuste actual de “Ajustar a”. El ajuste de “Ajustar a” siempre refleja el tempo y el compás del concierto, independientemente del ajuste de Sincronizar.
 - *Desactivado*: las funciones de transporte se ejecutan de forma inmediata, sin ninguna demora.
 - *Tiempo*: las funciones de transporte se ejecutan al principio del siguiente tiempo.
 - *Compás*: las funciones de transporte se ejecutan al principio del siguiente compás.
 - *Esperar a marcador*: las funciones de transporte se ejecutan cuando se alcanza el siguiente marcador.
- *Menú local “Reproducir desde”*: determina la posición desde la que se inicia la reproducción.
 - *Posición actual*: la reproducción se inicia desde la posición actual del cursor de reproducción en el archivo de audio. Esto puede resultar especialmente útil para configurar instancias de Reproducción en el modo de edición.
 - *Inicio*: la reproducción se inicia desde el principio del archivo de audio.
 - *Marcador actual*: la reproducción se inicia desde el principio del marcador actual (el marcador situado a la izquierda del marcador actual) en el archivo de audio.
 - *Posición relativa*: la reproducción se sincroniza con el reloj de MainStage, de modo que la detención y el inicio de la reproducción se ajustan a la posición del reloj de MainStage. El uso de la posición relativa es similar al uso de un botón Silenciar.

Uso de las funciones de grupo de Reproducción

Si dispone de varias instancias del módulo Reproducción en un concierto, puede utilizar grupos para controlar qué instancias deben reproducirse juntas y qué instancias deben funcionar de forma independiente. Cualquier instancia de Reproducción puede asignarse a uno de los 26 grupos (A-Z), o no pertenecer a ninguno. El funcionamiento vinculado de varias instancias puede utilizarse con fines de reproducción creativos, como la creación de versiones alternativas de un verso o chorus de una canción.

Solo puede haber un grupo activo al mismo tiempo. Por ejemplo, si dos instancias de Reproducción se encuentran en el grupo A, y cuatro instancias de Reproducción pertenecen al grupo B, la activación de una función de transporte en cualquier miembro del grupo A detendrá la reproducción de todos los miembros del grupo B, y viceversa. No se verán afectadas las instancias que no pertenezcan a ningún grupo.

Todas las instancias de Reproducción que pertenezcan a un grupo cambiarán de estado para las funciones de transporte que se indican a continuación cuando cambien en *cualquier* miembro del grupo:

- Volver al principio
- Reproducir o Detener
- Arrastrar en el área de visualización de ondas
- Ciclo
- Fundido de salida (tiempo y acción)
- Ir a marcador anterior (o siguiente)

Importante: Al editar un parámetro de un miembro de un grupo, el valor del parámetro no se actualizará automáticamente en otros miembros del grupo. Para cambiar el valor del parámetro en todos los miembros del grupo, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras edita el parámetro en cualquier miembro del grupo. Esto se aplica a los parámetros Medidor, “Tiempo de fundido”, Afinación, Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde”. Debe ajustar Sincronizar en el mismo modo para todos los miembros del grupo porque, de lo contrario, escuchará un desvío en la reproducción entre las instancias agrupadas.

Para asignar una instancia de Reproducción a un grupo

- Abra el menú local Grupo, situado en la esquina inferior derecha de la interfaz, y seleccione una letra.

Nota: Al añadir una instancia de Reproducción a un grupo existente, algunos estados de botón pueden ser distintos de los de otros miembros del grupo. Si desea que todos los miembros del grupo se comporten del mismo modo cuando se utilice un botón de transporte en cualquier miembro del grupo, asegúrese de que los estados de todos los botones coincidan con los de otros miembros del grupo *antes* de añadir una instancia de Reproducción a un grupo.

Para eliminar una instancia de Reproducción de todos los grupos

- Seleccione el ítem “–” en el menú local Grupo.

Uso del menú acción y el campo Archivo de Reproducción

El menú Acción se encuentra en la parte superior derecha del área de visualización de ondas, y contiene las siguientes opciones:

- *Abrir archivo*: abre un cuadro de diálogo desde el que puede preescuchar y seleccionar un archivo para cargarlo en el módulo Reproducción.
- *Eliminar archivo*: elimina el archivo actualmente cargado en el módulo Reproducción.
- *Modo Flex*: para archivos de audio que incluyen información de tiempo, puede seleccionar uno de los siguientes modos de alargamiento temporal:
 - El modo *Segmentando* resulta una buena opción de uso general, especialmente para material rítmico, como partes de percusión. Funciona dividiendo el material de audio por los marcadores de transitorios. Cada fragmento se reproduce a su velocidad original.
 - El modo *Rítmico* resulta más adecuado para reproducir material rítmico polifónico, como guitarras rítmicas o partes de teclado.
 - Es recomendable utilizar el modo *Velocidad* cuando el tempo del concierto es el mismo que el tempo grabado del archivo de audio (o muy parecido). Produce un efecto similar a la ralentización o aceleración de una grabadora de cintas, sin las anomalías del alargamiento temporal.
 - El modo *Polifónico* está diseñado para material de audio polifónico complejo y resulta una buena opción para partes de guitarra, piano y coro, o para mezclas completas.
- *Iniciar en cambio de patch*: inicia la reproducción cuando se selecciona el patch (o set) que contiene la instancia de Reproducción.
- *Iniciar con la acción Reproducir*: inicia la reproducción del módulo Reproducción cuando se inicia el reloj de MainStage. “Iniciar con la acción Reproducir” se adapta al ajuste actual de “Reproducir desde”, es decir, espera al siguiente evento especificado en el ajuste “Reproducir desde”.

El campo Archivo, situado a la izquierda del menú Acción, muestra el nombre del archivo de audio actualmente cargado. Puede cargar un archivo de audio de varias formas.

Para cargar un archivo de audio

Realice una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en el campo Archivo para que aparezca un cuadro de diálogo Abrir, desde el que podrá seleccionar el archivo que desee cargar.
- Seleccione “Abrir archivo” en el menú Acción para que aparezca un cuadro de diálogo Abrir, desde el que podrá seleccionar el archivo que desee cargar.

- Arrastre un archivo de audio al campo Archivo.
- Arrastre un archivo de audio al área de visualización de ondas.
- Arrastre un archivo de audio a la ranura de instrumento que contenga el módulo Reproducción.
- Arrastre un archivo de audio entre dos canales. De esta forma, se creará un nuevo canal con el módulo Reproducción insertado. El archivo de audio (arrastrado) se cargará automáticamente en esta nueva instancia de Reproducción. Puede arrastrar varios archivos entre los canales para crear un nuevo canal para cada archivo.

Nota: Utilizando cualquiera de los dos primeros métodos, puede preescuchar los archivos en el cuadro de diálogo antes de añadir uno a la instancia de Reproducción. Para preescuchar el archivo de audio seleccionado en el cuadro de diálogo, haga clic en el botón Reproducir. Haga clic en el botón Detener en el cuadro de diálogo para detener la reproducción.

Uso del menú de función rápida de Reproducción

La ventana de Reproducción incluye un menú de función rápida que le permite añadir, nombrar y eliminar marcadores en el área de visualización de ondas. Para acceder al menú de función rápida, haga clic con la tecla Control pulsada en el área de visualización de ondas. El menú de función rápida incluye los siguientes comandos.

- *Añadir marcador:* añade un marcador en la posición actual del puntero y abre un campo de nombre. Introduzca el nombre y pulse Retorno o haga clic fuera del campo de nombre.
- *Eliminar marcador:* elimina el marcador situado a la *izquierda* de la posición actual.
- *Renombrar marcador:* abre un campo de nombre para el marcador situado más cerca de la posición en la que se ha hecho clic. Introduzca un nuevo nombre y pulse Retorno o haga clic fuera del campo de nombre.
- *Eliminar todos los marcadores:* elimina todos los marcadores.

El módulo Bucle le permite grabar “bucles de cinta” virtuales, reproducirlos repetidamente y superponer nuevas grabaciones mientras las anteriores siguen reproduciéndose. Puede utilizar el módulo Bucle para crear bucles simples, motivos recurrentes o texturas complejas en evolución.

Si utiliza el módulo Bucle como un módulo de inserción en un canal de instrumento, podrá crear interpretaciones en bucle con un solo instrumento, con su voz o con otro material de audio. Si inserta el módulo Bucle en un canal auxiliar y lo utiliza como un efecto de envío, podrá crear bucles con varios instrumentos, interpretaciones vocales y otro material de audio direccionado desde otros canales. Es posible controlar niveles relativos con los potenciómetros de envío de los canales de origen.

El módulo Bucle le permite crear pistas de acompañamiento “sonido sobre sonido” o grooves en su interpretación de MainStage. Por ejemplo, puede utilizar varias instancias como una sección rítmica, y alternar entre una versión reducida y una versión completa de las partes de ritmos. El módulo Bucle es una herramienta creativa potente y flexible tanto para el estudio como para interpretaciones en directo. También es posible exportar interpretaciones en bucle como archivos de audio estándar para utilizarlos en otros módulos, como el módulo Reproducción.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Nociones básicas sobre la interfaz de Bucle (p. 180)
- Cómo utilizar el área de visualización de ondas de Bucle (p. 181)
- Cómo utilizar los controles de transporte y función de Bucle (p. 181)
- Cómo utilizar el área de visualización de información de Bucle (p. 183)
- Cómo utilizar los parámetros Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” de Bucle (p. 184)
- Uso de las funciones de grupo de Bucle (p. 184)
- Cómo utilizar el menú Acción de Bucle (p. 186)
- Cómo añadir Bucle a un canal (p. 186)

Nociones básicas sobre la interfaz de Bucle

La interfaz de Bucle se asemeja a un dispositivo de bucle de cinta de hardware. En esta sección se familiarizará con varias áreas de la interfaz de Bucle.



- **Área de visualización de ondas:** en el área de visualización de ondas se muestra la onda del material de audio grabado, la posición del cursor de reproducción y la regla. Consulte [Cómo utilizar el área de visualización de ondas de Bucle](#).
- **Controles de transporte y función:** los botones de transporte y función se encuentran a izquierda y derecha del área de visualización de información, en la barra de color plateado que se extiende a lo largo de la ventana de módulo. Consulte [Cómo utilizar los controles de transporte y función de Bucle](#).
- **Área de visualización de información:** en el área de visualización de información se muestran detalles sobre la posición actual del cursor de reproducción y sobre la duración, el medidor, el tempo y el tiempo de fundido de la grabación. Consulte [Cómo utilizar el área de visualización de información de Bucle](#).
- **Menús locales Sincronizar, "Ajustar a", "Reproducir desde" y Grupo:** la barra de color negro que se extiende a lo largo de la parte inferior incluye los menús locales Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde". Estos menús se utilizan para ajustar el comportamiento de reproducción y grabación. Consulte [Cómo utilizar los parámetros Sincronizar, "Ajustar a" y "Reproducir desde" de Bucle](#). El menú local Grupo ajusta la pertenencia a grupos de cada instancia de Reproducción. Consulte [Uso de las funciones de grupo de Bucle](#).
- **Menú Acción:** para acceder al menú Acción, haga clic en el botón con el icono de engranaje de la parte superior derecha de la interfaz. Este menú proporciona comandos de importación y exportación, de monitorización y otros comandos. Consulte [Cómo utilizar el menú Acción de Bucle](#).

Cómo utilizar el área de visualización de ondas de Bucle

El área de visualización de ondas muestra la onda del material de audio grabado. El área de visualización de ondas se actualiza en tiempo real, mientras el usuario graba nuevo material. La línea vertical del centro del área de visualización es el *cursor de reproducción*, que muestra la posición actual de reproducción o grabación a medida que la onda se desplaza de derecha a izquierda. La regla se encuentra sobre la onda, y muestra los compases y los tiempos (tiempo musical).



Cómo utilizar los controles de transporte y función de Bucle

En esta sección se describen los controles que se utilizan para realizar operaciones de grabación, reproducción, fundido, cuenta atrás, metrónomo y deshacer.



- *Botón Grabar*: inicia o detiene la grabación. Haga clic en el botón Grabar una vez para iniciar la grabación en el *bucle de cinta* (un bucle de cinta virtual, no uno real). Haga clic una segunda vez para ajustar la duración e iniciar la sobreimpresión. Durante la sobreimpresión, vuelve a reproducirse la primera toma grabada mientras se graban las siguientes tomas. Los clics sucesivos activan o desactivan la grabación, mientras el bucle de cinta sigue reproduciéndose.

- *Botón Reproducir/Detener*: inicia la reproducción en la posición ajustada por los parámetros “Reproducir desde” y “Ajustar a”. Si Bucle se está reproduciendo o grabando, se detendrá inmediatamente (sin esperar a que se alcance el valor de “Ajustar a”). Si el bucle se está grabando y no tiene una duración establecida, ajusta la duración y sigue reproduciéndose sin superposición. Consulte *Cómo utilizar los parámetros Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” de Bucle*.
- *Botón Revertir*: revierte el contenido del bucle de cinta, de modo que el sonido se reproduzca a la inversa. Podrá activar Revertir cuando Bucle se esté reproduciendo o cuando esté detenido.
- *Botón “Fundido de salida”*: disminuye gradualmente el nivel de volumen del bucle de cinta a lo largo del tiempo especificado en el campo “Tiempo de fundido”. El botón “Fundido de salida” permanece resaltado hasta que finaliza el fundido de salida y se detiene la reproducción.

El fundido de salida solamente afecta al material previamente grabado. Puede iniciar la grabación durante un fundido de salida, y el nuevo material se grabará y reproducirá en el nivel máximo. Al grabar nuevo material durante un fundido de salida, Bucle no se detiene cuando finaliza el fundido de salida, sino que sigue reproduciendo el material recién grabado.

Si se ha definido la duración del bucle de cinta, al pulsar el botón “Fundido de salida” (o activar el control de pantalla que tiene asignado) cuando Bucle se está reproduciendo, el buffer se borra, pero no se restablece la duración del bucle. Al pulsar el botón “Fundido de salida” con Bucle detenido, el buffer se borra. Si no se había definido la duración del bucle cuando se inició la reproducción de Bucle, también se restablece la duración del bucle.

- *Botón “Cuenta atrás”*: permite realizar una cuenta atrás de un compás, utilizando el compás del concierto.
- *Botón Metrónomo*: activa o desactiva el metrónomo de MainStage.
- *Botón Deshacer*: si se pulsa este botón durante la reproducción o cuando se detiene la reproducción, se elimina del bucle de cinta la toma grabada más recientemente. Si se pulsa durante el primer tiempo de una nueva toma, se elimina la toma previamente grabada.

Cómo utilizar el área de visualización de información de Bucle

El área de visualización de información muestra información sobre varios aspectos clave del material de audio del bucle de cinta, y le permite editar algunos de los valores mostrados.



- *Campo Posición:* indica la posición actual del cursor de reproducción.
- *Campo Longitud:* muestra la duración del bucle.

Si la opción Sincronizar está ajustada en Desactivado, Bucle analizará la primera toma y determinará el tempo y la duración utilizando el tempo del concierto como punto de partida. Una vez ajustada la duración, no podrá modificarse (hasta que se borre el bucle de cinta).

Si la opción Sincronizar está ajustada en Activado, podrá ajustar la duración (en el área de visualización de información, o utilizando un control de pantalla) antes de grabar la primera toma. Si no ajusta la duración, Bucle analizará la primera toma y ajustará la duración utilizando el tempo del concierto, redondeándolo hasta el siguiente compás completo.
- *Dial de posición:* muestra la posición actual del cursor de reproducción en el contexto de la duración total del bucle.
- *Campo Medidor:* muestra el medidor (compás) del material de audio. Los valores de compás y tempo pueden modificarse de forma independiente, lo que altera el área de visualización de la regla y puede alterar el área de visualización del campo Duración, pero no afecta a la reproducción de audio. No podrá modificarse una vez ajustada la duración sin antes borrar el bucle de cinta.
- *Campo Tempo:* muestra el tempo en tiempos por minuto. El tempo se “bloqueará” tras la primera grabación y no podrá modificarse.
- *Campo “Tiempo de fundido”:* indica el tiempo del fundido de salida en segundos. Arrastre el ratón verticalmente para ajustar este valor. Consulte [Cómo utilizar los controles de transporte y función de Bucle](#).

Cómo utilizar los parámetros Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” de Bucle

Los menús locales Sincronizar, “Ajustar a” y “Reproducir desde” de la barra de la parte inferior de la interfaz controlan varios aspectos de la reproducción y sincronización del material de audio.

- *Menú local Sincronizar*: activa o desactiva la sincronización con el tempo y el reloj de MainStage.
- *Menú local “Ajustar a”*: determina cómo debe iniciarse Bucle, en modo de reproducción o grabación, cuando se detiene. También cuantiza la duración del bucle de cinta “sobre la marcha” deteniendo la primera toma.
 - *Desactivado*: bucle se inicia inmediatamente, sin ninguna demora.
 - *Tiempo*: bucle se inicia o se detiene al principio del siguiente tiempo.
 - *Compás*: bucle se inicia o se detiene al principio del siguiente compás.
 - *Bucle*: bucle espera la cantidad de tiempo definida en el parámetro Duración.
- *Menú local “Reproducir desde”*: determina la posición inicial de reproducción del material de audio.
 - *Inicio de bucle*: la reproducción se inicia desde el principio del material de audio.
 - *Posición relativa*: al detener e iniciar la instancia de Bucle, la reproducción continúa como si el módulo se hubiese estado reproduciendo continuamente, sin interrupciones. Resulta útil cuando varias instancias de Bucle se reproducen juntas, o cuando se utilizan instancias de Bucle con instancias de Reproducción o Ultrabeat, lo que le permite “silenciar” y “activar el sonido” de las instancias de forma efectiva al mismo tiempo que se mantienen sincronizadas entre sí.

Uso de las funciones de grupo de Bucle

Si dispone de varias instancias del módulo Bucle en un concierto, puede utilizar grupos para controlar qué instancias deben grabarse y reproducirse juntas, y qué instancias deben funcionar de forma independiente. Cualquier instancia de Bucle puede asignarse a uno de los 26 grupos (A-Z) o no pertenecer a ninguno. El funcionamiento vinculado de varias instancias puede utilizarse con fines creativos, como la creación de versiones alternativas de una estrofa o estribillo de una canción.

Las instancias de Bucle y Reproducción comparten las mismas funciones de grupo. Si tiene instancias de Reproducción asignadas a un grupo, estas responderán a cualquier función de grupo (excepto Grabar), al igual que cualquier instancia de Bucle asignada al mismo grupo.

Solo puede haber un grupo activo al mismo tiempo. Por ejemplo, si dos instancias de Bucle se encuentran en el grupo A y cuatro instancias de Bucle pertenecen al grupo B, la activación de una función de transporte en cualquier miembro del grupo A detendrá todos los miembros del grupo B, y viceversa. No se verán afectadas las instancias que no pertenezcan a ningún grupo. De la misma manera, también responderán las instancias de Reproducción del grupo A, mientras que las instancias de Reproducción del grupo B (o cualquier otro grupo) se detendrán.

Todas las instancias de Bucle que pertenezcan a un grupo cambiarán de estado para las funciones de transporte que se indican a continuación cuando cambien en *cualquier* miembro del grupo:

- Grabar
- Reproducir o Detener
- Volver al principio
- Arrastrar en el área de visualización de ondas
- Fundido de salida (tiempo y acción)
- Cuenta atrás
- Metrónomo
- Deshacer
- Revertir

Importante: Al editar un parámetro de un miembro de un grupo, el valor del parámetro no se actualizará automáticamente en otros miembros del grupo. Para cambiar el valor del parámetro en todos los miembros del grupo, mantenga pulsada la tecla Mayúsculas mientras edita el parámetro en cualquier miembro del grupo. Debe ajustar Sincronizar en el mismo modo para todos los miembros del grupo porque, de lo contrario, escuchará un desvío en la reproducción entre las instancias agrupadas.

Para asignar una instancia de Bucle a un grupo

- Abra el menú local Grupo, situado en la esquina inferior derecha de la interfaz, y seleccione una letra.

Nota: Al añadir una instancia de Bucle a un grupo existente, algunos estados de botón pueden ser distintos de los de otros miembros del grupo. Si desea que todos los miembros del grupo se comporten del mismo modo cuando se utilice un botón de transporte en cualquier miembro del grupo, asegúrese de que los estados de todos los botones coincidan con los de otros miembros del grupo *antes* de añadir una instancia de Bucle a un grupo.

Para eliminar una instancia de Bucle de todos los grupos

- Seleccione el ítem “-” en el menú local Grupo.

Cómo utilizar el menú Acción de Bucle

El menú Acción se encuentra en la parte superior derecha del área de visualización de ondas, y contiene las siguientes opciones:

- *Exportar bucle de cinta*: muestra un cuadro de diálogo de exportación, donde puede asignar un nombre y seleccionar una ubicación para guardar el bucle de cinta en un archivo de audio AIFF.
- *Importar bucle de cinta*: muestra un cuadro de diálogo de importación, donde puede seleccionar e importar un bucle de cinta previamente exportado o cualquier archivo de audio corto.
- *Borrar bucle de cinta*: elimina todo el bucle de cinta del módulo Bucle.
- *Monitor*: puede seleccionar uno de los siguientes modos de monitorización para el módulo Bucle: Activado (la monitorización siempre está activada), “Durante la grabación” (la monitorización solamente está activada durante la grabación) y Desactivado (la monitorización está desactivada).

Nota: Algunas configuraciones de direccionamiento del mezclador pueden hacer que no se escuche ningún audio a través de Bucle. Use este comando de menú si se encuentra en esta situación.

- *Cuando se ha seleccionado Patch o Set*: cuando el patch (o set) que contiene el módulo Bucle está seleccionado, puede elegir una de las funciones siguientes: “No hacer nada” (por omisión), Borrar (vacía todo el bucle de cinta), “Iniciar reproducción” (inicia la reproducción del módulo con sus ajustes actuales), “Iniciar grabación” (inicia la grabación de la primera toma con los ajustes actuales del módulo) o “Borrar e iniciar grabación” (borra el bucle de cinta actual e inicia la grabación de la primera toma con los ajustes actuales del módulo).
- *Cuando se inicia el reloj de MainStage*: cuando se inicia el reloj de MainStage, puede elegir una de las funciones siguientes: “No hacer nada” (por omisión), Borrar (vacía todo el bucle de cinta), “Iniciar reproducción” (inicia la reproducción del módulo con sus ajustes actuales), “Iniciar grabación” (inicia la grabación del bucle de cinta con los ajustes actuales del módulo) o “Borrar e iniciar grabación” (borra el bucle de cinta actual e inicia la grabación de un bucle de cinta nuevo con los ajustes actuales del módulo).
- *Ajustar el tempo del concierto tras la primera toma*: si este ítem está seleccionado y la opción Sincronizar está ajustada en Desactivado, al hacer clic en Grabar se inicia la grabación del bucle de cinta, pero no el reloj de MainStage (si está detenido). Al hacer clic en Grabar por segunda vez (o en Reproducir), la grabación se detiene y el bucle de cinta continúa reproduciéndose. MainStage define la duración y el tempo en función de la duración de la toma grabada, e inicia el reloj de MainStage.

Cómo añadir Bucle a un canal

El módulo Bucle es un módulo de inserción. Se puede utilizar en cualquier tipo de canal.

Para añadir una instancia de Bucle a un canal

- 1 Haga clic en una de las ranuras Insertar del canal en el que desee utilizar Bucle.
- 2 Seleccione Retardo en el menú de función rápida, elija Bucle en el submenú y, a continuación, seleccione Estéreo en el segundo submenú.

Puede ajustar una serie de preferencias en la ventana de preferencias de MainStage. La ventana de preferencias incluye pestañas para preferencias generales, de audio, MIDI y de visualización, que se describen a continuación.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Preferencias generales (p. 189)
- Preferencias de audio (p. 191)
- Preferencias MIDI (p. 193)
- Preferencias de visualización (p. 193)

Preferencias generales

Las preferencias generales le permiten ajustar la afinación de los instrumentos de software, ajustar el volumen y la salida del metrónomo, seleccionar qué debe ocurrir al abrir MainStage, restablecer advertencias y ajustar si los controles de pantalla deben resaltarse cuando los valores de sus parámetros cambian.

Afinación

- *Campo y regulador de afinación*: ajusta la afinación de todos los instrumentos de software de MainStage. La afinación se centra alrededor de A440 Hz, en el intervalo de 100 cent.

Metrónomo

- *Menú local Salida*: seleccione la salida de audio (o par de salidas) a la que se direcciona el sonido del metrónomo.
- *Regulador Volumen*: arrastre el regulador para ajustar el volumen relativo del metrónomo.

Arranque

- *Menú local "Acción de arranque"*: seleccione la acción de arranque al abrir MainStage. Las opciones disponibles son:
 - *No hacer nada*: no hace nada. Puede acceder al cuadro de diálogo "Seleccionar plantilla" seleccionando Archivo > Nuevo.

- *Crear concierto a partir de plantilla*: abre el cuadro de diálogo “Seleccionar plantilla”.
- *Abrir el concierto más reciente*: abre el último concierto abierto en el mismo modo en que estaba cuando se cerró.
- *Abrir el concierto más reciente en modo de interpretación*: abre el último concierto abierto en el modo de interpretación.

Advertencias

- *Botón “Restablecer advertencias”*: haga clic en este botón para restablecer el comportamiento de las advertencias para las que haya seleccionado la opción “No volver a mostrar”, de modo que aparezcan en el futuro cuando se produzcan las situaciones pertinentes.

Valores de parámetros

- *Menú local “En los cambios de patch”*: seleccione si los valores de los parámetros deben cambiar o permanecer igual al cambiar de patch. Por omisión, el parámetro “En los cambios de patch” para los controles de pantalla individuales está ajustado en Preferencia, en cuyo caso se ajustan al comportamiento de preferencia. Si este parámetro está ajustado en otro valor para un control de pantalla, el control se ajusta al valor de su ajuste individual. Las opciones disponibles son:
 - Para conservar los cambios en los valores de los parámetros al cambiar de patch, seleccione “Conservar el valor actual”.
 - Para restaurar los valores al último valor guardado, seleccione “Restaurar valor guardado”.
- *Menú local “Responder a movimiento de hardware”*: seleccione cómo deben responder los controles de pantalla cuando mueva los controles de hardware asignados a los mismos. Por omisión, el parámetro “Responder a movimiento de hardware” para los controles de pantalla individuales está ajustado en Preferencia, en cuyo caso se ajustan al comportamiento de preferencia. Si este parámetro está ajustado en otro valor para un control de pantalla, el control se ajusta al valor de su ajuste individual. Las opciones disponibles son:
 - Para que los controles de pantalla cambien instantáneamente a fin de ajustarse al valor de hardware, seleccione Salto.
 - Para que los controles de pantalla cambien cuando el control de hardware coincida con su valor actual, seleccione Captura.
 - Para que los controles de pantalla se muevan con relación al control de hardware, seleccione Relativo.

Guardando automáticamente

- *Menú local “Guardar conciertos modificados”*: seleccione el intervalo de tiempo para el guardado automático de conciertos modificados, o seleccione Nunca para desactivar esta función.

Nota: El guardado automático no funciona en el modo de interpretación por cuestiones de rendimiento. No obstante, el concierto se guarda automáticamente cuando se cambia al modo de interpretación.

Preferencias de audio

Estas preferencias le permiten ajustar la salida de audio y los drivers de entrada, ajustar el tamaño del buffer de E/S, ajustar la frecuencia de muestreo de audio y seleccionar qué nota debe mostrarse como do central.

Audio

- *Menú local "Salida de audio":* seleccione el dispositivo que desee utilizar para escuchar la salida de audio de MainStage.
- *Menú local "Entrada de audio":* seleccione el dispositivo que desee utilizar como origen para la entrada de audio. Seleccione Automático para utilizar el ajuste del sistema para la entrada de audio (excepto cuando el único dispositivo de entrada disponible sea el micrófono integrado, en cuyo caso no se selecciona ningún dispositivo de entrada).
- *Botones de Configuración:* haga clic en el botón "Configuración salida de audio" para abrir la ventana "Configuración audio/MIDI" y configurar la salida de audio. haga clic en el botón "Configuración entrada de audio" para abrir la ventana "Configuración audio/MIDI" y configurar la entrada de audio.
- *Menú local "Frecuencia de muestreo":* seleccione la frecuencia de muestreo para la entrada de audio. Si utiliza una interfaz de audio u otro dispositivo de audio con MainStage, el valor de frecuencia de muestreo debe ajustarse a la frecuencia de muestreo del dispositivo de audio.
- *Menú local "Tamaño búfer de E/S":* seleccione el tamaño del buffer para la entrada y salida de audio en muestras. Cuanto menor es el tamaño del buffer más se reduce la latencia, pero también se requiere más trabajo de la CPU y pueden producirse imperfecciones en la reproducción. Es probable que desee probar distintos ajustes hasta encontrar el ajuste más bajo que no produzca imperfecciones.
- *Opción "Buffer de seguridad de E/S":* cuando se selecciona esta opción, MainStage utiliza un buffer adicional para procesar las secuencias de salida de audio, lo que impide que se produzcan chirridos cuando se utilizan ajustes muy bajos para "Tamaño buffer de E/S". Si al activar esta preferencia no mejoran las cosas en su sistema, desactive esta opción y seleccione un ajuste más elevado para el tamaño de buffer de E/S.

Nota: El uso de la preferencia "Buffer de seguridad de E/S" aumenta la latencia de salida y, por lo tanto, la latencia de ida y vuelta (entrada más salida).

La latencia para el tamaño de buffer actual se muestra bajo la opción "Buffer de seguridad de E/S".

- *Botón “Aplicar cambios”*: haga clic en este botón para aplicar los cambios realizados en los ajustes de entrada, salida, frecuencia de muestreo y tamaño de buffer. Si no hace clic en el botón “Aplicar cambios,” los cambios se aplicarán cuando cierre la ventana Preferencias.
- *Menú local “Comportamiento de conexión en caliente”*: seleccione la acción que debe llevar a cabo MainStage cuando conecte un dispositivo de audio mientras MainStage esté abierto. Las opciones disponibles son:
 - *Avisarme*: muestra una alerta cuando se conecta un dispositivo en caliente. La alerta incluye botones que muestran cómo usar o cómo ignorar el dispositivo.
 - *Usar dispositivo automáticamente*: activa los drivers de audio para permitir el uso inmediato del dispositivo conectado en caliente para la entrada y salida de audio.
 - *No hacer nada*: no activa los drivers de audio.
- *Opción “Mostrar mensaje de sobrecarga del motor de audio”*: cuando se selecciona esta opción, se muestra una alerta si el motor de audio se sobrecarga.

Grabación

- *Menú local Salida*: seleccione la salida de audio que debe grabarse.
- *Campo “Carpeta de grabaciones” y botón Definir*: haga clic en el botón Definir y, a continuación, navegue para seleccionar la ubicación donde deben guardarse las grabaciones. La ruta del archivo de la ubicación seleccionada se mostrará en este campo.
- *Menú local “Formato de archivo”*: seleccione el formato de archivo de las grabaciones de audio. Las opciones disponibles son:
 - AIFF
 - CAF
 - WAVE

Canales de audio

- *Menú local “Silenciar patch anterior”*: seleccione la cantidad de tiempo que deben continuar sonando las colas de notas y efectos sostenidos antes de silenciarse al seleccionar un nuevo patch.

La preferencia “Silenciar patch anterior” se aplica únicamente a los canales de audio e instrumentos externos, pero no a los canales de instrumentos de software.

- *Opción “Desactivar globalmente la protección de retroalimentación”*: al seleccionar esta opción, la protección de retroalimentación se desactiva en todos los conciertos para todos los canales de audio e instrumentos externos. La opción “Protección de retroalimentación” también se quita de la pestaña Atributos en el Inspector de canal.

Preferencias MIDI

Estas preferencias le permiten visualizar el estado actual de las entradas MIDI y seleccionar las notas que aparecen como do central.

MIDI

- *Campo "Estado MIDI" y botón Configuración:* muestra el número de entradas MIDI detectadas.

Mostrar

- *Menú local "Mostrar Do central":* seleccione si el do central debe mostrarse como Do3 o Do4.

Preferencias de visualización

Estas preferencias le permiten seleccionar el tamaño predeterminado de las ventanas de módulos, así como la visualización del área de trabajo en el modo de interpretación.

Ventana de módulo

- *Menú local "Tamaño por omisión":* seleccione si las ventanas de módulos deben mostrarse con su tamaño estándar (100%) o con un tamaño mayor.

Funcionamiento

- *Opción "Interpretación en pantalla completa":* cuando se selecciona esta opción, el modo de interpretación se abre a pantalla completa en vez de en una ventana.

Cómo utilizar las acciones de MainStage

D

Además de asignar controles de pantalla a los parámetros de canal y módulo, puede asignar controles de pantalla a las *acciones* de MainStage. Las acciones le permiten seleccionar patches y sets, silenciar notas MIDI, controlar el afinador y el metrónomo, marcar un nuevo tempo con la función “Tap Tempo”, mostrar información sobre patches, mensajes MIDI y otro tipo de información, así como realizar otras funciones utilizando los controles de pantalla.

La carpeta Acciones, que aparece en el navegador de asignación de parámetros junto con los parámetros disponibles, contiene acciones para una serie de funciones de MainStage. La carpeta Acciones contiene también una subcarpeta AppleScript con scripts útiles. En la siguiente tabla se describe cada acción y el tipo de control de pantalla que debe asignarse a la misma.

Para obtener información sobre cómo asignar controles de pantalla a acciones, consulte *Cómo asignar controles de pantalla a acciones*.

En este apéndice se tratan los siguientes temas:

- Tabla de acciones (p. 195)

Tabla de acciones

Para cada acción de la carpeta Acciones, en la columna Descripción se describe la función de dicha acción, y en la columna Uso se indica para qué controles de pantalla está pensada.

Acción	Descripción	Uso
–10 patches	Selecciona el patch situado 10 patches por encima del patch actual en la lista de patches.	Control de pantalla Botón
Patch anterior	Selecciona el patch situado encima del patch actual en la lista de patches.	Control de pantalla Botón
Patch actual	Muestra el nombre del patch actual y también puede utilizarse para cambiar de patch.	Control de pantalla “Texto del parámetro” (para mostrar); control de pantalla Potenciómetro (para seleccionar)

Acción	Descripción	Uso
Número de patch actual	Muestra el número del patch seleccionado y también puede utilizarse para cambiar de patch.	Control de pantalla "Texto del parámetro" (para mostrar); control de pantalla Potenciómetro (para seleccionar)
Número del programa actual	Muestra el número de cambio de programa del patch seleccionado y puede utilizarse para cambiar a un programa específico.	Control de pantalla "Texto del parámetro" (para mostrar); control de pantalla Botón (para cambiar)
Patch siguiente	Selecciona el patch situado debajo del patch actual en la lista de patches.	Control de pantalla Botón
+10 patches	Selecciona el patch situado 10 patches por debajo del patch actual en la lista de patches.	Control de pantalla Botón
Set anterior	Selecciona el set situado encima del patch actual en la lista de patches.	Control de pantalla Botón
Set actual	Muestra el nombre del set actual.	Control de pantalla "Texto del parámetro"
Set siguiente	Selecciona el set situado debajo del patch actual en la lista de patches.	Control de pantalla Botón
Concierto	Muestra el nombre del concierto.	Control de pantalla "Texto del parámetro"
Afinador	Muestra y oculta el afinador.	Control de pantalla Botón
Afinación maestra	Ajusta la afinación global del concierto, de -100 centésimas a +100 centésimas.	Control de pantalla Potenciómetro o Fader
Silenciador maestro	Silencia o activa todo el audio (activar/desactivar).	Control de pantalla Botón
Tap Tempo	Se utiliza para marcar un nuevo tempo.	Control de pantalla Botón
Metrónomo	Activa o desactiva el metrónomo e inicia el "transporte" (activar/desactivar).	Control de pantalla Botón
Reloj de ritmo MIDI	Muestra los mensajes entrantes del reloj de ritmo MIDI.	Control de pantalla "Texto del parámetro"
Recuento de tiempos	Muestra el recuento actual de compases y tiempos del "transporte" si se está ejecutando.	Control de pantalla Botón

Acción	Descripción	Uso
Visualización MIDI	Muestra los mensajes MIDI entrantes, igual que el visor "Actividad MIDI" de la barra de herramientas.	Control de pantalla Botón
Panic	Silencia todas las notas MIDI y reinicializa el motor de audio.	Control de pantalla Botón
Carga de CPU	Muestra el uso actual de CPU, igual que el visor "Actividad de CPU" de la barra de herramientas.	Control de pantalla "Texto del parámetro"
Grabar	Activa o desactiva la grabación de audio (activar/desactivar).	Control de pantalla Botón
Reproducir/Detener	Inicia o detiene la reproducción en la posición actual de transporte.	Control de pantalla Botón
Reproducir	Inicia la reproducción al principio de la canción o del archivo (compás 1, tiempo 1).	Control de pantalla Botón
Detener	Detiene la reproducción en la posición actual de transporte.	Control de pantalla Botón
Continuar	Reanuda la reproducción en la posición actual de transporte.	Control de pantalla Botón
Restaurar/Comparar patch	Alterna el patch seleccionado entre su estado editado y su último estado guardado (activar/desactivar).	Control de pantalla Botón
Hora actual	Muestra la hora actual en horas, minutos y segundos.	Control de pantalla "Texto del parámetro"

Además de las acciones de la carpeta Acciones, hay otras dos acciones en la carpeta Enviar a todos > Destinos > Acciones.

Acción	Descripción	Uso
Transportar una octava hacia arriba	Transporta el instrumento de software tocado con el teclado una octava hacia arriba.	Control de pantalla Botón
Transportar una octava hacia abajo	Transporta el instrumento de software tocado con el teclado una octava hacia abajo.	Control de pantalla Botón

