

Aula Actual**Curso de
Cubase 7**

Copyright © Mauricio Biviano en cesión exclusiva para AulaActual.com
Reservados todos los derechos. Revisado: 24-06-2013

- Nivel: 01
- Clase: 05
- Contenidos: Editor De Percusión en detalle; Controles; Barra de Herramientas; Procesos de cuantización; Ingreso de Notas; Video didáctico "Arrastrar Baqueta para repetir notas"; Ejercitación

Editor De Percusión:

Como hablábamos anteriormente, el editor de percusión no es más que una cómoda variante del editor de teclas pero en este, en lugar de visualizar verticalmente las teclas de un piano, veremos una lista de instrumentos de percusión.

Un aspecto interesante de destacar siempre que hablemos de secuenciación de instrumentos de percusión es que en estos el largo de la nota no tiene importancia. Es decir, como los instrumentos de percusión carecen de sustain (excepto los platillos, pero no es un sustain medido por el intérprete) por más que dejemos la tecla del bongo apretada por dos compases enteros sonará lo mismo que si la dejamos apretada sólo por una corchea. Los instrumentos de percusión, son principalmente, puro ataque. Es por esto mismo que no veremos en el editor de percusión la duración de las notas. En su lugar encontraremos pequeños rombos que significan únicamente que hay actividad en esa nota midi en ese momento.



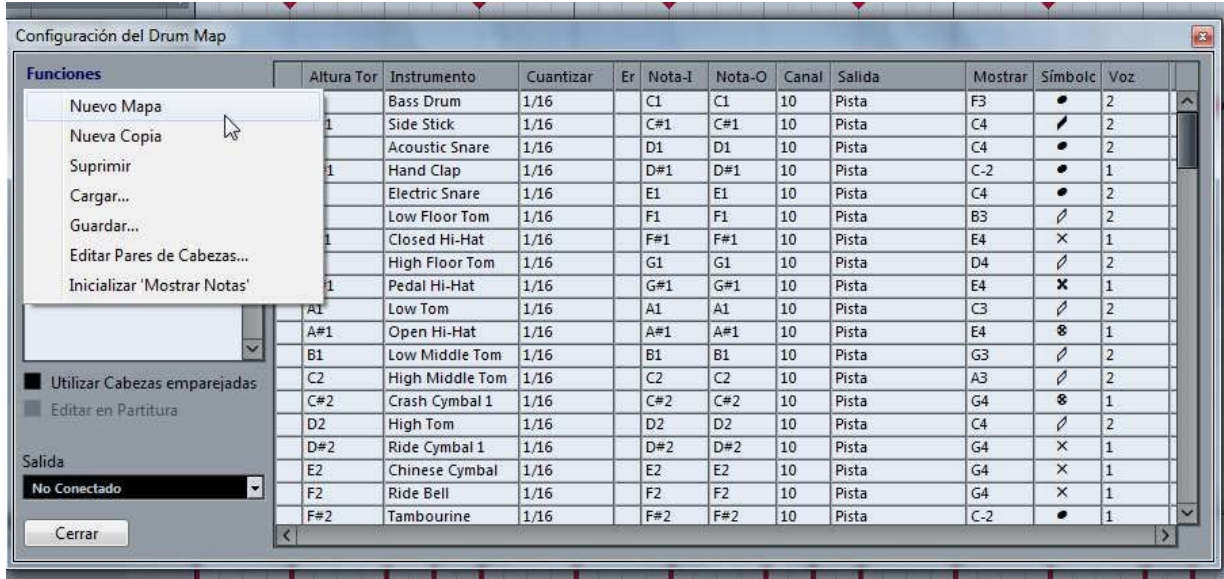
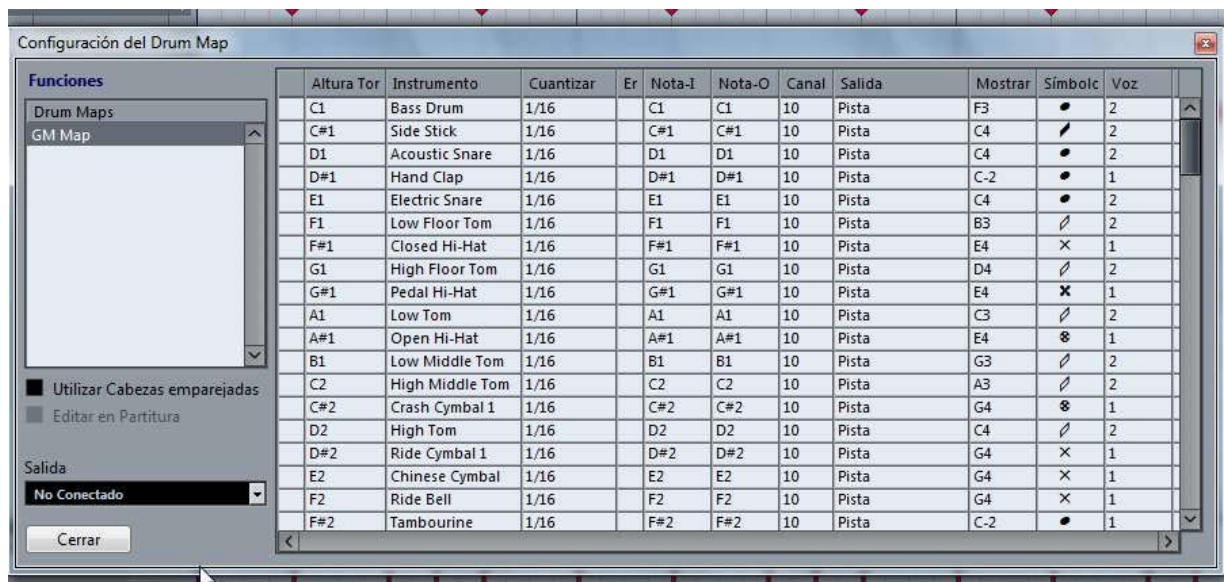
Entonces el Editor de Percusión presenta en su ventana principal:

- *Ubicación de las notas en el compás
- *Velocidad de pulsación de esas notas (Velocities - Dinámicas).

El orden en el que aparecerán los sonidos de percusión dependerán en gran medida de lo que se llaman los Drum Maps que vendrían a ser algo así como los mapeos de batería, estos Drum Maps dependen del fabricante del sintetizador que estemos usando (si es que estamos utilizando uno) Sino, siempre tenemos una disposición estándar como la del kit de batería de General Midi que es la que Cubase nos mostrará por defecto. Si estamos utilizando un controlador externo que tiene su propio Drum Map siempre lo podremos agregar posteriormente:




Con la ventana de menú deslizable llamada Map podremos cargar una lista de sonidos que sustituya a la anterior. Con el menú Nombres podremos seleccionar una lista de los sonidos asignados a las teclas.





Controles:

El Editor de percusión tiene los mismos controles que el editor de teclas. Su línea de utilización es exactamente igual de manera que el alumno puede remitirse a la clase anterior si es que necesita repasar los controles de velocity, paneo, etc.


Barra de Herramientas:


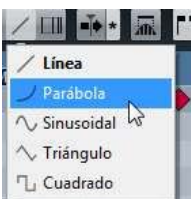
Seleccionar: : Nos permite seleccionar notas para cambiarles la duración y su ubicación


Baqueta: : Se utiliza para el ingreso de notas (Ver más adelante *Ingreso de Notas*)

Borrar: : Con esta herramienta podrás borrar las notas. Para ello debes seleccionarla y pulsar sobre las notas que quieras borrar o en todo caso puedes dibujar con el ratón un recuadro alrededor del grupo de notas que quieras borrar si tu intención es la eliminación de múltiples notas.

Zoom: : Como su nombre lo indica, sirve para hacer zoom sobre una parte del editor de percusión. Simplemente dando click sobre la parte que nos interesa, esta se acercará y si damos [ctrl] click, esta se alejará.

Enmudecer: : Con esta herramienta enmudecerás las notas sobre las que des click. Esto es muy útil si quieres escuchar el ritmo que has secuenciado sin determinadas notas pero sin llegar a eliminarlas porque luego las utilizarás

Línea: : Este Botón nos permite acceder a diferentes variantes del mismo:  y se utiliza, como habíamos hablado la clase anterior, para modificar controles tales como Paneo, Pitch Bend, Velocity, etc.

Time Warp: : Se utiliza para hacer entrar un ritmo de batería o percusión en un tempo determinado.

Cuantización:

Elegimos el editor de percusión para hablar de la cuantización porque ésta es un tema que compete a la rítmica, pero de ninguna manera la cuantización se aplica sólo a las secuencias rítmicas sino que se aplican a cualquier secuencia con alturas que hagamos.

Pero ¿Qué es la Cuantización? Bien, la cuantización vendría a ser como el porcentaje de precisión con el que queremos que nuestra secuencia (sea rítmica o melódico/rítmica) quede ajustada a la cuadrícula o rejilla que Cubase nos muestra en sus editores. Esta depende de dos variables fundamentales: Qué cuadrícula vamos a usar (si en corcheas, semicorcheas, negras, etc) y el margen de error que queremos que tengan nuestras notas respecto de esa cuadrícula, es decir cuánto hacia atrás o hacia adelante queremos que se desfacen o cuán imperfecta queremos que sea nuestra secuenciación. Esto se hace fundamentalmente para humanizar la música dado que cuando la cuantización es perfecta (todas las notas se ajustan fielmente a la cuadrícula que le corresponde) suena demasiado artificial, se nota que está hecho por ordenador. Esto no sería ningún problema en algún género musical en particular pero puede resultar chocante para otros géneros.



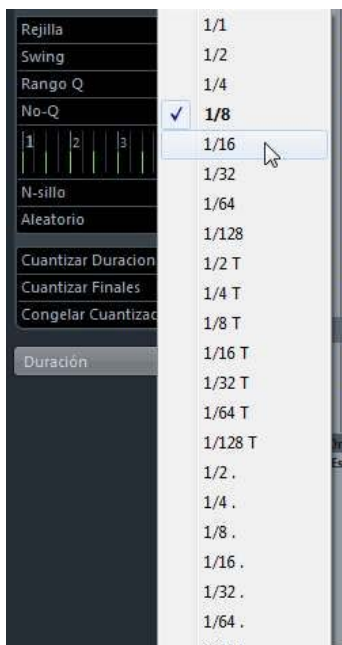
Para comenzar a editar la cuantización debemos ir a la sección Cuantizar del inspector que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla (si no aparece debemos dar click en Config.



Disposición de Ventanas
y seleccionamos Inspector

Aquí se nos desplegarán las opciones que nos permitirán configurar fácilmente estos dos parámetros sobre los que hablábamos en párrafos anteriores:

En esta ventana de configuración de cuantización tenemos la configuración de la cuadrícula que podemos modificar para que esté dividida en corcheas (como se ve en la captura -1/8-) o en cualquier otra figura que nos resulte conveniente (recordar números de figuras en clases anteriores)



Para ello seleccionaremos la figura que más necesitemos del menú desplegable que aparecerá presionando la flecha hacia abajo que se encuentra a la derecha del número 1/8:

Luego debajo nos encontramos con el porcentaje de swing que queremos que tengan las notas que ingresemos



Aquellos que tengan conocimientos musicales sabrán de qué estamos hablando cuando nombramos la "corchea Swing" bueno, aquí el caso es muy parecido, es decir, cuán atresilladas sonarán las notas que ingresemos en nuestra secuencia rítmica. Para esto el menú N sillo debe estar desactivado, sino no funcionará.

N Sillo: **N-sillo** **Off** Subdivide la cuadrícula en partes todavía menores, es decir, si elegimos en Rejilla 1/8 y N sillo en off tendremos corcheas, pero si N sillo está en on, estas corcheas a su vez estarán divididas en 2, entonces tendremos semicorcheas.

Rango: **Rango Q** **-** Nos permite especificar que sólo se procesen con estos parámetros de cuantización las notas que estén dentro de una determinada distancia de las líneas de la cuadrícula.


El visualizador de Rejilla te permite ver como responde la cuadrícula a los parámetros de cuantización que has modificado actualmente




No-Qr:



Te permite especificar dentro de qué rango las notas que caigan más o menos cerca de las líneas de la rejilla quedarán cuantizadas. De esta forma si caen lo suficientemente cerca podrás no cuantizarlas mientras que las que caigan ya demasiado alejadas sí las cuantizarás y así corregirás sólo los "errores graves", o los que son más notorios al oído por decirlo de otra forma. A modo de ejemplo digamos que como se ve en la imagen, las notas que se ubiquen 3 tics antes o 3 tics después de el punto exacto de la rejilla no serán cuantizadas, mientras que las que se ubiquen 4 tics o más antes o después, sí serán cuantizadas!

Cuantización Aleatoria:  Similar a la anterior, las notas que caigan dentro del rango definido en esta caja serán cuantizadas de forma aleatoria.

Fuerza Iterativa:  Con este control especificamos cuánto deberán ser acercadas las notas hacia las líneas de la rejilla.

Cuando la cuantización esté lista para ser empleada está la opción de cuantizar, es la manera de ejecutar todo esto que estuvimos preparando:



Si trabajar desde el inspector con la cuantización no nos resulta cómodo siempre podemos acceder al panel de cuantización en donde encontraremos las mismas opciones en otro formato:



Aquí aparte de realizar las mismas operaciones que ya hemos visto, podremos guardar los valores de cuantización que hemos creado como preset, de modo que si sabemos que los utilizaremos seguido, lo guardaremos de manera que en nuestro próximo trabajo sólo cargaremos el preset y nos evitaremos la molestia de escribir todos los valores cada vez que deseamos esta cuantización en particular!

Ingreso de Notas:

En el Editor De Percusión veremos que en la barra de herramientas, en lugar de tener el característico lápiz como teníamos en el Editor de Teclas tenemos una baqueta de batería

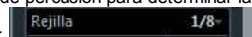


La función de la baqueta en el Editor de Percusión es la misma que la del Lápiz en el Editor de Teclas, es decir, ingresar notas. La diferencia que lo hace mucho más cómodo es que los programadores de Cubase saben que en la batería hay ostinatos que se repiten mucho, entonces con la baqueta, pulsando por ejemplo en el Hi-Hat y sin soltar el botón derecho del ratón arrastraremos y se escribirán las notas sin tener que ir dando click una por una como sucede en el caso de otros editores. Veámoslo de una forma más gráfica mediante un vídeo:

Vídeo didáctico "Arrastrar Baqueta para repetir notas" (repeticionbaqueta.avi)

Ejercitación:

Parte Uno: Descargar el archivo llamado "ejercicio_clase 5.cpr" y abrirlo con Cubase. Una vez abierto iremos a Midi/ Abrir Editor de Percusión. Notaremos que hay un ritmo de batería pero que no tiene el acompañamiento del Hi Hat. Lo que necesitamos hacer en esta ejercitación es agregárselo, y lo debemos agregar en semicorcheas. Para ello iremos primero al menú "Cuantizar" del inspector del editor de percusión para determinar la cantidad de cuadrículas que tendrá nuestra grilla. Originalmente se encontrará dividida en corcheas como lo vemos en la siguiente captura:




Lo que haremos es cambiar la división a 1/16 para que la grilla quede dividida en semicorcheas. Nos quedará así:




F1	Low Floor Tom	1/1
F#1	Closed Hi-Hat	1/1

Hecho esto buscaremos sobre la izquierda de nuestra pantalla la altura que le pertenece a hi hat cerrado o "closed Hi hat"

Una vez encontrado donde se ubica "closed Hi hat" seleccionaremos la herramienta "Baqueta"  y la arrastraremos sobre la grilla de closed hi hat quedándonos de la siguiente manera:

F1	Low Floor Tom	1/1	
F#1	Closed Hi-Hat	1/1	
G1	High Floor Tom	1/1	

Listo, tenemos nuestro ritmo completo con semicorcheas en el hi hat.

¡Atención! Para que el ejercicio se pueda realizar correctamente es muy importante tener el botón "Ajustar"  seleccionado (en gris claro)

Parte dos:

En esta segunda parte trabajaremos con la cuantización. Para ello descargaremos el archivo llamado "[Ejercicio clase 5\(2\).cpr](#)", lo abriremos con Cubase e iremos a MIDI/ Abrir Editor de Percusión. Notaremos que es un ritmo muy parecido al de la parte uno de esta ejercitación con la diferencia de que la cuantización está "atresillada" o "swingueada". Lo que haremos aquí es devolver el ritmo a su pulso original. Para ello iremos al inspector y en él al menú de cuantización (imagen)

Para que el ritmo nos quede como nosotros deseamos deberemos modificar los parámetros de la cuantización. En primer lugar lo que haremos es reducir donde dice 100% swing al 0%. A continuación reduciremos también el rango del 75% al 0%, luego damos click sobre el botón "Aplicar Cuantización" y veremos como se nos ajustan las notas a los nuevos parámetros de las grillas. Luego, aleatorio y NoQ los podemos dejar como están ya que al ser valores tan pequeños no notaremos la diferencia

Entregar los cpr con los ejercicios al profesor.




[Clase Anterior](#)

 [Clase Siguiente](#)


Copyright © Mauricio Biviano en cesión exclusiva para AulaActual.com
Reservados todos los derechos. Revisado: 24-06-2013