



Gituitar Rig 5



Components Reference



La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Native Instruments GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un acuerdo de licencia y no puede ser copiado a otros medios. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio y para ningún propósito sin el permiso escrito previo de Native Instruments GmbH, de aquí en más mencionado como Native Instruments. Todos los productos y nombres de compañías son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Por lo demás, el hecho de que estés leyendo este texto significa que eres el propietario de una versión legal y no de una copia ilegal. Native Instruments GmbH puede seguir creando y desarrollando software de audio innovador sólo gracias a gente honesta y legal como tú. Muchas gracias en nombre de toda la empresa.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 5.0.2 (11/2011)

Un agradecimiento especial par el Beta Test Team, cuya valiosa colaboración no solo estuvo en rastrear errores, sino en hacer de éste un mejor producto.

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. Todos los derechos reservados.

Índice de contenidos

1	Introducción	8
2	Amplificadores	9
2.1	Controles expertos	9
2.2	AC Box	10
2.3	Bass Pro	11
2.4	Citrus	13
2.5	Cool Plex	14
2.6	Gratifier	15
2.7	High White	16
2.8	Hot Plex	17
2.9	Hot Solo+	18
2.10	Jazz Amp	19
2.11	Jump	20
2.12	Lead 800	21
2.13	Plex	22
2.14	Twang Reverb	23
2.15	Tweed Delight	24
2.16	Tweedman	25
2.17	Ultrasonic	26
2.18	Van 51	27
3	Gabinetes	29
3.1	Cabinets & Mics	29
3.2	Control Room	32
3.3	Matched Cabinet	34
3.4	Control Room Pro	35

4	Retardo / Eco	38
4.1	Delay Man	38
4.2	Psychedelay	40
4.3	Quad Delay	42
4.4	Tape Echo	44
4.5	Twin Delay	46
5	Distorsión	48
5.1	Big Fuzz	48
5.2	Cat	49
5.3	Demon Distortion	50
5.4	Distorsión	51
5.5	Fuzz	52
5.6	Gain Booster	53
5.7	Mezone	53
5.8	Skreamer	54
5.9	Sledgehammer	55
5.10	TransAmp	56
5.11	Treble Booster	57
6	Efectos dinámicos	59
6.1	Fast Comp	59
6.2	Limitter	60
6.3	Noise Gate	61
6.4	Noise Reduction	62
6.5	Stomp Compressor	63
6.6	Tube Compressor	64
6.7	Volume Pedal	65
7	Ecuación	67
7.1	Custom EQ	67

7.2	EQ Graphic	68
7.3	EQ Parametric	69
7.4	EQ Shelving	70
8	Filtros	72
8.1	AutoFilter	72
8.2	Cry Wah	73
8.3	Filterbank	74
8.4	Pro-Filter	75
8.5	Real Wah	76
8.6	Talk Wah	77
8.7	Wah-Wah	78
9	Modificadores	80
9.1	Modificadores: concepto básico	80
9.2	Controles expertos	80
9.3	Analog Sequencer	81
9.4	Envelope	82
9.5	Input Level	85
9.6	LFO	87
9.7	Step Sequencer	88
10	Modulación	90
10.1	Electric Lady	90
10.2	Ensemble	91
10.3	Flanger	92
10.4	Phaser Nine	93
10.5	Rotator	94
10.6	Stereo Tune	96
10.7	Stoned Phaser	97
10.8	Tremolo	98

11 Tono	100
11.1 Harmonic Synthesizer	100
11.2 Oktaver	102
11.3 Pitch Pedal	103
11.4 Resochord	104
12 Reverberadores	106
12.1 Iceverb	106
12.2 Little Reflektor	107
12.3 Octaverb	108
12.4 Spring Reverb	110
12.5 Studio Reverb	111
12.6 Vintage Verb	112
13 Efectos especiales	114
13.1 Grain Delay	114
13.2 Ring Modulator	116
14 Herramientas	118
14.1 Container	118
14.2 Crossover	121
14.3 Loop Machine	123
14.4 Master FX	126
14.5 Split	127
Índice temático	130

1 Introducción

Este manual brinda una descripción detallada de cada uno de los componentes de GUITAR RIG 5 y cumple un doble propósito. Por un lado, explica las distintas posibilidades de modulación del sonido que ofrece el programa y por otro, sirve como texto de referencia y consulta de todas las perillas y demás elementos de control presentes en el mismo. En los capítulos siguientes, describiremos todos los amplificadores, efectos y herramientas de GUITAR RIG 5 en el orden en que aparecen en la interfaz del programa.

Para aprender los fundamentos de GUITAR RIG 5, recomendamos empezar primero por la "Guía de iniciación". El "Detalle de la aplicación" le enseñará todos los aspectos acerca del manejo del programa, más un par de consejos prácticos para algunos de sus componentes y una manera efectiva de armar su rack. Todos estos documentos podrán ser hallados en el menú del programa bajo la opción: *Help > Open Manual*.

2 Amplificadores

El punto de partida de toda exploración musical con guitarras y bajos es, después del instrumento propiamente dicho, el amplificador. GUITAR RIG 5 ofrece una variada selección de amplificadores clásicos, modelados meticulosamente y que abarca desde los años cincuenta hasta el presente.

Al igual que en los modelos reales, la mayoría de los controles de un amplificador interactúan unos con otros, por lo que resulta imprescindible experimentar y jugar con distintas variaciones para explorar las distintas variantes musicales que se puedan obtener. Además, se incluyen controles expertos que aumentan la versatilidad de cada amplificador mucho más allá de las posibilidades de su contraparte material. Dado que estos controles son los mismos en la mayoría de los amplificadores, serán descritos en primer término.

2.1 Controles expertos

Haga clic en la pequeña flecha, en el costado derecho del marco de un componente, para abrir el panel experto. Este panel muestra los controles siguientes (controles expertos individuales se describen junto con el amplificador):

- **POWER SUPPLY** ajusta el voltaje del suministro de energía (corriente alterna) del amplificador; los valores posibles son 50 Hz y 60 Hz. En el interior del amplificador virtual, la corriente continua convertida presenta una fluctuación residual que duplica esta frecuencia, lo cual otorga al sonido una sutil modulación.
- **VARIAC** emula el efecto producido al introducir un transformador variable en la línea de CA, para reducir la tensión del suministro eléctrico y obtener así el famoso "sonido marrón"; o para incrementarla y obtener un sonido más vigoroso.
- **SAG** simula lo que ocurre en un amplificador de válvulas cuando, dada una señal muy grande, el suministro de corriente resulta insuficiente durante una fracción de segundo. Al incrementar el valor de **SAG**, añadirá un mayor compresión al amplificador (igual que si se tratara de un rectificador de válvulas). Al disminuir su valor, reducirá la cantidad de compresión (de manera similar a un rectificador de diodos).

- **RESPONSE** cambia la capacidad de almacenamiento de los capacitores del suministro de energía. Girando **RESPONSE** hacia abajo se incrementa la capacidad, para que el voltaje reaccione más lentamente cuando se tocan dinámicos. Al girar hacia arriba, el suministro de energía del amplificador reaccionará más prestamente, lográndose una sensación de mayor laxitud.
- **BIAS** ajusta la polarización de las rejillas de las válvulas virtuales. Esto tiene efecto sobre la distorsión de cruce y determina la "clase" en la que el amplificador está operando. Gire el control en sentido horario para obtener un efecto más pronunciado. En sentido antihorario, se obtiene un efecto más crudo.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente. Esta característica exige mucho al procesador y debería activarse solo cuando fuera necesario.

2.2 AC Box



El AC Box

Acerca de este componente

El AC Box nos retrotrae al sonido que potenció la "Invasión Británica" de música pop. Se fabricaron muchas versiones de este original amplificador, cada una de ellas con un carácter diferente. El modelo aquí seleccionado se destaca por su sonido exclusivo y por incluir el famoso canal "Top Boost". El canal normal cuenta con un recorte de agudos y el canal brillante ofrece controles de agudos y bajos.

Controles

- **NORMAL VOLUMEN** regula el volumen del canal normal. Los controles Treble y Bass no tienen efecto sobre este canal.
- **BRILLIANT VOLUME** ajusta el volumen del canal brillante.
- Ambos canales pueden mezclarse para obtener una mayor variedad de sonidos.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de las frecuencias altas del canal brillante.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de las frecuencias bajas del canal brillante.
- **TONE-CUT** utiliza un filtro pasabajo. Al girar en sentido horario, reducirá los agudos en la salida del canal normal.
- **TREMOLO SPEED** establece la velocidad del trémolo.
- **TREMOLO DEPTH** controla la cantidad de trémolo que se aplica. Baje completamente la perilla para apagar el efecto.

2.3 Bass Pro



El Bass Pro

Acerca de este componente

Este amplificador de bajos proporciona ese sonido rasposo y rezongón que hace destacar los bajos de una mezcla. También presenta un ecualizador gráfico para ajustar el sonido con precisión.

Controles

- **VOLUME** ajusta el volumen maestro del amplificador.
- El control **GAIN** ajusta el volumen del preamplificador. Gire en sentido horario para incrementar la cantidad de distorsión.
- **DRIVE** controla la ganancia de las frecuencias medias afectando, simultáneamente, el carácter del sonido.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de la banda de frecuencias establecidas con el control **MID-FREQ**.
- El control **MID-FREQ** regula la zona central de la banda de frecuencias incrementada o atenuada por el control **MID**. Su rango de ajuste va de los 200 Hz a los 3200 Hz.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- El interruptor **ULTRA HI** incrementa las altas frecuencias por sobre una banda más amplia que la afectada por el control **BRIGHT**. Su efecto será, por lo tanto, más obvio.
- El interruptor **ULTRA LO** atenúa un poco la banda media e incrementa, a la vez, la respuesta de baja frecuencia.
- El interruptor **GRAPH EQ** enciende o apaga el procesador del ecualizador gráfico, al cual se accede sólo en modo experto. Haga clic en el botón de flecha de la esquina superior derecha para abrir el modo experto.
- Al encender el interruptor **BRIGHT**, se acentúan las frecuencias muy altas.
- **GRAPH EQ VOLUME** ajusta el accionar general del ecualizador gráfico. Al mover el deslizador desde el centro hacia arriba, incrementará la ganancia; al moverlo hacia abajo, la disminuirá. Probablemente tenga que disminuir el volumen si incrementa varias bandas de frecuencia.
- Los controles de **GRAPH EQ Band Level** aumentan o recortan la respuesta de nueve bandas específicas: 40 Hz, 90 Hz, 180 Hz, 300 Hz, 500 Hz, 1 kHz, 2 kHz, 4 kHz y 10 kHz. Cuando el deslizador está centrado, no hay ni aumento ni reducción de la banda de frecuencia respectiva. La ganancia de una banda de frecuencias puede incrementarse hasta +12dB o reducirse hasta -12dB.

2.4 Citrus



El Citrus

Acerca de este componente

Si lo que anhela alcanzar es ese sonido británico de los '70, ¡el Citrus es el amplificador ideal! La gama de sus tonos puede ir desde sonidos limpios hasta gruesas distorsiones.

Controles

- La perilla **MASTER** ajusta el volumen maestro del amplificador.
- La perilla **GAIN** controla la ganancia de la sección de preamplificación. Gire en sentido horario para añadir distorsión.
- La perilla **LO CUT** ajusta un filtro pasobajo. Cuanto más baje la perilla, los bajos pasarán en mayor cantidad. Si la gira en sentido horario, recortará los bajos y destacará las frecuencias más altas.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.5 Cool Plex



El Cool Plex

Acerca de este componente

Si todo lo que desea es un cálido y límpido sonido clásico, burbujeante y con un poco de saturación; no busque más. El Cool Plex le pondrá alma a todos sus tonos retro: sonarán transparentes y, sin embargo, con peso y carisma.

Controles

- **Volume I** ajusta la ganancia del preamplificador del canal brillante.
- **Volume II** ajusta la ganancia del preamplificador del canal normal.
- Ambos canales pueden usarse simultáneamente y mezclarse mediante estos dos controles de volumen.
- La perilla **Bass** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **Mid** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **Treble** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **Presence** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.6 Gratifier



El Gratifier

Acerca de este componente

El Gratifier es una emulación de un famoso amplificador multicanal estadounidense. Se le ha añadido un cuarto canal para extender el rango tonal y abarcar así desde sonidos limpios hasta distorsiones extremas. Para pasar de un canal a otro, haga clic en los LED de Clean, Raw, Vintage y Modern.

Controles

- **MASTER** establece el volumen maestro del amplificador. Volúmenes muy altos producen distorsión.
- **GAIN** determina la ganancia del preamplificador. Use este control para obtener el timbre y crunch buscados.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.7 High White



El High White

Acerca de este componente

Si lo que busca es el sonido británico de David Gilmour y Pete Townsend, entonces pasará bastante tiempo jugando con este modelo. Este amplificador presenta una entrada normal y otra brillante, las cuales pueden mezclarse a través de los controles de volumen respectivos.

Controles

- La perilla **MASTER** ajusta el volumen maestro del amplificador.
- La perilla **NORMAL** regula el volumen del canal normal. Tiene un sonido suave y limpio.
- La perilla **BRILLIANCE** regula el volumen del canal brillante. Posee un tono ligeramente más cortante y agresivo.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MIDDLE** ajusta la respuesta de frecuencia media.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.8 Hot Plex



El Hot Plex

Acerca de este componente

A todos nos gusta el sonido del Plex, pero espere a escuchar esta versión condimentada del mismo. Una generosa cantidad de distorsión vigorizará tanto su tonos clásicos que los proyectará al futuro.

Controles

- **Volume I** ajusta la ganancia del preamplificador del canal brillante (Bright Channel).
- **Volume II** ajusta la ganancia del preamplificador del canal cálido.
- Ambos canales pueden usarse simultáneamente y mezclarse mediante estos dos controles de volumen.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.9 Hot Solo+



El Hot Solo+

Acerca de este componente

Un verdadero clásico moderno. El Hot Solo+ utiliza dos canales separados de preamplificación y una gran cantidad de ganancia para lograr un inconfundible sonido de rock contemporáneo.

Controles

- **NORMAL** establece la ganancia de preamplificación del canal de baja ganancia.
- **OVERDRIVE** establece la ganancia de preamplificación del canal de ganancia alta.
- El interruptor entre estos dos controles selecciona el canal **NORMAL** o el canal **OVERDRIVE**. Una luz indica cuando el canal **OVERDRIVE** está encendido.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **MASTER** controla el volumen de salida general.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.
- **DEPTH** controla respuesta de frecuencia de bajos del amplificador.

2.10 Jazz Amp



El Jazz Amp

Acerca de este componente

Basado en un amplificador fabricado por un respetado fabricante de sintetizadores, Jazz Amp produce un tono limpio y cálido. Una parte esencial de su sonido es el efecto "Ensemble", el cual sirve para añadir coro o vibrato. Si desea escuchar el efecto Vibrato/Chorus en estéreo, lo mejor es apagar el efecto integrado del Jazz Amp e insertar el efecto Ensemble (en la categoría de componentes Modulation) después del componente Cabinet.

Controles

- El interruptor **BRIGHT** acentúa las frecuencias altas.
- **VOLUME** ajusta el volumen maestro del amplificador.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- El interruptor **VIB/OFF/CHORUS** activa el vibrato o el coro. En la posición media (Off), el efecto está apagado.
- **RATE** controla la velocidad del efecto Vibrato.
- **DEPHT** controla la intensidad de los efectos Vibrato y Chorus.

2.11 Jump



El Jump

Acerca de este componente

El Jump es como un Lead 800 ya crecido y bien educado. Con una ganancia un poco menor perfecciona, al mismo tiempo, los suaves sonidos vocales que tanto nos gusta escuchar de los amplificadores británicos.

Controles

- **BOOST** aumenta considerablemente la ganancia del preamplificador.
- **MASTER** fija el volumen maestro del amplificador.
- **PRE-AMP** establece la ganancia del preamplificador. Girado en sentido horario añade más distorsión y filiosidad al sonido.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.12 Lead 800



El Lead 800

Acerca de este componente

Este amplificador produce solos suaves e intensos que se destacan vivamente y ofrece, además, mucha flexibilidad. Mientras que el Plex funciona muy bien tanto en ritmos gruesos como en solos de guitarra, el Lead 800 proporciona un sonido más luminoso y definido.

Controles

- **BOOST** aumenta considerablemente la ganancia del preamplificador.
- **MASTER** fija el volumen maestro del amplificador.
- **PRE-AMP** establece la ganancia del preamplificador. Girado en sentido horario añade más distorsión y filiosidad al sonido.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.13 Plex



El Plex

Acerca de este componente

El Plex es un clásico que no necesita introducción, es el sonido de amplificador que ha contribuido a la consecución de muchísimos grandes éxitos.

Controles

- **Volume I** ajusta la ganancia del preamplificador del canal brillante (Bright Channel).
- **Volume II** ajusta la ganancia del preamplificador del canal cálido.
- Ambos canales pueden usarse simultáneamente y mezclarse mediante estos dos controles de volumen.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.14 Twang Reverb



El Twang Reverb

Acerca de

El Twang Reverb replica la riqueza de sonido de los clásicos amplificadores de válvulas de hace los sesenta. Es ideal para ritmos crujientes de guitarra y para sonidos claros llenos de personalidad. Para poner a tope este amplificador, lo mejor es anteponer un componente que amplifique la señal como, por ejemplo, pedal de volumen.

Controles

- **VOLUME** ajusta el volumen maestro del amplificador.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- El interruptor **BRIGHT** acentúa las frecuencias altas.
- **REVERB** añade un efecto de reverberación de resorte.
- El interruptor **REVERB ON** enciende o apaga el efecto.
- **SPEED** controla la velocidad del trémolo (denominado Vibrato en este amplificador).
- **INTENSITY** controla la intensidad con la cual el trémolo modula el sonido; desde un pulso lento hasta un profundo latido.

- **VIBRATO ON** enciende o apaga el efecto de trémolo.

Controles expertos

- **REV TIME** permite ajustar la duración del declive de la reverberación.
- **REV SIZE** cambia las dimensiones de la sala emulada por el reverberado. Si bien, es un control que interactúa con el de REV TIME, dado que una dimensión mayor produce declives más prolongados, tiene que ver más con el carácter del sonido.

2.15 Tweed Delight



El Tweed Delight

Acerca de este componente

¡No hay nada comparable al sonido de un amplificador forrado con tweed! Este amplificador, basado en un legendario amplificador estadounidense, fue diseñado para generar tanto sonidos gruesos y claros como rugidos bluseros, y ¡todo esto con tan solo tres perillas! Ambos canales pueden usarse de manera conjunta para conseguir más potencia en la distorsión.

Controles

- La perilla **VOL BRIGHT** controla la ganancia del canal brillante del amplificador. Produce sonidos distorsionados y cortantes cuando la ganancia es elevada.
- La perilla **VOL NORMAL** controla la ganancia del canal normal. Produce sonidos más suaves que el anterior.

- La perilla **TONE** es el control de tono del amplificador. Girada totalmente hacia abajo, las frecuencias altas resultarán atenuadas, dejando lugar a un sonido cálido pero turbio. Al ir subiendo el control, las frecuencias altas irán dando más realce y definición al sonido.

2.16 Tweedman



El Tweedman

Acerca de este componente

Allá por los años cincuenta, el Tweedman fue diseñado como un amplificador de bajos. Desde entonces, sin embargo, ha forjado una gran reputación como un clásico y codiciado amplificador de guitarra. Por supuesto, también funciona igualmente bien en su rol original. Comparado con el amplificador Bass Pro, el sonido del Tweedman suena más crudo y clásico.

Controles

- VOL BRIGHT** ajusta el volumen del canal brillante.
- VOL NORMAL** ajusta el volumen del canal normal, creando un sonido más cálido.
- Ambos canales pueden usarse simultáneamente y mezclarse mediante estos dos controles de volumen.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MIDDLE** ajusta la respuesta de la frecuencia media.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.17 Ultrasonic



El Ultrasonic

Acerca de este componente

Ultrasonic es un excelente amplificador, ultramoderno y con una superganancia. Este amplificador de categoría cubre todos los tonos modernos que pueda imaginar.

Controles

- El interruptor **OVERDRIVE/CLEAN** activa, respectivamente, el canales del sonido normal o el del sonido distorsionado.
- **MASTER** controla el volumen maestro de ambos canales.
- **VOLUME** regula el volumen general del canal seleccionado.
- **GAIN** determina la cantidad de saturación del preamplificador. Úselo para alcanzar el timbre y 'crunch' buscados, pero utilice el control Master para regular la salida general.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MIDDLE** ajusta la respuesta de frecuencia media.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- La perilla **PRESENCE** refuerza la respuesta de las frecuencias medio-altas.

2.18 Van 51



El Van 51

Acerca de este componente

Un verdadero hito en dentro de los amplificadores de alta ganancia. El Van 51 brinda una amplia gama de tonos crudos y cortantes.

Controles

- El botón **CHANNEL** selecciona el canal RHYTHM o el canal LEAD.
- **HI GAIN** alterna entre la amplificación normal y la alta.
- **PRE GAIN** controla la distorsión de la preamplificación del canal RHYTHM.
- **BRIGHT** refuerza la frecuencia alta del canal RHYTHM.
- **CRUNCH** pone una gran cantidad de distorsión en el canal RHYTHM.
- **LEAD PRE GAIN** controla la distorsión de la preamplificación del canal LEAD.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de la frecuencia baja.
- La perilla **MIDDLE** ajusta la respuesta de la frecuencia media.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de la frecuencia alta.
- **POST GAIN** controla el volumen general de ambos canales y la saturación del amplificador.

- **RESONANCE** controla el rango de respuesta de la frecuencia baja del amplificador.
- **PRESENCE** refuerza la respuesta en la parte superior de la frecuencia media.

3 Gabinetes

Ningún montaje de amplificación está completa sin un buen gabinete de altavoces, pues juegan un papel esencial en el tono final del amplificador. GUITAR RIG 5 pone a su disposición gabinetes de diversos grados de complejidad. El sonido puede resultar directo, como con Matched Cabinet, o intrincando, como con el completamente novedoso Control Room Pro.

- Al poner un amplificador en el rack, automáticamente incluirá su gabinete correspondiente (Matched Cabinet). Cuando lo crea necesario, reemplácelo por el gabinete de su preferencia.

3.1 Cabinets & Mics



Cabinets and Mics

Acerca de este componente

Este componente brinda control total sobre las etapas de grabación de una guitarra (tras la amplificación): es decir, el tipo de gabinete, la posición y el tipo de micrófono, y la respuesta del ambiente. Además, permite montar cadenas paralelas de grabación: cliquee el botoncito 'Add' para añadir todos los recorridos de señal que desee, con los mismos juegos de opciones y controles.

Lista de gabinetes

Nro.	Gabinete	Nro.	Gabinete
1	1 x 12 Tweed Alnico	15	4 x 12 High White
2	1 x 12 Custom	16	4x12 Gratifier
3	2 x 12 Tweed Blue	17	4x12 Ultrasonic
4	2 x 12 Tweed Green	18	1 x 15 Bass-PRO
5	2 x 12 Tweed Ceram	19	1 x 15 Bass-WR
6	2 x 12 Brit 60s	20	4 x 10 Bass-PRO
7	2 x 12 Chief V-30	21	4 x 10 Bass-WR
8	2 x 12 Custom	22	8 x 10 Bass-PRO
9	2 x 12 Jazz	23	8 x 10 Bass-WR
10	4 x 10 Tweed Alnico	24	Rotator Horn Closed
11	4 x 12 UK 60s Tall	25	Rotator Horn Open
12	4 x 12 UK 60s	26	Rotator Bass Close
13	4x12 UK 80's	27	Rotator Bass Open
14	4 x 12 UK 70s	28	DI Box

Micrófonos

Posiciones de micrófono

- 1/5 On Axis
- 2/5 Off Axis
- 3/5 Edge
- 4/5 Far
- 5/5 Back (solamente en los gabinetes traseros, y siempre en el Condenser 87).
- 5/5 Horn (disponible en algunos, y siempre en el Condenser 460)

Micrófonos para los gabinetes 1-17 (Guitarra)

- 1/5 Dynamic 57
- 2/5 Dynamic 421
- 3/5 Dynamic 609
- 4/5 Condenser 87
- 5/5 Tube Condenser

Micrófonos para los gabinetes 18-23 (Bajo)

- 1/5 Dynamic 7
- 2/5 Dynamic 421
- 3/5 Dynamic 609
- 4/5 Dynamic 20
- 5/5 Condenser 47

Micrófonos para los gabinetes 24-27 (rotatorio):

- Horn (24,25) Condenser 460
- Bass (26,27) Condenser 87

Controles

- **MASTER VOL** fija el volumen general del componente. Resulta útil cuando se ha hecho uso del botón **Add** para crear varias cadenas de grabación. El control **MASTER VOL** permite subir o bajar todos los volúmenes de manera conjunta; por ejemplo, para evitar distorsión.
- **MASTER VOL LEARN**: configura automáticamente el volumen de salida más apropiado. Active este botón y toque lo más fuerte que pueda, **GITAR RIG 5** seleccionará automáticamente el máximo volumen posible sin llegar a distorsión. Cuando el volumen haya sido ajustado, esta función se apagará.
- **VOLUME** establece el nivel de salida del micrófono.
- **PAN** determina la posición estereofónica de la señal.
- **BASS** estimula o recorta el nivel de bajas frecuencias.

- **TREBLE** estimula o recorta el nivel de las frecuencias altas.
- **AIR** controla el volumen de las reflexiones recogidas por el micrófono, simulando así la respuesta del ambiente.
- **SIZE** (el deslizador bajo la imagen del gabinete) aumenta o disminuye el tamaño del gabinete seleccionado. Por ejemplo, un gabinete de 1x10 puesto en +20% se transforma en algo parecido a un gabinete de 1x12. Esto permite realizar experimentos interesantes; haga simplemente la prueba.
- **DISTANCE** es relevante cuando hay más de un cadena de grabación activada. Establece el retardo respectivo producido por la distancia entre el micrófono y el gabinete. La mezcla conjunta de señales de varios micrófonos resultará en la cancelación o énfasis de ciertas frecuencias, según sus distancias relativas.
- **PHASE +/-** invierte la polaridad del micrófono. Esto ayuda a resolver algunos problemas de fase.

3.2 Control Room



El Control Room

Acerca de este componente

Este componente pone a su disposición cinco excelentes gabinetes de guitarra y ocho micrófonos clásicos para crear una exclusiva amalgama de características tonales. El montaje modelado es el resultado de décadas de experiencia en la grabación de guitarras: cada gabinete está acompañado por micrófonos perfectamente seleccionados y posicionados, puestos todos en fase; para que usted pueda mezclarlos a su antojo. Asegúrese de echar un vistazo a los presets del componente, pues sus tonalidades clásicas ofrecen un buen punto de partida.

Controles

El selector de gabinetes, a la derecha del componente, muestra la imagen del gabinete seleccionado. Haga clic en los botones de flecha para cambiar de modelo.

La consola de mezcla ofrece de 6 a 8 canales, dotados de un mismo juego de controles:

- El encabezado de cada canal muestra el tipo de micrófono empleado.
- La perilla **L/R** controla la posición estereofónica del micrófono.
- Los controles deslizantes controlan el volumen del canal respectivo y todos los deslizantes determinan conjuntamente la mezcla.
- Los botones **M** (Mute) y **S** (Solo) son los controles habituales de una mesa de mezclas. **M** silencia el canal y **S** lo aísla.
- El componente **CONTROL ROOM** ofrece también controles maestros para ajustar la suma de todas las señales:
- **AIR** controla el volumen de las reflexiones recogidas por el micrófono, simulando así la respuesta del ambiente.
- **BASS** estimula o recorta el nivel de bajas frecuencias.
- **TREBLE** estimula o recorta el nivel de las frecuencias altas.
- **VOLUME** controla el volumen general de todos los micrófonos.
- **L(earn)**: si pulsa el botoncito junto a la perilla **VOLUME**, el volumen de salida se ajustará automáticamente: sólo tiene que tocar lo más fuerte que pueda por algunos instantes. Cuando el volumen haya sido ajustado hasta lograr el máximo posible sin llegar a distorsión, esta función se apagará automáticamente.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

3.3 Matched Cabinet



El Matched Cabinet

Acerca de este componente

Al poner un amplificador en el rack, automáticamente se incluirá el gabinete que le hace juego. Se trata de un gabinete que se acomoda al amplificador seleccionado, con dos juegos de micrófonos que pueden combinarse en cualquier proporción. El control Dry/Air permite obtener un mayor sonido de sala.

Controles

- El selector de gabinetes permite seleccionar entre distintos modelos, los cuales pueden combinarse con cualquier amplificador.
- El deslizador **A/B** mezcla los dos micrófonos fijos que recogen el sonido. Las características generales de estos dos micrófonos son opuestas, uno brinda un sonido más definido y el otro, un sonido más suave. Puede mezclar ambos y obtener la combinación justa.
- **VOLUME** establece el volumen de salida de los gabinetes.

- **VOLUME LEARN** configura automáticamente el volumen de salida más apropiado. GUITAR RIG 5 establecerá el mayor volumen posible sin generar distorsión. Cuando el volumen haya sido ajustado, esta función se apagará.
- **DRY/AIR** controla la cantidad de reflexiones recogidas al principio por el micrófono, simulando así la respuesta del ambiente.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

3.4 Control Room Pro



El Control Room Pro

Acerca de este componente

Es un modelo avanzado de sala de control. Con 29 gabinetes y una caja de inyección directa (DI), Control Room Pro ofrece una ilimitada gama de sonidos durante el proceso de grabación. También presenta una gran cantidad de micrófonos, desde los viejos clásicos hasta los de alta tecnología, y la posibilidad de manipular la ubicación, la fase y las características de la sala.

Controles

La pantalla inicial muestra el canal uno e incluye tres selectores de área: el selector de área uno es el gabinete, el selector de área dos es el micrófono y el selector de área tres es la ubicación del micrófono con respecto al altavoz.

- El menú desplegable de la parte superior contiene los presets de Control Room Pro. El procedimiento para guardar los presets de usuario se explica en detalle en el manual de consulta de la aplicación.
- **L(earn)**: si pulsa el botoncito junto a la perilla **VOLUME**, el mismo se ajustará automáticamente: sólo tiene que tocar lo más fuerte que pueda por algunos instantes. Cuando el volumen haya sido ajustado hasta lograr el máximo posible sin llegar a distorsión, está función se apagará automáticamente.
- El gabinete, el micrófono y la ubicación pueden seleccionarse con las flechas situadas a la derecha de la imagen respectiva. La flecha superior muestra la lista de opciones disponibles, mientras que las flechas de arriba/abajo permiten cambiar los distintos elementos.
- Sobre el selector de áreas, se hallan dos deslizantes. El deslizante de la izquierda ajusta el retardo de la fase. En este caso particular, fase significa que todas las frecuencias son demoradas en igual medida. Utilice este parámetro para corregir problemas de fase al emplear varios micrófonos. El botón oprimido invierte la fase.
- El otro deslizante es la sala. Esta función controla la mezcla entre un micrófono de ambiente y el micrófono directo seleccionado para este canal. El botón MI silencia la señal de ambiente.
- A la derecha de la pantalla hay un deslizante de mezcla que determina el volumen de salida, un control de posición estereofónica y los botones de silenciamiento y aislación.

El escenario se repite ocho veces. Presione cualquiera de los ocho botones en la parte superior de la ventana para añadir un juego de gabinete y micrófonos a la mezcla.

El botón final, denominado "mixer" es, precisamente, un mezclador: permite al usuario manejar todos los niveles de volumen de los micrófonos para llevar a cabo la mezcla maestra.



Los controles de Control Room Pro

Controles

Los controles de este componentes son similares a los del Control Room. Presenta los mismos paneles de control y, también, un ecualizador sencillo con controles de bajos y agudos. Los controles de Air, regulan el grado de eco recogido por el micrófono, simulando así la respuesta de la sala. El botón debajo de Bass, los dos círculos entrecruzados, habilita la entrada estéreo del Control Room Pro.

- **M** silencia el canal seleccionado.
- **S** aísla el canal seleccionado.
- **BASS** aumenta o disminuye el contenido de baja frecuencia de la señal.
- **TREBLE** aumenta o disminuye el contenido de alta frecuencia de la señal.
- **AIR** refuerza la frecuencia media-alta de la señal.
- **L/R** controla la posición de la señal en el campo estéreo.
- **STEREO** permite realizar la mezcla con estéreo natural.

4 Retardo / Eco

Los retardos y ecos son efectos de tiempo que repiten la señal de entrada para crear la ilusión del eco que produce la natural reflexión del sonido. Si necesita complejas sincronizaciones de retardo, las encontrará en esta sección.

4.1 Delay Man



El Delay Man

Acerca de este componente

El Delay Man es una unidad de retardo extremadamente cálida y flexible, con coro y vibrato incorporados. Recrea fielmente el sonido de los módulos clásicos de hardware y que forman parte del equipamiento estándar de cualquier montaje avanzado de efectos.

Controles

- La perilla **INPUT** establece la amplificación de la señal a la entrada. Ajuste este control para que los picos más altos no produzcan distorsión (el indicador LED no debería encenderse).
- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de retardo.
- **TIME** fija el tiempo de retardo (es decir, el intervalo entre el sonido directo y la aparición de eco). Cuando el componente está sincronizado (ver abajo), la escala pasa de milisegundos a valores de nota.

- **FEEDBACK** determina la cantidad de salida que realimenta la entrada. Una realimentación mínima produce un único eco; al aumentarlo, los ecos se repetirán. Si gira la perilla completamente en sentido horario, sobrecargará el retardo y se generará un sonido distorsionado y oscilante.
- El interruptor **CHOR/VIB** acciona la sección de modulación del vibrato o del coro.
- **DEPTH** controla la intensidad de la sección de modulación.
- **TAP** permite establecer manualmente el tiempo de retardo. Al clicar repetidamente en el botón Tap, se toma el tiempo promedio de los clics y se lo utiliza para ajustar el tempo. Si la sincronización está activada, el tempo se derivará del valor más próximo.
- **MUTE** solo deja pasar la entrada de la señal pura. Sin embargo, los restos del retardo continuarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está subido completamente y el silenciamiento (Mute) está activado, el paso de la señal quedará impedido y no se oirá sonido alguno.

Controles expertos

- **SYNC DELAY** sincroniza el control de tiempo (Time) con el metrónomo o el anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.
- **SYNC MOD** sincroniza la velocidad de la modulación con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización que se haya establecido.
- **CHORUS RATE** establece la frecuencia de la modulación del coro. Cuando la modulación está sincronizada, la escala pasa de milisegundos a valores de nota.
- **VIBRATO RATE** establece la frecuencia de la modulación del vibrato. Cuando la modulación está sincronizada, la escala pasa de milisegundos a valores de nota.
- **ACCELERATION** controla la velocidad con la que el algoritmo de retardo se adapta a los cambios del valor establecido con el control Time.
- **BASS** controla un filtro de banda de bajas frecuencias. Gire hacia arriba para reforzar las frecuencias bajas o gire hacia abajo para atenuarlas.
- **TREBLE** controla un filtro de banda de frecuencias altas. Gire hacia arriba para reforzar las frecuencias altas o gire hacia abajo para atenuarlas.

4.2 Psychodelay



El Psychodelay

Acerca de este componente

Se trata de un retardador estereofónico que crea sonidos que van desde ecos naturales hasta efectos de sonido al revés, que recuerdan aquellos sonidos de cinta invertida de los años sesenta.

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de retardo.
- **TIME** fija el tiempo de retardo (es decir, el intervalo entre el sonido directo y la aparición de eco). Cuando el componente está sincronizado (ver abajo), la escala pasa de milisegundos a valores de nota.
- **REVERSE** reproduce en sentido inverso los ecos subsiguientes.
- **DETUNE** cambia la afinación de los ecos en ± 50 centésimas. Combinado con realimentación causa que los ecos subsiguientes experimenten una desafinación creciente.
- **FEEDBACK** determina la cantidad de salida que realimenta la entrada. Una realimentación mínima produce un único eco; al aumentarlo, los ecos se repetirán.
- **TAP** permite establecer manualmente el tiempo de retardo. Al cliquer repetidamente en el botón Tap, se toma el tiempo promedio de los clics y se lo utiliza para ajustar el tempo. Si el componente está sincronizado, el tempo se derivará del valor más próximo.

- **MUTE** solo deja pasar la entrada de la señal pura. Sin embargo, los restos del retardo continuarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está subido completamente y el silenciamiento (Mute) está activado, el paso de la señal quedará impedido y no se oirá sonido alguno.

Controles expertos

- **PITCH** agrega una desafinación más contundente al transponer el eco, entre -12 y $+12$ semitonos. Este control interactúa con el control de realimentación de la misma manera que Detune, dado que cada eco sucesivo será transportado hacia arriba o abajo.
- **STEREO TIME** controla el tiempo de diferencia entre los canales estéreo para la realización de efectos de eco estereofónicos. Girado hacia abajo, el tiempo de retardo de ambos canales se ajusta de manera equivalente con el control Time. Al girar hacia arriba, los ecos se irán desplazando por el campo estereofónico al ir poniendo en primer término el retardo producido en uno de los canales: un ajuste de 0.50 dará por resultado que los ecos extras se sucederán a la mitad del tiempo del retardo principal.
- **REVERSE** hace que estos ecos adicionales de reproduzcan a la inversa y en relación con lo configurado con el control principal de Reverse. Si este último está encendido, este botón invertirá nuevamente el segundo retardo, restaurando así la señal original.
- **DETUNE** permite que el parámetro principal de desafinación (Detune) afecte también los ecos estéreo añadidos.
- **CROSS** crea rutas de realimentación que se cruzan entre los dos canales: el derecho realimenta el canal izquierdo y el izquierdo realimenta el canal derecho. Esto crea un tipo de eco más complejo y polirítmico.
- **TEMPO SYNC** sincroniza los controles de tiempo con el metrónomo o el anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.

4.3 Quad Delay



El Quad Delay

Acerca de este componente

Este retardador toma la señal de entrada y la hace pasar a través de cuatro etapas de retardo distribuidas en los canales estéreo, lo cual da lugar a sorprendentes posibilidades de modulación. La salida puede realimentar la entrada para producir ecos en serie.

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de retardo.
- **TIME** fija el tiempo de retardo (es decir, el intervalo entre el sonido directo y la aparición de eco). Cuando el componente está sincronizado (ver abajo), la escala pasa de milisegundos a valores de nota.
- **FEEDBACK** determina la cantidad de salida que realimenta la entrada. Una realimentación mínima produce un único eco; al aumentarlo, los ecos se repetirán.
- **RATE** establece la frecuencia de los cuatro LFO que modulan el retardo. La modulación trabaja como un efecto de coro o de flanger: una velocidad baja produce una desafinación lenta y gradual, mientras que una velocidad alta genera un efecto pulsante. Cuando el componente está sincronizado (ver abajo), la escala pasa de milisegundos a valores de nota.
- **DEPTH** determina con cuanta intensidad la modulación modifica el tiempo de retardo. Gire la perilla hacia arriba para aumentar la desafinación de la modulación.

- **TAP** permite establecer manualmente el tiempo de retardo. Al clicar repetidamente en el botón Tap, se toma el tiempo promedio de los clics y se lo utiliza para ajustar el tempo. Si el componente está sincronizado, el tempo se derivará del valor más próximo.
- **MUTE** solo deja pasar la entrada de la señal pura. Sin embargo, los restos del retardo continuarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está subido completamente y el silenciamiento (Mute) está activado, el paso de la señal quedará impedido y no se oirá sonido alguno.

Controles expertos

- **TEMPO SYNC** sincroniza los controles de tiempo con el metrónomo o el anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.
- **INVERT** cambia la fase de la señal retardada, afectando la eliminación de frecuencias de la mezcla entre señal original y señal procesada. El resultado es particularmente patente con retardos cortos.
- **SYNC DELAY** sincroniza los cuatro LFO que modulan los retardos creados por los parámetros Rate y Depth. Si está apagado, los LFO no estarán en fase y causarán una modulación desplazada de cada uno de los tiempos de retardo. El resultado es un efecto más complejo que se extenderá a los dos canales estéreo.
- **DIFFUSION** controla la medida en que el tiempo de retardo se extiende por sobre las cuatro etapas. Si gira la perilla hacia arriba, creará un efecto estéreo con cuatro señales de retardo diferenciadas.
- **BASS** controla un filtro pasoalto; gire hacia abajo para reducir las bajas frecuencias en la sección de retardo.
- **TREBLE** controla un filtro pasobajo; gire hacia abajo para reducir las altas frecuencias en la sección de retardo.

4.4 Tape Echo



El Tape Echo

Acerca de este componente

El Tape Echo recrea el sonido de los retardos de cinta. Este componente presenta dos cabezales de cinta y también incluye un módulo de reverberación de resorte.

Controles

- El LED situado en la esquina superior izquierda señala la sobrecarga que puede generarse cuando la señal de entrada es demasiado fuerte o cuando la realimentación es excesiva.
- **INPUT MUTE** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de retardo y solo deja pasar la señal original. Sin embargo, los restos del retardo continuarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está subido completamente y el silenciamiento (Mute) está activado, el paso de la señal quedará impedido y no se oirá sonido alguno.
- **DRY MUTE** silenciará el sonido original, dejando escuchar solamente el sonido procesado. Si el control **DRY/WET** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.
- **TAP** permite establecer manualmente el tiempo de retardo. Al cliquer repetidamente en el botón **TAP**, se toma el tiempo promedio de los clics y se lo utiliza para deducir la posición correcta de las perillas **SPEED** y **HEAD**. Si el componente está sincronizado, estas posiciones se ajustarán al valor más próximo.

- Las perillas **HEAD A** y **HEAD B** presentan cinco posiciones de retardo para cada uno de los cabezales. Establecen la relación entre ambas etapas de retardo, (mientras que la perilla **Speed** determina el tempo general de la cinta virtual). Las posición 0 no establece retardo alguno y las posiciones subsiguientes incrementan el tiempo de retardo en una cantidad que dependerá de lo establecido con la perilla **Speed**.
- **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia de la señal retardada.
- **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia de la señal retardada.
- **REV VOL** regula las reverberaciones que el reverberador de resorte del componente añade a la señal original
- **SPEED** establece la velocidad del bucle de la cinta virtual y tiene influencia sobre los tiempos de retardo de los cabezales A y B.
- **FEEDBACK** determina la cantidad de salida que realimenta la entrada. Una realimentación mínima produce un único eco; al aumentarlo, los ecos se repetirán. También impondrá un poco de modulación y, eventualmente, distorsión sobre la señal.
- **ECHO VOL** controla el volumen de la salida retardada añadida a la señal original. Girado completamente abajo, el tiempo de retardo no tiene efectos audibles.

Controles expertos

- **Sync** sincroniza la velocidad del control de velocidad (**Speed**) con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización que se haya establecido.
- **Tape Bass** regula la respuesta de bajos de la cinta virtual.
- **Tape Treble** controla la respuesta de agudos de la cinta virtual.
- **Dropouts** controla la simulación de las fallas de audio que ocurren en las cintas de verdad tras largos períodos de uso.
- **Noise** controla la cantidad de ruido de cinta que se añade a la cinta virtual.
- **Warble** controla la simulación de los problemas mecánicos que provocan el patinar de la cinta y la consecuente modulación de la señal. Este efecto también es conocido con el nombre de "flutter and wow".
- **Headroom** controla el grado de saturación de la cinta antes de que empiece a distorsionar.

- **Motor Accel** controla la velocidad con la que la cinta se adapta a la configuración establecida en Speed.
- **Head Mix** controla la mezcla entre las salidas de los cabezales A y B.
- **STEREO** ajusta la amplitud estéreo de la señal retardada.
- **Revertime** ajusta el tiempo de declive de la reverberación añadida a la señal original.
- **Spring Length** ajusta la longitud del resorte virtual.

4.5 Twin Delay



El Twin Delay

Acerca de este componente

El Twin Delay combina dos módulos paralelos de retardo y efectos estéreo avanzados. Cada una de la cadenas de señal retardada se asigna a uno de los canales estéreo y pueden manipularse con un completo juego de controles. La señal puede, de este modo, posicionarse flexiblemente de izquierda a derecha en cualquier punto del campo estéreo.

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a las secciones de retardo.
- **TIME (L/R)** fija el tiempo de retardo (es decir, el intervalo entre el sonido directo y la aparición de eco). Cuando el componente está sincronizado (ver abajo), la escala pasa de milisegundos a valores de nota.

- **FEEDBACK (L/R)** determina cuanta salida realimentará la entrada de cada canal. Una realimentación mínima produce un único eco; al aumentarlo, los ecos se repetirán.
- **LEVEL (L/R)** establece el volumen de cada canal, controlando la mezcla y el volumen general del componente.
- **TAP** permite establecer manualmente el tiempo de retardo. Al clicar repetidamente en el botón Tap, se toma el tiempo promedio de los clics y se lo utiliza para derivar la posición correcta de las perillas de tiempo (Time).
- **MUTE** solo deja pasar la entrada de la señal pura. Sin embargo, los restos del retardo continuarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está subido completamente y el silenciamiento (Mute) está activado, el paso de la señal quedará impedido y no se oirá sonido alguno.

Controles expertos

- **X-Feedback** controla la cantidad de realimentación cruzada; es decir, en qué medida el canal izquierda realimenta la entrada del canal derecho y viceversa.
- **Stereo Width** ajusta el panorama estereofónico: girado totalmente en sentido horario, los canales estarán completamente separados. La posición central establece un procesamiento monoaural. Girado totalmente en sentido antihorario, los canales se invertirán de manera que el canal izquierdo se dirija a través de la salida del canal derecho y viceversa.
- **Pre-Delay (LEFT/RIGHT)** establece un retardo inicial en cada canal, independientemente de lo configurado con el control Time. Esto significa que se puede obtener un retardo repetitivo y rápido que comenzará hasta dos segundos después de la señal original. Para conseguir el típico efecto de ping-pong, ponga ambos canales con el mismo tiempo de retardo y establezca una diferencia entre ambos aumentando el Pre-Delay de uno de los canales.
- **Sync** sincroniza los controles de Time con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.
- **Pre-Sync** sincroniza los controles de Pre-Delay con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.

5 Distorsión

Históricamente, la distorsión fue uno de los primeros efectos de guitarra eléctrica y continúa siendo una parte esencial de los sonidos de guitarra de hoy en día. Estos efectos de distorsión se ponen habitualmente entre la guitarra y el amplificador, y cubren una amplia gama de variantes, desde distorsiones sencillas hasta distorsiones difusas de onda cuadrada.

Los componentes de distorsión y saturación de GUITAR RIG 5 son precisas reproducciones de modelos clásicos de hardware. Por lo tanto, al igual que en los modelos originales, estos efectos pueden sonar ligeros y algo artificiales. Úselos en combinación con un juego de amplificadores y gabinetes para crear un sonido con más cuerpo.

5.1 Big Fuzz



El Big Fuzz

Acerca de

Sostenga al máximo el sonido, igual que una estrella de rock de los setenta y haga gruñir su guitarra. Esta es la distorsión ideal para lograr verdaderos sonidos de rocanrol.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- **SUSTAIN** controla la cantidad de ganancia.
- Girando **TONE** en sentido horario, se enfatizan las bajas frecuencias y se reducen las altas; en sentido inverso, se amortigua la gama de bajos y se realzan los tonos de alta frecuencia.

Controles expertos

- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.2 Cat



El Cat

Acerca de este componente

Si lo que desea es una distorsión para blues y rock, el Cat es el componente a seleccionar.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- **Filter** afecta el color del sonido. Para obtener un sonido oscuro con realce de las frecuencias bajas, gire la perilla en sentido horario; gire en sentido contrario para un sonido más claro y agudo.
- **DISTORTION** controla la cantidad de distorsión aplicada.

Controles expertos

- Gire **BALLS** en sentido horario para añadir más bajos. A la inversa, logrará un sonido más plano y mordaz.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.

- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de la frecuencia alta. Los valores mínimos (entre 0.00 y 3.00) producen un efecto similar al wah-wah.
- **TONE** ajusta el rango de frecuencias afectado por el amplificador incorporado de pre-distorsión de frecuencias medias.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.3 Demon Distortion



El Demon Distortion

Acerca de este componente

Sin lugar a dudas Demon Distortion es una de las piezas del equipo de un roquero duro; este control proporciona leads filosos y sostenidos, y explosivos sonidos rítmicos.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **GAIN** controla la cantidad de distorsión.
- El interruptor **SCOOP** reduce drásticamente las frecuencias medias, lo que provoca el típico sonido metálico. Cuando **SCOOP** está encendido, el control **Mid** no tiene efecto.
- El LED rojo se enciende cuando la señal es detectada.

Controles expertos

- La perilla **BOTTOM** regula la cantidad de baja frecuencia que pasa a la distorsión. Si la distorsión carece de definición, baje la perilla para dar más claridad al sonido.
- **BOOST** establece la frecuencia central del refuerzo de frecuencias medias.
- **BASS** determina la frecuencia central del control Bass del ecualizador.
- **MID** determina la frecuencia central del control Mid del ecualizador.
- **TREBLE** determina la frecuencia central del control Treble del ecualizador.
- **BRIGHT** atenúa o refuerza el rango superior de las frecuencias medias.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.4 Distorsión



Distortion

Acerca de este componente

Este componente es un clásico cuyo inconfundible sonido ha sido protagonista de ininidad de grabaciones y conciertos en vivo.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- Girar **TONE** en sentido horario acentúa la gama de medios y hace caer los bajos. En sentido antihorario acentúa los altos y estimula los bajos para un sonido más cálido.
- **DISTORTION** pone suciedad al sonido.

Controles expertos

- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **MID** ajusta la respuesta de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.5 Fuzz



El Fuzz

Acerca de

¿En busca de ese especial sonido difuso de los años sesenta? El sonido grueso y rico en armónicos del Fuzz hará que sus leads se destaquen claramente en la mezcla. Además, podrá crear clásicos y zumbadores ritmos de guitarra.

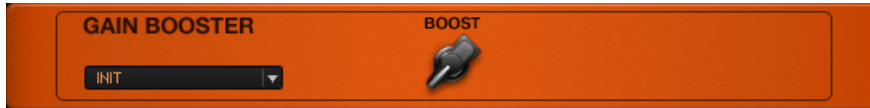
Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- Un LED rojo se enciende cuando la señal es detectada.
- El **FUZZ** controla la cantidad de ganancia aplicada.

Controles expertos

- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.6 Gain Booster



El Gain Booster

Acerca de este componente

Este componente pone ganancia allí donde se la necesita, ya sea para conseguir desquiciados volúmenes de distorsión o para compensar la pérdida de volumen generada por algunas configuraciones.

Controles

- **BOOST** ajusta el refuerzo de ganancia.

5.7 Mezone



El Mezone

Acerca de

Este componente es metal puro. Modele el sonido con los controles de tono de pre- y posdistorsión.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.

- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia. En este componente es especialmente potente.
- **MID** controla el refuerzo de las frecuencias medias del Mezone.
- **MIDFREQ** establece la frecuencia central del refuerzo de las frecuencias medias.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **DISTORTION** controla la cantidad de distorsión.

Controles expertos

Los controles expertos proporcionan filtros que se aplican antes de la etapa de distorsión, afectando así el carácter de la misma.

- **BASS** controla la cantidad de bajos que pasan a la distorsión.
- **MID-Q** controla el refuerzo aplicado al rango de frecuencias medias.
- **MIDFREQ** establece la frecuencia central del refuerzo de las frecuencias medias.
- Gire **TREBLE** en sentido antihorario para reducir las frecuencias altas enviadas a la sección de distorsión.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.8 Skreamer



El Skreamer

Acerca de este componente

Este componente realiza la banda media de frecuencias y es ideal para guitarras rítmicas y solos suaves.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- Gire **TONE** en sentido horario para ejecutar solos lacerantes y ritmos mordaces. En sentido antihorario, proporciona un sonido más oscuro y melodioso
- **DRIVE** controla el “factor crunch”. Gírelo en sentido horario para obtener más distorsión.
- Un LED rojo se enciende cuando la señal es detectada.

Controles expertos

- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **BRIGHT** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **CLEAN** mezcla el sonido sin procesar con la distorsión.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.9 Sledgehammer



El Sledgehammer

Acerca de este componente

Si desea que su guitarra se destaque en medio de una mezcla, pruebe el Sledgehammer. Este efecto es bastante manifiesto y brinda toda la presencia necesaria.

Controles

- **VOL** es el volumen maestro del componente.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.

- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.
- **CONTOUR** atenúa la banda de frecuencias determinada por el control **FREQ.** Cuando está completamente girado hacia abajo, la perilla **FREQ** no tiene efecto.
- La perilla **FREQ** establece el centro del rango de frecuencias atenuadas por la perilla **CONTOUR**; desde las frecuencias medias hasta las agudas.
- **GAIN** controla la cantidad de distorsión.
- El interruptor **DIST/DRIVE** cambia las características de la distorsión (desde una suave saturación hasta sonidos más duros y tensos).

Control experto

- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.10 TransAmp



El TransAmp

Acerca de este componente

Se trata de una versátil distorsión que sirve para la emulación de distintos amplificadores en un stomp box. Este componente brinda una gran variedad de tonos, desde sonidos al borde de la distorsión hasta sonidos penetrantes y furiosos.

Controles

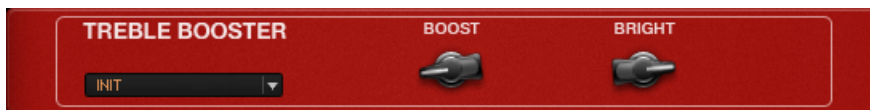
- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- La perilla **BASS** ajusta la respuesta de baja frecuencia.
- La perilla **TREBLE** ajusta la respuesta de alta frecuencia.

- **DRIVE** controla la intensidad de la distorsión, desde un ligero "crunch" hasta distorsiones fuertes y determinantes.
- El control **AMP** mezcla las características de tres amplificadores clásicos: **TWEED**, **BRIT** (British) y **CALIF** (California).

Controles expertos

- El interruptor **CLEAN** reduce la ganancia general y produce interesantes variaciones en los distintos tipos de amplificador.
- **CAB&MIC** activa la simulación del gabinete de altavoces y de los micrófonos.
- **MICPOS** solo funciona cuando la función **CAB&MIC** está habilitada. Sitúa el micrófono en una posición fuera de eje y a diferentes grados cuando la perilla se gira en sentido antihorario; y establece distintas distancias con respecto a los altavoces cuando se gira en sentido horario.
- **HOT** sólo funciona cuando la función **CAB&MIC** está habilitada. Girado en sentido horario produce un sonido más brillante y caliente.
- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

5.11 Treble Booster



El Treble Booster

Acerca de este componente

Este tipo de distorsión era usado por Brian May de Queen y también por Eric Clapton para que sus amplificadores de válvula produjeran una distorsión cremosa. Es un componente que recorta las frecuencias de la parte final y luego amplifica la señal para crear un sonido con más énfasis en la banda media de frecuencias.

Controles

- **BOOST** controla la intensidad de la ganancia.
- El control **BRIGHT** funciona como un filtro pasobajo que atenúa el rango más alto de frecuencias.

6 Efectos dinámicos

Los efectos dinámicos son mucho más que un simple control de intensidad de volumen. GUITAR RIG 5 cuenta con varias herramientas que permiten ajustar el volumen de manera dinámica y crear una amplia variedad de sonidos.

6.1 Fast Comp



El Fast Comp

Acerca de este componente

El Fast Comp fue desarrollado para permitir un mayor control sobre la dinámica de una ejecución. Como su nombre lo sugiere, se trata de un compresor rápido que resulta útil para capturar las crestas que otros compresores podrían pasar por alto.

Controles

- **INPUT** es el límite o umbral que determina la cantidad de señal que va al compresor.
- **ATTACK** es la rapidez con la que el circuito reacciona ante las crestas de la señal.
- **MAKEUP** es la cantidad de ganancia de salida. Utilice este control para compensar los cambios de volumen causados por la ganancia de entrada y la compresión de la señal.

Controles expertos

En el panel experto del FAST COMPRESSOR, hallará el interruptor de la función SideChain. Cuando aparece encendido, significa que la función está habilitada. En modo stand-alone, es posible accionar el compresor mediante una señal externa empleando el panel de direcciona-

miento de la ficha de configuración de audio y MIDI. Consulte el manual de referencia de la aplicación Guitar Rig 5 para más detalles. En modo plug-in, el accionamiento del compresor se configura con la función de direccionamiento de canales de la EAD o del programa anfitrión. Consulte la documentación correspondiente para más detalles.

6.2 Limiter



El Limiter

Acerca de este componente

Un limitador trabaja de manera similar a un compresor pero con un cociente de compresión más alto y un tiempo de ataque más breve. Su finalidad principal es evitar que se produzca una sobrecarga de volumen en las etapas subsiguientes de la señal, pero también puede usarse para modelar el tono.

Controles

- **VOLUME** controla el volumen maestro del componente.
- **LIMIT** ajusta el nivel a partir del cual el limitador entra en acción; es decir, el límite que la señal de entrada no debe sobrepasar.
- **HOLD** fija el tiempo mínimo que durará la limitación cuando la señal supere el límite permitido.
- **RELEASE** establece el tiempo que se tarda en volver al estado normal después de la limitación. Tiempos largos de relajación sonarán más suaves pero pueden producir fluctuaciones de volumen no deseadas.

6.3 Noise Gate



El Noise Gate

Acerca de

Un supresor de ruido ayuda a remover ruidos y silbidos, pero también sirve para realizar determinados efectos. Si bien la etapa inicial de GUITAR RIG 5 cuenta con un supresor sencillo, el componente Noise Gate puede utilizarse para fines más sofisticados.

Para eliminar zumbidos, un supresor silencia todas las señales que no superen un determinado nivel (o umbral). Al tocar la guitarra, la parte musical de la señal es mucho más fuerte que el ruido de fondo y el mismo prácticamente resulta inaudible. Sin embargo, al dejar de tocar, el ruido seguirá estando allí y podrá ser percibido. Este es el momento en que el supresor baja el volumen para crear silencio.

Controles

- **THRESHOLD** determina el volumen de referencia por arriba del cual se abre el supresor y por debajo del cual se cierra. Si lo pone muy bajo (sentido antihorario) deja pasar señales con poco ruido; un umbral más alto es útil para efectos especiales, tales como remover una buena parte de la declinación de las cuerdas para crear así un sonido más percusivo.
- **HOLD** marca el tiempo mínimo durante el cual el supresor se mantiene abierto. Con un umbral alto, esto evita que el efecto suene entrecortado.
- **ATTACK** controla el tiempo que tarda el supresor en abrirse tras haberse activado. Cuanto más alto se ponga, más suave será el ataque.
- **RELEASE** establece el tiempo de que tarda el supresor en cerrarse una vez accionado.
- **LEARN** establece automáticamente el umbral del volumen. No toque el instrumento y haga clic en Learn. La señal será analizada y límite se establecerá justo por encima del ruido residual; concluida la operación, esta función se apagará automáticamente.

6.4 Noise Reduction



El componente Noise Reduction

Acerca de este componente

El componente Noise Reduction funciona igual que un supresor de ruido pero tiene un efecto más suave. Una de sus funciones es atenuar la señales que caen por debajo de un límite sin llegar a eliminarlas del todo. Al mismo tiempo, acciona un filtro pasabajo que atenúa las frecuencias altas, lugar donde el ruido ocurre habitualmente. Es muy fácil de ajustar.

Controles

- **THRESHOLD** determina el volumen de referencia por arriba del cual se abre el supresor y por debajo del cual se cierra.
- **LEARN** establece automáticamente el umbral del volumen. No toque el instrumento y haga clic en Learn. La señal será analizada y límite se establecerá justo por encima del ruido residual; concluida la operación, esta función se apagará automáticamente.

Controles expertos

- **RELEASE** determina el tiempo que tarda el filtro en cerrarse después de que la señal cae por debajo del límite impuesto por el umbral.
- **DE-HISS** controla la fuerza con la que el filtro reduce las frecuencias altas.

6.5 Stomp Compressor



El Stomp Compressor

Acerca de este componente

El Stomp Compressor, comparado con el Tube Compressor, brinda una compresión diferente, más ajustada y limpia.

Controles

- **VOLUME** es el volumen maestro del componente.
- **SUSTAIN** afecta simultáneamente el umbral y la ganancia del compresor. Gire hacia arriba para incrementar la compresión y enfatizar la señal comprimida. Tenga en cuenta, también, que otras señales de bajo nivel, como ruido o zumbidos, también serán reforzadas.
- El medidor muestra la intensidad de la atenuación.

Controles expertos

- **ATTACK** establece el tiempo que tarda el compresor en tener un efecto completo. Un tiempo de ataque más largo retiene más dinámicos de la señal original.
- **RELEASE** determina el tiempo que tarda el compresor en cerrarse después de que la señal cae por debajo del límite impuesto por el umbral. Con tiempos de relajación muy breves, el compresor registra aun la señal más leve, lo que producirá, seguramente, un sonido picado.
- **THRESHOLD** determina el límite por sobre el cual la señal será comprimida. Un umbral bajo incrementa la compresión y genera un sostenimiento más prolongado.

- **SIDECHAIN** permite accionar el compresor a través de una señal externa. Cuando aparece encendido, significa que la función está habilitada. En modo stand-alone, es posible accionar el compresor mediante una señal externa empleando el panel de direccionamiento de la ficha de configuración de audio y MIDI. Consulte el manual de referencia de la aplicación Guitar Rig 5 para más detalles. En modo plug-in, el accionamiento del compresor se configura con la función de direccionamiento de canales de la EAD o del programa anfitrión. Consulte la documentación correspondiente para más detalles.

6.6 Tube Compressor



El Tube Compressor

Acerca de este componente

La válvulas de vacío son conocidas por impartir al sonido un carácter suave y armónico, y este compresor aprovecha al máximo esta característica.

Controles

- **INPUT** establece el volumen de la señal a la entrada del compresor. Si sube mucho este control podría llegar a producir distorsión.
- **THRESHOLD** determina el nivel por sobre el cual la señal será comprimida.
- **RATIO** controla en qué proporción la señal es atenuada cuando se activa el compresor. Cuanto más alto sea el cociente, mayor será la compresión y mayor será la eliminación de dinámica.
- **ATTACK** establece el tiempo que toma el compresor en actuar. Un tiempo de ataque largo retiene más dinámica de la señal original.

- **RELEASE** determina el tiempo que tarda el compresor en cerrarse después de que la señal cae por debajo del límite impuesto por el umbral. Con tiempos de relajación muy breves, el compresor registra aun la señal más leve, lo que producirá, seguramente, un sonido picado.
- **GAIN** controla la intensidad de la amplificación de la señal comprimida.

Controles expertos

- **SATURATION** añade algo de distorsión a las características de la válvula.
- **KNEE** ajusta la respuesta del compresor desde un efecto de compresión suave hasta una compresión más dura y un sonido más estrujado.
- **DYNAMIC** controla la respuesta dinámica de la válvula virtual de este componente. Suba la perilla para aplanar un poco los dinámicos.
- **SIDECHAIN** permite accionar el compresor a través de una señal externa. Cuando aparece encendido, significa que la función está habilitada. En modo stand-alone, es posible accionar el compresor mediante una señal externa empleando el panel de direccionamiento de la ficha de configuración de audio y MIDI. Consulte el manual de referencia de la aplicación Guitar Rig 5 para más detalles. En modo plug-in, el accionamiento del compresor se configura con la función de direccionamiento de canales de la EAD o del programa anfitrión. Consulte la documentación correspondiente para más detalles.

6.7 Volume Pedal



El Volume Pedal

Acerca de este componente

Se trata de un control de volumen sencillo que puede aumentar o disminuir el nivel de volumen en cualquier punto de la cadena de la señal.

Controles

El deslizador ajusta el volumen desde mínimo (punta izquierda) hasta máximo (punta derecha). Es un componente ideal para ser manejado con el RIG KONTROL o a través de cualquier pedal MIDI.

- **VOL** es el volumen maestro del componente. Úselo para ajustar el volumen cuando el deslizador este corrido todo a la derecha.

Controles expertos

- **MIN VOLUME** ajusta el volumen cuando el deslizador está situado en el extremo izquierdo.
- **HALF VOLUME** ajusta el volumen con el deslizador puesto en la posición central. Podrá darle a su pedal una sensación más confortable si ajusta el cambio de volumen con esta perilla.

7 Ecuación

Los ecualizadores se emplean para destacar o atenuar ciertas partes del espectro de frecuencias. Es una de las formas más efectivas de modelar el sonido y GUITAR RIG 5 ofrece excelentes herramientas de ecualización.

7.1 Custom EQ



El Custom EQ

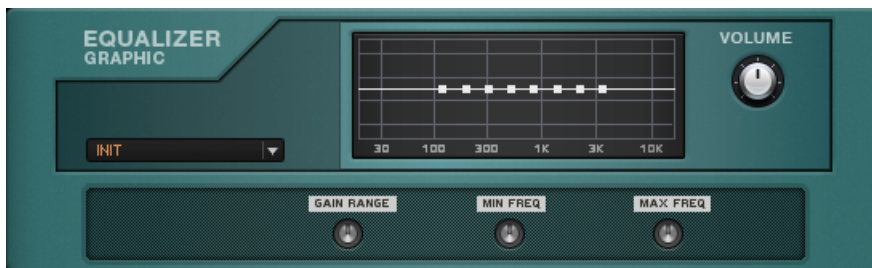
Acerca de este componente

El Custom EQ es la emulación de un ecualizador de "boutique", muy populares en los estudios de audio de hoy en día. Posee un sonido particularmente cálido y colorido.

Controles

- La perilla **TONE** controla el balance entre los sonidos graves y agudos. Girada hacia abajo, refuerza las frecuencias bajas y suprime las altas, y viceversa.
- **FREQ** establece el centro de frecuencias para la atenuación de las frecuencias medias (controladas por la perilla Scoop).
- **SCOOP** controla la atenuación del rango de frecuencias medias.
- **VOLUME** ajusta el volumen maestro del componente.

7.2 EQ Graphic



El EQ Graphic

Acerca de este componente

Este módulo emplea filtros pasobanda para dividir el espectro de audio en ocho bandas, cada una de ellas con su propio control de ganancia.

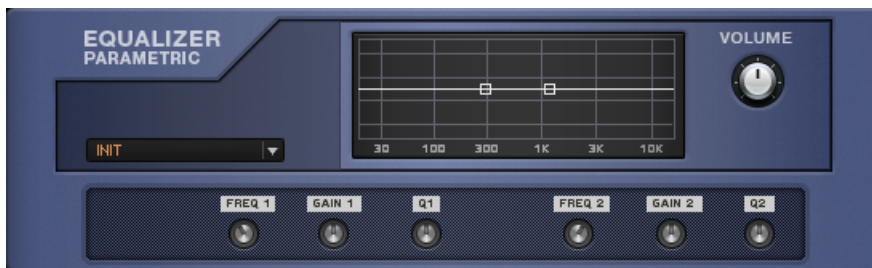
Controles

- Los cuadrados establecen la ganancia aplicada a cada banda de frecuencias. Arrastre un cuadrado hacia arriba para incrementar la ganancia o hacia abajo para reducirla. Con un doble clic sobre un cuadrado se restauran los valores a cero.
- La perilla **VOLUME** es el control general del volumen.

Controles expertos

- **GAIN RANGE** establece la cantidad máxima de refuerzo o atenuación, influenciando así los valores de ganancia. Va desde ± 1 dB (ajuste muy preciso) hasta ± 30 dB (efecto muy intenso).
- **MIN FREQ / MAX FREQ** establece la frecuencia más alta y más baja de la banda, definiendo así la posición de las bandas de frecuencia afectadas.

7.3 EQ Parametric



El EQ Parametric

Acerca de este componente

Un ecualizador paramétrico es una forma muy sofisticada de control de tono, dado que no solo permite reforzar o atenuar las frecuencias sino que, además, permite ajustar el factor Q o amplitud del refuerzo. El gráfico ilustra la respuesta creada por los controles y los puntos muestran la exacta frecuencia en Hz y la cantidad de incremento/atenuación en dB.

El EQ Parametric incluye dos etapas completas.

Controles

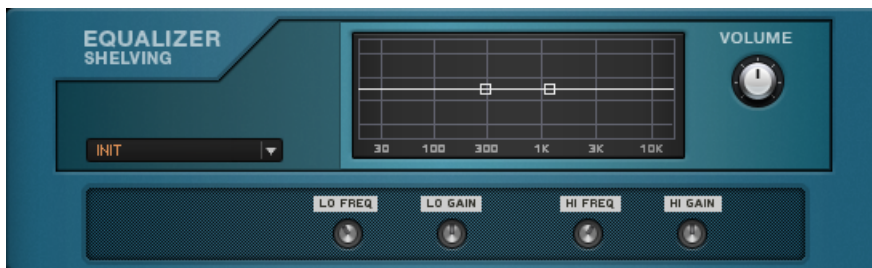
Hay dos maneras de manejar este componente:

- ▶ Haga clic en una de los puntos del gráfico y arrástrelo hacia arriba para incrementar la ganancia o hacia abajo para disminuirla. Arrastre al costado para cambiar la frecuencia central.
- ▶ Ajuste estos mismos parámetros con las perillas del modo experto.
 - **VOLUME** controla el volumen de salida.

Controles expertos

- **FREQ 1** y **FREQ 2** establecen el centro de frecuencias de cada etapa de ecualización.
- **GAIN 1** y **GAIN 2** establecen la cantidad de refuerzo o atenuación.
- **Q1** y **Q2** controlan la amplitud de las frecuencias afectadas.

7.4 EQ Shelving



El EQ Shelving

Acerca de este componente

Un ecualizador de propósito general está compuesto por un filtro pasoalto y un filtro pasabajo. El filtro de altos deja pasar las frecuencias altas y atenúa las bajas. Inversamente, lo que hace un filtro de bajos es atenuar las frecuencias altas y dejar pasar las bajas.

Este ecualizador corrige fácilmente problemas tales como la falta de "destellos" de alta frecuencia o bajos que suenan muy apagados. En el visualizador se gráfica la respuesta y los puntos muestran la frecuencia en hercios y la intensidad del refuerzo/atenuación en decibeles.

Controles

Hay dos maneras de manejar este componente:

- ▶ Haga clic en una de los puntos del gráfico y arrástrelo hacia arriba para incrementar la ganancia o hacia abajo para disminuirla. Arrastre al costado para cambiar el límite de la frecuencia.
- ▶ Ajuste estos mismos parámetros con las perillas del modo experto.
 - El control **VOLUME** ajusta el volumen de salida del efecto.

Controles expertos

- **LO FREQ** establece el límite superior de frecuencias de Gain1 (la banda baja).
- **LO GAIN** ajusta la ganancia del filtro pasabajo.

- **HI FREQ** establece el límite inferior de frecuencias de **Gain2** (la banda alta).
- **HI GAIN** ajusta la ganancia del filtro pasoalto.

8 Filtros

Los filtros son, en esencia, ecualizadores que cumplen con una finalidad específica. Con esta colección de filtros y pedales wah-wah podrá crear barridos y resonancias de gran efecto.

8.1 AutoFilter



El Auto Filter

Acerca de este componente

El AutoFilter es un filtro multibanda que responde a la dinámica de la ejecución. Este efecto es muy popular en la música funk y disco, y es empleado para poner cierta dimensión sintética a los instrumentos.

Controles

- **SENS** controla la sensibilidad del AutoFilter y debería ajustarse para que coincida con el volumen de su guitarra. Si el filtro no es accionado o no barre lo suficiente, aumente la sensibilidad. Si el filtro se dispara muy fácilmente, baje la sensibilidad.
- Cuando el interruptor **UP/DOWN** está puesto en "down", el filtro barre las frecuencias bajas; cuando la cuerda decae, el filtro retorna a una frecuencia más alta. Cuando está puesto en "up", el filtro barre las frecuencias altas; cuando la cuerda decae, el filtro retorna a una frecuencia más baja.
- **RANGE** establece la anchura del filtro. Gírelo en sentido horario para que barra sobre un rango más amplio de frecuencias.

- **RESO** controla la resonancia de la respuesta del filtro. Gire en sentido horario para que el efecto sea más pronunciado.
- **LFP/BFP/HPF** mezcla de manera continua estos tres modos de filtración:
 - El filtro pasobajo (**LFP**) deja pasar las frecuencias bajas y atenúa las altas.
 - El filtro pasobanda (**BFP**) deja pasar una determinada banda de frecuencias y atenúa las frecuencias situadas por encima y debajo.
 - El filtro pasoalto (**HPF**) deja pasar las frecuencias altas y atenúa las bajas.

Controles expertos

- **ATTACK** establece el tiempo que tarda el filtro en completar su barrido (desde 5 ms hasta 80 ms).
- **RELEASE** establece el tiempo que tarda el filtro en volver a su estado inicial después de completar el barrido (desde 50 ms hasta 800 ms). Con tiempos cortos de relajación, el AutoFilter rastrea aun los cambios más leves de la señal. Esto puede producir un sonido “picado”; suba el control para obtener un declive más suave.
- **OFFSET** ajusta la frecuencia central del filtro; es decir, el punto de partida del barrido.
- **WET** controla la mezcla entre señal pura y señal filtrada. Resulta muy útil con los bajos eléctricos porque el filtro puede adelgazar el sonido. Si gira la perilla hacia abajo, podrá añadir algo más de señal pura para que esto no suceda.

8.2 Cry Wah



El Cry-Wah

Acerca de este componente

El Cry Wah está basado en el wah-wah más popular de todos los tiempos. Si bien, su uso a través de un controlador de pie, como el Rig Kontrol, es la opción más obvia, muchos guitarristas han empleado el wah-wah de manera "fija" creando, de esta manera, una singular cresta de resonancia.

Controles

- El deslizador regula la frecuencia wahwah. Hacia la izquierda, baja la frecuencia; hacia la derecha, aumenta.

Controles expertos

- **STEREO** por una operación con estéreo natural.

8.3 Filterbank



El Filterbank

Acerca de este componente

Es el efecto de filtros más reciente de Guitar Rig 5. Si bien, el aspecto de sus controles recuerdan un ecualizador, el FILTERBANK es mucho más que eso.

Controles

- **DRY/WET** determina la cantidad de señal afectada.

- Cada uno de los ocho controles deslizantes representa dos filtros pasobanda. Cada filtro puede recortar completamente el rango de frecuencias correspondiente, dando lugar a un filtrado radical con amplio margen para el diseño del sonido.
- El control **STRETCH**, a la derecha de los deslizantes, incrementa el ancho de frecuencias de los filtros. Llevado hacia el extremo izquierdo, da por resultado un banda de frecuencias muy estrecha y viceversa.
- El control **SHIFT** establece el punto medio del rango de frecuencias: hacia la izquierda desciende y hacia la derecha asciende.

Controles expertos

- **STEREO** permite la operación estereofónica. Una pequeña luz se enciende cuando está activado.
- **RESONANCE** da mayor definición y prominencia a los filtros para obtener el típico sonido de wah-wahs y sintetizadores.
- Dado que cada deslizante representa dos filtros pasobanda, el parámetro **BAND SPLIT** separa aún más el rango de frecuencias de los filtros.
- **LR SPLIT** separa en direcciones opuestas el rango de frecuencias de los filtros izquierdo y derecho de cada deslizante. Por ejemplo, al mover la perilla hacia la derecha, desplazará hacia arriba los filtros del canal derecho y, hacia abajo, los del canal izquierdo.

8.4 Pro-Filter



El Pro Filter

Acerca de este componente

El Pro-Filter está basado en el filtro del popular sintetizador digital Pro-53 de Native Instruments. Posee un sonido rico y grueso que funciona muy bien como control tonal y, vinculando el control de recorte con un controlador de pedal, logrará también grandes sonidos vocálicos.

Para efectos más avanzados, debería modular el recorte con algunos de los componentes de modificación. Por ejemplo, podría producir efectos de filtración que sincronicen con el ritmo empleando el secuenciador de pasos.

Controles

- **CUTOFF** establece la frecuencia sobre la que opera el filtro. La filtración ocurrirá por arriba o por debajo de lo definido por la perilla **LFP/BPF/HPF**.
- **RESO** establece la amplitud de banda del filtro. Girado hacia arriba, el rango de frecuencias se estrecha acentuando la frecuencia central. Girado completamente en sentido horario, el control **RESO** hará que el filtro oscile por sí mismo. La frecuencia resultante puede manipularse con el control **CUTOFF**.
- **SLOPE** controla la velocidad a la que las frecuencias son atenuadas cuando superan la frecuencia de recorte. Girado hacia abajo, las frecuencias se atenúan suavemente, a un ritmo de 12 dB por octava. Girado hacia arriba, las frecuencias se atenúan a un ritmo de 24 dB por octava, generando un sonido más intenso.
- **LFP/BPF/HPF** mezcla de manera continua estos tres modos de filtración:
 - El filtro pasabajo (**LFP**) deja pasar las frecuencias bajas y atenúa las altas.
 - El filtro pasobanda (**BPF**) deja pasar una determinada banda de frecuencias y atenúa las frecuencias situadas por encima y debajo.
 - El filtro pasoalto (**HPF**) deja pasar las frecuencias altas y atenúa las bajas.

8.5 Real Wah



El Real Wah

Acerca de este componente

El Real Wah está basado en un pedal wah-wah que, cuando apareció a fines de los noventa, se convirtió instantáneamente en un clásico.

Controles

- El deslizador regula la frecuencia wahwah. Hacia la izquierda, baja la frecuencia; hacia la derecha, aumenta.

Controles expertos

- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

8.6 Talk Wah



El Talk Wah

Acerca de este componente

Parecido a un wah-wah, este componente utiliza un tipo de filtro diferente que simula la forma en que las vocales son articuladas en el tracto vocal. El resultado es similar a los "talk box" de la década del setenta.

Controles

- El deslizador controla la frecuencia del filtro. Si mueve el deslizador hacia la izquierda, producirá sonidos vocálicos tipo "o"; si lo mueve hacia el centro, producirá una "a" y hacia la derecha, generará sonidos tipo "e". Utilice el pedal RIG KONTROL para controlar esto y quedará asombrado de los sonidos que su guitarra podrá producir.

Controles expertos

- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.
- El interruptor **BRIGHT** acentúa las frecuencias altas.
- **VOLUME** controla el volumen general del componente.
- **SIZE** ajusta el tamaño de la "boca virtual", influenciando así el sonido general del filtro.

8.7 Wah-Wah



El pedal Wah-Wah

Acerca de

El clásico pedal wah-wah es un filtro que barre una cresta de resonancia por sobre un rango de frecuencias determinado; probablemente, el wah-wah de GUITAR RIG 5 es la concreción más versátil de esta idea. Ajustes independientes de frecuencia, resonancia y volumen, más las posiciones alta, baja y media del pedal permiten una meticulosa personalización de la respuesta y la sensación del pedal.

Controles

- El deslizador regula el pico de la frecuencia. Deslizándolo hacia la izquierda se baja la frecuencia, hacia la derecha se incrementa. El pedal de expresión RIG KONTROL es ideal para el control de este aspecto.

Controles expertos

- **STEREO** activa el procesamiento estereofónico del componente.

- **LP-BP-HP** controla las características del filtro (pasobajo, pasobanda y pasoalto) y las funde mutuamente. LP funciona como un típico filtro pasobajo, BP funciona de manera similar a un tradicional wah-wah y HP atenúa las frecuencias bajas a medida que el deslizador se desplaza a la derecha.
- **DRY** controla la mezcla entre señal pura y señal filtrada. Si gira la perilla hacia arriba, añadirá más señal pura a la mezcla.
- **FREQ MIN** establece la frecuencia del filtro con el deslizador corrido completamente a la izquierda.
- **FREQ MID** establece la frecuencia del filtro con el deslizador puesto en la posición media.
- **FREQ MAX** establece la frecuencia del filtro con el deslizador corrido completamente a la derecha.
- **RES MIN** establece la resonancia del filtro con el deslizador corrido completamente a la izquierda.
- **RES MID** establece la resonancia del filtro con el deslizador puesto en la posición central.
- **RES MAX** establece la resonancia del filtro con el deslizador corrido completamente a la derecha.
- **VOLUME MIN** establece el volumen del filtro con el deslizador corrido completamente a la izquierda.
- **VOLUME MID** establece el volumen medio del filtro con el deslizador puesto en el medio.
- **VOLUME MAX** establece el volumen del filtro con el deslizador corrido completamente a la derecha.

9 Modificadores

Si cuenta con alguna experiencia en la programación de sintetizadores, seguramente habrá manejado modificadores tales como un LFO o un secuenciador de pasos. En manos de un guitarrista, estos modificadores pueden abrir un mundo de posibilidades.

9.1 Modificadores: concepto básico

La función de un modificador puede entenderse mejor empezando por saber lo que no hace: un modificador no genera ni afecta el sonido. Un modificador es más bien un dispositivo que determina cuando la señal debe ser encendida o apagada.

Muchos efectos incluyen modificadores dentro de su circuito de operación. Por ejemplo, los compresores emplean envolventes para determinar el ataque y el declive. Los vibratos emplean osciladores de baja frecuencia (LFO) para establecer la velocidad. Auto-wahs se emplean para detectar el nivel de la señal de entrada que hace accionar el filtro. Al tener a mano estas herramientas, podrá emplearlas para crear efectos completamente novedosos o, incluso, para desarrollar amplificadores más realistas.

Para activar un modificador, arrastre el recuadro del nombre del componente; por ejemplo, ANALOG SEQ, hasta el parámetro que desea controlar.

9.2 Controles expertos

Cada modificador presenta los siguientes controles expertos:

- Cada una de las cuatro entradas del panel experto representa el parámetro asignado al modificador. Estas cuatro entradas pueden asignarse a casi cualquier parámetro de los componentes del rack.
- La marca de verificación, que precede al nombre del parámetro, significa que el mismo está activado. Para desactivar este destino temporalmente, haga clic en la casilla.
- Para eliminar un destino de manera permanente, haga clic en la X (equis), a la derecha del deslizador.

- El deslizador ajusta la dirección y la intensidad del efecto sobre el parámetro de destino en relación con el valor del control.

9.3 Analog Sequencer



El Analog Sequencer

Acerca de este componente

Este secuenciador analógico genera 16 señales de control secuenciales, que llevan valores rítmicos desde un cuarto de nota hasta 1/32 de nota. Los valores pueden modificarse para crear una señal de control compleja y rítmica.

Crear una secuencia de pasos

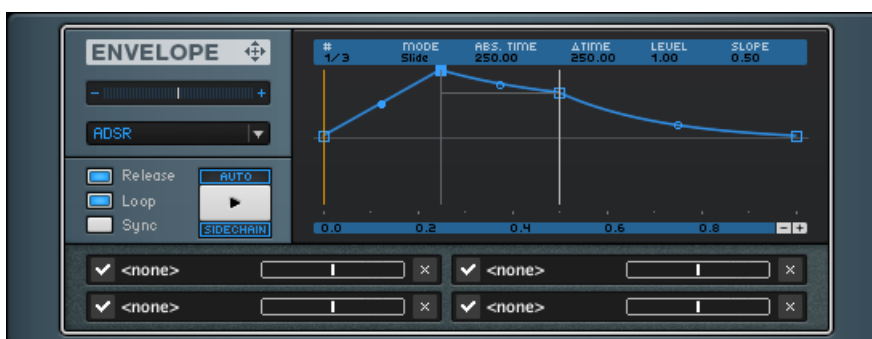
Los dieciséis deslizantes verticales representan los pasos o eventos. El ciclo de los pasos se realiza en sincronía con el metrónomo. El paso a través de la secuencia se señala mediante un LED naranja. Cada paso modifica el valor de la señal de control según la posición asumida por el deslizador respectivo. La posición media es neutral o indica que ninguna señal de control está siendo enviada. Haga clic sobre el deslizador para llevarlo hasta esta posición.

Controles

- **Resolution** establece el ritmo de cada uno de los 16 pasos. Las opciones son 1/4, 1/8, 1/16 y 1/32 de nota.

- **Seq Length** ajusta el número de pasos.
- **Slide** controla la intensidad del glissando; es decir, el tiempo que tarda la señal de control en alcanzar el valor siguiente.
- Para una explicación de los controles expertos, consulte el apartado [9.2, Controles expertos](#).

9.4 Envelope



El componente Envelope

Acerca de este componente

Una envolvente genera una señal de control muy flexible, cuya forma puede modificarse de modo preciso mediante un editor gráfico. En la mayoría de los casos (si Auto está activado), la envolvente será accionada con cada nota ejecutada. Por supuesto, también puede usar el botón de arranque para accionarla manualmente o emplear un controlador.

Presets

El componente Envelope presenta:

ADSR (ataque, declive, sostenimiento y relajación). Es la configuración por defecto y la que aparece en la mayoría de los sintetizadores.

Decay establece la duración del declive.

Hold determina el tiempo durante el cual un control se mantiene.

Rhythm establece puntos de unión en la envolvente para dar sensación de movimiento.

Stairs es la representación gráfica de una sucesión escalonada.

Zig Zag representa una sucesión ascendente y descendente.

Controles

- **Release**
- **Loop** repite el evento vigente.
- **Sync** sincroniza la envolvente con el metrónomo interno o con el reloj externo.
- **Auto** arranca la envolvente de manera automática y desde el inicio cuando la señal de entrada es recibida; esto puede anularse con el botón de arranque.
- **Sidechain** permite accionar la envolvente con una fuente de señales externa. **Auto** tiene que estar activado para poder hacer uso de **Sidechain**.

Editar el gráfico de la envolvente

En el visualizador, se puede apreciar la presencia de una línea azul que representa el desarrollo de la señal de control (eje vertical) sobre un lapso de tiempo (eje horizontal). Una línea naranja vertical indica la posición de la señal de control.

La envolvente que aparece de manera predeterminada consta de cuatro puntos cuadrados (denominados nodos o puntos de unión) que determinan los vértices de la señal de control en un momento determinado, una vez que la envolvente ha sido accionada. Puede moverlos arriba o abajo para aumentar o reducir la señal de control; y de izquierda a derecha para cambiar su eje temporal.

- El primero y el último nodo se hallan vinculados porque una envolvente siempre empieza en el lugar donde termina.
- Si la sincronización (**Sync**) está activada, los nodos se correlacionarán con una retícula que representa el ritmo del sonido
- Para añadir un nodo: haga clic con el botón derecho (Mac OS X: [Ctrl]-clic) en algún lugar de la curva de la envolvente. Para eliminar un punto de unión, haga clic-botón derecho (Mac OS X: [Ctrl]-clic) sobre el mismo. Si arrastra los puntos redondos entre los nodos podrá transformar la curva en cóncava o en convexa.
- El nodo situado más a la izquierda marca el inicio de la envolvente.

- Si **Loop** no se encuentra activado, la señal de control recorrerá la envolvente una vez y luego quedará en el valor final/inicial a la espera de una nueva señal que la accione.
- Si **Loop** está activado, el segmento de sostenimiento/bucleo de la envolvente se repetirá mientras la señal de activación siga estando presente. Las líneas verticales que pasan por dos de los nodos centrales definen dicho segmento. Al repetirse, el nodo de la izquierda será ignorado dado que el bucle comienza nuevamente desde el valor de su nodo final (mostrado a través de un nodo fantasma que marca el origen de una segunda línea azul). Si solo hubiera dos nodos en el segmento de sostenimiento/bucleo, la línea de la izquierda aparecerá de color gris. Consecuentemente, la señal de control se situará en el nivel alcanzado por la segunda línea que marca la duración del bucle.
- Si hubiera tres o más nodos centrales (además de los de inicio y fin), el segmento de sostenimiento/bucleo podrá correrse cliqueando en una de sus líneas delimitadoras y arrastrándola hasta otro nodo. Tras haber arrastrado la línea para lograr que el segmento de sostenimiento/bucleo conste solamente de dos nodos, la señal de control residirá en el nivel alcanzado en la segunda línea que marca la duración del bucle.
- Tan pronto como la envolvente deje de ser accionada, la envolvente continuará a partir de la segunda línea vertical si la relajación se encuentra activada. La señal de control residirá, entonces, en el valor final/inicial hasta que vuelva a ser accionada. Si la relajación no está activada, la envolvente continuará hasta la línea vertical derecha, sin importar el tiempo que una señal de activación se mantenga presente. La parte derecha de la segunda línea vertical será ignorada y la señal de control residirá en el nivel de sostenimiento hasta que la envolvente vuelva a ser accionada.

La tira de parámetros

La tira de parámetros situada arriba de la envolvente brinda una serie de datos y de opciones editables.

- A la izquierda de la tira, el número debajo del símbolo **#** muestra la cantidad de nodos que están siendo editados.
- Mode ofrece dos opciones, **Slide** y **Fixed**. En modo **Slide**, al mover un nodo hacia la derecha o izquierda, la parte de la envolvente que quedó a la derecha se moverá también para mantener el mismo tiempo y nivel. En modo **Fixed**, el tiempo total de la envolvente no sufrirá cambio alguno.

- **Abs. Time** muestra la cantidad de tiempo en segundos desde el comienzo de la envolvente hasta el punto de corte que se está editando.
- **Delta Time** muestra la duración en segundos desde el nodo que está siendo editado hasta el nodo situado a su izquierda.
- **Level** muestra el nivel del nodo editado en relación a una línea central de referencia.
- **Slope** muestra el estado de la línea que llega hasta el nodo que se está editando. 0,5 indica una línea recta. 0,999 indica una curva convexa máxima. 0,001 indica una curva cóncava máxima.
- Para una explicación de los controles expertos, consulte el apartado [9.2, Controles expertos](#).

Regla y Zum de la envolvente

La regla situada debajo de la envolvente está indicada en segundos si la opción **Sync** se encuentra desactivada o en valores de nota si está activada. Si la envolvente se extiende más allá del visualizador, haga clic en la regla y arrastre a derecha o izquierda para poder ver las partes ocultas. Haga doble clic en la regla para que la envolvente calce exactamente dentro de la parte visible del visualizador.

Para cambiar la extensión de la regla, agrande o aleje la imagen con los botones (+) y (-). Estos botones también establecen el tiempo de los nodos si la opción **Sync** se encuentra activada.

9.5 Input Level



El componente Input Level

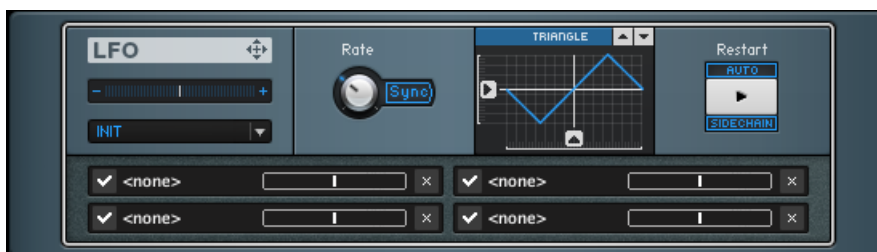
Acerca de este componente

El componente Input Level genera una señal de control basándose en el volumen de entrada. Normalmente, esto recibe el nombre de "seguidor de envolvente" dado que la señal toma en cuenta los cambios de amplitud producidos. Empleado frecuentemente para el control de filtros, lo encontramos presente, por ejemplo, en el componente AutoFilter. Sin embargo, el efecto de este modificador es más sutil y puede aplicarse a los componentes de amplificación para que el sonido suene mucho más realista.

Controles

- **Volume** establece el volumen general de la señal de control.
- **Offset** establece el valor mínimo de la señal de control. Por defecto, la señal de control cubre un rango entre -1 y $+1$, siendo 0 el punto medio. Cuando Offset está en máximo, la línea de base es 0 .
- **Attack** determina el tiempo que tarda la señal en alcanzar el volumen establecido (desde 1 ms hasta 978 ms). Si el tiempo de ataque es muy breve, pueden producirse chasquidos cuando la señal arranca por primera vez. Aumente el ataque para amortiguar este efecto
- **Decay** establece el tiempo que tarda la señal de control en caer hasta su valor inicial dada la ausencia de una señal de entrada (desde 10 ms hasta 9863 ms).
- **Sidechain** permite accionar la envolvente con una fuente de señales externa. **Auto** tiene que estar activado para poder hacer uso de **Sidechain**.
- Para una explicación de los controles expertos, consulte el apartado [↑9.2, Controles expertos](#).

9.6 LFO



El LFO

Acerca de este componente

La oscilación de baja frecuencia (LFO por sus siglas en inglés) es un término que hace referencia a una onda periódica que se mueve a una velocidad subsónica. Su empleo como modificador resulta útil para crear valores de parámetro cambiantes.

Controles

- **Rate** determina la frecuencia del LFO (oscilaciones por segundo), desde 0,01 Hz hasta 10,24 Hz. Cuando el componente está sincronizado (ver abajo), la escala pasa de Hz a valores de nota.
- **Sync** sincroniza el LFO con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización que se haya establecido.
- **WAVEFORM** proporciona una representación gráfica de la señal de control. Si cliquea en los botones de flecha de la derecha podrá seleccionar la formas sinusoidal, triangular, cuadrada, diente de sierra y aleatoria.
- **Polarity** invierte la polaridad de la onda y, por consiguiente, todos sus valores.
- **Start Phase** establece dentro de la onda el punto de partida al que se salta al pulsar el botón de arranque. El valor dependerá de la forma de la onda. Con una senoide a 0 grados (Start Phase en posición central), el valor de la señal de control empieza en 0 (neutral) para luego incrementar. A 180 grados (Start Phase girado completamente en sentido horario), el valor de la señal de control empieza en 0 para luego ir decreciendo.

- El botón de arranque reinicia el LFO, el cual, caso contrario, seguiría operando sin interrupción. Para accionar este botón automáticamente al pulsar una nota, active el pequeño botón de **Auto**, justo encima del botón de arranque.
- **Sidechain** permite accionar la envolvente con una fuente de señales externa. **Auto** tiene que estar activado para poder hacer uso de **Sidechain**.
- Para una explicación de los controles expertos, consulte el apartado [9.2, Controles expertos](#).

9.7 Step Sequencer



El componente Step Sequencer

Acerca de este componente

El secuenciador de pasos genera hasta 16 señales de control secuenciales, las cuales pueden tener valores rítmicos desde un cuarto de nota hasta un 1/32 de nota. Tenga en cuenta que no es posible establecer el volumen de estos pasos; los mismos son accionadores que se activan o desactivan para crear efectos rítmicos.

Crear una secuencia de pasos

La barra horizontal consistente en 16 botones numerados es el corazón del secuenciador de pasos. Los botones están numerados del 1 al 16 y muestran un contorno naranja que marca el pulso del metrónomo. Los botones activados son de color azul y accionan la señal de control de los controles asignados. Haga clic en los botones para activarlos o desactivarlos.

Parámetros

- **Resolution** establece el ritmo cambiando el valor de nota con el que los botones son accionados. Las opciones son 1/4, 1/8, 1/16 y 1/32 de nota.
- **Seq Length** establece los pasos que conforman la secuencia.
- **Legato** asocia pasos adyacentes para crear pasos más largos.
- **Attack** controla el tiempo que tarda la señal de control en alcanzar su valor máximo tras haber sido accionada (desde 4 ms hasta 1233 ms).
- **Decay** controla el tiempo que tarda la señal de control en alcanzar su valor mínimo tras haber sido accionada (desde 4 ms hasta 2197 ms)
- **Width** establece la longitud de la señal de control cuando es accionada. Girado completamente en sentido horario, este valor es igual al valor de nota de Resolution.
- **Offset** incrementa todos los valores de la señal de control cuando el control es girado hacia arriba.
- Para una explicación de los controles expertos, consulte el apartado [9.2, Controles expertos](#).

10 Modulación

Un modulador pone movimiento a los sonidos estáticos. Los dispositivos de modulación más habituales en los montajes de guitarra son el flanger, el vibrato y el coro. GUITAR RIG 5 proporciona una lista muy grande de moduladores que pueden ser insertados en cualquier parte del montaje. La mayoría de los componentes de modulación pueden sincronizarse con el reloj del anfitrión o con el metrónomo.

10.1 Electric Lady



El Electric Lady

Acerca de este componente

Electric Lady pone en el rack un efecto flanger estéreo muy versátil. Basado en un clásico de todos los tiempos, el Electric Lady genera una gama de sonidos que van desde un sutil coro y flanging hasta insólitos timbres metálicos y silbos muy pronunciados. En el modo estático, la unidad funciona como un filtro y produce tonos acampanados.

Controles

- **RATE** controla la velocidad del LFO causante de la modulación.
- **STATIC** deshabilita la modulación del LFO y pone la unidad en el modo estático. El componente se transforma en un filtro estático con las características de la posición extrema de un flanger (ajustables con la perilla Depth).
- **DEPTH** controla la intensidad de la modulación. Valores altos afectan una gama de frecuencias más amplia.

- **COLOR** controla la frecuencia de los filtros, lo que permite variar el timbre general del efecto.

Controles expertos

- **SYNC** sincroniza la velocidad del LFO con el metrónomo o con el tiempo del anfitrión, según la configuración de sincronización que se haya establecido.
- **INVERT** invierte la fase de la señal generando así un timbre distinto.
- **ROTATE** altera la diferencia de fase entre los LFO que alimentan los canales izquierdo y derecho respectivamente, para lograr un efecto estéreo.
- **DRY/WET** ajusta la mezcla entre el sonido limpio y el procesado.

10.2 Ensemble



El Ensemble

Acerca de este componente

Este efecto único está basado en un procesador clásico muy popular. Impone sobre la señal voces ligeramente desafinadas para crear así un efecto polifónico. También proporciona un efecto de vibrato.

Controles

- **VOLUME** ajusta el volumen maestro del componente.
- **CHORUS** establece la intensidad del efecto y solamente puede usarse en el modo Chorus.
- **MODE** activa el modo Chorus o el modo Vibrato.

- **DEPTH** está activo solamente en modo Vibrato y establece la cantidad de desvío de tono
- **RATE** ajusta la velocidad del vibrato y está activo solamente en el modo Vibrato.

Controles expertos

- **TEMP SYNC** sincroniza la velocidad (Rate) con el tempo del anfitrión o con el tempo del Metrónomo, según las configuraciones de sincronización establecidas.
- **DRY/WET** establece la proporción entre señal pura y señal procesada.
- **BASS** controla el volumen de las bajas frecuencias.
- **MID** controla el volumen de las frecuencias medias.
- **TREBLE** controla el volumen de las frecuencias altas.
- **DELAY** establece el tiempo de retardo del coro; es decir, el tiempo que transcurre hasta que el efecto afecte la señal.
- **STEREO** ajusta la posición estereofónica de las voces; desde mono hasta completamente estéreo.

10.3 Flanger



El Flanger

Acerca de este componente

Se trata de una unidad de retardo que crea efectos de coro, flanger y modulación de tono, según el modo empleado:

- El modo Chorus pone voces ligeramente desafinadas sobre la señal para crear un sonido polifónico.

- El modo Flanger genera sonido espacioso y sibilantes a partir de la mezcla entre la señal original y la procesada con un retardo modulado.
- El modo Pitch Modulation, más conocido como vibrato, produce un cambio cíclico del tono.

Controles

- **SPEED** varía la velocidad de modulación del efecto seleccionado.
- **INTENSITY** controla la proporción entre las señales pura y procesada, y el efecto creado dependerá del modo seleccionado. ¡Lo mejor es probarlo!
- **WIDTH** determina la amplitud de cada efecto; es decir, la diferencia entre ambos extremos de la modulación.
- **MODE** establece los modos Chorus, Flanger o Pitch Modulation.

Controles expertos

- **SYNC** sincroniza la velocidad del efecto con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, dependiendo de la configuración de sincronización establecida.
- **STEREO** crea un efecto estéreo muy amplio.

10.4 Phaser Nine



El Phaser Nine

Acerca de este componente

Este componente está basado en un diseño muy conocido que pondrá en su guitarra toda clase de sonidos vibrantes.

Controles

- **RATE** controla la velocidad del LFO causante de la modulación.
- **DEPTH** establece la intensidad del faseamiento.
- **COLOR** controla el timbre básico del faseamiento causado por la realimentación del efecto. Valores altos ponen más énfasis sobre los armónicos.

Controles expertos

- **SYNC** sincroniza la velocidad del LFO con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.
- **INVERT** invierte la fase de la señal generando así un timbre distinto.
- **FREQUENCY** controla la frecuencia de base alrededor de la cual la modulación del LFO tendrá lugar.
- **NOTCHES** determina el número de etapas que el efecto aplica al rango de frecuencias.
- **ROTATE** altera la diferencia de fase entre los LFO que alimentan los canales izquierdo y derecho respectivamente, para lograr un efecto estéreo.
- **DRY/WET** ajusta la mezcla entre el sonido limpio y el procesado.

10.5 Rotator



El Rotator

Acerca de este componente

Este efecto simula un altavoz giratorio. Un verdadero altavoz giratorio consta de dos elementos: un rotor superior y un rotor inferior. Este componente emula fielmente a ambos y brinda controles independientes para cada uno.

Controles

- **ROTATOR** permite cambiar la velocidad del rotor (lento o rápido).
- **BALANCE** establece la proporción entre la bocina de alta frecuencia y el woofer de baja frecuencia. En sentido horario produce sonidos más agudos y en sentido antihorario, sonidos más graves.
- **PAN** cambia las posiciones de bajos y agudos en el campo estéreo. En sentido horario mueve el agudo hacia la derecha y el bajo hacia la izquierda (y viceversa).
- **DISTANCE** establece la distancia virtual entre los micrófonos y el altavoz rotante. Cuanto más cerca se pongan, más fuerte será el efecto giratorio percibido.
- **DRY/WET** controla la intensidad del efecto; gírelo totalmente en sentido horario para escuchar solamente los altavoces rotantes.

Controles expertos

- **CAB TONE** permite desactivar la simulación de altavoces giratorios para dar lugar a otras posibilidades más creativas. Si desea obtener un sonido verdaderamente auténtico, inserte el componente Cabinets&Mics antes del Rotator con dos cadenas de señal. Una de ellas contendrá el gabinete Rotator Bass colocado a la izquierda del panorama estéreo, la otra cadena contendrá el gabinete Rotator Horn colocado a la derecha. Generalmente, el Rotator direcciona la señal izquierda hacia el rotor de bajos y la señal derecha hacia el rotor de agudos; y crea así un nuevo campo estereofónico.
- Cada rotor (treble y bass) presenta los mismos controles.
- **SLOW** disminuye la velocidad del rotor.
- **FAST** aumenta la velocidad del rotor.
- **ACCEL** controla la aceleración de los rotores al pasar del modo rápido al lento y viceversa. Desde un cambio gradual y suave hasta un cambio casi instantáneo.

- **SPREAD** establece la extensión estereofónica al controlar la distancia que media entre los micrófonos virtuales.

10.6 Stereo Tune



El Stereo Tune

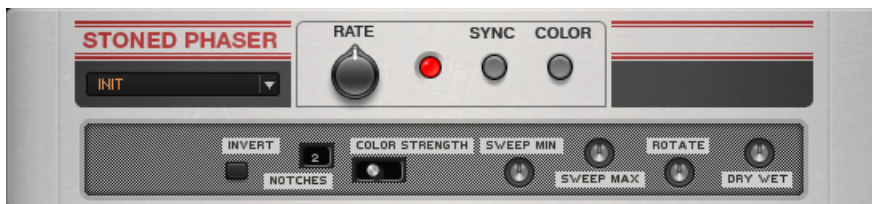
Acerca de este componente

El STEREO TUNE es un efecto de ensanchamiento estereofónico. Utilice esta herramienta para imponer mayor espacio y profundidad.

Controles

- **MIX** mezcla las señales pura y procesada.
- **SPLIT** establece la división de la frecuencia de la señal desafinada. Este control permite dejar intactas las frecuencias bajas.
- **DRIFT** desafina un porcentaje de la señal de entrada. Los canales izquierdo y derecho se afinan a frecuencias diferentes para crear un efecto de ensanchamiento estereofónico.
- **SPREAD** ajusta la dimensión mono-estéreo de la señal afectada.

10.7 Stoned Phaser



El Stoned Phaser

Acerca de este componente

El Stoned Phaser pone un toque turbulento al sonido, efecto especialmente empleado por el viejo rock psicodélico. Este componente está modelado según un popular phaser de los años setenta.

Controles

- **RATE** controla la velocidad del efecto.
- **SYNC** sincroniza la velocidad del efecto con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.
- El interruptor **COLOR** produce un cambio tímbrico en el sonido del efecto.

Controles expertos

- **INVERT** cambia la fase de la señal desplazada, dando lugar así a otra coloración.
- **NOTCHES** determina el número de etapas en el cambiador de fases. Haga clic en el número y arrastre para seleccionar entre 1 y 5 muescas.
- **COLOR STRENGTH** controla la medida en que el control de Color afecta al sonido.
- **SWEEP MIN** establece el límite inferior del barrido.
- **SWEEP MAX** establece el límite superior del barrido.
- **ROTATE** altera la diferencia de fase entre los LFO que alimentan los canales izquierdo y derecho respectivamente, para lograr un efecto estéreo.

- **DRY/WET** ajusta la mezcla entre el sonido limpio y el procesado.

10.8 Tremolo



El Tremolo

Acerca de este componente

Este componente proporciona un cambio en la amplitud del sonido, lo que crea un efecto fluctuante.

Controles

- **INTENS** controla la intensidad del trémolo.
- **RATE** ajusta la frecuencia de la modulación. Valores rápidos añaden un efecto "vibrante" al sonido.
- **SYNC** sincroniza el trémolo con el tempo del anfitrión o con el tempo del Metrónomo, según la sincronización establecida.
- **STEREO Pan** activa un efecto de trémolo estéreo. Cuando el volumen aumenta en un canal, disminuye en el otro y viceversa.

Controles expertos

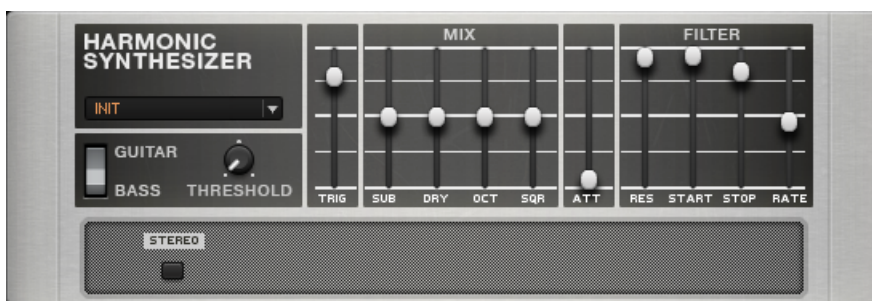
- **WIDTH** controla la proporción entre las fases de amplitud alta y baja. Si gira hacia arriba, aumentará los "espacios" entre los cuales la señal desarrolla toda su amplitud. En el modo estéreo, si gira la perilla a la izquierda, disminuirá el tiempo en que la señal está volcada a la izquierda y viceversa. Si gira a la derecha, hará lo mismo en la dirección opuesta.
- **DOWN** controla el declive del trémolo; es decir, el tiempo que tarda en ir desde el volumen más alto hasta el más bajo.

- **UP** cambia el tiempo del ataque; es decir, el tiempo que toma ir desde el volumen más bajo hasta el más alto. Si baja este control y el anterior al mismo tiempo, creará un efecto "entrecortado".

11 Tono

Una colección de efectos de tono y de sintetizador para obtener sonidos modernos e intrigantes. ¡Es hora de experimentar con armónicos!

11.1 Harmonic Synthesizer



El Harmonic Synthesizer

Acerca de este componente

El Harmonic Synthesizer pone en su guitarra un universo completo de sonidos de sintetizador. Puede generar recreaciones fidedignas de sonidos clásicos o producir, también, efectos nunca antes escuchados.

El efecto añade tres voces sintéticas sobre la señal original (una sub-octava, una octava y una onda cuadrada) que pueden mezclarse libremente. Se incluye también un filtro controlado por envolvente

Recuerde que este componente toma en cuenta el mejor tono del instrumento cuando se están tocando notas individuales.

Controles

- **GUITAR/BASS** cambia el rango de barrido del filtro para alimentar una guitarra o un bajo respectivamente.

- **THRESHOLD** actúa como una barrera de ruido para la señal entrante. Sólo las señales que pasen por encima del umbral accionarán la envolvente de volumen y el barrido del filtro. Establezca un valor acorde a su instrumento y estilo de ejecución.
- El deslizador de **TRIGGER** controla la sensibilidad de accionamiento del filtro, reduciendo el volumen que la señal debe poseer para activarlo. Si lo pone muy alto puede que el filtro empiece a tartamudear debido a múltiples accionamientos. Experimente un poco hasta encontrar la posición que mejor se avenga a sus necesidades.
- **SUB** controla el volumen de la sub-octava añadida por el sintetizador. Solo funciona sobre notas individuales.
- **DRY** controla el volumen de la señal original de la guitarra.
- **OCT** controla el volumen de la octava superior añadida por el sintetizador.
- **SQR** añade una versión distorsionada (onda cuadrada) de la señal original, la cual puede controlarse con la dinámica de la ejecución.
- **ATT** determina el ataque de la envolvente del sintetizador. Cuanto más alto lo ponga, más lentamente ingresará la señal, atenuando así el ataque del sonido del instrumento.
- **RES** Res controla la resonancia y amplitud del filtro. Con valores altos se obtiene un rango de frecuencias más estrecho y una cresta más pronunciada alrededor de las frecuencias filtradas.
- **STRT** establece la frecuencia a partir de la cual comienza el barrido del filtro.
- **STOP** establece la frecuencia donde el barrido termina. Si **Start** y **Stop** tienen el mismo valor, el filtro enfatizará esa determinada frecuencia sin efectuar barrido.
- **RATE** determina la velocidad de barrido del filtro, desde la frecuencia inicial hasta la frecuencia de término.

11.2 Oktaver



El Oktaver

Acerca de este componente

Este componente añade dos señales que están una y dos octavas por debajo del tono original. Por favor, tenga en cuenta lo siguiente:

El Oktaver trabaja bien solamente con notas individuales, no con acordes. Inserte el Oktaver cerca del comienzo del rack. No anteponga reverberados, retardos ni ningún otro tipo de efectos de modulación, dado que esto confundirá la correcta detección del tono. Sin embargo, funciona bien después de compresores y ecualizadores.

Controles

- **DIRECT** establece el volumen de la señal original.
- **OCT 1** establece el volumen de la señal que está una octava por debajo.
- **OCT 2** establece el volumen de la señal que está dos octavas por debajo.

Controles expertos

- **CUTOFF** cambia, de manera independiente, el timbre de **OCT 1** y **OCT 2**. Al girar en sentido horario, incrementará el brillo.
- **RESO** establece separadamente la resonancia del filtro de **OCT 1** y **OCT 2**.
- **STEREO** activa el procesamiento en estéreo natural.

11.3 Pitch Pedal



El Pitch Pedal

Acerca de este componente

El Pitch Pedal tiene básicamente el mismo efecto que el vibrato de una guitarra eléctrica, con la salvedad de que todas las cuerdas permanecen afinadas mientras se arquean hacia arriba y abajo. Se recomienda controlar el cambio de tono con un controlador de pedal para así poder tener las manos libres para los cambios de tono.

El modo experto ofrece muchos controles para adaptar el efecto a sus necesidades. Si no desea complicaciones, seleccione los presets del componente para obtener algunos de los efectos más usuales.

Controles

- **DRAG** cambia el tono dentro del rango establecido por los controles expertos.
- **DRY/WET** controla la mezcla entre señal procesada y señal sin procesar.

Controles expertos

- **MIN SHIFT** establece la intensidad y la dirección del cambio de tono cuando el deslizador está puesto en la posición extrema izquierda. El rango es de ± 24 semitonos.
- **MIN DETUNE** permite una afinación de detalle cuando el deslizador está en la posición izquierda. El rango es de ± 100 centésimas de semitono.
- **MAX SHIFT** establece la intensidad y la dirección del cambio de tono cuando el deslizador está puesto en la posición extrema derecha. El rango es de ± 24 semitonos.

- **MAX DETUNE** permite una afinación de detalle cuando el deslizador está en la posición derecha. El rango es de ± 100 centésimas de semitono.
- **FEEDBACK** determina la realimentación del componente y da lugar a efectos muy interesantes. Si el Pitch Pedal está puesto para transportar la señal en +1 semitono, dicha señal se volverá a transportar otro semitono y así sucesivamente, lo que producirá series de tonos ascendentes.
- **DELAY** controla la duración del retardo del circuito de la realimentación (entre 10 ms y 50 ms). Cuanto más largo sea el retardo, mayor será la cantidad de series de notas creadas. Un retardo corto producirá una suave reverberación.

11.4 Resochord



El Resochord

Acerca de este componente

El RESOCHORD es un nuevo componente de tono Guitar Rig 5. Se trata de un banco de seis filtros dentados, cada uno de los cuales se afina según el acorde seleccionado. Los resultados son más efectivos con material no melódico (p. ej., percusión), dado que Resochord imprimirá su propio contenido armónico sobre el material que ingresa.

Controles

La perilla **MIX** controla la porción de señal afectada. La sección **MODE** presenta tres controles y un interruptor.

- El interruptor selecciona los modos **CHORD** y **STRING**. El modo **CHORD** (acordes) se maneja con los controles siguientes:
 - **CHORD** determina el acorde sobrepuesto a la señal procesada.

- **STYLE** establece el tipo de acorde.
- **KEY** permite la transportación del Resochord en semitonos.
- El modo **STRING** (cuerdas), solamente emplea los controles **SPREAD** y **KEY**.
 - **SPREAD** establece el rango de frecuencias afectado.
 - **KEY** permite la transportación del Resochord en semitonos.
- En el modo **CHORD**, los seis filtros dentados se afinan según distintos acordes. En el modo **STRING**, los seis filtros dentados se centran alrededor de una frecuencia y pueden extenderse para obtener un pronunciado efecto de coro.
- El control **DECAY** determina el tiempo durante el cual el efecto se prolonga tras la señal original.

Controles expertos

- **BRIGHTNESS** introduce una mayor presencia de frecuencias altas en el efecto.
- **FEEDBACK** intensifica el efecto al poner más resonancia.
- **INPUT GAIN** incrementa el volumen de entrada del efecto.
- **MUTE** silencia el efecto.

12 Reverberadores

Los reverberadores ofrecen una interpretación electrónica del sonido en un espacio determinado. Si bien, técnicamente hablando, son dispositivos que generan retardos de corta duración, constituyen por sí mismos una categoría aparte dentro los efectos.

12.1 Iceverb



El Iceverb

Acerca de este componente

El Iceverb brinda un reverberado muy colorido que puede sonar como si estuviera tocando en una gigantesca caverna de hielo. Ofrece una amplia variedad de características espaciales y un filtro que puede usarse como un efecto especial de wah-wah si se lo controla con un pedal.

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de reverberación.
- **SIZE** establece la duración de la reverberación y la correspondiente percepción acústica del tamaño de la sala.
- **COLOUR** establece el rango de frecuencias que el filtro refuerza antes de la reverberación. El control semeja un wah-wah, dado que permite el desplazamiento de crestas pronunciadas a través del espectro de frecuencias.
- **ICE** controla la intensidad del filtro al ajustar la resonancia de la banda de frecuencias filtrada.

- **FREEZE** cierra completamente la señal original e incrementa simultáneamente el volumen de la reverberación. Esta función puede accionarse para parar el sonido y seguirlo luego con una majestuosa reverberación que se va apagando.
- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de reverberación y solo deja pasar la señal original. Los sonidos que estén siendo procesados sonarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

12.2 Little Reflektor



El Little Reflektor

Acerca de este componente

LITTLE REFLEKTOR es uno de los nuevos reverberadores de Guitar Rig 5. Es un reverberador versátil y fácil de usar que puede emplearse de manera sutil a extrema.

Controles

- **DRY/WET** controla la porción de señal afectada por la reverberación.
- La ventana de control presenta ocho botones (**SHORT**, **MED**, **LONG**, **XXL**) para establecer la longitud de la reverberación.
- **A** y **B** son estilos diferentes de reverberos y reflexiones.
- **DECAY** establece el tiempo que tarda la reverberación en desaparecer. En sentido horario prolonga la reverberación.
- **LOW CUT** es un filtro pasoalto que remueve las frecuencias bajas y hace que la reverberación suene mas pastosa.

- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de reverberación y solo deja pasar la señal original. Los sonidos que estén siendo procesados sonarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

12.3 Octaverb



El Octaverb

Acerca de este componente

El Octaverb es un potente reverberador estéreo que simula las reflexiones acústicas de ocho tipos diferentes de salas. Además de los parámetros usuales, ofrece también algunas características únicas que sirven para producir efectos tanto sutiles como extremos

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de reverberación.
- **ER MODE** selecciona la forma del ambiente. Determina el carácter de la reverberación al imitar distintas pautas de reflexión acústica. En su fase inicial los ecos se perciben distintos pero luego se van haciendo más difusos a medida que se van mezclando con las reflexiones ulteriores. Este control ofrece una serie de presets, algunos muy realistas como "Concrete Room" (habitación de hormigón) y otros completamente virtuales como "Strange Localization" (lugar extraño). Pruébelos y juegue al mismo tiempo con la perilla de tamaño (Size) para ver de qué se trata.
- **SIZE** establece la intensidad y duración de la reverberación difusa que se produce tras los primeros ecos. Es un control que determina principalmente el tamaño de sala percibido.

- **HI-DAMP** controla el grado en que las altas frecuencias serán atenuadas durante el proceso de reverberación
- **BASSTRAP** controla la cantidad de bajas frecuencias que serán retenidas por la reverberación. Suba el control para que la reverberación adquiera una final espesa.
- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de reverberación y solo deja pasar la señal original. Los sonidos que estén siendo procesados sonarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

Controles expertos

- **EQ** es un control de tono adicional de la señal reverberada y que resulta útil para reforzar o atenuar las frecuencias más altas.
- **Wetlevel** controla el volumen de la señal procesada y permite cambiar el volumen de la mezcla sin afectar el volumen de la señal original.
- **Source** controla posición de la señal original en el campo estéreo. Si gira la perilla en sentido horario, predominará el canal derecho; en sentido antihorario, el izquierdo.
- **Width** ajusta el campo estéreo de la señal procesada: girado totalmente en sentido horario, el efecto se distribuye a través de ambos canales. La posición central establece un procesamiento monoaural. Girado totalmente en sentido antihorario, los canales se invertirán de manera que la parte izquierda de la señal reverberada se direcciona a través de la salida del canal derecho y viceversa.
- **Freeze** cierra completamente la señal original e incrementa simultáneamente el volumen de la reverberación. Esta función puede accionarse para parar el sonido y seguirlo luego con una majestuosa reverberación que se va apagando.

12.4 Spring Reverb



El Spring Reverb

Acerca de este componente

Este es el clásico efecto de reverberado de los viejos amplificadores, anterior al advenimiento de las unidades de estado sólido. Pero, por suerte, el ruido y zumbido que acompañaban a aquellos viejos aparatos están aquí ausentes.

Controles

- **REVERB** establece intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de reverberación.
- **TIME** controla la duración del declive de la reverberación. Gírelo en sentido horario para incrementar el declive.
- **BASS** controla las características de la respuesta de baja frecuencia. Gire hacia arriba para obtener un efecto más pronunciado.
- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de reverberación, dejando pasar solamente la señal original. Este botón puede usarse para accionar el reverberador de manera aislada y crear efectos individuales. Cuando el control **REVERB** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

Controles expertos

- **SPRING LENGTH** ajusta la longitud del resorte virtual. Un resorte corto produce sonidos más metálicos y un resorte más largo producirá un sonido difuso con un declive más prolongado.
- **HIGH DAMP** reduce el tiempo de declive de las altas frecuencias en relación con el tiempo establecido con el control **Time**.
- **LOW DAMP** reduce el tiempo de declive de las bajas frecuencias en relación con el tiempo establecido con el control **Time**.

12.5 Studio Reverb



El Studio Reverb

Acerca de este componente

El Studio Reverb brinda una simulación muy realista de salas y habitaciones.

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de reverberación.
- **PRE DELAY** establece el tiempo de retardo que transcurre antes del el ingreso de la señal reverberada
- **ROOM SIZE** determina el volumen del salón virtual. Gire en sentido horario para obtener un amplia sala de conciertos, en sentido antihorario para un pequeño auditorio.
- **BRIGHT** refuerza las altas frecuencias de la señal reverberada.

- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de reverberación, dejando pasar solamente la señal original. Este botón puede usarse para accionar el reverberador de manera aislada y crear efectos individuales. Cuando el control **REVERB** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

Controles expertos

- **STEREO** ajusta la amplitud estéreo de la señal reverberada.
- **TREBLE**, controla el tiempo de declive de las altas frecuencias en relación con el tiempo establecido con el control Time.

12.6 Vintage Verb



El Vintage Verb

Acerca de este componente

Este componente pone al alcance de la mano una selección de los más finos reverberadores de chapa y de resorte.

Controles

- **MIX** establece la porción de señal afectada por la reverberación.
- El selector ubicado a continuación permite seleccionar entre ocho variantes de reverberación:
- **GOLD S** recrea el sonido de un reverberador de lámina de oro corto.
- **GOLD L** recrea el sonido de un reverberador de lámina de oro largo.
- **SILVER S** recrea el sonido de un reverberador de chapa corto.
- **SILVER L** recrea el sonido de un reverberador de chapa largo.

- A continuación, sigue el reverberador de resorte **STUDIO**. Su sonido es similar al de un reverberador de chapa pero solo con un poco del sonido percusivo normalmente asociado a los dispositivos de resorte.
- El **DUAL** emplea dos resortes en serie para crear una larga reverberación.
- El **AMP** es una derivación de un reverberador de resorte de amplificador de guitarra. Produce reverberaciones abundantes y variadas.
- Finalmente, el **DUB** es un reverberador de resorte que emula el estilo musical jamaicano. Produce grandes cantidades de ecos y resonancias.
- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de reverberación, dejando pasar solamente la señal original. Cuando el control **REVERB** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

13 Efectos especiales

Una colección de efectos especiales para un diseño avanzado del sonido y sonidos inusuales.

13.1 Grain Delay



El Grain Delay

Acerca de este componente

El Grain Delay es mucho más que un simple efecto de retardo. Su innovativo enfoque granular le permite producir elaborados espacios tonales y ecos masivos y consistentes; sus controles interdependientes son una invitación a la experimentación y a la consecución de efectos personalizados. Este componente divide la señal en muestras de tamaño variable que luego retarda, transforma y repite de varias maneras; incluyendo, además, una potente modalidad estéreo. Con el Grain Delay, podrá hacer las cosas más extrañas que se le ocurran, pero al mismo tiempo tendrá un control total sobre todos los niveles de operación.

Controles

- **DRY/WET** establece la intensidad del efecto al regular la cantidad de señal enviada a la sección de retardo.
- **MODULATION** controla la cantidad del cambio periódico tonal (vibrato) aplicado a la señal retardada.

- **PITCH** controla el cambio tonal aplicado a la señal retardada. La intensidad del cambio se aplica en pasos cromáticos, en un rango de 4 octavas en ambas direcciones. Simultáneamente, la duración de la muestra en cada "gránulo" se estira según la cantidad correspondiente (imagine una grabadora que toque a velocidades diferentes). El cambio de tono no se aplica al canal de realimentación por lo que no se producirán escalas de tonos ascendentes, sino un retardo de tono cambiante.
- **FINE** permite cambiar el tono en centésimas de semitono para refinar el valor establecido con el control de tono (Pitch).
- **SIZE** establece la duración de las muestras que alimentan la sección de retardo. La señal original es cortada en pedacitos muy pequeños (gránulos) según la duración aquí establecida y luego se repiten. Si los cortes efectuados se estiran usando el control de Pitch, la muestra contenida será repetida dentro del mismo gránulo o, en su defecto, recortada para mantener constante la duración de los gránulos.
- **SPACE** ajusta el tiempo que transcurre entre las repeticiones de cada gránulo (y en relación con el parámetro Size). Puesto al 100%, la primera repetición empezará cuando el gránulo se encuentre completamente en el búfer. Si reduce el espacio, la repetición empezará más pronto y viceversa. Lo primero dará lugar a retardos superpuestos y lo segundo producirá intervalos entre las repeticiones.
- **DENSITY** controla la cantidad de la realimentación. Una realimentación mínima dará por resultado un solo eco. Al ir incrementando este parámetro, se generarán ecos repetitivos que estarán modulados y distorsionados según la configuración establecida por los controles expertos.
- **DRIVE** controla la cantidad de sobrecarga generada cuando la señal se realimenta reiteradamente y ocasiona la saturación del componente.
- **H-CUT** establece la frecuencia límite del filtro que se aplica a la señal retardada. Las frecuencias por encima se atenuarán considerablemente.
- **L-CUT** establece la frecuencia límite del filtro que se aplica a la señal retardada. Las frecuencias por debajo se atenuarán considerablemente.
- **REVERSE** reproduce a la inversa la señal retardada.
- **FREEZE** detiene el muestreo de nuevas divisiones de señal y repetirá el granulo existente todo el tiempo que se mantenga activado.

- **Mute** cierra el paso de la señal que pasa por la sección de retardo, dejando pasar solamente la señal original. Los retardos que estén siendo procesados sonarán aun después de presionar el botón. Si el control **DRY/WET** está completamente girado hacia arriba, no escuchará ningún sonido porque toda la señal pasará por la sección de procesamiento.

Controles expertos

- **Sync** sincroniza el control Size con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización que se haya establecido.
- **Jitter** modifica ligeramente las duraciones de cada gránulo, creando así una textura más vívida.
- **Stereo** controla la manera en que la señal retardada se distribuye en los canales estéreo. Gire hacia arriba para que la señal oscile entre los canales estéreo y crear un efecto de ping-pong.

13.2 Ring Modulator



El Ring Modulator

Acerca de este componente

El modulador anular fue uno de los efectos fundamentales de la era analógica. La idea básica es muy simple: tomar dos señales y mezclar la suma y diferencia de las mismas, dando por resultado una gama única de sonidos.

Controles

- La sección de modulación (**MOD**) ofrece los siguientes controles:

- **RING** Es un control que mezcla los sonidos original y modulado.
- **FM** controla la modulación de frecuencia aplicada a la señal original.
- La perilla **FREQ** controla la frecuencia de la señal del oscilador que se mezcla con la señal original.
- **HI/LO** establece el rango de frecuencias del oscilador, influenciando el rango de acción de las perillas **FM** y **FREQ**.
- La sección **LFO** pone movimiento al sonido al afectar el comportamiento del oscilador de la sección **MOD**.
- La perilla **AMOUNT** controla la cantidad de modulación que el LFO aplica sobre el oscilador.
- La perilla **RATE** controla la velocidad de la modulación periódica del LFO.
- El interruptor situado abajo alterna la señal del LFO entre una onda senoide o una onda cuadrada, creando así un cambio suave o repentino en la frecuencia del oscilador.
- El LED rojo parpadea al compás del LFO.

Controles expertos

- **SYNC** sincroniza la velocidad del LFO con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización establecida.
- **EDGE** modifica la onda del oscilador. Puede agregarle sobretonos al oscilador para producir un sonido más agresivo.

14 Herramientas

La sección de herramientas (Tools) es uno de los pilares centrales de la gran flexibilidad de GUITAR RIG 5. Son herramientas clave para la creación de sonidos novedosos y sorprendentes.

14.1 Container



El Container

Acerca de este componente

En la sección TOOLS hay un nuevo componente denominado CONTAINER. El CONTAINER permite la combinación de distintos dispositivos para crear potentes efectos múltiples, manejables a través de macrocontroles. El CONTAINER mantiene el rack ordenado y permite, gracias a su sistema de presets, la reutilización e intercambio de sus creaciones favoritas de efectos.

Controles

Al arrancar, el componente muestra solamente cuatro controles para la asignación de parámetros. El total disponible es de dieciséis. Para agregar más controles, seleccione la opción "Add", en el menú desplegable de CONTROLS. Cada control puede representarse como una perilla o como un botón (opción Toggle Knob/Button Mode del menú contextual). Cada uno de los controles del Container puede controlar hasta ocho parámetros diferentes.

- La parte superior del Container presenta también dos botones: una **x** y un triángulo.
- La **x** permite eliminar los efectos contenidos en el CONTAINER.
- El triángulo permite ocultar o mostrar los efectos contenidos.
- El menú **CONTROLS** permite determinar la cantidad de macrocontroles a emplear. El CONTAINER puede operar con cuatro, ocho, doce o dieciséis controles.
- Los macrocontroles se emplean para controlar a distancia los parámetros de los efectos.
- Junto al control, aparece el nombre del parámetro controlado. Este campo es empleado también para asignar otros parámetros al control. Simplemente, arrastre el nombre del control hasta el parámetro del componente contenido en el CONTAINER que desea controlar.

Controles expertos

- El panel experto muestra los parámetros asignados de cada control del CONTAINER.
- El control seleccionado aparece indicado en el rótulo azul de la izquierda del panel. Al clicar sobre el nombre de un control, el panel experto mostrará debajo las asignaciones correspondientes. El control seleccionado aparece, además, con el nombre destacado entre dos líneas de color azul.
- A la derecha del panel, el rótulo 1-4 muestra los primeros cuatro parámetros controlados por el macrocontrol.
- El rótulo 5-8 muestra los siguientes cuatro parámetros controlados por el macrocontrol.
 - Debajo, aparecen los nombres de los parámetros controlados.
 - La casilla de verificación activa o anula el control.
 - La **x** elimina la asignación.

- Cada parámetro presenta, a la derecha, un rango ajustable. Arrastre los extremos para modificar el rango de acción del parámetro asignado.

Asignación de parámetros a los controles del Container

El nombre junto al control indica la función asignada. Las funciones se asignan fácilmente con "arrastrar y soltar":

1. Haga clic en el nombre de un control del CONTAINER y arrástrelo hasta el control de un componente contenido para asignar la función respectiva.
2. Mientras está arrastrando el ratón, el puntero le va mostrando, bajo la forma de un pequeña flecha, los controles pasibles de ser asignados.
3. Una señal de prohibición aparecerá en aquellos lugares donde no puedan efectuarse asignaciones.

Configuración de las asignaciones

Todas las asignaciones del CONTAINER se manejan desde el panel experto. Abra el panel experto y luego haga clic sobre el nombre de un control para seleccionarlo. Las funciones asignadas a este control particular aparecerán expuestas en el panel experto.

El panel experto ofrece:

- Asignación de funciones arrastrando el rótulo azul de la esquina superior izquierda.
- Cambiar el nombre del control seleccionado, escribiendo uno nuevo en el campo central del panel. Este nombre es el que aparecerá junto al control respectivo del CONTAINER.
- Dos páginas de 4 asignaciones cada una. Si está utilizando más de 4 asignaciones, haga clic en el botón 5-8 para acceder a la segunda página.
- Desactivar temporalmente una asignación: haga clic en la marca de verificación de la izquierda. Vuelva a clicar para reactivarla.
- Para eliminar una asignación: cliquee en la **x** de la derecha.

Alcance de los parámetros mapeados

Cada asignación presenta una línea horizontal que representa el rango de acción correspondiente.

Para ajustar dicho rango, cliquee los señaladores de los extremos y arrastre.

Los señaladores pueden ser arrastrados de un extremo a otro.

- El señalador izquierdo define el valor mínimo mapeado y el derecha, el máximo.
- Dado que los señaladores pueden arrastrarse hasta alcanzar el otro extremo, si lo desea puede invertir el mapeo: la perilla asignada girará hacia abajo al girar el control del CONTAINER hacia arriba. Esto resulta útil cuando se quiere asignar dos valores diferentes a un mismo control: p. ej., incrementar la ganancia al tiempo que se baja el volumen maestro.

14.2 Crossover



El Crossover

Acerca de este componente

Este componente es similar al Split porque divide la señal en dos cadenas independientes, permitiendo la creación de efectos paralelos. Sin embargo, solamente el rango de frecuencias más bajo y más alto de la señal puede ingresar en las secciones LOW y HIGH, respectivamente. El límite que divide las frecuencias bajas de las altas se ajusta libremente. De esta manera podría, por ejemplo, crear cadenas de efectos que afecten solamente las altas frecuencias y mezclar luego con un sonido base más natural y sólido.

Empleo del Crossover Mix

El Crossover Mix inserta tres componentes en su rack: LOW, HIGH y CROSSOVER MIX. Si bien aparecen en orden vertical, al igual que los otros componentes de GUITAR RIG 5, la señal no atraviesa el Crossover Mix de esa forma. La señal se divide en una parte baja y otra alta de su espectro de frecuencias y corre a través de las secciones LOW y HIGH respectivamente, para luego ser mezcladas en el CROSSOVER MIX.



El diagrama muestra el recorrido de la señal en el Crossover Mix.

Para asignar un componente a cualquiera de los dos recorridos, arrástrelo hasta debajo de la sección LOW o HIGH en el rack. A cada uno de estos recorridos los denominaremos sección baja y sección alta respectivamente. Puede crear montajes independientes dentro de cada sección o puede usarlas para poner en el rack dos cadenas de efectos distintas. Es posible, incluso, usar más de dos recorridos de señal si coloca otro Split o un Crossover Mix en una de las secciones.

El CROSSOVER MIX ofrece varios controles que determinan la forma en que estas dos cadena de señal se juntarán.

Controles

- El Crossfader controla la mezcla entre ambas cadenas de señal. Si lo desplaza totalmente a la izquierda, escuchará solamente la sección baja. Si lo desplaza totalmente a la derecha, escuchará solamente la sección alta.
- **PAN** controla la posición estéreo de cada cadena y ofrece diversas posibilidades de combinación.
- **FREQUENCY** establece el límite entre la frecuencia baja y alta a partir del cual la señal se dividirá para dirigirse a las secciones baja y alta respectivamente.
- El interruptor "+/-" invierte la polaridad (o "fase") de la señal de la sección B. Esto podría cambiar el sonido de la mezcla debido a un fenómeno de eliminación de fases.

14.3 Loop Machine



El Loop Machine

Acerca de

Loop Machine permite grabar, reproducir y sobregrabar sonidos. En el modo standalone, los bucles pueden sincronizarse con el anfitrión o con el tempo del metrónomo. Además, el bucle o partes individuales del mismo pueden exportarse como archivos WAV.

Controles

Los cuatro LED a la izquierda del componente indican el modo en que se halla el componente:

- **Rec:** la primera capa se está grabando, determinando la longitud total del bucle (ver también Overdub Multiply).
- **PLAY:** el bucle se está ejecutando y la grabación queda deshabilitada.
- **OVERDUB:** el bucle se está ejecutando y se habilita la grabación de la capa más alta.
- **EMPTY:** nada ha sido grabado todavía.

Si todavía no se ha grabado nada, el botón de reproducir/grabar aparece con un contorno rojo. Este botón presenta funciones distintas según el modo en que se halle el componente.

1. Pulse una vez para comenzar la grabación. El botón se pondrá rojo.
2. Pulse otra vez para detener la grabación y comenzar la reproducción del bucle desde el comienzo. El botón se pondrá verde.

3. Pulse otra vez para ingresar en el modo de sobregrabación. El botón se pondrá amarillo. El material presente se reproducirá y usted podrá grabar la capa siguiente. Cuando el bucle se repita, podrá continuar sobregrabando.

A partir de este momento, al pulsar el botón Play se alternará entre los modos Play y Overdub. Cada vez que pulse el botón para pasar de un modo a otro, se creará una nueva capa. El visualizador de capas (Layers) muestra el número de capas grabadas hasta el momento. Es conveniente pasar al modo Play para practicar la parte correspondiente al próximo bucle, y luego retornar al modo Overdub.

1. Haga clic en el botón de parada para parar la reproducción del bucle.
2. El botón de **Reproducción** aparecerá ahora con un contorno rojo para indicar que algo ha sido grabado.
3. Para borrar todas las capas, haga doble clic en el botón de parada.
 - El botón **BEAT** activa un indicador luminoso del ritmo después de que la primera capa ha sido grabada. Está tratando de hacer coincidir un compás de 4/4 con la longitud del bucle.
 - El medidor muestra el progreso del bucle. Loop Time muestra el tiempo total del bucle y Rec Time muestra el tiempo actual dentro del bucle.
 - **REC VOL** establece el nivel de volumen.
 - **PLAY VOL** controla el volumen de la reproducción.
 - **UNDO** elimina la capa en actividad. Si pulsa el botón Undo varias veces, irá borrando capas sucesivas a partir de la más reciente. Si bien es posible deshacer varias capas, solo es posible rehacer la más reciente.
 - **REDO** restaura la última capa deshecha.
 - El botón Load (con la carpeta dibujada) permite cargar archivos de Loop Machine (extensión .ls). Estos archivos consisten en los archivos de audio más todas las configuraciones correspondientes al bucle.
 - El botón Save (con el disquete dibujado) guarda los archivos de Loop Machine, los cuales llevan la extensión .ls y consisten en los archivos de audio más todas las configuraciones correspondientes al bucle.
 - **EXP MIX** exporta el bucle como un archivo WAV.

- **EXP LAY** exporta el bucle como una serie de archivos WAV, cada uno de ellos conteniendo una capa del bucle.

Controles expertos

- Si **AUTOSTART** está encendido, la grabación no comenzará tras pulsar el botón de reproducción/grabación sino inmediatamente después de que se ponga a tocar.
- **OVERDUB MULTIPLY** permite grabar una parte que sea más larga que el bucle en cuestión. Cuando se excede el final del bucle en el modo Overdub, la duración total del bucle será duplicada.
- Si **REVERSE** está encendido, el bucle se tocará al revés a partir de la próxima ejecución.
- **REC PAN** ubica la señal grabada en el campo estéreo. Esto funciona de manera independiente para cada capa.
- **SYNC** sincroniza el Loop Machine con el metrónomo o con el tempo del anfitrión, según la configuración de sincronización que se haya establecido.
- **LOOP A/B** alterna entre dos instancias completamente independientes de Loop Machine. Cuando un bucle se haya completado, use este botón para empezar otro desde cero y para alternar entre ambos.

14.4 Master FX



Herramientas del rack: Master FX con presetes de retardo y reverberación

Si desea aplicar un largo retardo a los cambios de preset o añadir una ecualización general a todos ellos, o mantener sin cambios su cadena de efectos durante el cambio de presetes de amplificación; el componente Master FX es la solución perfecta.

El Master FX cuenta con componentes que procesan el sonido que ya pasó por la parte central del rack. La diferencia principal es que el contenido de esta sección permanecerá inalterado durante la carga de otros presetes de rack.

Considere esta sección como un rack dentro del rack.

- Arrastre componentes desde la sección de componentes o desde el mismo rack. La línea naranja que aparece indica que el lugar de destino debe estar por debajo de la cabecera del Master FX.
- Elimine, mueva o reemplace rápidamente los componentes alojados dentro del marco gris del Master FX.
- Configure la cadena del Master FX con presetes de fábrica o de usuario.
- Haga clic en la x (equis) para vaciar completamente la sección Master FX.

- Haga clic en la flecha para minimizar la sección Master FX.

Presets del Master FX

Usted puede guardar cualquier cadena de componentes bajo la forma de un preset de componentes. Los presets del Master FX funcionan igual que los usuales presets de componentes: haga clic en la flecha presente en el visualizador de presets de componente de color negro.

En el menú que se abre, seleccione la opción *Save As*. Los presets del Master FX se guardan en la sección de herramientas de la sección de componentes.

De manera similar, pueden crearse también bancos nuevos.

Al igual que las otras herramientas del rack, Master FX no puede seleccionarse ni quedar resaltado.

14.5 Split



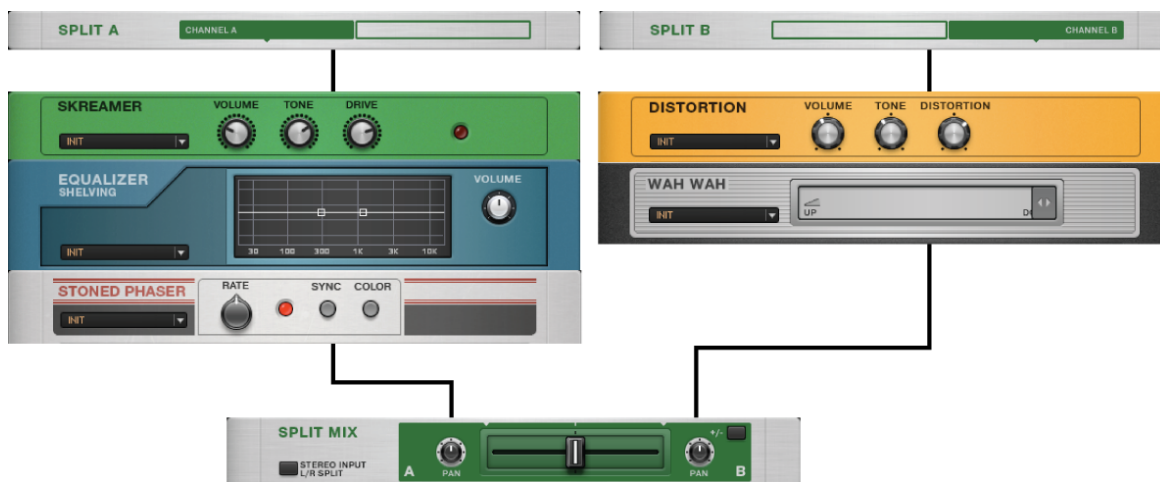
El divisor de canales

Acerca de este componente

Este componente divide la señal en dos recorridos paralelos, lo que lo hace muy conveniente para realizar efectos estereofónicos y para mezclar los efectos de dos cadenas independientes.

Modo de empleo

El Split inserta tres componentes en el rack: SPLIT A, SPLIT B y SPLIT MIX. Si bien aparecen en orden vertical, al igual que los otros componentes de GUITAR RIG 5, la señal no atraviesa el Split de esa forma. La señal se divide en dos rutas paralelas que recorren el SPLIT A y el SPLIT B respectivamente, y que luego se mezclan en el SPLIT MIX.



El diagrama muestra el recorrido de la señal dividida.

Para asignar un componente a cualquiera de los dos recorridos, arrástrelo hasta debajo del SPLIT A o del SPLIT B en el rack. A cada uno de estos recorridos los denominaremos sección A y B respectivamente. Puede crear montajes independientes dentro de cada sección o puede usarlas para poner en el rack dos cadenas de efectos distintas. Es posible, incluso, usar más de dos recorridos de señal si coloca otro Split o un Crossover Mix (ver abajo) en una de las secciones.

El SPLIT MIX ofrece varios controles que determinan la forma en que estas dos cadenas de señal se juntarán.

Controles

- El Crossfader controla la mezcla entre ambas cadenas de señal. Si lo desplaza totalmente a la izquierda, escuchará solamente la sección A. Si lo desplaza totalmente a la derecha, escuchará solamente la sección B.
- **PAN** controla la posición estéreo de cada cadena y ofrece diversas posibilidades de combinación. Por ejemplo, puede crear sonidos completamente diferentes para la sección A y B y posicionarlos respectivamente a derecha e izquierda para dar la impresión de que dos guitarras están tocando al unísono.

- **STEREO INPUT L/R SPLIT** asigna el canal izquierdo a la sección A y el derecho a la B. Cuando no está encendido, ambas secciones procesan la entrada estéreo que alimenta el Split. Este control resulta útil cuando utiliza GUITAR RIG 5 con dos guitarras y desea tener dos sonidos diferentes.
- El interruptor "+/-" invierte la polaridad (o "fase") de la señal de la sección B. Esto podría cambiar el sonido de la mezcla debido a un fenómeno de eliminación de fases.

Índice temático

A

Amplificadores

- Bass PRO [11]
- Citrus [13]
- Cool Plex [14]
- Gratifier [15]
- High White [16]
- Hot Plex [17]
- Jazz Amp [19]
- Jump [20]
- Lead 800 [21]
- Plex [22]
- Twang Reverb [23]
- Tweedman [25]
- Ultrasonic [26]

Ámplificadores

- Tweed Delight [24]

B

Botón de reproducción [123]

C

Controles expertos

- Bias [10]
- estéreo [10]
- Response [10]
- Variac [9]

D

Delays / Echo [38]

Distorsión [48]

- Cat [49]
- Fuzz [52]
- Gain Booster [53]
- Mezone [53]
- Skreamer [54]
- Sledgehammer [55]
- TransAmp [56]
- Treble Booster [57]

E**Ecuador** [67]

Custom EQ [67]

EQ Graphic [68]

EQ Parametric [69]

EQ Shelving [70]

Efectos dinámicos [59]

Limiter [60]

Noise Gate [61]

Noise Reduction [62]

Stomp Compressor [63]

Volume Pedal [66]

Efectos especiales [114]

Grain Delay [114]

Ring Modulator [116]

F**Filtros**

AutoFilter [72]

Cry Wah [74]

Pedal Wah-Wah [78]

Pro-Filter [75]

Real Wah [77]

Talk Wah [77]

G**Gabinetes**

Matched Cabinet [34]

Gabinetes [29]

Micrófonos [29]

H**Herramientas** [118]

Crossover [121]

Loop Machine [123]

Split [127]

M**Master** [20] [21]**Master FX** [126]**Modificadores** [80]

controles expertos [80]

Envelope [82]

Input Level [86]

LFO [87]

Step Sequencer [88]

Modificadors

Analog Sequencer [81]

Modulación [90]

Electric Lady [90]

Ensemble [91]

Flanger [92]

Phaser Nine [93]

Stoned Phaser [97]

Tremolo [98]

Modulation

Rotator [95]

R**Retardo/Eco**

Psychedelay [40]

Quad Delay [42]

Tape Echo [44]

Twin Delay [46]

Reverberadores [106]

Iceverb [106]

Reverberados

Octaverb [108]

Spring Reverb [110]

Studio Reverb [111]

T**Tono** [100]

Harmonic Synthesizer [100]

Oktaver [102]

Pitch Pedal [103]