

con Timber ePlayer

para ordenadores Mac

Manual V2.0 31/3/2016

Tabla de Contenidos

Tabla de Contenidos	2
Créditos	3
Condiciones de la licencia	4
Introducción	6
Compatibilidad	6
Para empezar	7
Ventana principal	8
Selección de idioma	9
Calidad de las muestras	9
UDP	9
Afinación Standard	9
Uso de la CPU	9
Otros elementos del menu.....	10
Editor de Orquesta	11
Columna de Voz	11
Modo de Reproducción	13
Borrado y Desplazamiento de Voces	13
Añadir Voces	14
Solo/Mute	14
Actividad MIDI	15
Ganancia	15
Salida/Paneo	15
Canal MIDI	16
VUmetro	16
Editor de Programa	17
RAM usada	17
Selección de Voces	18
Selección de Programas	18
Editar la Lista de Programas y los Nombres	18
Abrir el teclado	19
Nota MIDI y Dinámica	19
Seleccionando el Timbre	19
Conectar un Programa a un Modo de Interpretación	20
Conectar una Nota	21
Interpretación de Acordes	22
Reproducción de conjunto (Chorus)	23
Gráficos de notación activo/inactivo	24
Mostrar Información de Sonido	24
Teclado	26
Tecla de desafinado, tecla de ganancia y modos de bucle.....	26
Decay	28
Reverberación	29
Grabar	30
Cargar Orquesta	31
Guardar Orquesta	31
Configuración Audio	32

VUmetro	33
Entrada MIDI	33
Reproducción de Partituras	34
Ejemplo 1: Finale™	34
Ejemplo 2: Cubase™	35
Efecto Legato	37
Reconectar las salidas de audio	37
Mensajes MAX y OSC	38
Comandos Glissando	41
Comandos de Dinámica	42
Comandos de reverberación	44
Comando decaimiento	45
Misceláneos.....	45
Solución de problemas	47
Glosario	48

Créditos

Thomas Hummel, concepto, software, grabaciones. Sven Hinz, maquetado. Mike Murphy, software. Julius Holderer, software. Jo Schlosser, grabaciones. Daniel Figols-Cuevas, traducciones. Roberto Fabbriciani, flauta. Martin Fahlenbock, flauta. Antje Thierbach, oboe. Christian Hommel, oboe. Sascha Armbruster, saxofón. Rico Gubler, saxofón. Matthias Stich, saxofón. Ingolfur Vilhjalmsón, clarinete. Andrea Nagy, clarinete. Nicola Miorada, clarinete. Johannes Schwarz, fagot. Annette Winker, contrafagot. Steve Altoft, trompetas. Delphine Gauthier-Guiche, trompa. Thomas Wagner, trompeta baja, trombón, tuba. Jörgen Welander, tuba. Klaus Steffes-Holländer, piano. Ursula Eisert, arpa. Christian Dierstein, percusión. Konrad Graf, timbales. Pascal Pons, percusión. Yuriko Sekiguchi, percusión. Peter Kleindienst, guitarra. Alexander Lehner, guitarra. Annette Rießner, acordeón. Stefan Häussler, violín. Thomas Hofer, violín. Patrick Jüdt, viola. Beverley Ellis, violonchelo. Johannes Nied, contrabajo.

ePlayer es un término sugerido por el filósofo Harry Lehmann.

License terms&Conditions

The licensing terms described herein – in the version applicable on the date of the order – pertain to contracts on the purchase of software products (software and databases) between conTimbre and its clients. Also applicable in addition to these special licensing terms for software products are the Terms and Conditions of conTimbre.

A. Software

In particular, the subject of these licensing terms is the granting of a license for conTimbre software. The provisions of this licensing agreement also apply to the right to use updates, extensions, add-on components, or other additional programs intended for use with the software that are provided to the client by conTimbre.

1. Licensing

conTimbre grants the client a simple, non-exclusive, and temporally as well as spatially unrestricted license to use the software in machine-readable form (object code) as well as the documentation in conformity with the contract. The documentation meant in this context is integrated electronically into the software or stored on the provided data storage device. The client shall not be granted any further rights to the software and the documentation.

2. Single- and multi-user licenses

2.1 The client shall only be entitled to install, use, access, possess, and run a copy of the software on a single computer. The software shall not be used over a network unless the client has explicitly been granted a network license.

2.2 If the software is to be made available for use over a local-area network, the client must purchase a separate network license. If the network license is granted for a single user (single-user license), only a single person may use the software at the same time. If the network license is granted for more than one user (multi-user license), only the amount of persons for which the license was granted shall be authorized to use the software at the same time.

2.3 The network license shall not authorize the client to use the software in a public network or make it available to the public in any other form. If the software is to be used over WLAN, the client must take adequate data encryption measures to prevent third persons from accessing the licensed material.

3. Limits to the License

3.1. The license is limited to the object code of the software. conTimbre is not obliged to make the source code of the software available to the client. The client is prohibited from reverse engineering or reassembling the object code of the software or otherwise exposing, editing, or changing it. The client is only authorized to decompile the object code according to legal regulations, in particular only if it is necessary to establish interoperability with other programs, if the necessary information has not been made available to the client, and if the decompilation is limited to the parts of the original software.

3.2 The client may only make one backup copy, exclusively for archiving purposes and for personal use. Any further reproduction of the software shall not be permitted unless it is necessary for the proper execution of the software (e.g., for display on a monitor and as intermediate storage in RAM).

3.3 The software may only be used as an integrated whole. Separating components for individual use shall not be permitted.

3.4 If the software provided to the client includes documentation that is integrated electronically into the software or stored on the provided data storage device (electronic documentation), the client shall be authorized to make a printout of this electronic documentation. Any further reproduction of the documentation not necessary for displaying it on the computer monitor, editing the documentation, or making it available to the public shall not be permitted.

4. Transfer

4.1 The license shall not be shared. The client is only authorized to transfer the rights described in this license agreement if he or she adheres to the following conditions:

- a) the terms of the license described herein shall be transferred in their entirety;
- b) the client shall transfer all copies of the software to the new licensee, including the data storage devices and documentation belonging to them;
- c) the client shall delete the installed software so that recovery is impossible; and
- d) the new licensee shall agree to these licensing terms.

4.2 Leasing or otherwise allowing a third party to use the software in return for payment is not permitted. A sub-licensing is not permitted.

4.3. If the customer purchases a student license or an academic license, the customer has the above mentioned rights only under the condition that he does not distribute the software and the documentation or transfer, sell, lease, change, license or transfer it in another way.

B. Violation of Licensing Terms

If the client violates these licensing terms, conTimbre is entitled to withdraw the license for the software and the documentation or the database, unless the client was not responsible for the violation. Other legal rights remain unaffected. In particular, the client is advised that conTimbre is authorized to assert claims pursuant to §§ 97 et seq. of the German Copyright Act (UrhG) (e.g., compensation for damages, restitution of profits gained, removal, et al.).

C. Exclusion of Liability

Except in the case of death, bodily injury, or illness, conTimbre shall only be liable for damages incurred through deliberate or grossly negligent action or the intentional breach of an essential contractual obligation on the part of conTimbre, its employees, or its vicarious agents. This shall also be true of damages resulting from the breach of obligations in contract negotiations as well as the performance of tortious acts. Any further claims for damages shall be excluded.

The preceding limitations of liability shall not apply in the case of death, bodily injury, or illness, for a defect covered by a guarantee that has been given for the condition of the product, and in the case of fraudulent concealment of a defect. Liability in accordance with the Product Liability Act remains unaffected.

D. Applicable Law

The licensing terms described herein are subject to the law of the Federal Republic of Germany to the exclusion of the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods and private international law.

Introducción

El ePlayer es un sampler. Comprende una base de datos con más de 150 instrumentos, clasificados por su grupo y familia. Contiene más de 4,000 técnicas instrumentales disponibles, desde simple ordinario hasta las sofisticadas técnicas extendidas de la música contemporánea. Para ciertas técnicas como los multifónicos, los acordes son interpretados como un sólo sonido. Ofrece la posibilidad de mostrar en tiempo real información adicional, fotos y gráficos del sonido reproducido. El ePlayer es compatible con mensajes Open Sound Control (OSC).

El ePlayer puede ser reproducido desde un teclado MIDI y también desde editores de partituras (como NoteAbility™ (sólo Mac), Sibelius™, Finale™).

Los editores de partitura pueden reproducir a través de MIDI IO usando una interfaz MIDI.

En Mac: Puede usar también buses IAC si quiere utilizar el ePlayer conjuntamente con otros editores de partituras.

En Windows: Puede usar software como LoopBe u otros si quiere usar ePlayer con editores de partituras.

Usando OSC, usted tiene más posibilidades, tales como frecuencias microtonales y creación automática de voces. El control exhaustivo se ofrece si el ePlayer se usa en el entorno MAX.

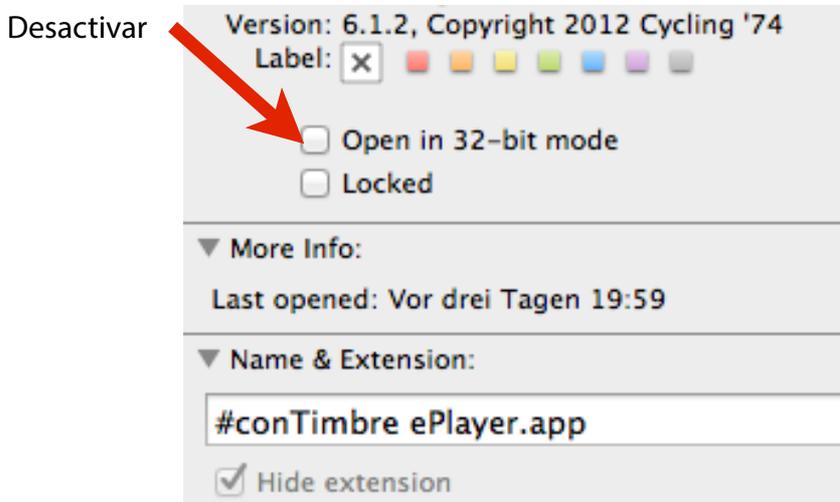
Compatibilidad

La aplicación ePlayer *standalone* funciona en

- Ordenadores Apple con MacOS 10.7. o superior.
- PC Windows 7 o superior.
- Memoria RAM mínima 4GB.

El patch ePlayer de maxmsp (ePlayer_maxmsp/#contimbre ePlayer) necesita MAX7. (www.cycling74.com).

- En Mac: Desactivar la opción „abrir en modo 32 bit“ en la ventana de información del archivo de programa Max.



En general, la estabilidad de la versión maxmsp del ePlayer depende de las modificaciones y adiciones del usuario y eventualmente la versión del MAX.

Para empezar

- Hacer una copia de la base de datos completa en el ordenador o en un disco externo.

No situe la base de datos conTimbre en carpetas de jerarquías superiores ya que el software podría no encontrar los archivos con nombres largos.

- Insertar la llave USB conTimbre.

- Empezar

- i) Empezar en *ePlayer_standalone/#contimbre ePlayer*

- ii) Empezar *MAX/MAX-runtime* y entonces cargar *#conTimbre ePlayer* en la carpeta *ePlayer_maxmsp*. Tener la precaución de no cargar más de una instancia de *#conTimbre ePlayer.maxpat*.

Importante: Para una correcta funcionalidad, la llave USB de conTimbre debe permanecer insertada mientras se usa ePlayer.

Main window



Selección de idioma



Hacer clic para seleccionar el idioma preferido.

Calidad de las muestras

48kHz_24bit

El primer valor indica la tasa de muestreo en kHz de las muestras usadas.
El segundo valor indica el tamaño de las muestras usadas.
Valores superiores mejoran la calidad del sonido pero consumen más memoria RAM.

UDP

udp 46001

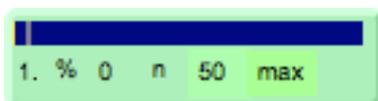
Si se quiere usar mensajes OSC para controlar ePlayer, hay que configurar el puerto UDP de ePlayer en modo escucha.

Afinación Standard

U 400.

Se puede ajustar ePlayer en una cierta afinación standard. Por defecto es 442 Hz.

Uso de la CPU



Número máximo de notas reproducidas al mismo tiempo

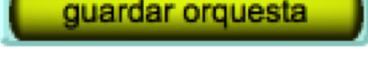
Número de notas actualmente reproducidas

Porcentaje de la CPU usada

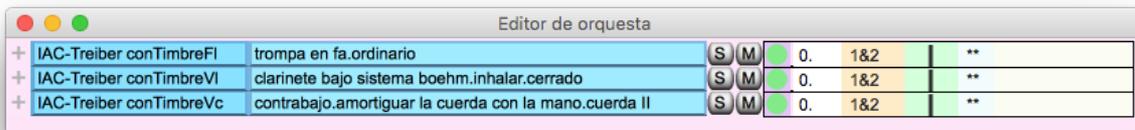
Número máximo de notas reproducidas al mismo tiempo: Este valor se fija para impedir clics en el audio como resultado de picos máximos de utilización de la CPU o

de notas muy atrasadas en la ejecución, dependiendo de la configuración de audio. Si se intenta reproducir más notas que las posibles, la nota más antigua se desconectará antes de que la nueva sea reproducida. En este caso, la nueva nota puede empezar con un pequeño retraso.

Otros elementos del menu

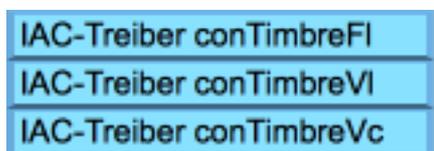
	abre el editor de orquesta.
	abre el editor de programa.
	muestra el teclado.
	carga una orquesta.
	guarda una orquesta con un nombre nuevo.
	guarda la orquesta de nuevo con el último nombre usado. o presione ctrl-s.
	permite la edición de la configuración de audio.
	abre la ventana con el VUmetro.
<input type="radio"/> 	activa la reverberación y abre la ventana de la reverberación.
 	graba los archivos de audio.
	silencia todas las notas.

Editor de Orquesta

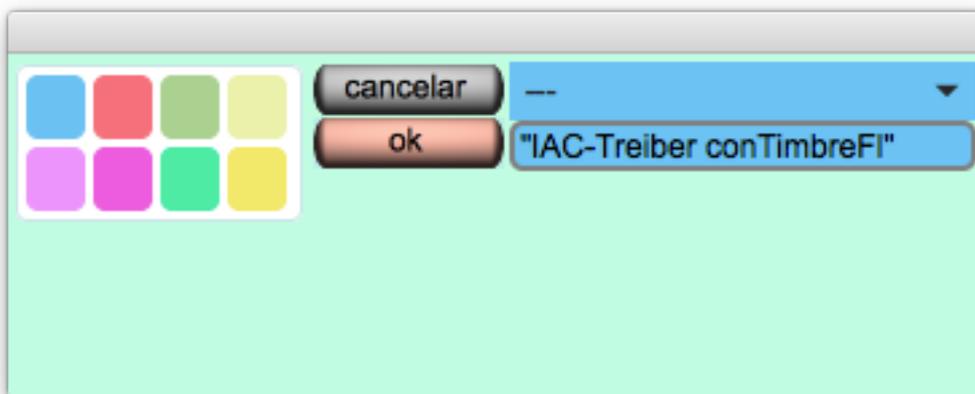


Cada linea del editor de orquesta corresponde a una voz.
En el momento de la carga del ePlayer, las voces se crean a partir de la configuración MIDI IO.
Cada voz recibe mensajes sólo de un dispositivo MIDI IO.

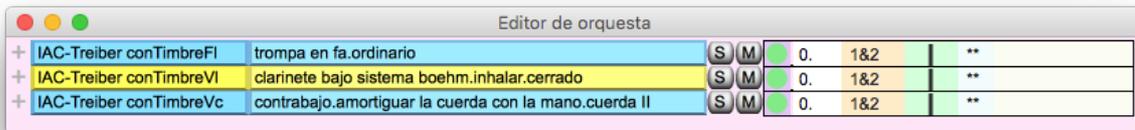
Columna de Voz



Esta columna presenta los nombres de las voces. Si el nombre empieza con el nombre de un dispositivo MIDI, la voz reacciona con el mismo dispositivo MIDI. El nombre está escrito en letras negras.
Si el nuevo nombre no empieza con el nombre de un dispositivo MIDI, aparecerá con letras rojas en el Editor. En este caso, la voz sólo reacciona a mensajes apropiados de MAX o OSC (ver apartado "Mensajes de MAX y OSC").
Seleccionando sobre una linea se activa la edición del nombre y el color de la voz:

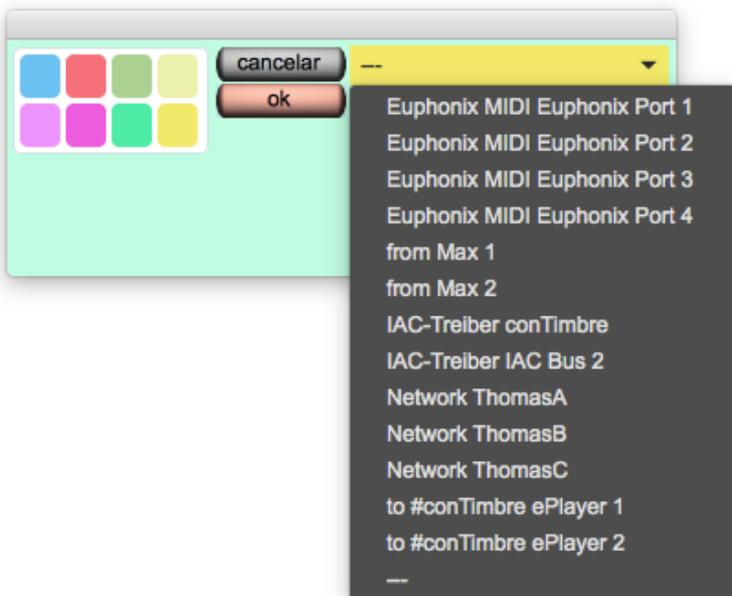


Elija el color de la voz seleccionando en el color preferido:

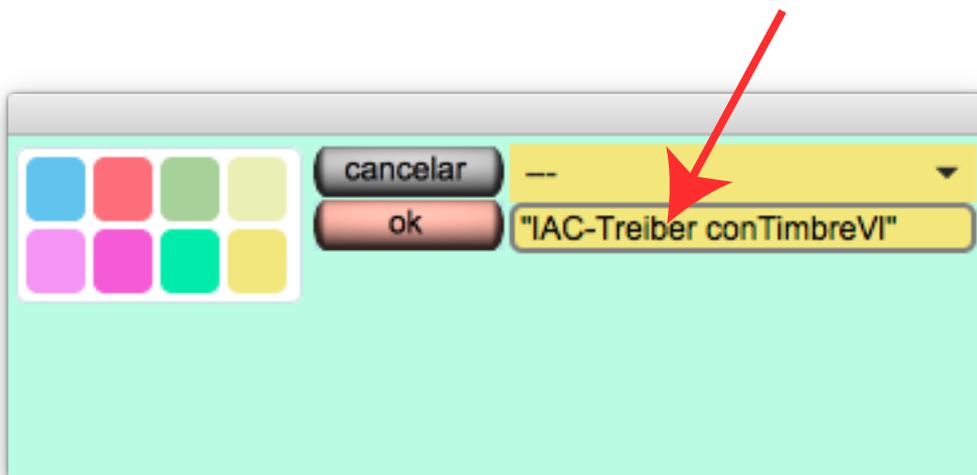


Editor de orquesta					
+ IAC-Treiber conTimbreFI	trompa en fa.ordinario	S	M	0.	1&2
+ IAC-Treiber conTimbreVI	clarinete bajo sistema boehm.inhalar.cerrado	S	M	0.	1&2
+ IAC-Treiber conTimbreVc	contrabajo.amortiguar la cuerda con la mano.cuerda II	S	M	0.	1&2

Con el menu desplegable, es posible elegir otra entrada MIDI para la voz seleccionada:



Un campo de texto permite asignar/modificar el nombre de la voz:



Si el nuevo nombre no empieza con el nombre de un dispositivo MIDI, aparecerá con letras rojas en el Editor. En este caso, la voz sólo reacciona a mensajes apropiados de MAX o OSC (ver apartado "Mensajes de MAX y OSC"):

FI
IAC-Treiber conTimbreVI
IAC-Treiber conTimbreVc

Si el nombre empieza con el nombre de un dispositivo MIDI, la voz es reactiva a ese dispositivo MIDI. Es posible reproducir varias voces a la vez con un dispositivo MIDI. En el ejemplo siguiente, todas las voces son reactivas al dispositivo MIDI "IAC-Treiber conTimbre":

IAC-Treiber conTimbreFI
IAC-Treiber conTimbreVI
IAC-Treiber conTimbreVc

Modo de Reproducción en Columna

Esta columna muestra los nombres de los programas correspondientes de todas las voces. Al seleccionar en el nombre del programa, la ventana del editor de programa se abre para la voz y programa elegidos.

Borrado y Desplazamiento de Voces

Usar las teclas mayusc. o cmd. y seleccionar en la zona del nombre de la voz para seleccionar una o varias voces (o usar la tecla Esc para cancelar).

+ IAC-Treiber conTimbre1	horn in f.ordinario	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre	horn in f.ordinario	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre Vc	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre db	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre FI	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M

Ahora, puede hacer click sobre las voces seleccionadas y arrastrarlas a la posición deseada:

+ IAC-Treiber conTimbre1	horn in f.ordinario	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre	horn in f.ordinario	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre Vc	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre db	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M
+ IAC-Treiber conTimbre FI	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M

El resultado en este ejemplo sería

+	IAC-Treiber conTimbre1	horn in f.ordinario	S	M
+	IAC-Treiber conTimbre db	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M
+	IAC-Treiber conTimbre Fl	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M
+	IAC-Treiber conTimbre	horn in f.ordinario	S	M
+	IAC-Treiber conTimbre Vc	flute.flutter-tongue.throat-R.with air noise	S	M

Puede seleccionar voces y borrarlas con

- la tecla Backspace (Mac)
- la tecla Borrar (Windows-PC).

Atención: No se puede deshacer la acción de borrado.

Añadir Voces



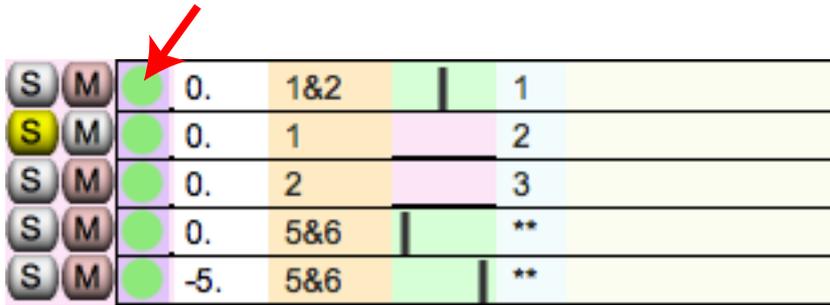
Con el botón + se duplica la voz correspondiente.
El número máximo de voces es 128.

Solo/mute

solo	mute					
S	M	0.	1&2		1	
S	M	0.	1		2	
S	M	0.	2		3	
S	M	0.	5&6		**	
S	M	-5.	5&6		**	

Puede activar los modos solo/mute de las voces:

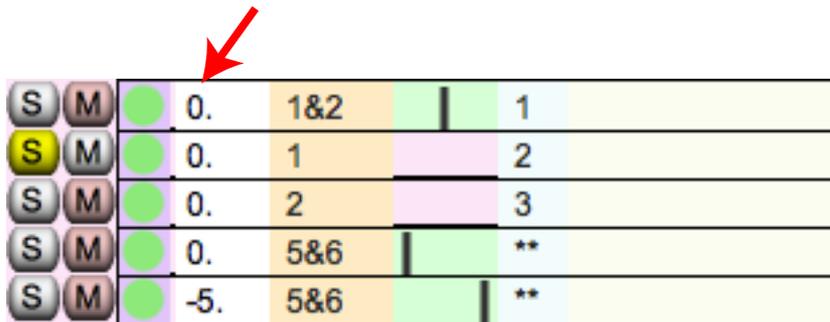
Actividad MIDI



S	M	0.	1&2		1
S	M	0.	1		2
S	M	0.	2		3
S	M	0.	5&6		**
S	M	-5.	5&6		**

Estos botones se activan cuando se recibe un mensaje MIDI/OSC.

Ganancia

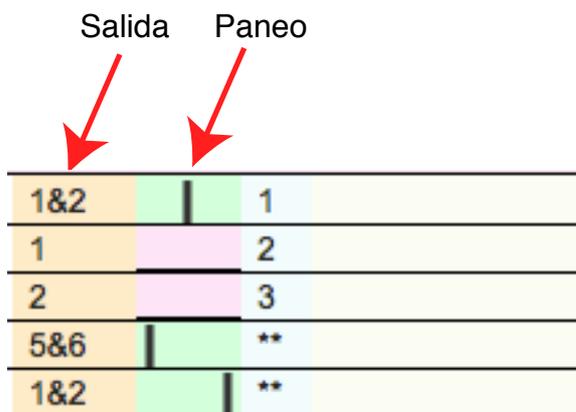


S	M	0.	1&2		1
S	M	0.	1		2
S	M	0.	2		3
S	M	0.	5&6		**
S	M	-5.	5&6		**

Se puede cambiar la ganancia de las voces en dB. Todo sonido reproducido en esta voz sonará más fuerte o más débil. Sin embargo, con Timbre ePlayer se reproducen los sonidos por defecto a su volumen natural. Si se cambia la ganancia, el resultado pierde el balance natural.

Salida/Paneo

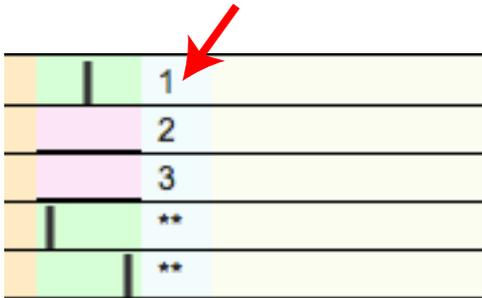
Salida Paneo



1&2		1
1		2
2		3
5&6		**
1&2		**

Se pueden asignar salidas mono y estéreo para cada voz. La voz se reproducirá en el canal especificado de la interfaz de audio. Cuando se seleccionan salidas estéreo, se puede asignar un paneo izquierda/derecha.

Canal MIDI

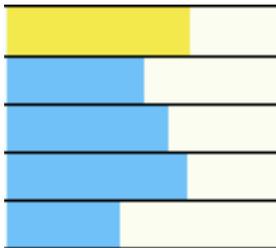


The diagram shows five horizontal bars representing MIDI channels. Each bar has a colored segment on the left and a number or symbol on the right. A red arrow points to the first bar. The bars are: 1 (green), 2 (pink), 3 (pink), ** (green), and ** (green).

1
2
3
**
**

Para cada voz se puede asignar un canal de MIDI individual. Esta opción es sólo disponible si el nombre de la voz empieza con un nombre de dispositivo MIDI (el nombre de la voz aparece en color negro). ** Significa que la voz acepta todos los canales MIDI.

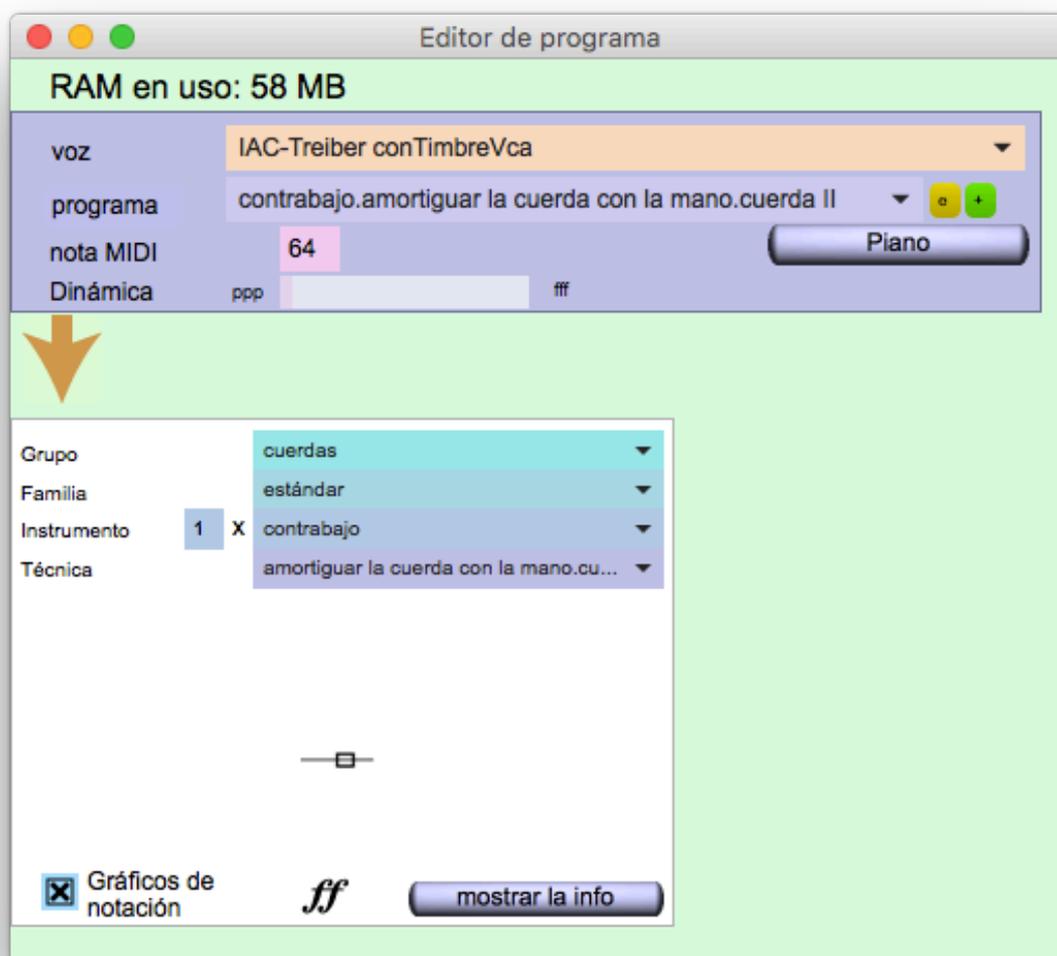
VUmetro



El volumen sonoro de cada salida audio se muestra en la columna del VUmetro.

Editor de Programa

La ventana del editor de programa se abre al seleccionar en el botón de Editor de Programa en la ventana principal o en la columna con el nombre de programa del Editor de Orquesta.



RAM usada

En la parte superior, se puede observar siempre la cantidad de memoria RAM usada por las muestras:

RAM en uso: 58 MB

En conTimbre ePlayer, las muestras necesarias siempre son cargadas previamente en la memoria RAM. No hay lectura en tiempo real de archivo alguno en el disco. En ordenadores Mac: Comprobar el uso de memoria RAM usando la aplicación Monitor de Actividad / Opción Memoria de Sistema para saber cuantas muestras pueden ser cargadas. El ePlayer es inestable cuando se usa toda la memoria RAM y se usa la Memoria Virtual.

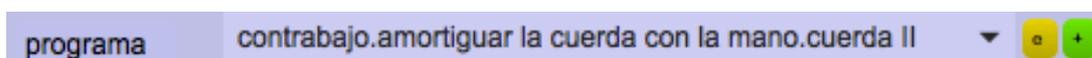
Selección de Voces

Es posible seleccionar una voz para el que desea editar programas:

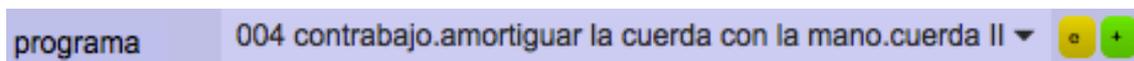


Selección de Programas

Puede seleccionar el programa a editar:



El nombre de programa puede ser cualquier nombre arbitrario y se define por defecto. El nombre del programa no corresponde necesariamente al contenido del programa. Si el nombre del programa empieza con un número seguido de un espacio, el programa puede ser llamado con mensajes MIDI de Program Change con el correspondiente número. Cuando el mensaje es recibido para esta voz el programa con la correspondiente número se activa, por ejemplo:



Este programa puede recibir mensajes después de activarse con el mensaje MIDI Program Change con valor 4.

Editar la Lista de Programas y los Nombres

• Modificar el nombre del programa: pulsar el botón , introducir el nuevo nombre de programa y pulsar la tecla "return":



• Añadir un nuevo programa: pulsar el botón . Por defecto se copia el programa seleccionado.

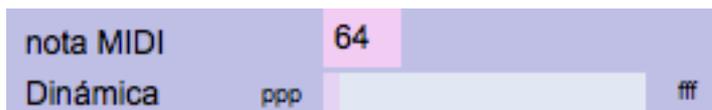
• Borrar programa o todos los programas a excepción del primero: pulsar el botón . El último programa remanente no se puede borrar.

Abrir el teclado

Se muestra el teclado del programa en curso cuando se selecciona sobre . Se muestran detalles del programa seleccionado.

Nota MIDI y Dinámica

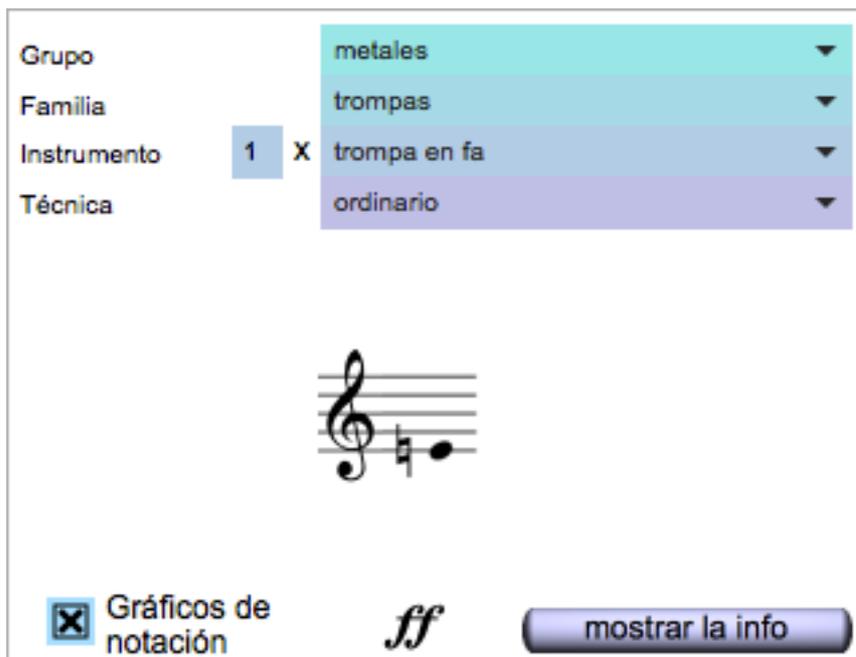
Se muestra la nota MIDI y la dinámica de la última nota reproducida o de la nota a editar.



Se puede adjudicar la nota.

Seleccionando el Timbre

La parte inferior de la ventana Editor de Programa presenta la selección de timbre de la nota o programa actuales, respectivamente.



La selección de timbre del programa o de una nota individual pueden ser editados aquí.

Hay tres posibilidades:

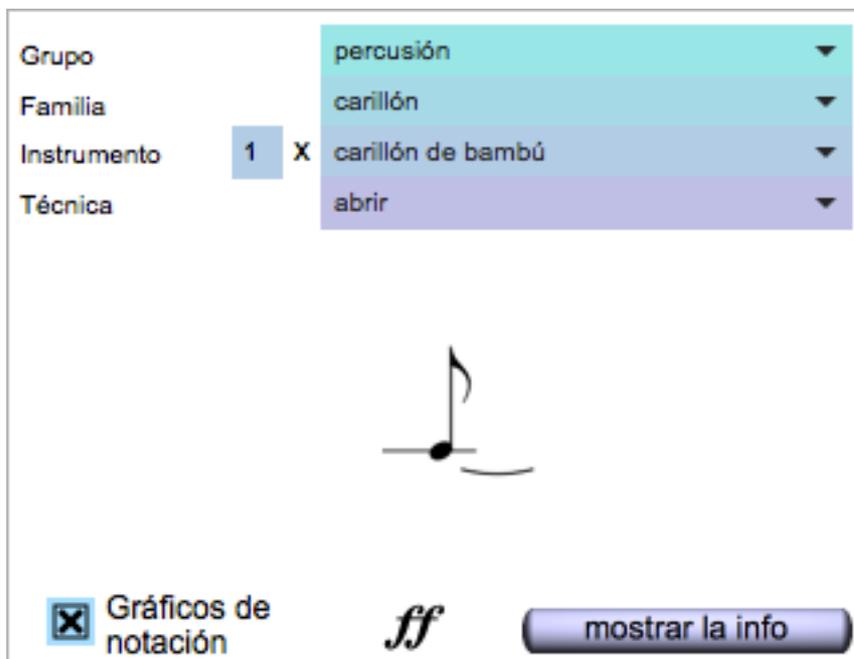
- conectar el teclado entero a un cierto modo de interpretación.
- conectar una nota a un cierto sonido.
- interpretar acordes.

Conectar un Programa a un Modo de Interpretación

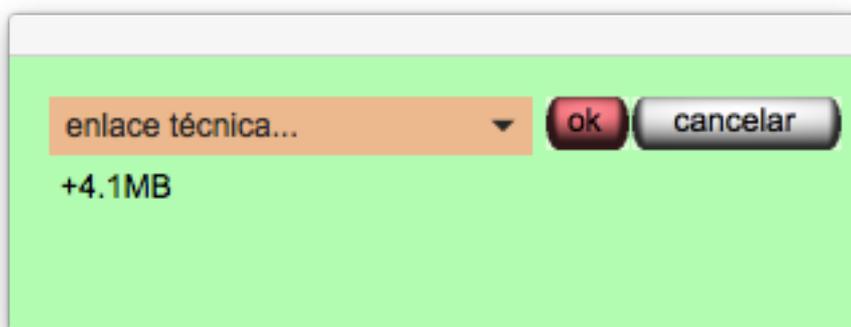
Definir primero el programa actual mostrado en la parte superior, por ejemplo,



para ser presentado cómo modo de interpretación en la parte inferior:



Seleccionar "enlace técnica" en el cuadro de diálogo presente:



+xxxMB indica cuanta memoria RAM adicional sería necesaria. Para algunas técnicas, por ejemplo, las listas de multifónicos de los vientos, el número de sonidos excede la talla del teclado. En este caso, sólo algunas versiones de los sonidos se cargarán. No obstante, es posible editar la selección de las versiones con la opción "modo conexión" y escoger los sonidos deseados de la lista completa.

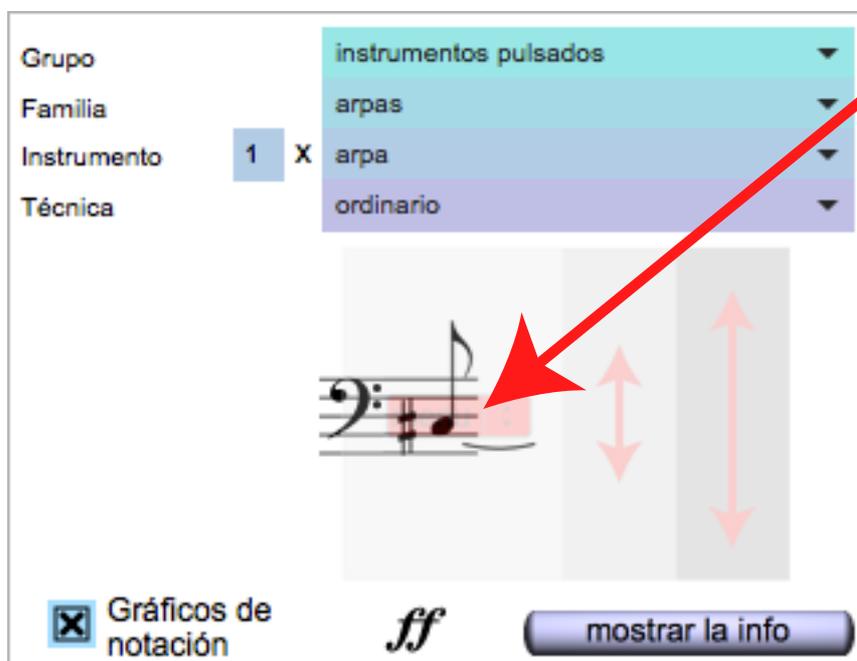
Conectar una Nota

Si se quiere definir un solo sonido a una nota en el programa actual, seleccionar primero la nota en la parte superior del Editor de Programa:



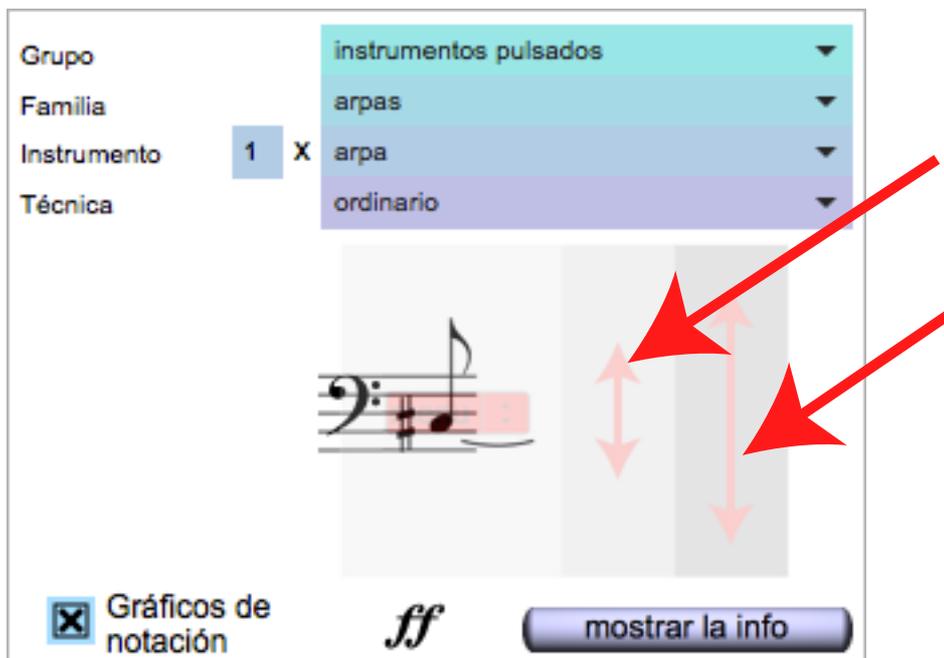
En la parte inferior, se puede indicar el grupo, familia, instrumento y modo de interpretación como se describe en la opción "modo conexión". Se puede también seleccionar el sonido deseado.

Si se selecciona en la parte izquierda de la región de notas, se abre un menú que ofrece una selección directa de notas.



En la parte derecha, se puede seleccionar y arrastrar verticalmente para seleccionar la nota.

En la parte extrema derecha extrema, la selección se realiza a mayor velocidad.



En el diálogo, seleccionar "conectar nota":



+xxxMB indica cuanta memoria RAM adicional necesitará esta conexión.
El resto de las notas del teclado no se verán afectadas.

Interpretación de Acordes

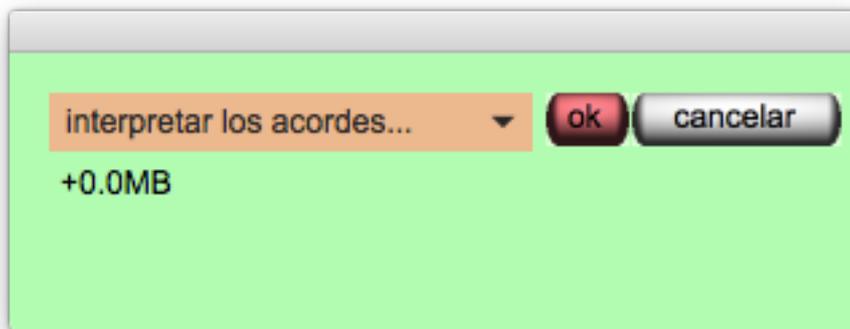
Para ciertas técnicas, cómo en el caso de los multifónicos en los instrumentos de viento en madera, tocar y cantar simultáneamente, armónicos, se puede seleccionar un modo especial para acordes . En el modo de interpretación



se puede conectar al siguiente modo de interpretación:

Grupo		maderas	▼
Familia		clarinetes	▼
Instrumento	1 X	clarinete bajo sistema boehm	▼
Técnica		multifónico.Nagy Selmer	▼

En el diálogo, seleccionar "interpretar los acordes...":



+xxxMB indica cuanta memoria RAM adicional será necesaria con este modo. En el modo "interpretar acordes", acordes con múltiples notas MIDI se reproducen cómo un solo sonido.

El modo "interpretar acordes" es posible para:

- multifónicos. Si se interpreta un acorde, ePlayer busca en tiempo real el multifónico cuyos parciales coinciden con el acorde. Se toman en consideración sólo los multifónicos inarmónicos.
- tocar y cantar. Un acorde con dos notas será interpretado de manera que la primera nota corresponde a la nota tocada y la segunda a la nota cantada.



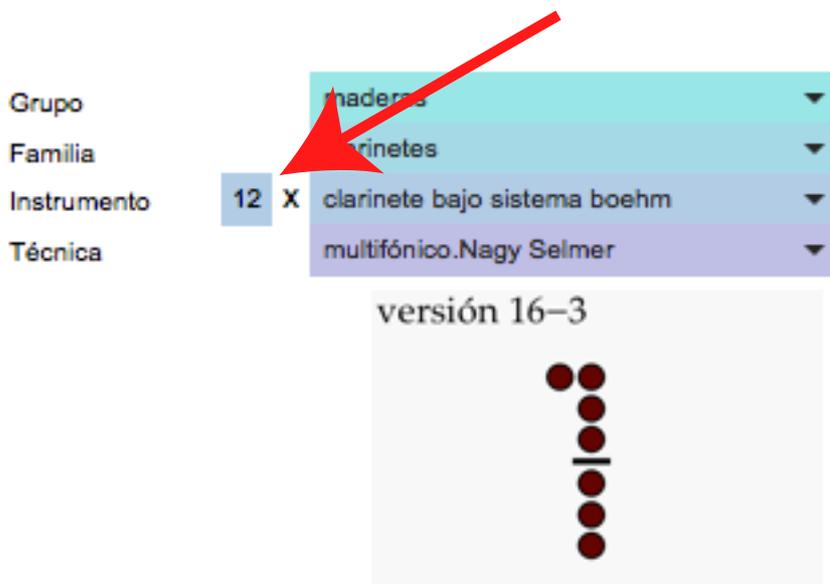
- armónicos. La más grave es interpretada como la fundamental, la más aguda como el parcial:



- algunos *whistle tones* de los instrumentos de viento de madera son tratados como armónicos.

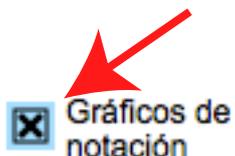
Reproducción de conjunto (Chorus)

Se puede determinar el número de instrumentos por voz creando así un sonido de ensamble, también conocido cómo efecto chorus. Advierta que el número de instrumentos corresponde al número de notas activadas por un único NoteOn.



Gráficos de notación activo/inactivo

La precisión durante la reproducción de las partituras puede ser menor cuando los gráficos de notación son continuamente cargados. Desactivar los gráficos de notación aquí:



Mostrar Información de Sonido

mostrar la info abre un menu que muestra más información sobre el último sonido seleccionado o reproducido. El menu funciona en tiempo real. Se puede usar pues durante la reproducción.



En el menu desplegable, puede seleccionar diferentes tipos de información:

- Opción Instrumento. Se muestran el instrumento y los eventuales accesorios o fotos descriptivas.
- Opción Comentarios.
- Opción Parciales.
 - Opción Espectro. Se muestra el perfil y centro espectrales. El centro espectral es musicalmente el equivalente a el brillo del sonido. Un sonido con un alto centro espectral suena claro, un sonido con un bajo centro espectral suena apagado.
- Opción Otros. Se muestran:
 - La intensidad absoluta del sonido, medida en dBA a una distancia de 1m.
 - El tiempo de ataque.
 - La complejidad espectral. Un sonido con baja complejidad espectral (valor cercano a cero) se asemeja a una onda sinusoidal. Un sonido con alta complejidad espectral (valor cercano a 1) se asemeja al ruido blanco.

Para esconder la información usar este botón:

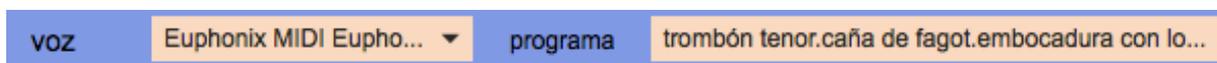


Todas las notas, parciales e información de intensidad son correctas para la muestra correspondiente. El nombre del archivo de muestra se indica debajo del menú desplegable. Como ePlayer transpone los sonidos e interpola las intensidades, es posible que ocurran cambios en el resultado final.

Teclado



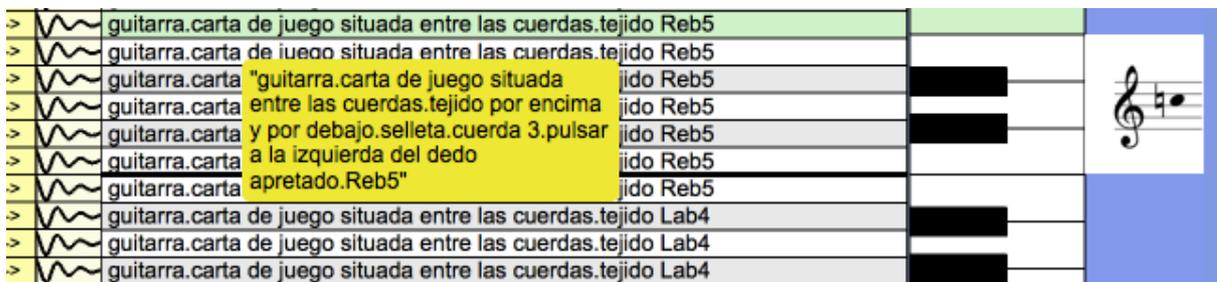
La ventana del teclado muestra los detalles de los programas y permite probar los tonos. En la parte superior se selecciona la voz y el programa.



En la sección central se muestra un teclado con 128 notas. La barra de desplazamiento izquierda permite desplazarse por el teclado.

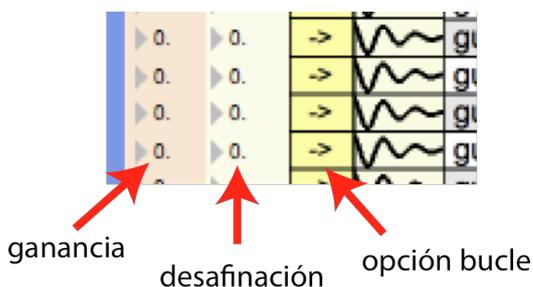


La línea roja horizontal indica el Do central. Se puede seleccionar en el teclado para reproducir tonos cortos de prueba. Se muestran los nombres de las muestras de cada nota. Si se muestra el nombre descriptivo de la muestra como atajo, es posible colocar el ratón por encima de una tecla. Se mostrará el nombre descriptivo completo de la muestra:

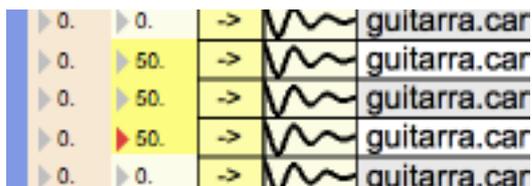


Tecla de desafinado, tecla de ganancia y modos de bucle

Al lado izquierdo del teclado es posible cambiar la ganancia de teclas individuales (en dB), desafinar teclas individualmente (en cents) o cambiar el modo bucle.



Seleccionar en el cuadro de número e introducir un nuevo valor o seleccionar y arrastrar con el ratón. Cuando se selecciona el cuadro número (triángulo rojo), se puede copiar el valor a teclas adyacentes usando las teclas arriba o abajo:



La opción de desafinación se incluye principalmente para obtener una reproducción microtonal en el teclado MIDI. Sin embargo, se aplica a todos los comandos de OSC y MAX.

Seleccionar la opción bucle para bascular entre diferentes modos de bucle para una tecla. Con alt-clic o ctrl-clic se seleccionan todas las teclas a la vez.

Existen 3 modos de bucle:

- sin bucle (-> El sonido se reproduce una sola vez, de inicio a fin)
- bucle normal (->->)
- bucle adelante y atrás (<->). El sonido se reproduce primero hacia adelante, luego hacia atrás, luego hacia adelante de nuevo, y así consecutivamente)

Para sonidos percusivos sólo existe la opción -> (reproducción única). La opción <-> se ofrece sólo si tiene sentido acústico. Por esta razón, el modo bucle de todas las teclas de un teclado mixto no se verán afectadas por la selección global (alt-clic) Las afinaciones y modificaciones de ganancias se guardan con el programa. Los cambios de programa pueden ser usados para cambiar la afinación del teclado o la ganancia de las teclas.

Se pueden copiar afinaciones y ganancias de un programa a otro usando los menús en la parte inferior de la ventana del teclado:



1. seleccionar la voz/programa origen
2. pulsar copiar...,
3. seleccionar la voz/programa destino
4. pulsar pegar....

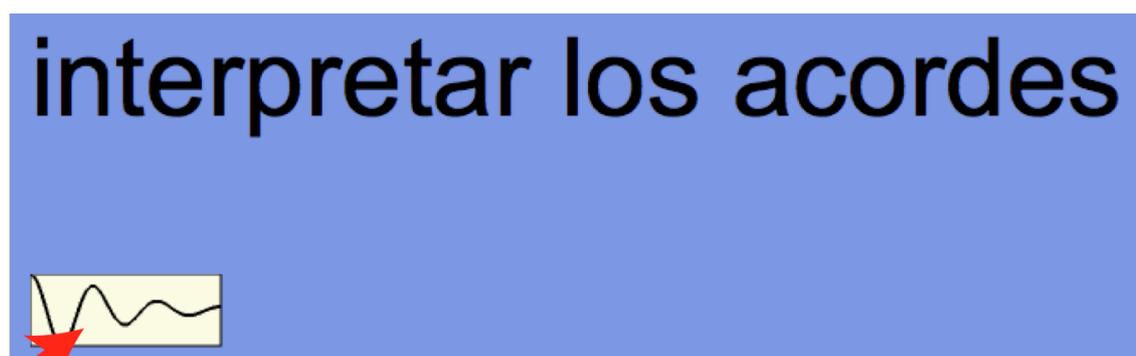
Decay

Si las notas sostenidas son canceladas por un comando de NoteOff, se puede seleccionar el modo decay. La primera posibilidad es un decay rápido que apaga la nota en 100ms. La segunda es un decay mucho más largo. Clicando en el símbolo  se intercambian las dos posibilidades para cada nota del teclado. Alt-clic el modo se aplica a todas las teclas.



El decay largo puede ser cancelado inmediatamente por un comando MIDI *sustain pedal up* o el comando MAX apropiado.

Si un programa está en modo "interpretar acordes" el modo decay se aplica al programa por completo.



Decay activo/inactivo

Reverberación

La salida del ePlayer puede ser reverberada. Se puede activar/desactivar la reverberación:



Reverberación activada



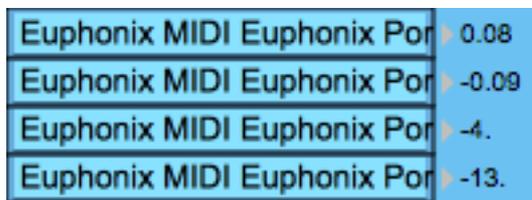
Reverberación desactivada



abre el editor de la reverberación.



Se puede configurar las dinámicas relativas de las voces en dB en la reverberación:



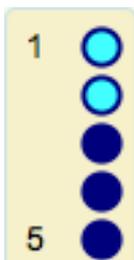
El campo central del editor permite también activar/desactivar la reverberación. Adicionalmente, se puede configurar el tiempo de reverberación en segundos, la talla de la habitación, la amortiguación de las bajas frecuencias (0-0.999) y la ganancia.

Reverberación
activada/desactivada



Ganancia de la
reverberación

En la parte derecha de la ventana se pueden seleccionar los canales de salida para la reverberación. En este ejemplo, la reverberación se reproduce en los canales 1 y 2:



Todos los parámetros de la reverberación se guardan como parte de la orquesta.

Grabar



Se puede grabar un archivo de alta calidad (24bit) seleccionando los botones grabar.

Primero, seleccionar el botón Seleccionar Canal para elegir el número de canales que se desea grabar. Existen las siguientes posibilidades:

- Mono (salida canal 1)
- Estéreo (salidas canales 1 y 2)
- 8 canales (salidas del canal 1 al 8 en un archivo multicanal).
- 32 canales (salida canal 1 al 32 en 4 archivos de 8 canales).

Segundo, clicar el botón Grabar. Se os pedirá un nombre para el archivo de audio. En el caso de grabaciones de 32 canales, se crean cuatro archivos de audio de 8 canales con los siguientes nombres de archivo:

- nombearchivoaudio1
- nombearchivoaudio2
- nombearchivoaudio3
- nombearchivoaudio4

Después de seleccionar el nombre del archivo de audio, la grabación está preparada y parpadea:



Seleccionando el botón „Iniciar Grabación“ se inicia la grabación. El tiempo transcurrido en horas:minutos:segundos.milésimas de segundo se indica:



Seleccionando de nuevo los botones de grabación y tiempo transcurrido se para la grabación.

Cargar Orquesta

Carga toda la información sobre las voces, sus programas, ganancias, salidas y ganancia total.

En ordenadores Mac: controlar el uso de la memoria RAM usando la aplicación Monitor de Actividad, opción Memoria de Sistema para saber cuantas muestras pueden ser cargadas.

En ordenadores Windows: controlar el uso de la memoria RAM usando el Administrador de Tareas para saber cuantas muestras pueden ser cargadas.

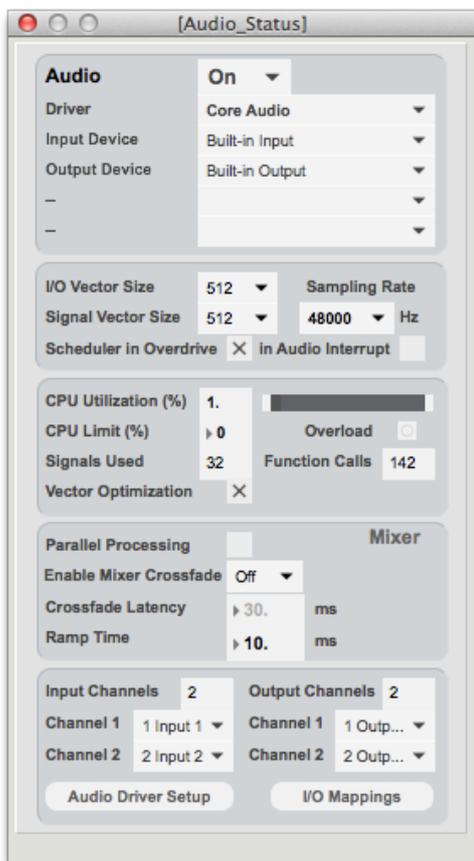
El ePlayer es inestable cuando no hay memoria RAM disponible (en color verde en el Monitor de Actividad) y se usa la Memoria Virtual. Eventualmente, rebajar la tasa de muestreo para poder cargar más muestras.

Guardar Orquesta

Guarda una orquesta, incluyendo toda la información sobre las voces, sus programas, las ganancias, las salidas y la ganancia global. La orquesta seleccionada se muestra en el título de la ventana del editor de orquesta:



Configuración Audio



Esta ventana también se describe en el manual de MAX (www.cycling74.com).

Driver

Seleccionar la interfaz de audio preferida.

En windows: se recomienda los drivers ASIO

I/O vector size, Signal Vector size: Un tamaño pequeño de Vector I/O y Vector de Señal disminuyen el tiempo de latencia pero incrementan el uso de la CPU.

Sampling rate: Una tasa de muestreo alta incrementa la calidad de la reproducción pero incrementa el uso de la CPU.

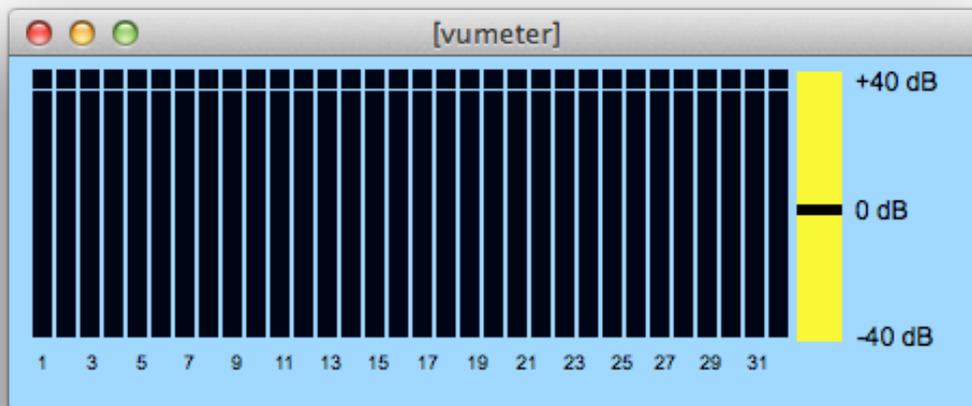
Scheduler in Overdrive: Cuando activo, la latencia de las notas es menor. Sin embargo, los gráficos se cargan más lentamente. Se recomienda activar "Scheduler in Overdrive".

Scheduler in Audio Interrupt: Cuando activo, la latencia de las notas es menor. Sin embargo, los acordes con alto número de cuerdas pueden provocar clics. Se recomienda activar "Scheduler in Audio Interrupt".

CPU utilization: Intentar mantener el uso de la CPU lo más bajo posible. Un alto uso de la CPU puede provocar clics en el sonido.

Vector Optimization: Debería activarse siempre.

VUmetro



Las barras grises muestran los valores del VUmetro para cada canal audio (no los números de las voces!). La barra deslizante de la derecha corrige el volumen global.

Entrada MIDI

Si una voz empieza con el nombre de una interfaz MIDI, ésta recibirá mensajes MIDI NoteOn, NoteOff, Program Change y controles de sostén, pitch bend y mensajes de volumen.

Mensajes MIDI Note On

Si los valores de volumen MIDI se mandaran antes, la velocidad de la NoteOn será escalada al último valor de volumen MIDI.=

Mensajes de Pitch bend serán interpretados de la siguiente manera:

- 0: transposición a menos 200 cents.
- 64: sin transposición
- 127: transposición a más de 197 cents.

Un mensaje MIDI de program change enviado a una cierta voz cambiará el programa para la voz con un nombre que empieza con la cifra del número de programa MIDI (seguido de un espacio). Por ejemplo, si un programa tiene el nombre "017 mi programa" será llamado con un mensaje MIDI de program change 17.

Para **mensajes MIDI de volumen** (control 7) tratar de simular los crescendi o diminuendi naturales. El timbre del sonido cambiará debido al cambio de la dinámica. El algoritmo de interpolación depende del tipo de sonido.

Reproducción de Partituras

El ePlayer puede reproducir partituras desde editores como Finale™, Cubase™, NoteAbility™ y cualquier editor capaz de MIDI. Ver los tutoriales video en www.contimbre.com/examples/video. Proceder de la forma siguiente:

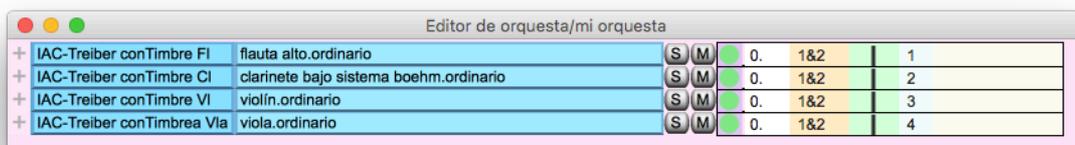
- Cerrar el ePlayer y el editor de partituras.

Configuración-Audio-MIDI

- Iniciar la aplicación Mac Configuración-Audio-MIDI y abrir la ventana MIDI.
- Doble clic en el icono IAC.
- Comprobar que el *Device is ready*.
- Añadir un puerto y darle un nombre, por ejemplo *conTimbre*.

ePlayer

- Iniciar el ePlayer
- Definir una voz en el ePlayer por cada voz en su partitura.
El nombre de la voz debe empezar por *IAC ePlayer* seguido de un nombre arbitrario para el instrumento, por ejemplo:

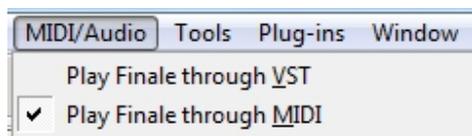


		S	M			
+ IAC-Treiber conTimbre FI	flauta alto.ordinario			0.	1&2	1
+ IAC-Treiber conTimbre CI	clarinete bajo sistema boehm.ordinario			0.	1&2	2
+ IAC-Treiber conTimbre VI	violín.ordinario			0.	1&2	3
+ IAC-Treiber conTimbre VLA	viola.ordinario			0.	1&2	4

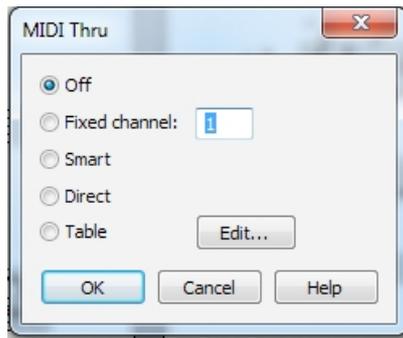
Asignar un canal MIDI diferente para cada voz.

Ejemplo 1: Finale™

- Iniciar Finale™
- Seleccionar MIDI/Audio y asignar Play through MIDI



- Abrir MIDI/Audio/Device setup/MIDI thru.... y desactivar MIDI Thru:



- Abrir la configuración MIDI/Audio y asignar MIDI out a IAC-Driver conTimbre



- Abrir Windows/Score manager y asignar canales MIDI a todas las voces con los valores apropiados de la orquesta ePlayer.



- Seleccionar los canales MIDI en la columna de la derecha (correspondiente al ePayer)

Ejemplo 2: Cubase™

En Cubase™, es posible reproducir una partitura enviando MIDI al ePlayer via IAC-Bus. La salida de audio del ePlayer puede ser enviada al Cubase usando ReWire y puede ser grabada.

- Iniciar Cubase™. Seleccionar Devices/Max 6 Rewire.



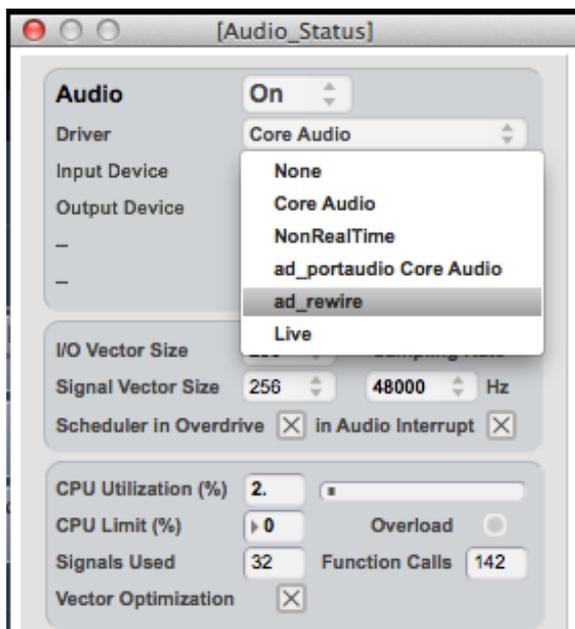
- Abrir la ventana Max 6 ReWire en Cubase y activar los canales de salida audio deseados del ePlayer:



En Cubase™, crear las voces MIDI deseadas. La entrada MIDI debe permanecer “no conectado”. La salida MIDI debe asignarse a IAC-Driver conTimbre.



En la ventana de la configuración audio de ePlayer, asignar el driver ad_rewire:



Efecto Legato

El ePlayer reproduce notas sostenidas con un efecto legato si la nota previa en la misma voz aún se está reproduciendo.

Reconectar las salidas de audio

Si se desea enviar salidas de audio desde ePlayer a otros programas de audio (por ejemplo, un sistema de grabación al disco duro) recomendamos instalar Jack (<http://jackaudio.org>).

Si el ePlayer se usa en el entorno MAX/msp (www.cycling74.com), las salidas audio del ePlayer pueden ser enviadas al patch. Usar el siguiente objeto MAX:

```
receive~ 1 conTimbre_ eplayer_signal~
```

Reemplazar el número 1 por el número del canal deseado del ePlayer.

Mensajes MAX y OSC

Si se usa el ePlayer en un entorno MAX/msp (www.cycling74.com), ePlayer puede recibir mensajes MAX. Todos los mensajes pueden ser recibidos de la misma manera a través de OSC.

Si se usan mensajes MAX, hay que mandar los mensajes a

```
s contimbre_oplayer
```

Desarrolladores de MAX deben evitar enviar sends y receives con direcciones que empiecen con la cadena "contimbre". La dirección de los send/receive podría ser ya tomada por el ePlayer.

• **noteon** *voicename* *pitch* *dynamic* [*option*]

Explicación:

La nota es activada.

voicename Es el nombre de la voz.

pitch (0.-127.) es la nota MIDI en formato float. Valores con punto flotante pueden resultar en microtonos.

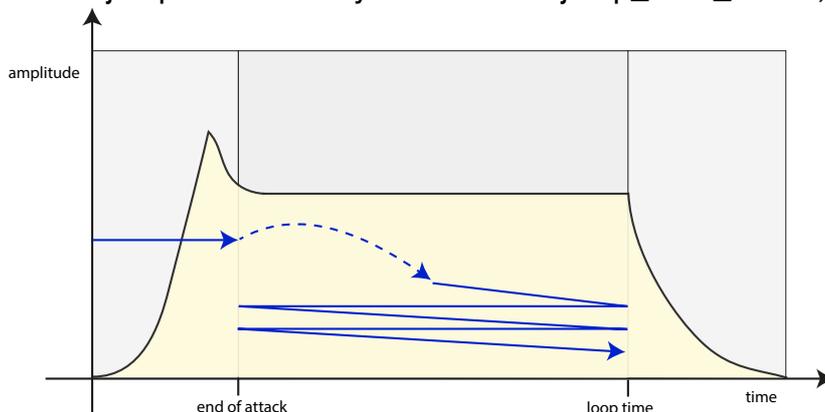
dynamic (0-127) es la dinámica con un valor entero.

opción parámetros adicionales que no deben ser establecidos necesariamente.

opción (jump_after_attack)

Después del ataque, se ejecuta un fundido en cruz en una posición aleatoria de la muestra. Se puede usar para impedir el efecto casi mono que ocurre cuando se reproducen muestras idénticas a la vez en una misma voz. Para sonidos percusivos, el tiempo del salto hacía adelante es de un máximo de un segundo.

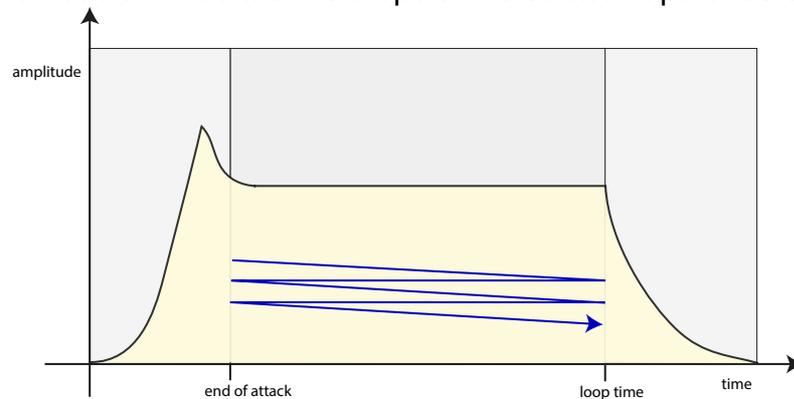
Ejemplo: `noteon myvoice 60. 20. jump_after_attack,`



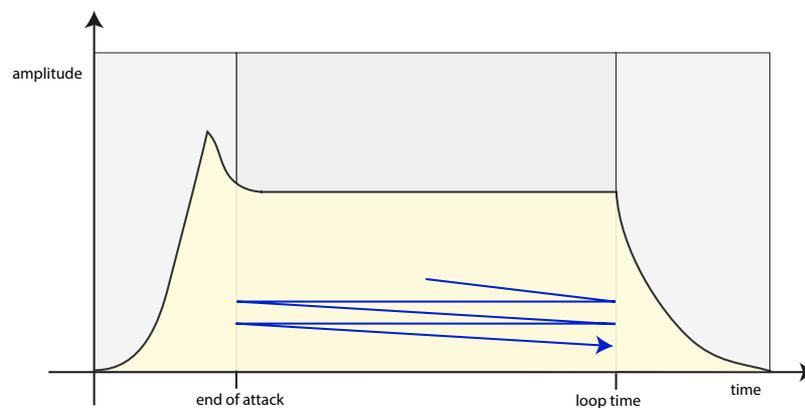
opción (*time xxx*) no se reproduce la muestra desde el inicio, mas desde un tiempo dado en x segundos. Esta opción no es activa para los sonidos percusivos.

Ejemplo: `noteon myvoice 60. 20. time 1.432`

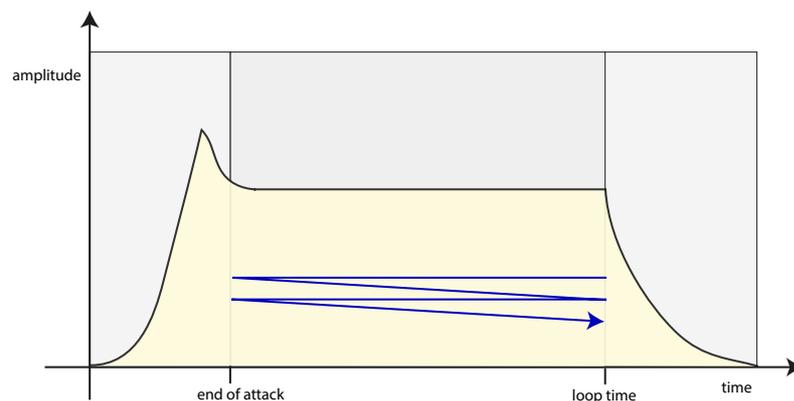
opción (*time_fraction xxx*) no se reproduce la muestra desde el inicio, mas a un porcentaje de la duración de la muestra. Una fracción de cero significa reproducir justo después del ataque. Un valor de uno significa reproducir desde el final de la muestra: esto es lo mismo que un salto en bucle inmediato. Esta opción no se activa para los sonidos percusivos.



Ejemplo: `noteon myvoice 60. 20. time_fraction 0.0`



Ejemplo: `noteon myvoice 60. 20. time_fraction 0.5`



Ejemplo: `noteon myvoice 60. 20. time_fraction 1.0`

• **`noteoff` *voicename* *pitch***

Explicación:

La nota se desactiva.

voicename es el nombre de la voz.

pitch (0.-127.) es la nota MIDI como valor de punto flotante que previamente fue activada.

• **detuned_noteon** *voicename* *pitch* *detune* *dynamic* [option]

Explicación:

Activa una nota desafinada artificialmente.

voicename es el nombre de la voz.

pitch (0.-127.) es la nota MIDI como float, que corresponde a la nota del teclado.

Valores de punto flotante pueden resultar en microtonos.

detune (max +24) es el valor de desafinado en semitonos en valor de punto flotante.

dynamic (1-127) es la dinámica con un valor entero.

opción parámetros adicionales, no necesariamente establecidos.

opción (jump_after_attack) descripción ver **noteon**

Ejemplo:

detuned_noteon myvoice 60. -1.2 20. jump_after_attack,

opción (time xxx) ver **noteon**

Ejemplo: detuned_noteon myvoice 60. -1.2 20. time 1.432

opción (time_fraction xxx) descripción ver **noteon**

Ejemplo:

detuned_noteon myvoice 60. -1.2 20. time_fraction 0.432

• **detuned_noteoff** *voicename* *pitch* *detune*

Explicación:

Una nota desafinada es desactivada.

voicename es el nombre de la voz

pitch (0.-127.) es la nota MIDI en formato float, que corresponde a la nota del teclado. Es pues el valor en semitonos en formato float.

• **ctnote** *voicenum* *noteid* *pitch* *dynamic* *duration* [option]

Explicación:

Activa una nota. Una id (valor entero) se almacena junto con la nota de forma que más tarde los mensajes ctnoteoff puedan ser dirigidos específicamente a esta nota. La i de la nota debe ser un número único. Esto resuelve un problema que aparece cuando se activan varias notas con una misma altura. En ese caso un noteoff con ese valor de altura seleccionaría cualquier nota reproduciéndose y la desactivaría. Se incluye una duración posible de la nota. Se mejora así la calidad de secuencias rápidas de información. Si *voicenum* no existe (ver abajo), se crea una nueva voz.

voicenum es un entero. La nota se dirige a una voz con el nombre "voice" más el número de la voz.

Por ejemplo, enviando un ctnote con el número de voz 3 se dirige la voz con el nombre "voice3". Si la voz 3 no se encuentra, ePlayer creará una voz nueva con ese nombre, copiando una voz ya existente.

<i>noteid</i>	Entero con valor único. Se usa para identificar la nota con <i>ctnoteoff</i> .
<i>pitch</i> (0.-127.)	es la nota MIDI cómo float, que corresponde a la nota del teclado. Valores de punto flotante pueden dar como resultado frecuencias microtonales.
<i>dynamic</i> (1-127)	es la dinámica con un valor entero.
<i>duration</i>	duración de la nota. No usado.
<i>opción</i>	parámetros adicionales que no son necesariamente establecidos.
<i>opción</i> (jump_after_attack)	descripción ver noteon Ejemplo: ctnote 2 0 60. 20. 0. jump_after_attack
<i>opción</i> (time xxx)	ver noteon Ejemplo: ctnote 1 0 60. 20. 0. time 1.432
<i>opción</i> (time_fraction xxx)	descripción ver noteon Ejemplo: ctnote 1 0 60. 20. 0. time_fraction 0.432

• **ctnoteoff** *noteid*

Explicación:

Desactiva una ctnote. La nota se selecciona a través de *noteid*.

<i>noteid</i>	Entero. El ePlayer buscará una nota activa con esa id y la desactivará.
---------------	---

Comandos Glissando

• **glissando** *voicename* *pitch* *interval* *duration*

Explicación:

Ejecuta un glissando para una nota.

<i>voicename</i>	es el nombre de la voz.
<i>pitch</i> (0.-127.)	es la nota MIDI con valor float sobre la cual se ejecuta el glissando.
<i>interval</i> (max +24)	es el intervalo en semitonos del glissando. La referencia es siempre la nota inicial (microtonal). Si la nota ya esta desafinada hacia arriba, el intervalo positivo máximo debe ser menor.
<i>duration</i>	es la duración en milésimas de segundo del glissando.

• **ctglissando** *noteid* *interval* *duration*

Explicación:

Ejecuta un glissando para una nota.

<i>noteid</i>	Entero. El ePlayer aplica el glissando a una nota activa con esa id.
---------------	--

interval (max +24) es el intervalo en semitonos del glissando.
La referencia es siempre la nota inicial (microtonal).
Si la nota ya esta desafinada hacia arriba,
el intervalo positivo máximo debe ser menor.
duration es la duración en milésimas de segundo del glissando.

• ***detuned_glissando* *voicename* *pitch* *detune* *interval* *duration***

Explicación:

Ejecuta un glissando para una nota desafinada. La nota sobre la cual el glissando debe ejecutarse se identifica por su altura y su desafinación. El valor de glissando se añade en positivo al valor de desafinación.

voicename es el nombre de la voz.
pitch (0.-127.) es la nota MIDI como float sobre la cual se ejecuta el glissando.
detune el valor de desafinación de la nota en semitonos.

interval (max +24) es el intervalo en semitonos del glissando.
La referencia es siempre la nota inicial (microtonal).
Si la nota ya esta desafinada hacia arriba,
el intervalo positivo máximo debe ser menor.
duration es la duración en milésimas de segundo del glissando.

• ***voiceglissando* *voicename* *interval* *duration***

Explicación:

Ejecuta un glissando para todas las notas de una voz.

voicename es el nombre de la voz.
interval (max +24) es el intervalo en semitonos del glissando.
La referencia es siempre la nota inicial (microtonal).
Si la nota ya esta desafinada hacia arriba, el intervalo positivo máximo debe ser menor.
duration es la duración en milésimas de segundo del glissando.

Comandos de Dinámica

Los cambios de dinámica siempre tratan de simular verdaderos crescendi o diminuendi . El timbre del sonido cambiará acorde con el cambio de dinámica. El algoritmo para la interpolación Dynamic changes siempre trata de simular verdaderos crescendi o disminuendi. El timbre del sonido cambiará acorde con el cambio de dinámica. El algoritmo de interpolación depende del tipo de sonido o de polifonía.

• ***dynamic* *voicename* *pitch* *dynamic_target* *duration***

Explicación:

Ejecuta un cambio de dinámica.

voicename es el nombre de la voz.
pitch (0.-127.) es la altura MIDI como valor *float* de la nota a la que se aplicará el crescendo o diminuendo.

dynamic_target (0.-127.) es la dinámica objetivo. 0. significa ppp, 127. significa fff.
duration es la duración en milésimas de segundo del cambio de dinámica.

• **detuned_dynamic voicename pitch detune dynamic_target duration**

Explicación:

Ejecuta un cambio de dinámica para una nota desafinada. La nota sobre la que se ejecutará el cambio de dinámica se identifica por su altura y su desafinación.

voicename es el nombre de la voz.
pitch (0.-127.) es la altura MIDI como valor float de la nota a la que se aplicará el crescendo o diminuendo.
detune es el valor de desafinación de la nota en semitonos
dynamic_target (0.-127.) es la dinámica objetivo. 0. significa ppp, 127. significa fff.
duration es la duración en milésimas de segundo del cambio de dinámica.

• **ctdynamic noteid dynamic_target duration**

Explicación:

Ejecuta un cambio de dinámica.

noteid Entero. El ePlayer aplica el cambio de dinámica a la nota reproducida con esta id.
dynamic_target (0.-127.) es la dinámica objetivo. 0. significa ppp, 127. significa fff.
duration es la duración en milésimas de segundo del cambio de dinámica.

• **volume voicename volume_target**

Explicación:

Ejecuta un cambio de volumen sobre todas las notas de una voz inmediatamente. Las dinámicas de todas las notas reproducidas en ese momento de una misma voz mantienen la misma relación entre ellas después del cambio de volumen, pero no llegan a ser más débiles que ppp ni más fuertes que fff.

voicename es el nombre de la voz.
dynamic_target (0.-127.) es el volumen objetivo. 0. significa ppp, 127. significa fff.
El volumen inicial de una voz es 85.

• **ctvolume voicenumner volume_target**

Explicación:

Ejecuta un cambio de volumen para todas las notas de una voz inmediatamente. Las dinámicas de todas las notas reproducidas en ese momento de una misma voz mantienen la misma relación entre ellas después del cambio de volumen, pero no llegan a ser más débiles que ppp ni más fuertes que fff.

voicenumner es un valor entero. El cambio de dinámica se aplica

a una voz con el nombre "voz" seguido del número de voz.
Por ejemplo, enviando un ctvoicedynamic con el número de voz 3 se controla la "voz3".
dynamic_target (0.-127.) es el volumen objetivo. 0. significa ppp, 127. significa fff.
El volumen inicial de una voz es 85.

• ***dynamic_correction onoff***

Explicación:

Cuando *dynamic_correction* está activa (por defecto), todas las dinámicas dependen del valor actual de volumen MIDI.

onoff 1=activa, 0=inactiva.

Recomendamos el valor por defecto "activa". Si se mandan mensajes directamente desde MAX o OSC, puede ser mejor desactivar esta opción para que las dinámicas no sean corregidas artificialmente.

Comandos de reverberación

• ***reverb_state onoff***

Explicación:

Activa la reverberación on/off.

onoff activa/inactiva. 1=activa, 0=inactiva.

• ***reverb_gain gain***

Explicación:

Establece la ganancia de la reverberación.

gain Ganancia en dB, 0=ganancia normal.

• ***reverb_out output onoff***

Explicación:

Establece una salida audio para la reverberación.

output canal de salida. 0 significa primer canal.

onoff canal activo/inactivo (1/0)

• ***reverb_voicegain index gain***

Explicación:

Establece la ganancia de una voz para la reverberación.

index Índice de la voz (0 significa primera voz de la lista de la orquesta)

gain Ganancia en dB, 0=ganancia normal.

• **reverb_time** *time*

Explicación:

Establece el tiempo de reverberación.

time tiempo de reverberación en segundos.

• **reverb_roomsize** *size*

Explicación:

Establece configuraciones de *room size*.

size room size (80=normal)

• **reverb_damping** *damping*

Explicación:

Establece un valor de amortiguación de bajos.

damping Amortiguación de bajos (0-0.999). 0.999 significa una amortiguación de bajos grande.

Comando decaimiento

• **let_vibrate** *midipitch* *fullshort*

Explicación:

Activa el decaimiento, opciones largo/corto.

midipitch nota MIDI

fullshort decaimiento largo (1), decaimiento corto (0)

Misceláneos

• **program** *voicename* *programname*

Explicación:

Ejecuta un cambio de programa.

voicename es el nombre de la voz.

programname es el nombre del programa

• **gain** *voicename* *gainvalue*

Explicación:

Establece la ganancia de la voz.

voicename es el nombre de la voz.

gainvalue es la ganancia en dB.

• **pan** *voicename* **panvalue**

Explicación:

Establece el paneo de una voz.

voicename es el nombre de la voz.

panvalue es el valor de paneo (0.-1.).

0.0: izquierda

1.0: derecha

• **solo** *voicename* **on/off**

Explicación:

Establece una voz en modo *solo*.

voicename es el nombre de la voz.

on/off *solo* activado(1) o desactivado (0).

• **mute** *voicename* **on/off**

Explicación:

Establece una voz en modo silenciado.

voicename es el nombre de la voz.

on/off silenciado activado(1) o desactivado (0).

• **chordon** *voicename* **list of pitches [option]**

Explicación:

Activa un acorde. El programa seleccionado debe estar en modo acorde.

Un acorde puede ser desactivado por un comando *noteoff* con una nota contenida en un acorde.

voicename es el nombre de la voz.

list of pitches es una lista de notas MIDI como valores enteros.

opción parámetros adicionales, no necesariamente establecidos.

opción (jump_after_attack) descripción, ver **noteon**

Ejemplo:

chordon myvoice 60 62 65 jump_after_attack

opción (time xxx) descripción, ver **noteon**

Ejemplo: chordon myvoice 60 62 65 time 1.432

opción (time_fraction xxx) descripción, ver **noteon**

Ejemplo:

chordon myvoice 60 62 65 time_fraction 0.432

- **all_notes_off**

Explicación:

Desactiva todas las notas.

- **kammerton** *frequency*

Explicación:

Establece la altura de afinación estándar de concierto.

frequency Afinación estándar en Hz.

Solución de problemas

Secuenciadores tales como Logic™, Finale™ o Sibelius™, pueden causar bucles MIDI cuando se reproduce una secuencia MIDI a través del bus IAC (Mac) o LoopBe (PC), mientras se escucha al mismo tiempo el bus IAC (Mac) o LoopBe (PC). Esto causa que ePlayer falle de forma imprevista. Desactive la función de escucha MIDI.

Cambios de programa pueden causar clics, si afectan a una voz que se muestra en la ventana del editor de programa o la ventana del teclado. Para evitar esto, se puede por ejemplo crear una nueva voz que no se use y hacer mostrar esta voz en las ventanas del programa y del teclado.

Glosario

Orquesta

Una orquesta ePlayer consiste en un conjunto de voces. Si se usa un editor de partituras, la partitura puede ser interpretada por una orquesta.

Voz

Si se usa un editor de partituras, una voz ePlayer corresponde a una voz en el editor de partituras. Una voz puede recibir mensajes (notas etc) desde un dispositivo MIDI o desde OSC. Una voz consiste en un conjunto de programas. Una voz **no** es idéntica a un instrumento, ya que se pueden reproducir diferentes instrumentos en un mismo programa. Es similar al caso real de un músico tocando diferentes instrumentos durante una pieza (por ejemplo, un flautista puede tocar el piccolo o la flauta contralto, o un pianista puede tocar a veces los crócalos).

Programa

Un programa es normalmente un modo de interpretación. Consiste en un sonido asignado a un teclado virtual o un algoritmo en modo acorde para interpretar acordes como sonidos individuales.

Teclado

Un teclado en ePlayer contiene 128 notas cromáticas. Si se envía una nota MIDI o una tecla es pulsada en el teclado, una muestra se reproducirá ligada a una tecla específica o dinámica específica. Cuando se pulsa una tecla fff un sonido diferente será reproducido, así como pulsando en ppp (zonas con diferente dinámica). Si se tocan crescendi y decrescendi, se pueden reproducir muestras interpoladas. La configuración del teclado puede contener muestras completamente heterogéneas, por ejemplo, muestras con diferentes modos de interpretación o hasta diferentes instrumentos en cada tecla.

Instrumento

Un instrumento ePlayer corresponde a un instrumento musical real. Puede ser tocado a menudo en centenares de diversos modos.

Nota MIDI

La nota MIDI 60 representa el Do central de un teclado. Un peldaño representa un semitono. Así, 61 codifica el Do#, 62 Re y 72 el Do una octava superior al Do central. Los microtonos se pueden codificar con valores de punto flotante. 59.5 significa pues un Do central un cuarto de tono por debajo.

Velocidad MIDI

La velocidad MIDI representa el volumen de una nota. El valor 1 de velocidad MIDI representa el volumen más débil posible. Un valor de 127 es el más fuerte posible.