BabiczTools

PRE + BUS

El manual ilustrado



Ideado y creado por Robert Babicz

Version 1.0.0 · ESPAÑOL · Release Candidate - 2026-11-01

babicztools.com

Unas palabras de Robert

Gracias por elegir PRE + BUS. Robert Babicz y BabiczTools te desean momentos maravillosos haciendo música. Estas herramientas aportan el color y la interacción del estudio de hardware de Robert a tu mezcla. Empieza con suavidad, escucha el arreglo completo y deja que cada pista conserve su carácter.

Robert Babicz & BabiczTools

Hago música desde 1990. PRE y BUS destilan más de 30 años de escucha, experimentación y trabajo con equipos analógicos a través de mi propia estética sonora. Reúnen las experiencias que han formado mi manera de escuchar una mezcla: profundidad, movimiento, peso y pequeñas interacciones que dan vida al sonido. Hoy es posible llevar este enfoque a un plugin, cuando antes requería una compleja colección de hardware analógico. Quiero hacer accesible esa experiencia dentro de tu sesión, dejando espacio para tus propias decisiones musicales.

Los originales detrás de los modelos PRE están en mi estudio: previos y circuitos con transformador analizados cuidadosamente, de fabricantes de prestigio internacional cuyos equipos ayudan a dar forma a la música en grandes estudios de todo el mundo. Cada uno tiene su propia voz: apertura sedosa, cuerpo cálido o una buena dosis de pegada. Son caracteres que se descubren de oído. Cambia de modelo, juega con el nivel de entrada y deja que una voz dé un paso al frente, un bajo gane contorno o un ritmo se encienda. Sigue tu oído y disfruta del descubrimiento.

Robert Babicz



Contenido y rutas de lectura

Pulsa un capítulo para abrirlo. Los marcadores PDF ofrecen el mismo acceso rápido.

Bienvenida y activación 4

Panel de licencia 5

Inicio y flujo de señal 6

PRE: niveles y medidores 7

PRE: margen, textura y control 8

PRE: ocho circuitos 9

PRE: controles inferiores 10

La respiración de una consola analógica 11

BUS: drive, carga y hierro 12

BUS: carácter y compresión paralela 13

ALIVE y MIX LINK: escucha la interacción 14

CONNECT: crea tu consola 15

Un A/B para la consola conectada 16

BUS: medidores y reinicio 17

Cabecera y presets 18

Tus presets: guardar y cargar 19

Nombrar, confirmar o cancelar 20

Menú del logotipo: producto y documentos 21

Copiar información del sistema para asistencia 22

Opciones: calidad, idioma y tamaño 23

Opciones BUS: color y movimiento 24

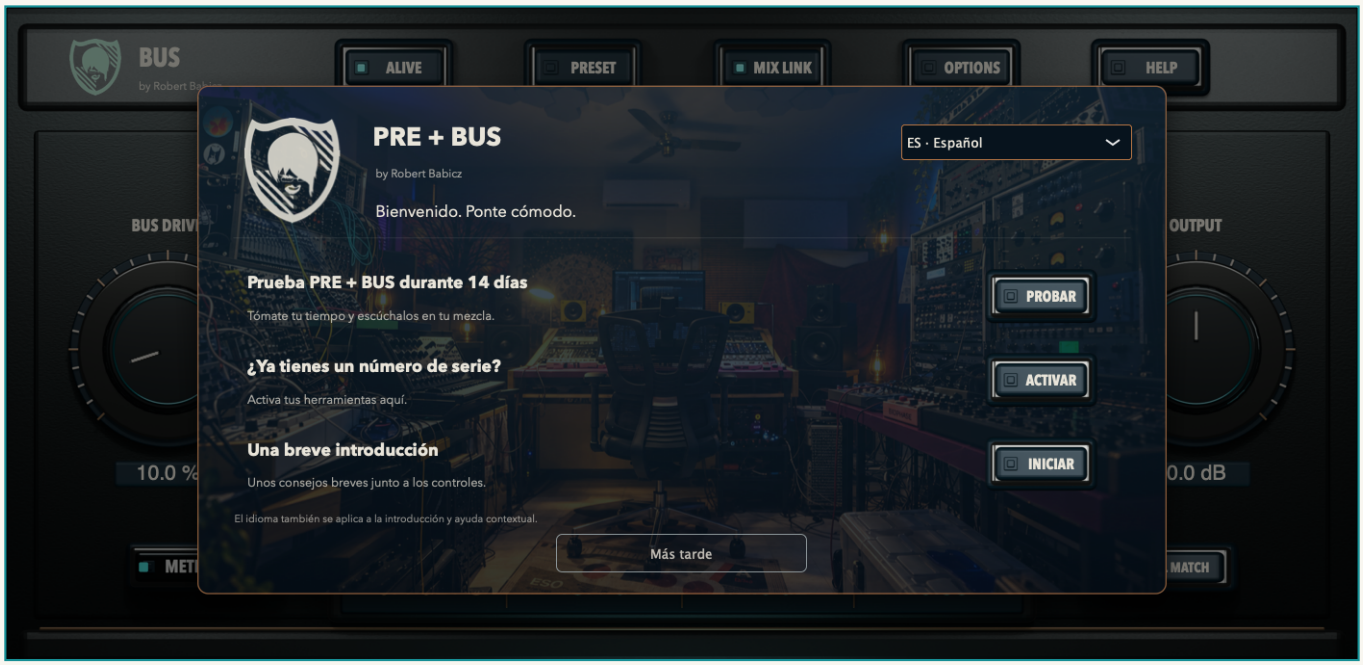
Ayuda contextual e introducción breve 25

Cinco paletas 26

Consejos y solución de problemas 27

Texto y atajos del DAW 28

Bienvenida y activación



Bienvenida

El inglés es el idioma inicial. Elige EN, DE, FR o ES arriba a la derecha. La selección también se aplica a la introducción y la ayuda contextual, sin modificar el sonido.

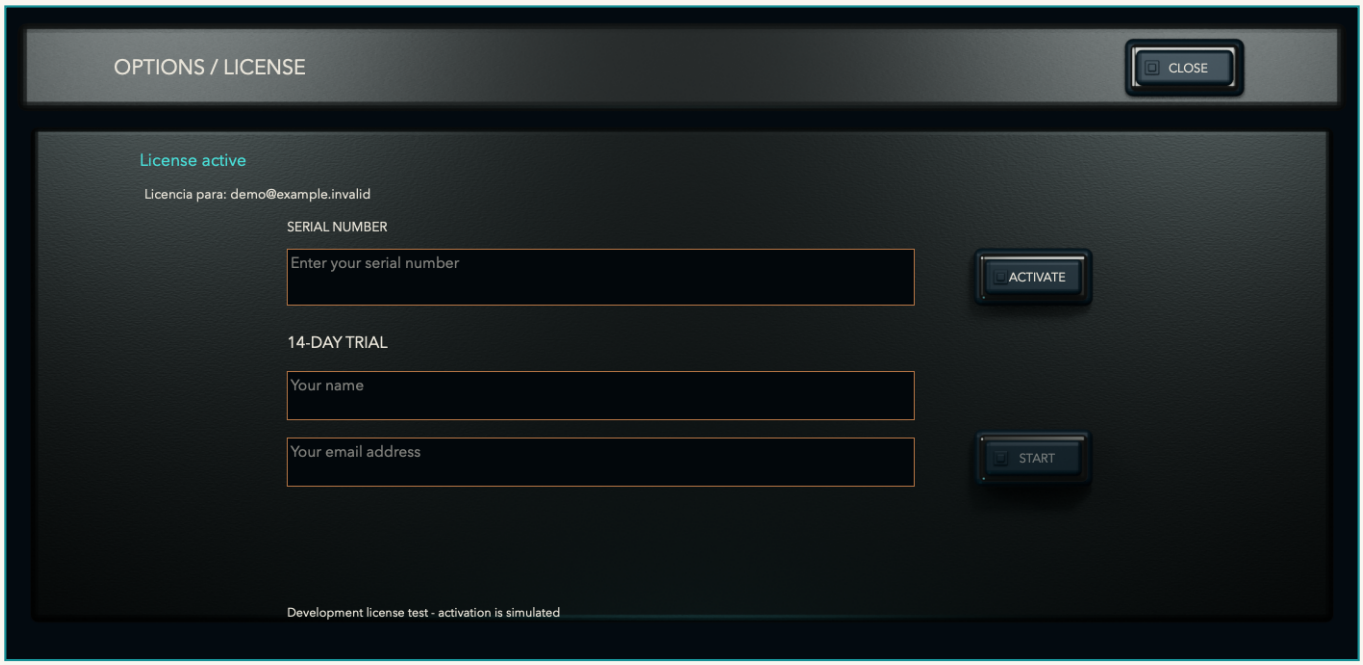
PROBAR / ACTIVAR / INICIAR

PROBAR abre el formulario de prueba de 14 días. **ACTIVAR** permite introducir un número de serie comprado. **INICIAR** abre la breve introducción. Abrir la bienvenida por sí solo no inicia la prueba ni la activación.

Más tarde / Cerrar

Elige Más tarde o el botón de cierre para volver al plugin. Sin prueba o licencia válida, el audio sigue la ruta seca compensada en latencia. La bienvenida nunca activa una licencia automáticamente.

Panel de licencia



OPTIONS > LICENSE

Abre este panel de nuevo cuando quieras. Introduce el número de serie comprado en **SERIAL NUMBER** y pulsa **ACTIVATE**. Para la prueba, introduce nombre y correo y pulsa **START**. Espera la respuesta del servicio; **CLOSE** o Escape vuelve al plugin.

Estado

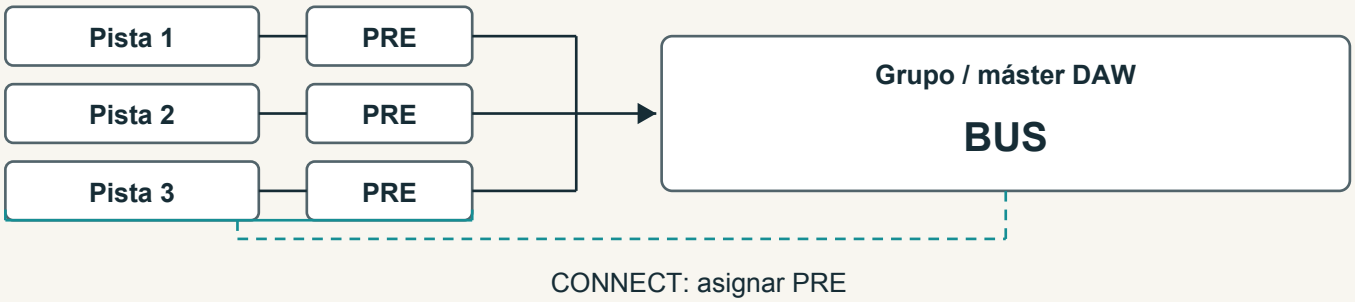
Comprueba el estado de licencia y los días restantes. Tras caducar la prueba, activa una licencia completa para recuperar el procesamiento. Si un producto aparece inactivo, revisa su **OPTIONS** > **LICENSE**. Las ilustraciones usan una activación de desarrollo con datos ficticios; tu instalación muestra su propio estado validado.

Correo de la licencia

La línea de solo lectura muestra el correo asociado a la licencia o prueba validada. No repite simplemente el correo escrito en el formulario de prueba. Las activaciones antiguas sin correo guardado muestran un aviso de que no está disponible. demo@example.invalid en la ilustración es ficticio.

Inicio y flujo de señal

Enrutamiento de audio en el DAW



PRE → DAW routing → BUS

En el navegador de plugins del DAW, busca PRE - BabiczTools y BUS - BabiczTools bajo BabiczTools. Inserta PRE en las pistas individuales. Enruta su audio en el DAW a un grupo o máster con BUS. Las flechas continuas del diagrama representan el audio. **CONNECT** asigna las instancias PRE a una consola; la línea discontinua representa esa asignación, sin enrutar audio.

Primeros pasos

1. Elige un modelo PRE y reproduce un fragmento representativo. Ajusta **INPUT** y **OUTPUT**.
2. En BUS, abre **CONNECT**, marca las instancias PRE deseadas y pulsa **APPLY**.
3. Compara este BUS y sus PRE asignados con el A/B de consola: **PROCESSED** u **ORIGINAL**. Ajusta **OUTPUT** o usa **LEVEL MATCH** para comparar a un nivel similar.

Ajustes iniciales (INIT)

INIT designa los ajustes iniciales incluidos. Una instancia nueva tiene **ALIVE** activado. BUS también empieza con **SWEET** activado, **GLUE** al 55%, **CONSOLE LOAD** al 50%, **PRE ALIVE** al 150% y **BUS ALIVE** al 100%. **REALTIME** empieza en **NORMAL** y **BOUNCE** en **HIGH**. Al cargar un proyecto o preset guardado se recuperan sus valores guardados.

PRE: niveles y medidores



INPUT / OUTPUT

INPUT excita el circuito elegido. Más entrada puede aumentar la saturación, no solo el volumen. **OUTPUT** es el ajuste final. Tras elegir el sonido, usa **LEVEL MATCH** para reducir el sesgo de volumen. Como el hardware de estudio, PRE invita a saltarse las reglas con cariño: sube **INPUT** a propósito y explora la saturación, las asperezas y la distorsión como colores musicales. Reduce **HEADROOM** para saturar antes; compensa con **OUTPUT** y compara a un volumen parecido. Prueba un brillo suave y luego un gruñido atrevido. Deja que la canción decida hasta dónde llegar.

Rangos / medidores PRE

INPUT: -24 a +24 dB. **OUTPUT**: -24 a +12 dB. **HEADROOM**: 0-24 dB. **TEXTURE**: 0-150%. IN PEAK y OUT PEAK indican el pico máximo entre canales antes y después del circuito PRE. Ambas columnas de cada medidor repiten ese pico; no son lecturas izquierda/derecha independientes ni RMS. La pantalla bajo los ocho botones de modelo muestra textos de carácter como **FAST PUNCH**. **CONNECT** IN BUS está debajo del valor **OUTPUT**.

PRE: margen, textura y control



HEADROOM / TEXTURE

HEADROOM cambia el margen del circuito: valores bajos saturan antes; **INIT** es 20,4 dB. **TEXTURE** dosifica la textura armónica del modelo; **INIT** es 100%. Ambos controles están en Options de PRE.

Control con ratón / INIT

Arrastra los mandos verticalmente y los faders horizontalmente; Mayús permite ajuste fino. Las cifras son indicadores de solo lectura y no abren campos de texto. Un doble clic restablece el valor **INIT**. Los parámetros de sonido siguen siendo automatizables en el DAW.

PRE: ocho circuitos



12

Previo discreto con transformador, abierto, rápido y con pegada.

TR

Par de transformadores dual mono: hierro sutil, profundidad y memoria magnética.

GR

Previo discreto con gran margen: amplio, profundo y abierto.

P1

Previo clase A con transformador: enfocado, presente, cremoso y controlado.

73

Color clásico de consola con transformador: cálido, denso y redondo.

25

Consola discreta temprana: limpia y contundente, con borde duro al final.

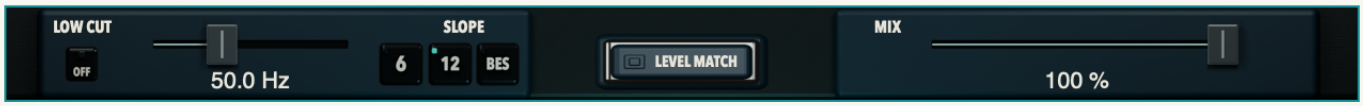
RED

Previo británico con transformador: pulido, sólido y con autoridad sutil.

4K

Consola serie 4000: inmediata, controlada y rítmicamente precisa.

PRE: controles inferiores



LOW CUT / Frecuencia

ON activa el corte de graves musical; **OFF** conserva frecuencia y pendiente sin filtrar. Frecuencia continua de 20 a 400 Hz. Doble clic en frecuencia restaura el **INIT** especial: **OFF** y 50 Hz.

SLOPE: 6 / 12 / BES

6 limpia ampliamente a 6 dB/oct. 12 ofrece una respuesta más enfocada a 12 dB/oct y pegada. **BES** es la opción Bessel más suave de 12 dB/oct. Escucha graves y transitorios, no elijas solo por la cifra.

MIX / LEVEL MATCH

MIX mezcla PRE procesado y entrada seca; **INIT** es 100% procesado. **LEVEL MATCH** mide una vez y ajusta **OUTPUT**. Parpadea al medir; DONE confirma una corrección y NO SIGNAL indica que no hubo corrección válida. Otro clic cancela la medición.

La respiración de una consola analógica



Alimentación compartida

PRE y BUS aportan a la mezcla la respiración compartida de una consola analógica. En una consola analógica, los canales comparten una fuente de alimentación. Esta responde a los cambios de demanda de corriente con cierta inercia: no puede suministrar energía de forma instantánea e ilimitada. Los impulsos intensos de un canal pueden influir en las condiciones de funcionamiento de los demás. Esa sutil cesión y recuperación contribuye a la cohesión y a la dinámica viva de la mezcla.

Escucha la interacción

Con **MIX LINK**, la actividad de los canales PRE asignados contribuye a la respuesta compartida de la consola. **CONSOLE LOAD** regula esta respuesta en BUS. Así surge una interacción musical entre pistas, inspirada en la respiración de una fuente de alimentación sometida a una carga común. Prueba un fragmento de batería vivo: escucha la relación entre bombo, bajo y el resto de la mezcla mientras varías **CONSOLE LOAD**.

BUS: drive, carga y hierro



BUS DRIVE

Excita el circuito BUS para más color y saturación. **INIT** es 10%. Compensa con **OUTPUT** o **LEVEL MATCH** al evaluar el resultado. Rango 0-100%.

CONSOLE LOAD

Define la carga e interacción de alimentación de la consola. **INIT** es 50%. **MIX LINK** permite que los PRE asignados contribuyan al comportamiento, sin mover sus controles individuales. Rango 0-100%.

IRON / OUTPUT

IRON dosifica el carácter del transformador, 0-150%, **INIT** 100%. Es distinto del botón de carácter **IRON** inferior. **OUTPUT** ajusta el nivel final, **INIT** 0 dB; conserva margen para la cadena siguiente. **OUTPUT** abarca de -12 a +12 dB.

BUS: carácter y compresión paralela



OPEN / IRON / PUNCH

Estos tres botones eligen el carácter. **OPEN** ofrece más margen y menos densidad. **IRON** añade peso y autoridad redonda. **PUNCH** usa una envolvente rápida y un borde rítmico firme. Solo se selecciona un carácter a la vez.

GLUE / ALIVE

GLUE se basa en el análisis de un compresor de bus americano. Su compresión paralela aporta densidad, cuerpo y peso conservando la ruta directa de transitorios. Sube **GLUE** y descubre cuánta cohesión le sienta bien a tu música. **INIT** es el 55%. Activa **ALIVE** para dar movimiento a esta compresión; **GLUE** debe superar cero. Ajusta la intensidad con **BUS ALIVE** en **OPTIONS**. **GLUE** abarca de 0 a 100%.

SWEET

El carácter tonal de **SWEET** se basa en el análisis de un legendario ecualizador de válvulas de los años sesenta, especialmente reconocido en mastering. Su idea musical da forma a esta amplia curva en sonrisa: graves cálidos y agradables y agudos abiertos y sedosos. Una suave reducción de medios graves aporta claridad. Empieza activado. En **OPTIONS**, **SWEET AMOUNT** regula este color de 0 a 200%: 0% neutro, 100% curva original, 200% duplica las ganancias de los filtros en dB. Experimenta también por encima del 100% y encuentra la calidez y el brillo que hagan disfrutar tu música.

ALIVE y MIX LINK: escucha la interacción



ALIVE

En PRE, **ALIVE** añade reacciones sutiles de alimentación y variación estéreo al circuito elegido. En una consola conectada, **PRE ALIVE** en BUS > **OPTIONS** regula su intensidad; **ALIVE** debe estar activado en los PRE afectados. En BUS, **ALIVE** anima la compresión **GLUE**. **BUS ALIVE** en **OPTIONS** regula su intensidad; **GLUE** debe superar cero. Escucha una frase completa y compara **ALIVE** activado/desactivado a un nivel de salida similar.

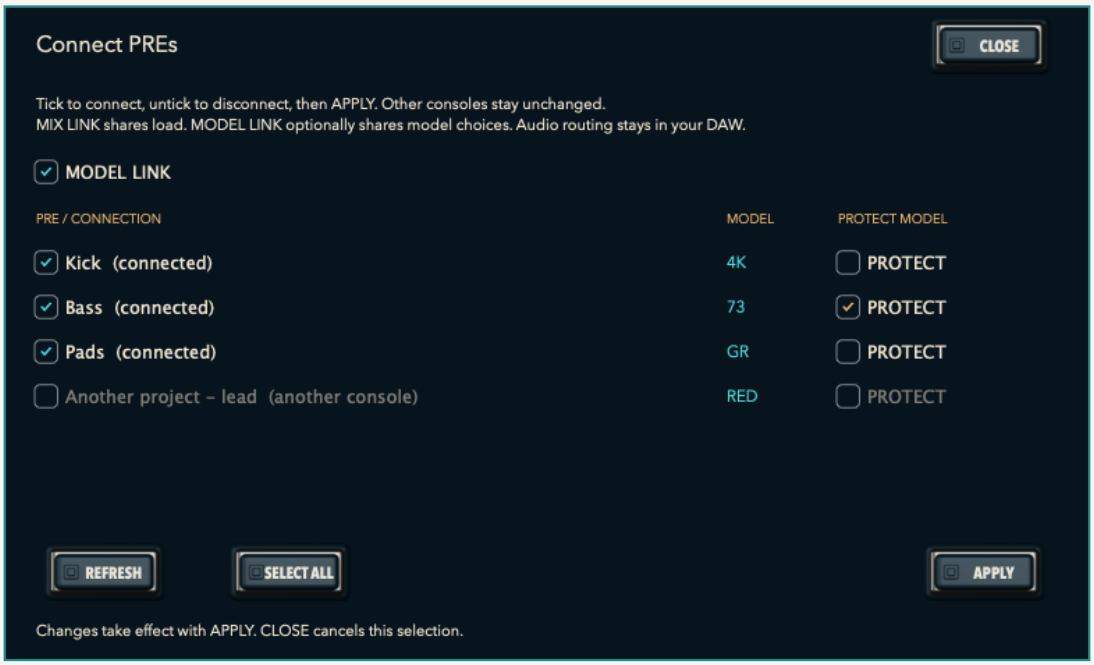
MIX LINK

MIX LINK activa la interacción de carga de consola dentro del grupo asignado. La actividad de los PRE conectados contribuye a la respuesta de consola; **CONSOLE LOAD** en BUS regula la carga. Asigna los PRE mediante **CONNECT** y confirma con **APPLY**; después activa **MIX LINK** para el grupo. **PRE DRIVE** y **PRE ALIVE** en BUS > **OPTIONS** son controles de grupo separados. Para enlazar también los modelos, usa **MODEL LINK** en **CONNECT**.

Explora más allá del 100%

PRE ALIVE y **BUS ALIVE** abarcan de 0 a 400% cada uno. Prueba valores por encima del 100%: las reacciones se hacen más audibles y pueden dar un carácter precioso a la mezcla. Explora distintas intensidades y escucha cómo las pistas juegan juntas. Los valores iniciales son **PRE ALIVE** 150% y **BUS ALIVE** 100%.

CONNECT: crea tu consola



Ejemplo: **MODEL LINK** está activado y el PRE del bajo está protegido. Las instancias BUS nuevas empiezan con **MODEL LINK** desactivado.

Filas PRE / APPLY / CLOSE

SELECT ALL marca todos los PRE disponibles; los PRE de otras consolas no cambian. Marca las instancias PRE deseadas para asignarlas a este BUS. Desmarca una instancia para desconectarla. **APPLY** confirma la selección; **CLOSE** o Escape descarta los cambios pendientes. El nombre de pista y el modelo identifican cada fila. Cada PRE pertenece a una sola consola a la vez.

MODEL LINK

MODEL LINK empieza desactivado en las instancias BUS nuevas. Actívalo y confirma con **APPLY**. Al pulsar un modelo en un PRE sin proteger, los demás PRE sin proteger de la consola adoptan ese modelo. Activarlo por sí solo no cambia modelos; niveles y filtros siguen siendo individuales.

PROTECT

Marca **PROTECT** junto a una instancia PRE y pulsa **APPLY** para excluir su modelo de **MODEL LINK**. No envía ni recibe cambios de modelo enlazados. Puedes seguir eligiendo su modelo localmente. La interacción de consola y el A/B siguen incluyendo este PRE.

REFRESH

Pulsa **REFRESH** para actualizar la lista tras añadir o quitar instancias PRE.

Un A/B para la consola conectada



A/B: PROCESSED ↔ ORIGINAL

El A/B de consola conmuta este BUS y sus PRE asignados entre procesamiento y original compensado en latencia. **PROCESSED** indica procesamiento en azul turquesa; **ORIGINAL** indica la señal original en naranja. Pulsa otra vez para volver. Se conservan todos los ajustes.

Estado de conexión

La pantalla centrada debajo del panel de controles indica la conexión, el procesamiento reciente o confirmaciones A/B pendientes. **CONNECT**, A/B y **PROCESSED**/**ORIGINAL** están centrados arriba. Otros grupos y efectos del DAW quedan fuera de este A/B. Sin un controlador BUS único no se puede garantizar la comparación conjunta. Resuelve las asignaciones BUS ausentes o duplicadas antes de evaluar.

BUS: medidores y reinicio



METER VIEW

Alterna LEVEL, LOUDNESS e IMAGE. LEVEL muestra **MAX PEAK**, RMS, CREST y CORR. LOUDNESS muestra sonoridad momentánea, a corto plazo e integrada con reducción de ganancia del compresor (GR). IMAGE se centra en correlación, anchura balance izquierda/derecha y número PRE LINK.

IN PK / RMS · OUT PK / RMS

Los medidores verticales muestran pico/RMS de entrada y salida. Compáralos al añadir drive o compresión. Una correlación muy negativa invita a comprobar en mono. Las cifras describen la señal, no una meta obligatoria.

Clic en el panel / OPTIONS > RESET

Pulsa el panel o RESET en Options para borrar retenciones de pico y sonoridad integrada. No reinicia parámetros de sonido ni selecciona **INIT**. **LEVEL MATCH** ajusta la salida una vez; no reinicia medidores.

Interpretar las cifras

MAX PEAK retiene el pico máximo de muestras; RMS describe energía media. CREST es la diferencia pico/RMS. **LUFS M** es momentánea, **LUFS S** a corto plazo y **LUFS I** integrada; GR indica reducción del compresor. IMAGE añade WIDTH, BALANCE y cantidad PRE LINK (LOCAL sin actividad enlazada indicada).

LEVEL MATCH

En BUS, como en PRE, **LEVEL MATCH** mide una vez un fragmento representativo y corrige **OUTPUT**. MATCHING y una luz intermitente indican la medición; DONE confirma una corrección y NO SIGNAL indica que no hay resultado válido. Pulsa otra vez para cancelar. Es útil después de cambiar drive, **GLUE** o **SWEET**.

Cabecera y presets



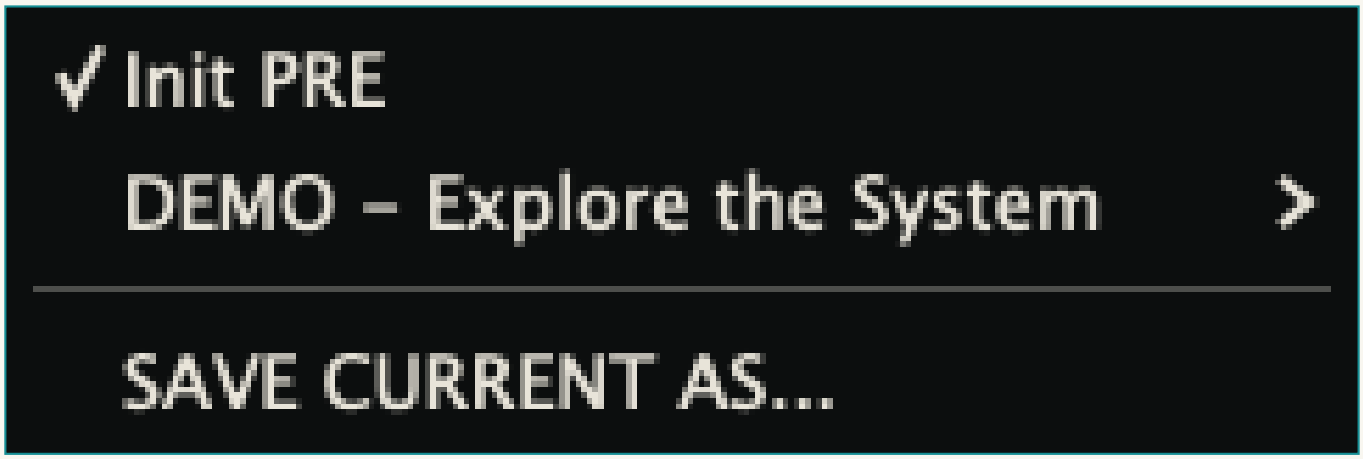
PRESET: un menú común

Abre **PRESET** para elegir **INIT**, **DEMO - Explore the System** o **SAVE CURRENT AS**. **LOAD USER** y **DELETE USER** aparecen cuando hay presets propios. La marca del menú **PRESET** identifica el último preset cargado o guardado, también al recuperar un proyecto. Permanece junto a ese preset cuando cambias controles después; por eso el sonido actual puede diferir del preset guardado.

OPTIONS / HELP / Logo

OPTIONS abre ajustes y controles adicionales. **HELP** activa la ayuda contextual junto al control utilizado. Pulsa el logotipo BABICZSTYLE original para acceder a información del producto y acciones de soporte.

Tus presets: guardar y cargar



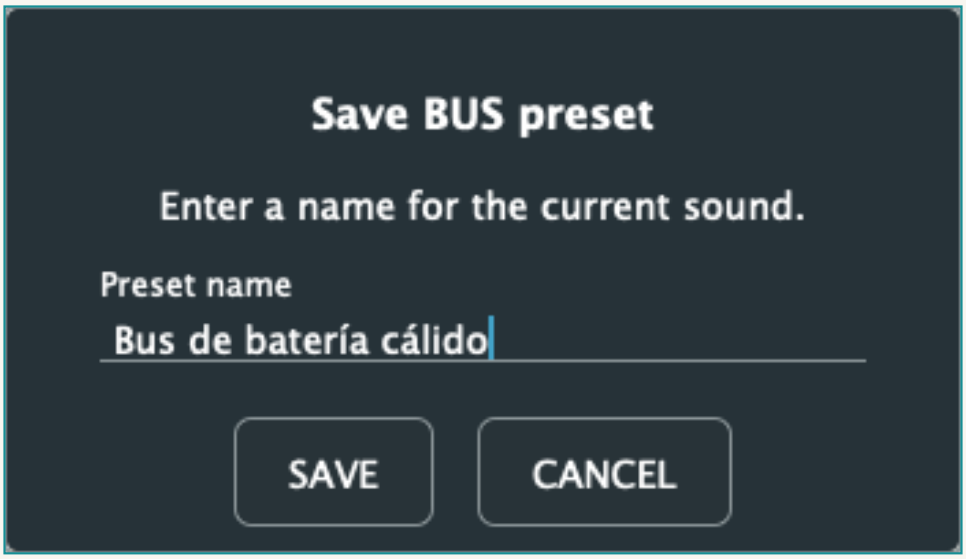
SAVE CURRENT AS

Ajusta el sonido en el plugin deseado y abre **PRESET** > **SAVE CURRENT AS**. Introduce un nombre descriptivo como "Bus de batería cálido" y pulsa **SAVE** o Enter. Un preset propio guarda los ajustes de ese producto. Guarda también el proyecto del DAW para conservar la sesión completa y su enrutamiento de audio.

LOAD USER / DELETE USER

Después de guardar, abre **PRESET** > **LOAD USER** y elige el nombre. **LOAD USER** y **DELETE USER** aparecen cuando hay presets propios; una biblioteca vacía muestra inicialmente opciones de fábrica y **SAVE CURRENT AS**. PRE y BUS tienen bibliotecas separadas. **DELETE USER** pide confirmación antes de borrar.

Nombrar, confirmar o cancelar



Nombres y archivos existentes

Usa un nombre breve y descriptivo. Se sustituyen caracteres incompatibles con archivos; el límite es de 64 caracteres. Si el nombre existe, se añade un número en vez de sobrescribir el preset anterior. PRE usa .babiczpre y BUS .babiczbus.

SAVE / CANCEL / Escape

SAVE o Intro confirma. **CANCEL**, Escape o un clic fuera cierra sin guardar. Cerrar el editor del plugin también cierra su diálogo. Después, el teclado vuelve al DAW. Guarda el proyecto DAW por separado para recuperar la sesión completa.

Menú del logotipo: producto y documentos



Versión y formato del plugin

Pulsa el logotipo original arriba a la izquierda. El menú muestra la versión instalada y el formato del plugin. AU es un formato de macOS; VST3 está disponible en macOS y Windows.

Web / Instagram / avisos legales

babicztools.com ofrece información, actualizaciones y nuevas herramientas; Instagram abre @babicztools. Los avisos legales abren los textos y licencias de terceros incluidos con una aplicación del sistema. Estos enlaces no buscan actualizaciones en segundo plano.

Abrir manual (PDF)

Abre el PDF independiente en el idioma de ayuda elegido; se usa inglés si falta esa edición. Cada libro cubre PRE y BUS. Si falta el manual, reinstala la documentación compartida incluida con PRE/BUS. **HELP** sigue siendo la ayuda breve junto al control.

Copiar información del sistema para asistencia



Copiar, pegar y añadir los pasos

Elige Copiar información del sistema en el logotipo y pega el texto en tu correo de asistencia. Añade resultado esperado, resultado real, pasos exactos y número de instancias. Adjunta una captura útil si hace falta. No se envía nada automáticamente.

Información incluida y privacidad

El texto incluye producto/versión, formato, DAW/host y versión disponible, SO, arquitectura, CPU/núcleos, RAM, frecuencia, tamaño de bloque y canales. Se indica si la versión del host no está disponible. No incluye correo de licencia, números de serie, usuarios, rutas privadas ni identificadores del equipo. Tú decides qué enviar.

Opciones: calidad, idioma y tamaño



REALTIME / BOUNCE: ECO · NORMAL · HIGH

REALTIME elige calidad durante reproducción y exportación en tiempo real. **NORMAL** es el nivel intermedio inicial. **BOUNCE** se usa solo cuando el host indica renderizado sin conexión y empieza en **HIGH**. **ECO** reduce cálculo; **HIGH** prioriza calidad con más CPU. El bounce en tiempo real sigue **REALTIME**.

S / X / XL · Idioma · INTRO

Elige 1056 × 510, 1408 × 680 o 1760 × 850. El tamaño no cambia el sonido. EN, DE, FR y ES seleccionan el idioma de bienvenida, introducción y ayuda. **INTRO** reinicia la visita breve. Preferencia **HELP** e idioma se recuperan con el proyecto DAW. El último tamaño elegido se guarda localmente por ordenador y producto; un preset de sonido o un proyecto transferido no lo sustituye. En pantallas pequeñas se adapta temporalmente sin borrar tu preferencia.

LICENSE / CLOSE

LICENSE abre activación y prueba; **CLOSE** vuelve a los controles principales. Web, Instagram, avisos legales, manual PDF y copia de información del sistema están en el menú del logotipo. Estas acciones no modifican el sonido.

Selección de consola en PRE

El selector de consola de **OPTIONS** en PRE asigna esa instancia a una consola disponible. Si pulsas **MIX LINK** cuando el PRE aún no está asignado, **OPTIONS** abre primero la selección de consola. También puedes asignar los PRE desde **CONNECT** en BUS. Elige **Not connected - select console** para desconectar este PRE.

Opciones BUS: color y movimiento



PRE DRIVE · PRE ALIVE · BUS ALIVE

PRE DRIVE añade drive enlazado de 0 a 24 dB con compensación inversa; **INIT** 0 dB. **PRE ALIVE** regula variación de PRE enlazados, 0-400%, **INIT** 150%. **BUS ALIVE** regula por separado el movimiento del compresor BUS, 0-400%, **INIT** 100%. Requiere **ALIVE** activo y **GLUE** mayor que cero.

SWEET AMOUNT · BREATHE OFF / SOFT / DEEP

SWEET AMOUNT dosifica el EQ de sonrisa, 0-200%, **INIT** 100%; **SWEET** lo activa en la vista principal. **BREATHE** añade respiración mediante saturación: **OFF** desactiva, **SOFT** es sutil y **DEEP** más fuerte. **BREATHE** es independiente de **ALIVE** y empieza **OFF**.

Grupo CONSOLE

Elige el grupo o crea una consola independiente. Selecciona PRE con **CONNECT** en la vista principal. Usa un BUS por grupo. Al cambiar el grupo BUS, **MODEL LINK** se desactiva para evitar cambios de modelo accidentales en otra mezcla. **New separate console** crea un grupo independiente; **Not connected - select console** desconecta este BUS de su grupo.

Ayuda contextual e introducción breve



HELP activado / desactivado

Activa **HELP** y espera sobre un control o úsalo. Aparece una explicación breve junto a él en el idioma elegido. No hay una página de ayuda separada. Desactiva **HELP** para ocultarla. Los consejos explican el arrastre y **INIT** con doble clic; las cifras siguen siendo de solo lectura.

INTRO: ATRÁS / SIGUIENTE / CERRAR

La visita opcional señala cuatro controles esenciales. SIGUIENTE avanza, ATRÁS retrocede y CERRAR termina. Nunca cambia parámetros sonoros. Iníciala desde bienvenida u Options y sigue trabajando inmediatamente al cerrarla.

Cinco paletas



Original · Copper · Bronze · Champagne · Silver

Elige una paleta en Options. Original conserva metal oscuro; Copper y Bronze aportan calidez; Champagne y Silver ofrecen superficies claras. Solo cambian materiales: funcionamiento, colores de señal y audio permanecen iguales. Es una preferencia visual local por producto.

Consejos y solución de problemas



Varios modelos PRE en una mezcla

Deja **MODEL LINK** desactivado o protege PRE concretos para combinar circuitos. Mantén **MIX LINK** activo para su interacción. Guarda el proyecto DAW para recuperar parámetros y asignaciones. Los proyectos antiguos conservan valores; pueden mantener su anterior comportamiento de modelos enlazados.

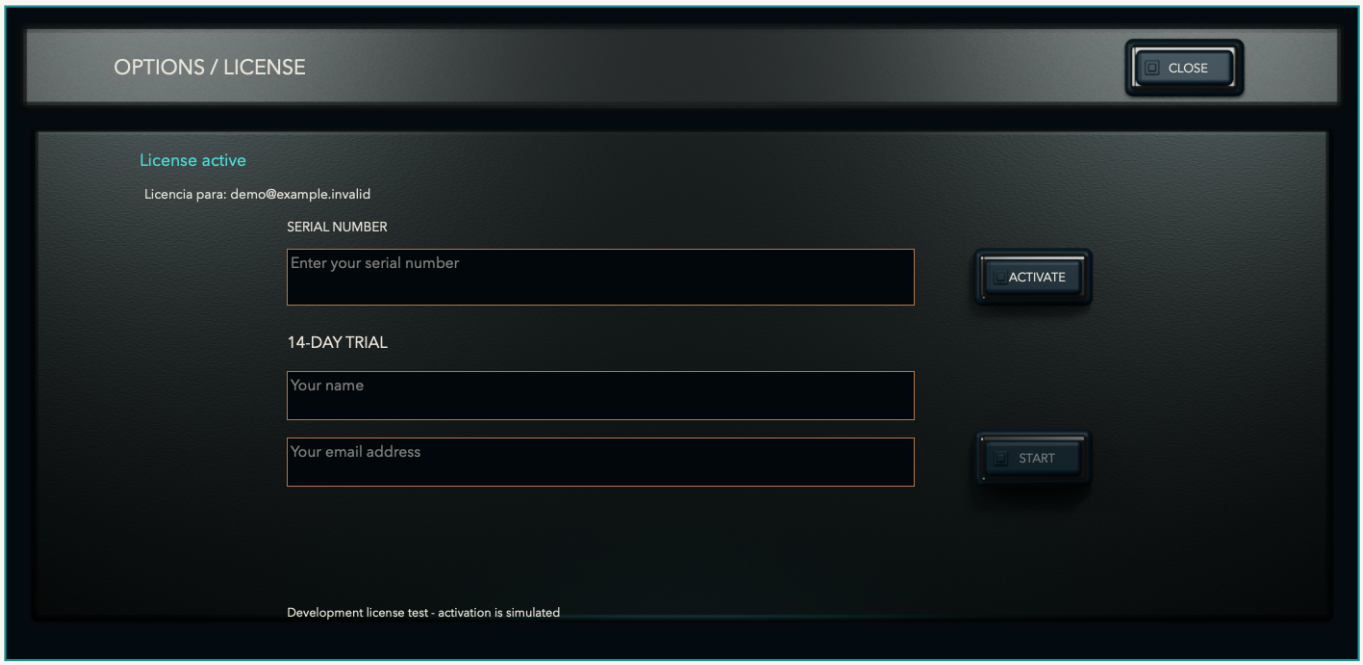
Sin cambio sonoro / No se encuentra PRE

Comprueba licencia, **ORIGINAL/PROCESSED**, **MIX**, grupos y **MIX LINK**. Reproduce audio para intercambiar estados. Actualiza **CONNECT** tras abrir PRE. Comprueba el enrutamiento DAW aparte. Para **LEVEL MATCH** reproduce un pasaje representativo; el silencio puede dar NO SIGNAL.

CPU / Asistencia

Prueba **REALTIME NORMAL** o **ECO**, un búfer DAW mayor o congelar pistas terminadas. **HIGH** sin conexión sigue independiente. Para asistencia, copia la información del sistema desde el logotipo, pégala en tu correo y añade número de instancias, pasos exactos y una captura útil. SINEE gestiona instalación y licencia de cliente.

Texto y atajos del DAW



Solo licencia y nombres de presets

Escribe solo en campos de licencia/prueba o al nombrar un preset propio. Los espacios y otros caracteres pertenecen al campo y no deben controlar el DAW. Tab cambia entre campos de licencia. Las cifras de los controles no abren editores.

Volver al DAW

Tras confirmar, cancelar, cerrar o pulsar fuera del campo, el teclado vuelve al host. Sin texto activo, Espacio debe volver a controlar el transporte del DAW. Si un host se comporta de otra forma, informa de host/versión, formato y pasos exactos con la información del sistema.