

Usar pistas de muestreador en Cubase 9.5



Las pistas de muestreador de Cubase pueden manejar una sola muestra y brindar un control básico, pero eso es lo que las hace tan útiles...

Tras su lanzamiento en 1985, el muestreador Ensoniq Mirage rebajó enormemente el precio de la competencia de entonces, principalmente el emulador E-mu, el Fairlight CMI y el Synclavier. A pesar de ser un sistema menos poderoso que el de estos competidores establecidos, la asequibilidad comparativa del Mirage - 1500 \$ en comparación con entre 25 000 \$ y 200 000 \$ para un Synclavier II, por ejemplo - puso el muestreo digital al alcance de un número mucho mayor de productores y músicos y así sentó las bases para la explosión de la música electrónica durante los años 90 y más.

Si bien esta asequibilidad puede explicar el atractivo inicial y el éxito del Mirage, no explica por qué un instrumento que es casi ridículamente primitivo para los estándares modernos puede, sin embargo, evocar una admiración nostálgica y de mirada empañada hasta hoy en día. Para explicar esto, necesitamos considerar solo una palabra: Inmediatez.

Porque, como verá, el verdadero truco de magia del Mirage es la facilidad y la rapidez con las que le permite grabar y sintetizar un sonido y terminar con un resultado útil y peculiar. Esta capacidad era única en ese momento y sigue siendo esquivada incluso ahora, probablemente más desde la llegada de los potentes pero complejos muestreadores de software. Hasta que Steinberg agregó pistas de muestreador a Cubase.

Qué son y qué no son las pistas de muestreador (sampler tracks)

Las pistas de muestreador (o sampler tracks) son similares en muchos aspectos a las pistas de los instrumentos en que la pista graba los datos MIDI pero emite audio. Sin embargo, en lugar de un complemento seleccionable por el usuario, las pistas de muestreador generan su audio



transmitiendo los datos MIDI de la pista a través de un motor muestreador simplificado basado en HALion.

Lo principal que hay que apreciar sobre las pistas de muestreador es que no están pensadas como un reemplazo para un complemento del muestreador con todas las funciones como Kontakt o HALion: no puede crear grupos de zonas / teclas para asignar diferentes muestras en el teclado, ni puede crear pilas de muestras con cambio de velocidad.

Aparte de los ADSR envolventes cableados para tono, filtro y amplificador, no hay LFO ni otras fuentes de modulación; no hay efectos incorporados, ni sofisticadas funciones de “script”... pero lo que hay, en el verdadero espíritu del Mirage, es su inmediatez. ¡Y mucha!

Trabajar con las pistas de muestreador

Cuando crea una nueva pista de muestreador o selecciona una ya existente en la lista de las pistas, la zona inferior de la ventana del proyecto muestra el panel de control del muestreador. La parte superior del panel muestra la forma de onda de la muestra asignada actualmente junto con los marcadores del inicio, de final y del bucle; la misma área se puede cambiar para mostrar las envolventes de tono, filtro o amplificador.

En el medio del panel hay un conjunto de controles autoexplicativos, agrupados en secciones para AudioWarp (es decir, estiramiento de tiempo), tono, filtro y amplificador. En la parte inferior del panel hay un gráfico del teclado que muestra la nota de base y el rango de notas de la muestra asignada.

Asignar una muestra a la pista es una simple cuestión de arrastrar y soltar desde la ventana del proyecto o del Media Browser al panel de control de las pistas de muestreador. Si arrastra desde la ventana del proyecto, puede arrastrar una parte de audio o una parte de MIDI desde una pista del instrumento (Cubase hace rebotar la parte de MIDI al audio antes de asignarla a la pista de muestreador).

La configuración de una pista de muestreador se guarda como parte de un archivo del proyecto, pero también puede guardar la configuración del muestreador como una configuración preestablecida para poderla reutilizar fácilmente en otros proyectos. Además, Cubase viene con una gran biblioteca preestablecida de pistas de muestreador (y muestras asociadas) llamada Caleidoscopio.

Limitar las limitaciones

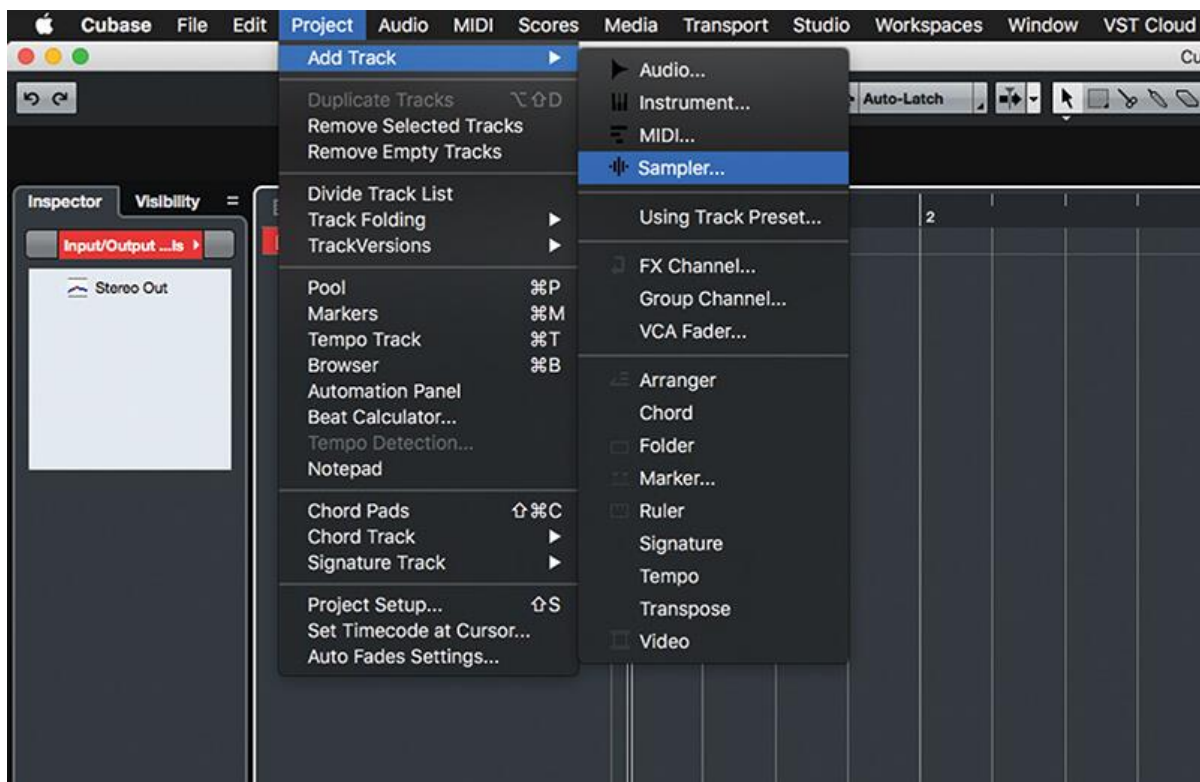
Si bien las pistas de muestreador no ofrecen ningún LFO incorporado ni modulación más allá de las ADSR envolventes con destino fijo, todos los movimientos de control se pueden escribir, leer y editar como datos de automatización de pistas estándar. Esto abre una gran cantidad de nuevas posibilidades creativas, especialmente cuando se combina con las recientes mejoras en las herramientas de automatización de Cubase.

Como beneficio adicional, puede exportar la configuración de la pista de muestreador a HALion, desde donde puede aprovechar el conjunto completo de herramientas de muestreo que ofrece. Del mismo modo, también puede exportar al Groove Agent, al Groove Agent SE y al Padshop Pro y poner al descubierto las características de esos complementos.

Inmediatez

Si todo lo que quiere es crear y mezclar un bucle basado en un ritmo MIDI genial que ha creado, o recortar una pequeña parte a una grabación más grande, o convertir una textura de sonido interesante en un instrumento reproducible en un bucle, poner todo después en algo como HALion o Kontakt realmente puede retrasar su flujo de trabajo y ahogar el proceso creativo. Es en estas situaciones que las pistas de muestreador realmente entran en juego: Un movimiento rápido del mouse lleva el audio al muestreador y lejos de ahogar al proceso creativo, la efectividad de los controles simples puede ayudar, presentando nuevas ideas y alternativas con un simple giro de un dial. Vamos a probar...

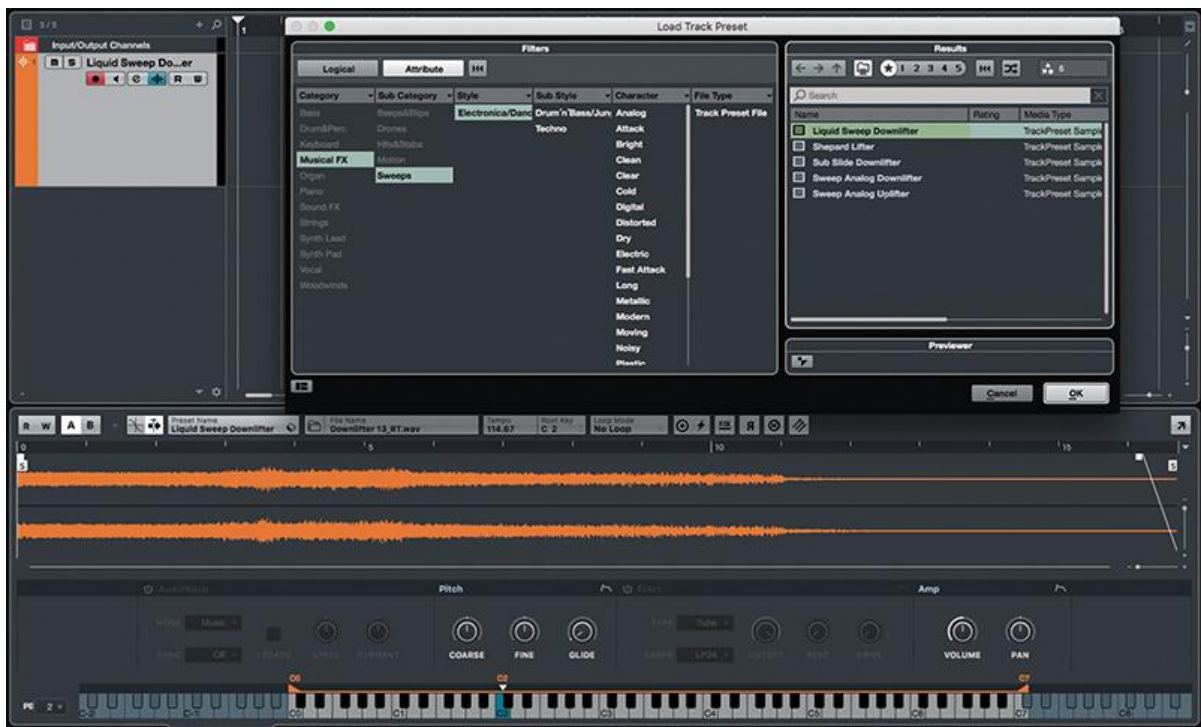
Usar pistas de muestreador: paso a paso



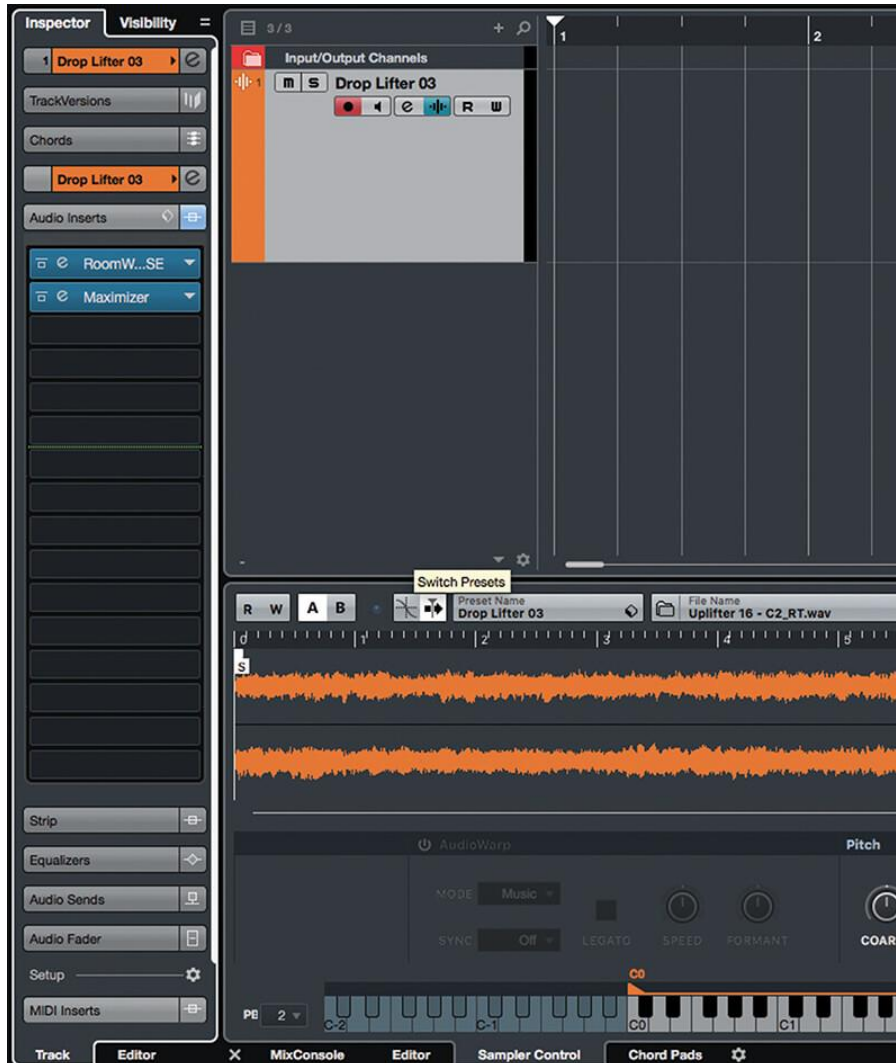
1. Inicie Cubase y cree un nuevo proyecto. Cree una pista de muestreador, ya sea dando clic derecho en la lista de pistas y seleccionando la opción en la ventana emergente, o desde el menú del programa ('Proyecto -> Agregar pista -> Muestreador ...').



2. Observe que la zona inferior de la ventana del proyecto ahora muestra el panel de control de las pistas de muestreador. De clic en el campo Nombre preestablecido en la parte superior del panel de control; se abre una ventana estándar del navegador preestablecido.



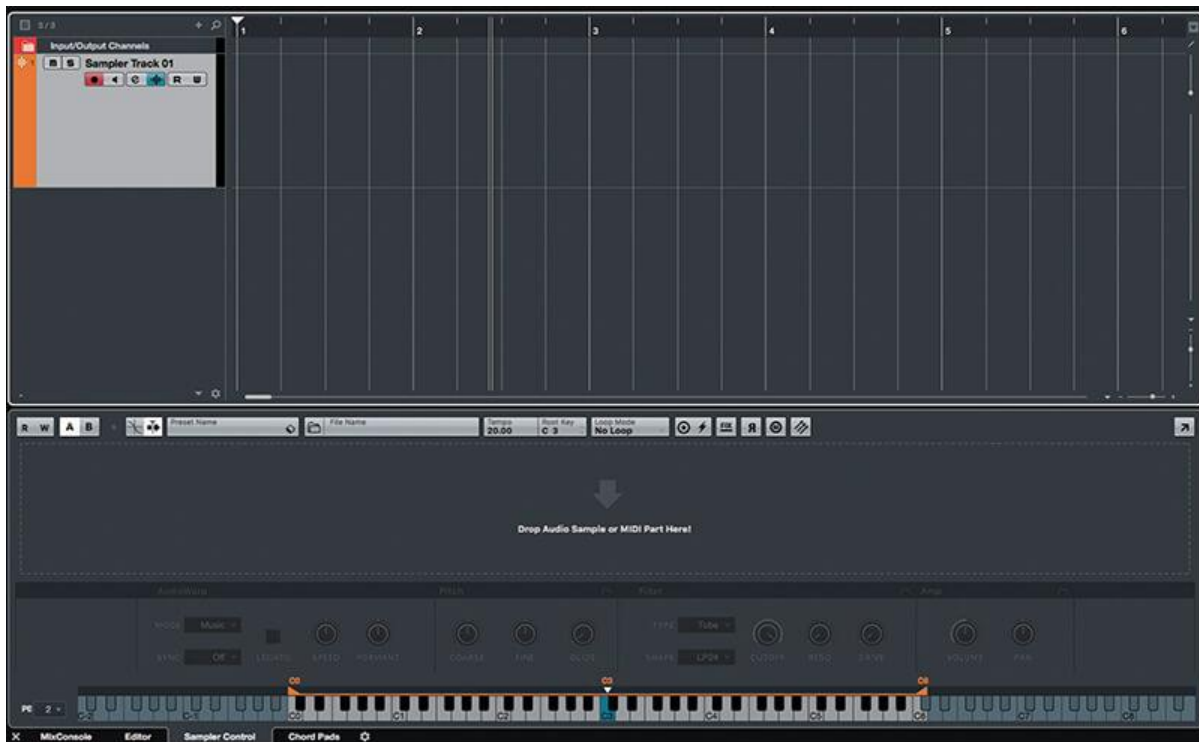
3. Cubase viene con una gran colección de pistas de muestreador preestablecidas, que puede filtrar y buscar usando la ventana del navegador. Al resaltar lo preestablecido en la sección de Resultados del navegador, se carga temporalmente lo preestablecido para la audición.



4. Una vez que haya encontrado la pista preestablecida que le guste, dé clic en “Aceptar” para cargarla (he seleccionado Drop Lifter 03). Echar un vistazo a la sección Inserciones de audio del inspector de pistas: observe que los complementos de efectos de pista están incluidos en lo preestablecido.



5. Reproduzca un poco el sonido para familiarizarse con él. Hay una colección de menús desplegables y botones dispuestos sobre la forma de onda muestreador; hacia la derecha hay una “R” reflejada; dar clic en ese botón.



6. Vuelva a reproducir el sonido, notando que la muestra se ha invertido; esta es una forma muy rápida y fácil de crear efectos inversos. Intentemos algo nuevo: eliminar la pista de muestreador y crear una nueva vacía.

Encontrar un punto de bucle Es muy fácil encontrar un punto de bucle en un muestreador de batería o percusión, pero es mucho más difícil en un sonido con tono. Las pistas de muestreador ayudan aquí superponiendo la forma de onda principal a una versión de color verde de la sección en bucle de la forma de onda. Esto proporciona indicaciones que le ayudarán a identificar buenos puntos de bucle.



7. Abra la zona de la derecha de la ventana del proyecto y dé clic en su pestaña Multimedia. Seleccione Bucles y Muestreadores y luego Bucles de Batería. Encuentre un bucle que le guste y arrástrelo desde el navegador al panel de control de las pistas de muestreador.



8. De forma predeterminada, la muestra se asignará a la nota C3; para cambiar esto puede arrastrar la nota de base en el gráfico del teclado o utilizar los botones de incremento y disminución junto con la lectura de la clave de base de la muestra.



9. Las pequeñas casillas marcadas con una “S”, ubicadas en cada extremo de la forma de onda, ajustan los puntos de inicio y finalización de la muestra; utilícelos para ajustar la longitud de su bucle, p.ej. para convertirlo en un bucle de un compás.



10. Sitúe el selector de Modo de bucle, encima de la forma de onda, y utilícelo para cambiar al Modo continuo. Observe cómo ahora se muestran los marcadores verdes de inicio y finalización del bucle y se superpone una forma de onda verde (vea “Encontrar un punto del bucle”).



11. Observe que Cubase ha identificado el tempo de su bucle. Si esto no coincide con el tempo del proyecto, habilitar la sección AudioWarp y cambiar Sincronizar a Tempo; el tempo de la muestra y el proyecto estarán ahora sincronizados.



12. Cambiar el modo AudioWarp a Solo habilita el control del rango de frecuencias. Active el bucle (con un teclado o crear una nota en la pista) y ajuste el valor del rango de frecuencias para alterar el carácter del muestreador.

Filtración de todo paso La sección del filtro de la Pista de muestreador presenta no solo todas las formas de filtro familiares, sino también el filtro de todo paso menos familiar. Los filtros de todo paso en realidad crean efectos de fase interesantes alrededor de la frecuencia de corte y son particularmente efectivos cuando se modulan a lo largo del tiempo.



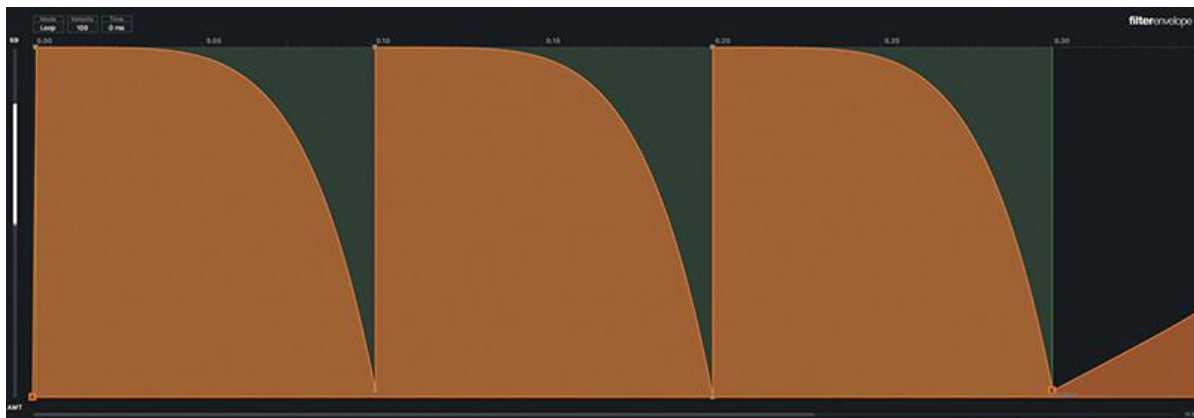
13. Cuando AudioWarp está habilitado, los controles de la sección Tono no alteran la sincronización del bucle. Por el contrario, si desea ajustar la sincronización y el tono juntos para obtener un efecto más analógico, desactive el modo AudioWarp.



14. Habilite la sección Filtro y experimente con la configuración. Hay seis tipos de filtros para elegir (algunos tienen sobrecarga, otros no) y un montón de formas de filtro diferentes, incluida una forma de todo paso.



15. Al hacer clic en el pequeño icono de la envolvente en la parte superior de las secciones de tono, filtro o amplificador, se abre el editor de la envolvente, que reemplaza la visualización de la forma de onda. Al dar clic en el icono nuevamente, regresa a la vista de forma de onda.



16. Los envolventes se editan al arrastrar los puntos de control, al arrastrar las líneas entre los puntos y dando doble clic para agregar nuevos puntos. La cantidad total de envolvente está determinada por el control deslizante a la izquierda de la pantalla.



17. Una vez que esté satisfecho con la forma en que está sonando su bucle, dé clic en el pequeño símbolo de diamante en el cuadro Nombre preestablecido, que se encuentra encima de la pantalla de forma de onda. Seleccione Guardar pista preestablecida en el menú emergente.



18. En el panel que se abre, ingrese el nombre de su pista preestablecida. Además, dé clic en el botón en la parte inferior izquierda para abrir el Inspector de atributos y utilícelo para definir los atributos de modo que la pista preestablecida sea fácil de encontrar.

Artículo original: <https://www.musictech.net/tutorials/using-sampler-tracks-cubase-tutorial/>