

MANUAL DEL USUARIO

\_AUGMENTED MALLETS PLAY

**ARTURIA**

\_The sound explorers

---

## DIRECCIÓN

---

Frédéric Brun

---

## DESARROLLO

---

|                     |                   |                     |                  |
|---------------------|-------------------|---------------------|------------------|
| Pierre-Lin Laneyrie | Stéphane Albanese | Timothee Behety     | Marius Lasfargue |
| Baptiste Aubry      | Fabien Meyrat     | Samuel Limier       | Marc Antigny     |
| Mathieu Nocenti     | Samuel Lemaire    | Fanny Roche         | Loris De Marco   |
| Raynald Dantigny    | Pauline Alexandre | Rasmus Kürstein     | Andrea Coppola   |
| Corentin Comte      | Goncalo Bernardo  | Kevin Arcas         | Pierre-Hugo Vial |
| Marie Pauli         | Nathan Graule     | Alessandro De Cecco | Cyril Lepinette  |
| Alexandre Adam      | Valentin Bonhomme | Hugo Caracalla      |                  |
| Yann Burrer         | Davide Gioiosa    | Mauro De Bari       |                  |
| Patrick Perea       | Valentin Foare    | Geoffrey Gormond    |                  |

---

## DISEÑO

---

|                       |                |                  |
|-----------------------|----------------|------------------|
| Callum Magill (líder) | Florian Rameau | Maxence Berthiot |
| Tobias Menguser       | Edouard Madeuf | Morgan Perrier   |
| Resonant Design       | Pierre Pfister | Paul Erdmann     |

---

## DISEÑO DE SONIDO

---

|                           |               |                 |                      |
|---------------------------|---------------|-----------------|----------------------|
| Quentin Feuillard (líder) | Jörg Huettner | Arovane         | Sonar Traffic        |
| Tobias Menguser           | Marco Iodice  | Avanti Singh    | Zane Twice           |
| Lily Jordy                | New Loops     | Chad Beckwith   | Firmin Murat-Jaillet |
| Jean-Michel Blanchet      | Rob Martland  | Katsunori Ujije |                      |
| Florian Marin             | ARC Noise     | Laura Katić     |                      |
| Gustavo Bravetti          | Alex Jhonston | Martin Rabiller |                      |

---

## MANUAL

---

|                          |                 |                            |                        |
|--------------------------|-----------------|----------------------------|------------------------|
| Jason Jarvis (co-author) | Jimmy Michon    | Charlotte Métais (Francés) | Minoru Koike (Japonés) |
| Mike Metlay (co-author)  | Félicie Khenkeo | Holger Steinbrink (Alemán) | Ana Artalejo (Español) |

---

## PRUEBAS

---

|                          |                   |                 |                |
|--------------------------|-------------------|-----------------|----------------|
| Nicolas Stermann (líder) | Germain Marzin    | Aurélien Mortha | Enrique Vela   |
| Félix Roux               | Mathieu Bosshardt | Arthur Peytard  | Nicolas Naudin |
| Anthony Le Cornec        | Bastien Hervieux  | Roger Schumann  | Rémi Pelet     |

---

## PRUEBAS BETA

---

|                 |                      |                    |          |
|-----------------|----------------------|--------------------|----------|
| Andrew Macaulay | Chuck Zwicky         | Sean Weitzmann     | Lauretti |
| Kirke Godfrey   | Gary Morgan          | Ivar               |          |
| Davide Puxeddu  | Fernando M Rodrigues | Adam Tucker        |          |
| matjones        | macmoney             | Leonardo Fiamenghi |          |

La información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ningún compromiso por parte de Arturia. El software descrito en este manual se proporciona bajo los términos de un acuerdo de licencia de licencia o acuerdo de no divulgación. El acuerdo de licencia del software especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma o con cualquier fin que no sea el uso personal del comprador, sin el permiso expreso por escrito de ARTURIA S.A.

Todos los nombres de fabricantes y productos mencionados en este manual son marcas registradas de sus respectivos propietarios, que de ninguna manera están asociados o afiliados con Arturia. Las marcas comerciales de otros fabricantes se utilizan únicamente para identificar los productos de dichos fabricantes cuyas características y sonido se estudiaron durante el desarrollo. Todos los nombres de equipos, inventores y fabricantes se han incluido únicamente con fines ilustrativos y educativos, y no sugieren ninguna afiliación o respaldo por parte de ningún inventor o fabricante de equipos.

**Product version: 1.0.0**

***Revision date: 20 February 2025***

# ¡Gracias por descargar Arturia Augmented MALLETS Play!

Este manual cubre las funciones y el funcionamiento de Augmented MALLETS Play.

**Asegúrate de registrar tu software lo antes posible!** Cuando descargaste Augmented MALLETS Play se te envió un número de serie y un código de desbloqueo por correo electrónico y/o por las [descargas y manuales de Arturia](#). Son necesarios durante el proceso de inscripción online.

## Mensajes especiales

### Especificaciones sujetas a cambios:

La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de su impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho a cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones o características sin previo aviso ni obligación.

### IMPORTANTE:

El software, cuando se utiliza en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar una pérdida permanente de audición. NO lo utilices durante largos periodos de tiempo a un nivel alto o a un nivel que te resulte incómodo. Si sufres pérdida de audición o pitidos en los oídos, debes consultar a un audiólogo.

# Introducción

## **Enhorabuena por descargar Arturia Augmented MALLETS Play**

Augmented MALLETS Play incorpora sofisticados instrumentos de percusión afinados multimuestreados con síntesis de última generación, combinándolos en un instrumento de software accesible y emocionante. Esto dará a los productores modernos acceso inmediato a una amplia gama de sonidos de mazo auténticos, abstractos y evocadores.

No dejes de visitar el sitio web [www.arturia.com](http://www.arturia.com) para obtener información sobre el resto de nuestros inspiradores instrumentos de hardware y software, efectos, controladores MIDI y mucho más. Se han convertido en herramientas indispensables para muchos artistas visionarios de todo el mundo.

Musicalmente tuyo,

**El equipo Arturia**

# Tabla de contenidos

|   |    |
|---|----|
| 1. Te damos la bienvenida al Augmented MALLETS Play ..... | 2  |
| 1.1. Motor de sonido del Augmented MALLETS Play .....     | 2  |
| 1.2. Características .....                                | 2  |
| 2. Activación y primera puesta en marcha .....            | 3  |
| 2.1. Activar la licencia de Augmented MALLETS Play .....  | 3  |
| 2.1.1. El Arturia Software Center (ASC) .....             | 3  |
| 2.2. Augmented MALLETS Play como plug-in .....            | 4  |
| 2.3. Configuración inicial para uso autónomo .....        | 5  |
| 2.3.1. Ajustes de audio y MIDI .....                      | 5  |
| 2.4. Probando Augmented MALLETS Play .....                | 7  |
| 3. La interfaz de usuario .....                           | 8  |
| 3.1. Visión general de alto nivel .....                   | 8  |
| 3.2. La barra de herramientas superior .....              | 9  |
| 3.2.1. El menú de Augmented MALLETS Play .....            | 9  |
| 3.2.2. Búsqueda de presets .....                          | 11 |
| 3.2.3. Salida principal y medidores .....                 | 12 |
| 3.2.4. Ajustes del panel lateral .....                    | 12 |
| 3.3. La barra de herramientas inferior .....              | 13 |
| 3.4. El panel lateral .....                               | 14 |
| 3.4.1. La pestaña de ajustes .....                        | 14 |
| 3.4.2. La pestaña de MIDI Learn .....                     | 16 |
| 3.4.2.1. Asignar y desasignar controles .....             | 17 |
| 3.4.2.2. Valores Min y Max .....                          | 17 |
| 3.4.2.3. Menú de parámetros MIDI .....                    | 18 |
| 3.4.2.4. Menú del controlador MIDI .....                  | 18 |
| 3.4.2.5. Menú de configuración MIDI .....                 | 19 |
| 4. El navegador de presets .....                          | 20 |
| 4.1. Búsqueda y resultados .....                          | 20 |
| 4.2. Usar etiquetas como filtro .....                     | 21 |
| 4.2.1. Tipos .....  | 21 |
| 4.2.2. Estilos .....                                      | 22 |
| 4.2.3. Bancos .....                                       | 22 |
| 4.3. Ventana de resultados de búsqueda .....              | 23 |
| 4.3.1. Ordenar los presets .....                          | 23 |
| 4.3.2. Eliminación de etiquetas .....                     | 23 |
| 4.3.3. Presets favoritos .....                            | 24 |
| 4.4. Barra lateral .....                                  | 24 |
| 4.4.1. Mi librería .....                                  | 25 |
| 4.5. Sección de información de presets .....              | 26 |
| 4.5.1. Editar información de varios presets .....         | 26 |
| 4.6. Selección de presets: Otros métodos .....            | 27 |
| 5. El panel principal y sus funciones .....               | 28 |
| 5.1. Controles macro .....                                | 28 |
| 5.1.1. Controles basados en el sonido .....               | 28 |
| 5.1.2. Efectos .....                                      | 29 |
| 6. Contrato de licencia de software .....                 | 30 |

# 1. TE DAMOS LA BIENVENIDA AL AUGMENTED MALLETS PLAY

Augmented MALLETS Play te proporcionará una colección de sonidos finamente elaborados que combinan instrumentos de percusión afinados y bellamente grabados con motores de síntesis de última generación, diseñados para complementar cualquier proyecto. Utiliza el navegador intuitivo para descubrir inspiradoras teclas en evolución, tonos percusivos y melodías de mazos etéreas. Transforma los sonidos sin esfuerzo con el control Morph, o da forma y ajusta muchos aspectos diferentes con las potentes macros.

## 1.1. Motor de sonido del Augmented MALLETS Play

En el corazón de este instrumento híbrido hay una cuidada selección de instrumentos muestreados de Marimba, Vibráfono y Celeste, proporcionados en un conjunto de articulaciones naturales, articulaciones preparadas y sonidos procesados.

El motor de sintetizador utilizado en Augmented MALLETS Play, ofrece de todo, desde lo analógico virtual a tabla de Ondas, pasando por granular y armónico, para garantizar que dispones de suficientes herramientas de escultura sonora para cualquier diseño de sonido. La interfaz es muy intuitiva, con sólo unos pocos controles de macros - Estas potentes macros ajustan simultáneamente múltiples parámetros para realizar ajustes espectaculares en tu sonido en tiempo real. Esto te permitirá adaptar rápidamente tu sonido a lo que necesite tu proyecto.

## 1.2. Características

- Sintetizador híbrido con dos capas separadas
- Cada capa puede estar compuesta por una mezcla de dos motores.
- Cada motor puede contener un motor multimuestra o un motor de sintetizador (métodos de síntesis analógica virtual, de tabla de ondas, granular y armónica)
- Puedes tener hasta 2 motores de sintetizador y 2 motores multisample al mismo tiempo
- Mezcla capas con la macro Morph
- 8 macros que te permiten controlar con un solo knob el color, el tiempo, el movimiento y el morph, con 4 específicas para efectos
- Dos inserciones multiefectos independientes por capa
- Reverb y delay en el bus maestro, para un efecto global

## 2. ACTIVACIÓN Y PRIMERA PUESTA EN MARCHA

Augmented MALLETS Play funciona en ordenadores equipados con Windows 8 o posterior y macOS 10.13 o posterior. Puedes utilizar el instrumento en modo autónomo o como instrumento Audio Unit, AAX, VST2 o VST3 dentro de tu software de estación de trabajo de audio digital (DAW).



### 2.1. Activar la licencia de Augmented MALLETS Play

Una vez instalado Augmented MALLETS Play, el siguiente paso es activar tu licencia para el instrumento. Se trata de un proceso sencillo que se realiza a través de un programa independiente llamado Arturia Software Center.

#### 2.1.1. El Arturia Software Center (ASC)

Si aún no has instalado el ASC, puedes hacerlo accediendo aquí: [descargas y manuales de Arturia](#).

Busca el Arturia Software Center en la parte superior de la página y, a continuación, descarga la versión del instalador que necesites para tu sistema (macOS o Windows).

Una vez instalado el software:

- Inicia el Arturia Software Center (ASC).
- Accede a tu cuenta Arturia.
- Desplázate hasta la sección My Products del ASC.
- Haz clic en el botón Actívalo y sigue las instrucciones.

¡Ya está!

## 2.2. Augmented MALLETS Play como plug-in

Augmented MALLETS Play se presenta en formatos de plug-in VST, Audio Unit (AU) y AAX para su uso en los principales software DAW, como Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One, etc. Cuando utilices Augmented MALLETS Play como plug-in, todos los ajustes de los dispositivos de audio y MIDI son gestionados por el software de música anfitrión. Consulta la documentación de tu software musical anfitrión si tienes alguna duda sobre la carga o el uso de plug-ins.

Ten en cuenta que cuando cargas Augmented MALLETS Play como instrumento plug-in dentro de tu software huésped, su interfaz y ajustes funcionan igual que en modo autónomo, con algunas pequeñas diferencias:

- Augmented MALLETS Play se sincronizará con el tempo/bpm de tu DAW, cuando el tempo sea un factor.
- Puedes automatizar numerosos parámetros utilizando el sistema de automatización de tu DAW
- Puedes utilizar más de una instancia de Augmented MALLETS Play en un proyecto de DAW (en modo autónomo sólo puedes lanzar una instancia de Augmented MALLETS Play)
- Puedes ejecutar la salida de Augmented MALLETS Play a través de cualquier efecto de audio adicional disponible en tu DAW, como delay, chorus, filtros, etc.
- Puedes enrutar las salidas de audio de Augmented MALLETS Play de forma más creativa dentro de tu DAW utilizando el propio sistema de enrutamiento de audio del DAW.

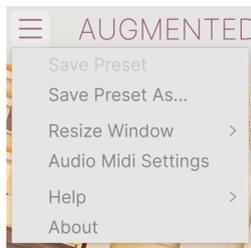
## 2.3. Configuración inicial para uso autónomo

Si quieres utilizar Augmented MALLETS Play en modo autónomo, tendrás que configurar tu instrumento y asegurarte de que las señales MIDI y de audio fluyen correctamente a través del software. Por lo general, sólo tendrás que hacerlo una vez, a menos que realices cambios importantes en tu ordenador. El proceso de configuración es el mismo tanto en ordenadores Windows como macOS.

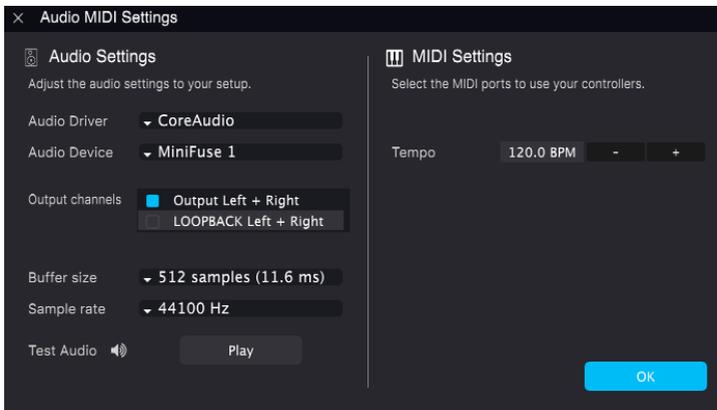
**i** Esta sección sólo se aplica a los lectores que piensan utilizar Augmented MALLETS Play en modo autónomo. Si sólo vas a utilizar Augmented MALLETS Play como plug-in dentro de un software de música anfitrión, puedes ignorar esta sección sin problemas (tu software de música anfitrión se encarga de estas cosas).

### 2.3.1. Ajustes de audio y MIDI

En la parte superior izquierda de Augmented MALLETS Play hay un menú desplegable. Haz clic en él para ver lo siguiente:



Selecciona **Audio MIDI Settings** para que aparezca la siguiente ventana. Ten en cuenta que este menú sólo está disponible cuando utilizas Augmented MALLETS Play en modo autónomo:



Empezando por arriba tenemos las siguientes opciones:

- **Device** selecciona qué controlador y dispositivo de audio se encargará de la reproducción de Augmented MALLETS Play. Puede ser el controlador interno de tu ordenador o el controlador de una tarjeta de sonido externa. El nombre de tu interfaz de hardware puede aparecer en el campo inferior dependiendo de tu selección.



♪ En los dispositivos macOS, incluidas las interfaces de audio externas, utiliza el controlador CoreAudio incorporado. Puedes seleccionar el dispositivo en el segundo menú.

- **Output Channels** te permite seleccionar cuál de las salidas disponibles del dispositivo se utilizará para la reproducción. Si el dispositivo seleccionado sólo tiene una salida estéreo, aquí sólo aparecerá una opción; si tu dispositivo tiene más de dos salidas, puedes seleccionar un par de salidas concreto.
- **Buffer Size** te permite seleccionar el tamaño del búfer de audio que utiliza tu ordenador para calcular el sonido.



♪ Un búfer mayor supone una menor carga para la CPU, ya que el ordenador dispone de periodos de tiempo más largos para procesar comandos y menos interrupciones, pero esto puede dar lugar a una latencia notable entre la pulsación de una tecla y la audición del resultado (un problema obvio al tocar un instrumento). Un búfer más pequeño significa una menor latencia entre la pulsación de una tecla y la audición de la nota, pero un mayor esfuerzo para tu CPU. Un ordenador rápido y moderno debería poder funcionar fácilmente con tamaños de búfer de muestra bajos (256 o 128 muestras) sin fallos de audio. Sin embargo, si oyes clics, chasquidos o artefactos, prueba a aumentar el tamaño del búfer hasta que consigas una reproducción suave y sin fallos. El tiempo de latencia se muestra en milisegundos en la parte derecha de este menú.

- **Sample Rate** te permite establecer la frecuencia de muestreo a la que se envía el audio desde el instrumento. Las opciones que aparecen aquí dependerán de la capacidad de tu hardware de interfaz de audio.



♪ Prácticamente todo el hardware de audio puede funcionar a 44,1 o 48 kHz, lo que está perfectamente bien en la mayoría de las aplicaciones, incluido Augmented MALLETS Play. Las frecuencias de muestreo más altas suponen una mayor carga para la CPU, por lo que te recomendamos que te quedes en 44,1 o 48 kHz, a menos que tengas un requisito específico para trabajar con frecuencias de muestreo altas.

- **Show Control Panel** saltará al panel de control del sistema del dispositivo de audio seleccionado.



♪ Ten en cuenta que este botón sólo está disponible en la versión de Windows.

- **Play Test Tone** reproduce un tono de prueba sencillo para ayudarte a solucionar problemas de audio. Puedes utilizar esta función para confirmar que el instrumento está enrutado correctamente a través de tu interfaz de audio y que el audio se reproduce donde esperas oírlo (tus altavoces o auriculares, por ejemplo).

- Tus dispositivos MIDI conectados aparecerán en el área **MIDI Devices**. Ten en cuenta que esto sólo se muestra si hay dispositivos MIDI presentes en tu ordenador. Haz clic en la casilla de verificación para aceptar los datos MIDI del dispositivo que quieras utilizar para activar el instrumento. Ten en cuenta que puedes seleccionar más de un dispositivo MIDI si deseas tocar Augmented MALLETS Play desde varios controladores.
- **Tempo** establece el tempo del secuenciador de Augmented MALLETS Play. Cuando utilices Augmented MALLETS Play dentro de un software musical anfitrión como un plug-in, el instrumento obtendrá la información de tempo de tu software anfitrión.

## 2.4. Probando Augmented MALLETS Play

Ahora que ya tienes Augmented MALLETS Play en marcha, ¡hagamos una prueba rápida!

Si aún no lo has hecho, inicia Augmented MALLETS Play como plug-in o como instrumento independiente. Si tienes configurado un controlador MIDI, utilízalo para tocar algunas notas en Augmented MALLETS Play.

Las flechas izquierda y derecha de la parte superior del instrumento te permiten recorrer todos los presets disponibles de Augmented MALLETS Play. Prueba a tocar algunos y, cuando encuentres uno que te guste, prueba a ajustar algunos de los otros controles en pantalla para ver cómo afecta al sonido.

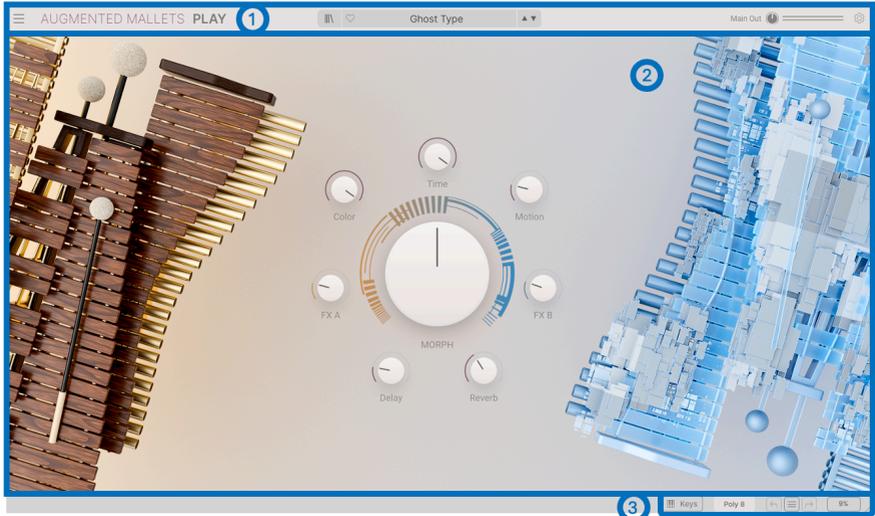
Juega libremente con los controles: no se guarda nada a menos que guardes específicamente un preset (descrito más adelante en esta guía del usuario), así que no hay posibilidad de estropear ninguno de los presets de fábrica de Augmented MALLETS Play.

Llegados a este punto, podemos dar por concluida la instalación y la prueba de conducción. Esperamos que hayas empezado sin problemas. El resto de esta guía te ayudará a abrirte camino a través de todas las funciones del Augmented MALLETS Play. Cuando llegues al final, ¡esperamos que estés utilizando el instrumento para crear música fantástica!

## 3. LA INTERFAZ DE USUARIO

Este capítulo te dará una idea de cómo está organizado el Augmented MALLETS Play y de dónde encontrar las cosas.

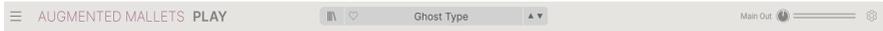
### 3.1. Visión general de alto nivel



El Augmented MALLETS Play está perfectamente subdividido en tres secciones, como se muestra en la ilustración anterior.

1. **La barra de herramientas superior:** Aquí es donde realizas tareas administrativas como guardar, cargar y explorar presets, editar varios parámetros de configuración y ajuste, ajustar las asignaciones MIDI... Repasaremos la barra de herramientas en la siguiente sección de este capítulo.
2. **El panel principal:** Aquí es donde accedes a los controles de macro que te permiten editar tus sonidos. Repasaremos este panel en la sección de esta guía [el panel principal y sus características \[p.28\]](#).
3. **La barra de herramientas inferior:** Esta sección proporciona acceso rápido a una serie de parámetros importantes y a información útil, como el uso de la CPU y el historial de deshacer y rehacer. Repasaremos la barra de herramientas inferior al final de este capítulo.

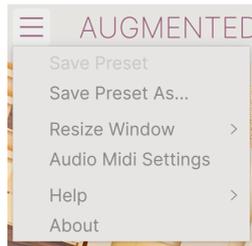
## 3.2. La barra de herramientas superior



La barra de herramientas que recorre la parte superior del instrumento proporciona acceso a muchas funciones útiles, como el menú de reproducción de Augmented MALLETS Play, funciones de exploración de presets y varias funciones de mapeo MIDI.

### 3.2.1. El menú de Augmented MALLETS Play

Al hacer clic en el cuadro de Augmented MALLETS Play, situado en la esquina superior izquierda, se abre un menú desplegable que te permite acceder a una serie de funciones importantes.



- **Save Preset:** Esta opción sobrescribirá el presets actualmente cargado con los cambios que hayas realizado. Si quieres guardar el presets actual con otro nombre, utiliza la opción "Save As..." que aparece a continuación.
- **Save Preset As...** Esto te permite guardar tus presets con un nombre diferente. Al hacer clic en esta opción aparece una ventana en la que puedes dar un nombre a tu presets e introducir información sobre él.





El potente sistema de navegación de Arturia te permite guardar mucho más que un simple nombre de presets. Por ejemplo, puedes introducir el nombre del autor, seleccionar un banco y un tipo, seleccionar etiquetas que describan el sonido e incluso crear tu propio banco, tipo y características. Esta información puede ser leída por el navegador de presets y es útil para buscar posteriormente en los bancos de presets. Incluso puedes introducir comentarios de texto de forma libre en el campo de comentarios, que resulta práctico para proporcionar una descripción más detallada de un sonido. Esto puede ayudarte a recordar un sonido o a proporcionar contexto a otros usuarios de Augmented MALLETS Play con los que estés colaborando.

- **Resize Window:** La ventana de Augmented MALLETS Play se puede redimensionar del 50% al 200% de su tamaño original sin que se produzcan alteraciones visuales. En una pantalla más pequeña, como la de un portátil, puedes reducir el tamaño de la interfaz para que no domine la pantalla. En una pantalla más grande o en un segundo monitor puedes aumentar el tamaño para ver mejor los controles. Los controles funcionan igual con cualquier nivel de zoom, pero los controles más pequeños pueden ser más fáciles de ver con mayores niveles de ampliación.



Mientras trabajas con Augmented MALLETS Play, también puedes utilizar los atajos de teclado Ctrl & +/- (o Cmd & +/-) para ajustar rápidamente el tamaño de la ventana. Ten en cuenta que en algunos DAWs, los mismos comandos de teclado pueden utilizarse para el zoom. En este caso, el DAW tiene prioridad.

- **Audio MIDI Settings (sólo disponible en modo autónomo):** Aquí gestionas la forma en que el instrumento transmite audio y recibe MIDI. Consulta la sección de ajustes de Audio y MIDI para obtener más información sobre este tema.

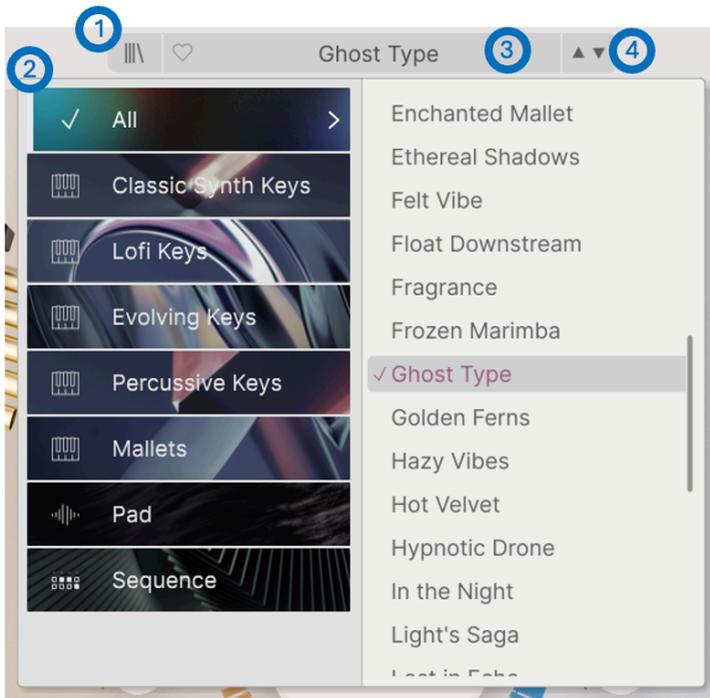


El menú de ajustes de audio MIDI sólo está disponible cuando se utiliza Augmented MALLETS Play en modo autónomo. Cuando se utiliza Augmented MALLETS Play como complemento, el software anfitrión maneja todos los parámetros de este menú, incluidos el enrutamiento de audio y MIDI, los ajustes del tamaño del búfer, etc.

- **Help:** Esta sección proporciona enlaces prácticos a la guía del usuario de Augmented MALLETS Play y a la página de preguntas frecuentes sobre Augmented MALLETS Play en el sitio web de Arturia. Ten en cuenta que para acceder a estas páginas se requiere una conexión a internet.
- **About:** Aquí puedes ver la versión de software de Augmented MALLETS Play y los créditos del desarrollador. Vuelve a hacer clic en la ventana de "Acerca de" para cerrarla.

### 3.2.2. Búsqueda de presets

La reproducción de Augmented MALLETS Play viene con montones de presets de fábrica de gran sonido. Para ayudarte a buscar entre un gran número de presets, tenemos un potente navegador de presets con una serie de funciones que te ayudarán a encontrar sonidos rápidamente.



Las funciones de navegación de la barra de herramientas (mostrada arriba) incluyen las siguientes:

1. El **Botón del navegador de presets** (icono de cuatro líneas) abre y cierra el navegador de presets. Esto se trata en detalle en el siguiente capítulo, [el navegador de presets \[p.20\]](#).
2. El **Filtro de presets** Elige entre "todos los presets" o selecciona una de las categorías que aparecen en la imagen. Puedes filtrar de forma más granular utilizando el navegador de presets, que se explica más adelante.
3. El **Nombre del preset** aparece a continuación en la barra de herramientas. Al hacer clic en el nombre aparece un menú desplegable con otros presets disponibles. Haz clic en cualquier nombre para cargar ese preset o haz clic fuera del menú para cerrarlo.
4. Los **Iconos de flecha** seleccionan el preset anterior o siguiente de la lista filtrada. Es lo mismo que hacer clic en el nombre del preset y seleccionar la siguiente opción de la lista, pero con un solo clic.



J: Las flechas Anterior y Siguiente se pueden mapear por MIDI. Esto significa que puedes utilizar los botones de tu controlador MIDI para desplazarte fácilmente por los presets disponibles sin tener que utilizar el ratón.

### 3.2.3. Salida principal y medidores

A continuación hay un knob para la salida principal, el nivel general de audio que sale del plug-in. A su lado hay un par de medidores de nivel de señal.

### 3.2.4. Ajustes del panel lateral



En el extremo derecho de la barra de herramientas, un icono con forma de engranaje abre un panel en el lado derecho, que contiene dos pestañas:

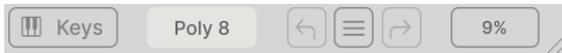
- **Settings:** Ajustes globales (canal de recepción MIDI y activar animaciones), ajustes de presets y ajustes de MPE.
- **MIDI:** Funciones MIDI Learn para utilizar con controladores externos.

### 3.3. La barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior recorre la parte inferior de la interfaz de usuario de Augmented MALLETS Play y proporciona acceso rápido a varios parámetros importantes y a información útil.

Polyphony: Sets the polyphony of the patch. Can also be set to mono or legato

- **Parameter Name:** Muestra el nombre del parámetro mientras ajustas o pasas el ratón por encima de los controles. El valor actual del control se muestra en una información sobre herramientas que aparece junto al control.



- **Keys:** Abre un teclado en pantalla que muestra en rojo el rango de notas actual del motor de sonido. Puedes pulsar las teclas para reproducir notas, pulsar los botones para cambiar de octava (el rango de teclas permanece igual) y arrastrar las ruedas de tono y modulación.
- **Polyphony:** Abre un menú emergente que te permite seleccionar la polifonía del plugin entre las opciones que se muestran a continuación:



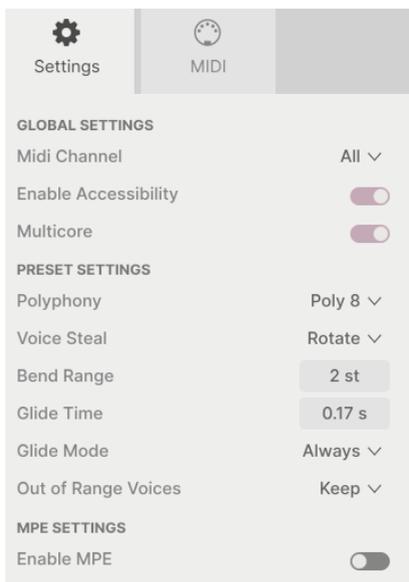
- **Undo/Redo:** Realiza un seguimiento de tus ediciones y cambios.
  - **Undo (flecha izquierda):** Deshace el último cambio en Augmented MALLETS Play.
  - **Redo (flecha derecha):** Rehace el último cambio en Augmented MALLETS Play.
  - **Undo History (icono del menú central):** Muestra una lista de cambios recientes. Haz clic en un cambio para restaurar el patch a ese estado. Esto puede ser útil en caso de que hayas ido demasiado lejos en tu diseño de sonido y quieras volver a una versión anterior.
- **Medidor de CPU y Botón de Panic :** Muestra el uso actual de CPU del instrumento. Al hacer clic en la CPU se enviará un MIDI Panic, silenciando todas las notas y restableciendo las señales MIDI en caso de notas atascadas u otros problemas.

## 3.4. El panel lateral

El icono con forma de engranaje de la esquina superior derecha accede a la configuración global de los canales MIDI y a un potente modo de MIDI Learn.

### 3.4.1. La pestaña de ajustes

Haz clic en **Settings** para acceder a un menú desplegable en el que puedes configurar el canal de recepción MIDI global y realizar ajustes para MPE (MIDI Polyphonic Expression)



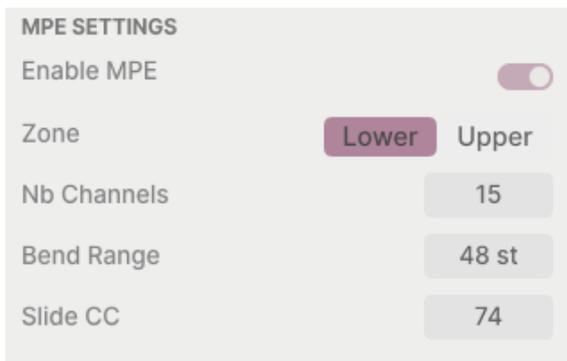
## Global Settings

- **MIDI Channel:** Selecciona el canal o canales MIDI en los que Augmented MALLETS Play recibirá la entrada MIDI. Puedes seleccionar TODOS (omnidireccional) o los canales 1-16.
- **Enable Accessibility:** Permite que la GUI sea leída por la herramienta de texto a voz instalada en tu ordenador.
- **Multicore:** Distribuye el procesamiento en los distintos núcleos de tu ordenador para una mayor eficacia.

## Preset Settings

- **Polyphony:** Selecciona desde monofónico hasta polifonía de 16 notas
- **Voice Steal:** Elige el modo Reasignar o Rotar
- **Bend Range:** Selecciona el rango desde 1 semitono hasta 3 octavas.
- **Glide Time:** Elige el tiempo de deslizamiento, hasta 10 segundos
- **Glide Mode:** Selecciona Portamento o Legato para tu tipo de deslizamiento.
- **Out Of Range Voices:** Este ajuste controla lo que ocurre con las notas reproducidas fuera del rango o rangos del Sampler del patch actual. Puedes seleccionar Keep, que reproduce todas las notas de todos modos, o Kill, que ignora las notas fuera del rango del Sampler. Esto te permite establecer si un sonido que tiene un motor de sintetizador reproduce o no notas sólo con el sintetizador cuando el sampler está fuera del rango.

**MIDI Polyphonic Expression:** Augmented MALLETS Play es compatible con la función MIDI Polyphonic Expression (MPE). Esta interesante incorporación al protocolo MIDI permite que un controlador multidimensional envíe controles expresivos polifónicos (como pitch-bend, aftertouch o la posición de tu dedo en el eje Y de una tecla) por nota. Esto se hace utilizando canales MIDI separados para transportar los datos expresivos de cada nota por separado, que luego pueden ser analizados por sintetizadores como Augmented MALLETS Play.



Los controles del menú anterior te permiten ajustar lo siguiente:

- **Enable MPE:** Activa y desactiva el modo de expresión polifónica MIDI.
- **Zone:** Si un controlador compatible con MPE puede dividirse en zonas inferior y superior, esto selecciona qué zona envía los mensajes MPE.

- **No. Channels:** Establece el número máximo de canales laterales MIDI (y por tanto notas simultáneas en los que se pueden enviar mensajes MPE).
- **Bend Range:** Establece el rango máximo de pitch bend de cada nota, hasta 96 semitonos (48 por defecto). Este valor debe ser el mismo que el utilizado en tu controlador hardware MPE.
- **Slide CC:** Selecciona el número MIDI CC utilizado para enviar la información de la diapositiva. En predeterminado, es 74, pero puedes cambiarlo. Ten en cuenta que cuando MPE está activado, todos los controles que escuchan el CC seleccionado dejarán de recibirlo.

### 3.4.2. La pestaña de MIDI Learn

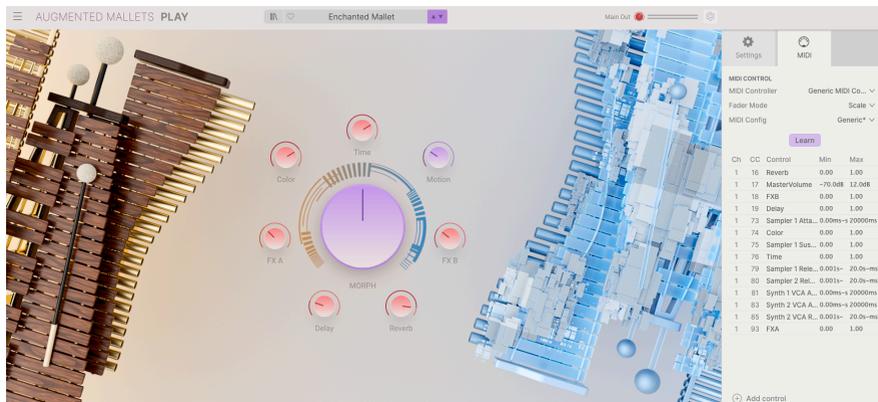
Aquí es donde Augmented MALLETS Play puede colocarse en modo MIDI Learn. En este modo, todos los parámetros asignables por MIDI aparecen resaltados y puedes asignarles controles físicos de tu controlador MIDI. Un ejemplo típico podría ser asignar un pedal de expresión real al control de volumen maestro, o un knob físico del controlador MIDI para controlar cualquiera de los otros macro knobs.

The screenshot shows the MIDI Learn interface. At the top, there are two tabs: 'Settings' (with a gear icon) and 'MIDI' (with a MIDI controller icon). The 'MIDI' tab is active. Below the tabs, the 'MIDI CONTROL' section is visible, showing settings for 'MIDI Controller' (Generic MIDI Co...), 'Fader Mode' (Scale), and 'MIDI Config' (Generic). A 'Learn' button is centered below these settings. Below the 'Learn' button is a table with the following data:

| Ch | CC | Control           | Min      | Max     |
|----|----|-------------------|----------|---------|
| 1  | 16 | Reverb            | 0.00     | 1.00    |
| 1  | 17 | MasterVolume      | -70.0dB  | 12.0dB  |
| 1  | 18 | FXB               | 0.00     | 1.00    |
| 1  | 19 | Delay             | 0.00     | 1.00    |
| 1  | 71 | Morph             | 0.00     | 1.00    |
| 1  | 72 | Sampler 2 Att...  | 0.00ms-s | 20000ms |
| 1  | 73 | Sampler 1 Atta... | 0.00ms-s | 20000ms |
| 1  | 74 | Color             | 0.00     | 1.00    |

### 3.4.2.1. Asignar y desasignar controles

Haz clic en el botón **Learn** de la pestaña MIDI para poner Augmented MALLETS Play en modo de aprendizaje. Los controles disponibles para asignar son de color morado. Los controles que ya están asignados aparecen en rojo (aunque puedes reasignarlos).



Haz clic en cualquier control morado y su nombre aparecerá en la lista. Ahora, mueve un control o acciona un interruptor de tu controlador MIDI. El control correspondiente en pantalla se volverá rojo y el número MIDI CC asignado aparecerá en la lista, a la izquierda del nombre del parámetro.

Para desasignar un control en pantalla, haz control-clic o clic-derecho sobre él. Hay métodos alternativos de asignación disponibles en el [menú de parámetros MIDI \[p.18\]](#) que se describe a continuación.

### 3.4.2.2. Valores Mín y Máx

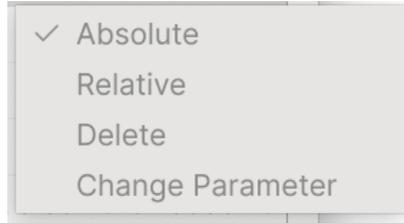
Las columnas de valor **Min** y **Max** de cada parámetro de la lista te permiten escalar la cantidad en que un parámetro de Augmented MALLETS Play cambia en respuesta a un movimiento físico del control. Por ejemplo, puede que quieras limitar el rango de barrido de un filtro aunque probablemente vayas a girar el knob hasta el fondo en directo.

Arrastra hacia arriba o hacia abajo un valor para cambiarlo. Los valores se expresan como fracciones decimales de cero a 1. Es posible fijar el máximo más bajo que el mínimo. Esto invierte la polaridad del controlador físico; es decir, si lo giras hacia arriba, girarás hacia abajo el parámetro asignado.

En el caso de los interruptores que sólo tienen dos posiciones («On» u «Off», etc.), normalmente se asignarían a botones de tu controlador. Pero si quieres, puedes alternarlos con un fader u otro control.

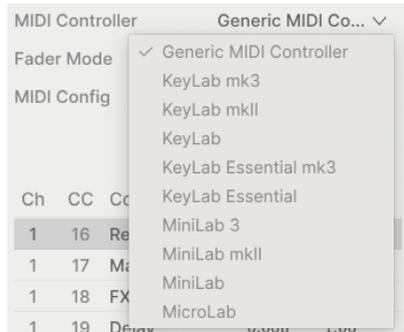
### 3.4.2.3. Menú de parámetros MIDI

Al pulsar el botón de control o el botón derecho del ratón sobre cualquier elemento de la lista de parámetros asignados, aparece un cómodo menú con las siguientes opciones, que pueden ser diferentes para cada parámetro.



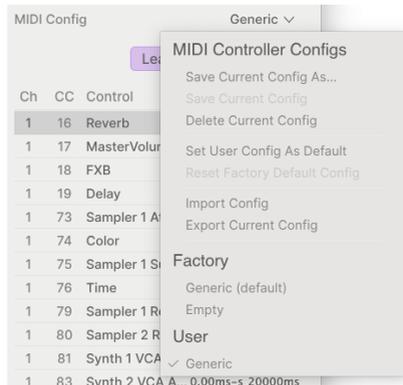
- **Absolute:** El parámetro asignado en Augmented MALLETS Play sigue el valor literal que envía tu controlador físico.
- **Relative:** El parámetro asignado en Augmented MALLETS Play subirá o bajará de su valor actual en respuesta a los movimientos físicos del controlador. Esto suele ser útil cuando se utilizan codificadores infinitos de 360 grados que no tienen límites de movimiento físico.
- **Delete:** Elimina la asignación y vuelve a poner morado el control en pantalla correspondiente.
- **Change Parameter:** Muestra un gran submenú con todos los parámetros asignables de Augmented MALLETS Play. Esto te permite cambiar manualmente la asignación del CC/control físico actual y es útil cuando sabes exactamente el destino que buscas.

### 3.4.2.4. Menú del controlador MIDI



En la parte superior derecha de la pestaña MIDI hay un menú desplegable en el que puedes seleccionar plantillas para muchos controladores MIDI de Arturia. Éstas asignan controles físicos a muchos de los parámetros "más buscados" en Augmented MALLETS Play para una experiencia plug-and-play. También se proporciona una plantilla genérica para controladores MIDI de terceros.

### 3.4.2.5. Menú de configuración MIDI



Otro desplegable te permite gestionar diferentes conjuntos de mapas MIDI para controlar a Augmented MALLETS Play desde hardware MIDI. Puedes guardar/guardar como.. la configuración de asignación MIDI actual, eliminarla, importar un archivo de configuración o exportar el que esté activo en ese momento.

Es una forma rápida de configurar distintos teclados o controladores MIDI de hardware con Augmented MALLETS Play sin tener que crear todas las asignaciones desde cero cada vez que cambies de hardware.

Por ejemplo, si tienes varios controladores de hardware (teclado pequeño de directo, teclado grande de estudio, controlador de pads, etc.), puedes crear un perfil para cada uno de ellos una vez y luego cargarlo rápidamente aquí. Esto te ahorra tener que rehacer las asignaciones MIDI desde cero cada vez que cambias de hardware.

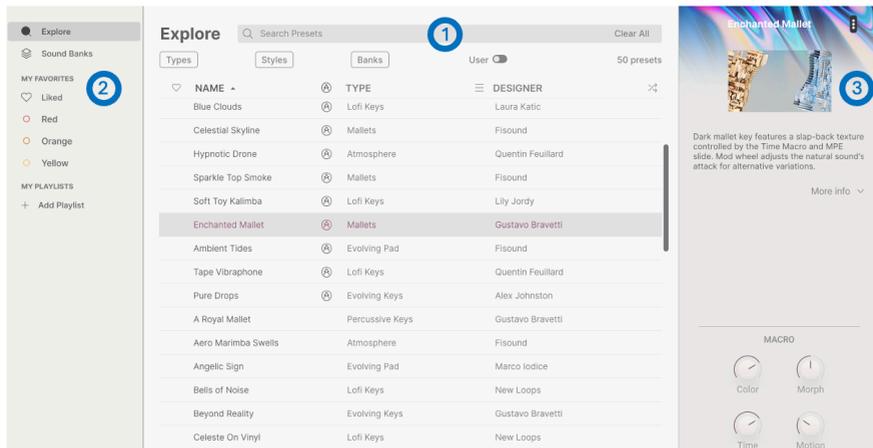
Dos opciones de este menú son especialmente potentes:

- **Default:** Te da un punto de partida con asignaciones predeterminadas de controladores.
- **Empty:** Elimina las asignaciones de todos los controles.

## 4. EL NAVEGADOR DE PRESETS

El navegador de presets es la forma en que buscas, cargas y gestionas los sonidos en Augmented MALLETS Play. Tiene un par de vistas diferentes, pero todas acceden a los mismos bancos de presets.

Para acceder a la vista de búsqueda, haz clic en el botón del navegador (el icono se parece un poco a los libros de una estantería de biblioteca).



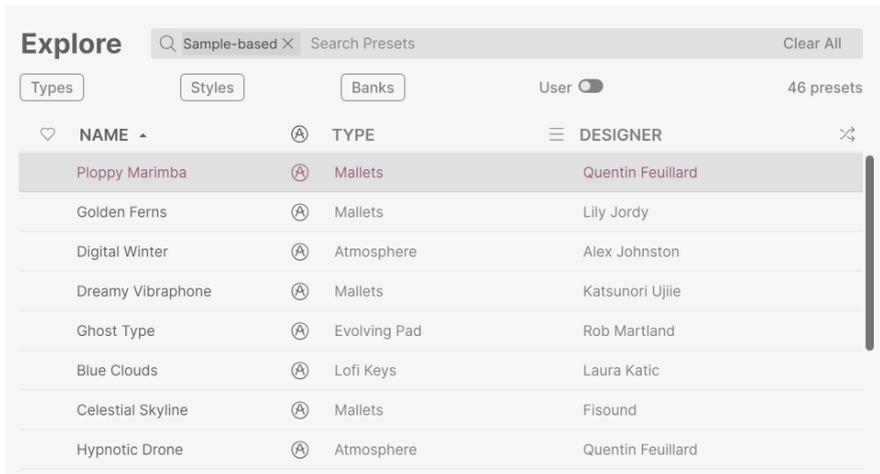
El botón del navegador de presets

| Número | Área  | Descripción   |
|--------|---|---|
| 1.     | <a href="#">Búsqueda</a> y <a href="#">resultados [p.20]</a>  | Busca presets con cadenas de texto, y por etiquetas de tipo y estilo.                                   |
| 2.     | <a href="#">Barra lateral [p.25]</a>                          | Gestiona bancos y listas de reproducción.   |
| 3.     | <a href="#">Información</a> de <a href="#">presets [p.26]</a> | Resumen del banco y etiquetas, nombre del diseñador e información de la descripción del presets actual. |

### 4.1. Búsqueda y resultados

Haz clic en el campo de búsqueda de la parte superior e introduce cualquier término de búsqueda. El navegador filtrará tu búsqueda de dos formas: Primero, por coincidencia de letras en el nombre de los presets. Luego, si tu término de búsqueda se aproxima al de un [tipo o estilo \[p.21\]](#) incluirá también los resultados que se ajusten a esas etiquetas.

La lista de resultados que aparece debajo muestra todos los presets que se ajustan a tu búsqueda. Haz clic en el icono X de la derecha para borrar los términos de búsqueda.



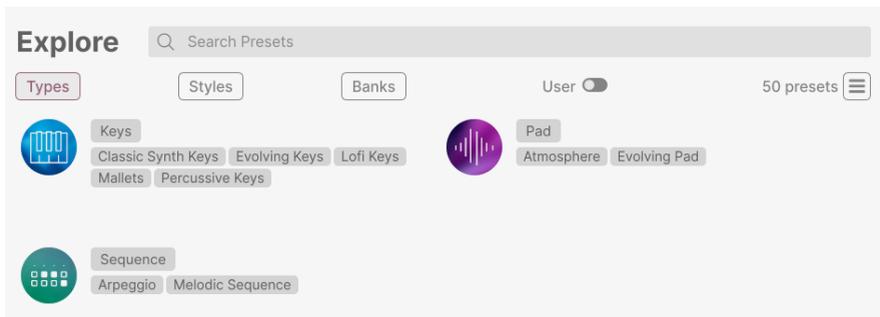
*Filtra escribiendo texto en el campo de búsqueda*

## 4.2. Usar etiquetas como filtro

Puedes limitar (y a veces ampliar) tu búsqueda utilizando diferentes etiquetas. Hay dos tipos de etiquetas: *Types* y *Styles*. Puedes filtrar por una, por otra o por ambas.

### 4.2.1. Tipos

Los tipos son categorías de instrumentos y funciones musicales: teclas, pads y secuencia. Con la barra de búsqueda despejada, haz clic en el botón **Types** para que aparezca una lista de tipos. Observa que cada tipo tiene también varios subtipos:



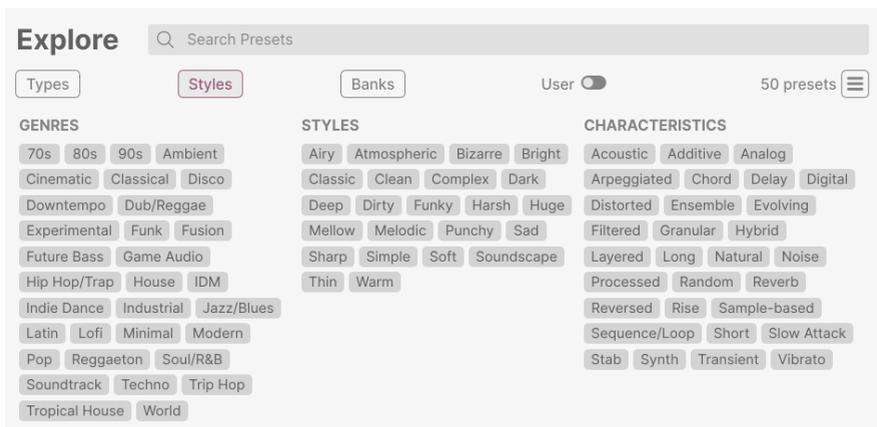
Haz clic en cualquiera de ellas y los resultados mostrarán sólo los presets que coincidan con esa etiqueta. También puedes seleccionar varios tipos con **Cmd-clic** (macOS) o **Ctrl-clic** (Windows). Por ejemplo, si no estás seguro de si el presets que buscas tenía la etiqueta de teclas o de teclado, selecciona ambas para ampliar la búsqueda.

Las columnas de resultados se pueden invertir haciendo clic en los botones de flecha situados a la derecha de sus títulos (name, type, designer).

### 4.2.2. Estilos

Los estilos refinan tu búsqueda según otros atributos musicales. Esta área, a la que se accede mediante el botón **Styles**, tiene tres subdivisiones más:

- *Styles*: "Ambiente" general como atmosférico, sucio, limpio, complejo, suave, etc.
- *Genres*: Géneros musicales identificables como décadas, Disco, Techno, Tropical House, Dub/Reggae, etc.
- *Characteristics*: Atributos sonoros como analógico, evolutivo, distorsionado, ataque lento, subida, etc.



Haz clic en cualquier etiqueta para seleccionarla. Vuelve a pulsar (o haz clic con el botón derecho) sobre cualquier etiqueta seleccionada para deseccionarla. Observa que cuando seleccionas una etiqueta, normalmente desaparecen otras etiquetas. Esto se debe a que el navegador está limitando tu búsqueda mediante un proceso de eliminación. Deselecciona cualquier etiqueta para eliminar ese criterio y ampliar la búsqueda sin tener que empezar de nuevo.

### 4.2.3. Bancos

Junto a los botones **Types** y **Styles** está el botón **Banks**, que te permite hacer tu búsqueda (utilizando todos los métodos anteriores) dentro del banco de fábrica o de los bancos de usuario.

## 4.3. Ventana de resultados de búsqueda

Pulsa el botón **Show Results** si aún no puedes ver tu lista de resultados. Haz clic en la flecha de ordenación para invertir el orden alfabético de cualquier columna.

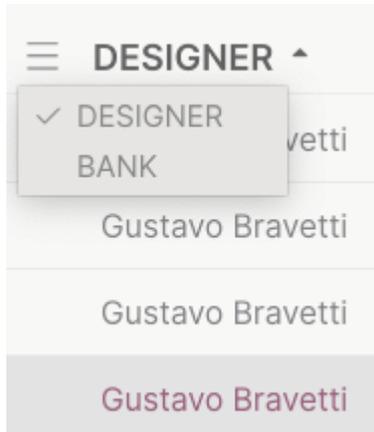
### 4.3.1. Ordenar los presets

Haz clic en el encabezado **NAME** de la primera columna de la lista de resultados para ordenar los presets en orden alfabético ascendente o descendente.

Haz clic en la cabecera **TYPE** de la segunda columna para hacer lo mismo por tipo.

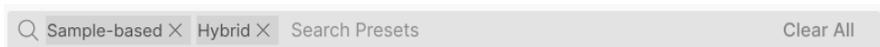
Haz clic en el **logo de Arturia** a la izquierda de **TYPE** para que los presets de fábrica aparezcan en la parte superior de la lista. Aparecerán justo debajo de los presets que te hayan [gustado](#) [p.24].

La tercera columna tiene dos opciones de cabecera: **DESIGNER** y **BANK**. Haz clic en el icono con tres líneas para elegir entre las dos. A continuación, haz clic en cualquiera de los dos nombres de cabecera, como en las otras dos columnas, para cambiar el orden alfabético.



### 4.3.2. Eliminación de etiquetas

Justo debajo de los botones Types, Styles y Banks, verás etiquetas para todas las etiquetas activas en una búsqueda. Haz clic en la X junto a cualquier etiqueta para eliminarla (y ampliar así los resultados). Haz clic en **Clear ALL** para eliminar todas las etiquetas.



### 4.3.3. Presets favoritos

A medida que explores y crees presets, puedes marcarlos como favoritos haciendo clic en el **corazón** que aparece junto a sus nombres. Más tarde, haz clic en el icono del corazón para poner todos tus favoritos al principio de la lista de resultados.

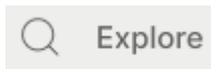
| ♥ | NAME           |
|---|----------------|
| ♥ | Digital Winter |
| ♥ | Ambient Tides  |
| ♥ | Digital Island |
| ♥ | VibraTone      |
| ♥ | Angelic Sign   |
| ♥ | Clair de Lune  |
| ♥ | Ghost Type     |
| ♥ | Felt Vibe      |

Utiliza tantas funciones de clasificación y filtrado como necesites y encontrarás siempre el sonido exacto que buscas.

### 4.4. Barra lateral

La sección situada más a la izquierda del navegador de presets determina lo que se muestra en la sección de [búsqueda y resultados \[p.20\]](#).

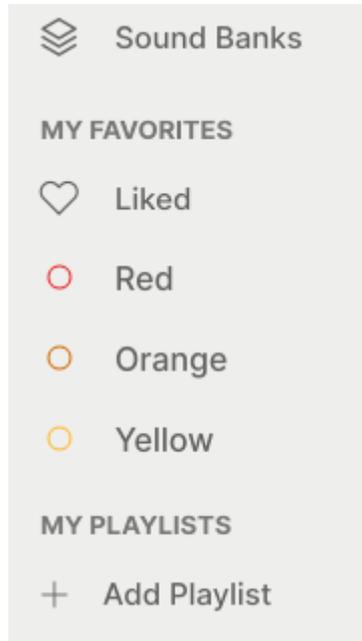
La opción superior es:



La sección **Explore** es la predeterminada, y te permite buscar en el banco actual de presets cargados en Augmented MALLETS Play como hicimos en la sección anterior.

#### 4.4.1. Mi librería

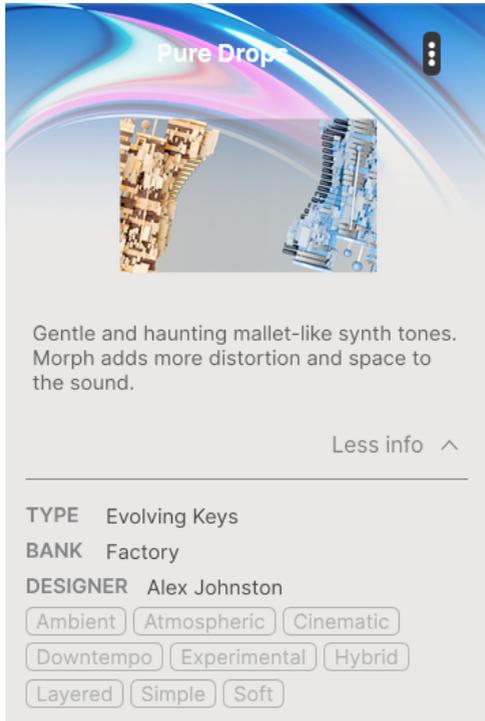
Esto te permite elegir entre todos los presets y bancos a los que tienes acceso actualmente en Augmented MALLETS Play, con algunas opciones convenientes.



- **Sound Banks:** Los bancos que hayas importado o creado.
- **Liked:** Presets que te han gustado utilizando el icono del corazón. Aparece a la izquierda cuando pasas el ratón por encima de cualquier elemento de la lista de resultados.
- **Color codes:** Selecciona hasta 7 colores para asignarlos a cualquier preset, favorito o no. Esto permite filtrar rápidamente tus presets.
- **MY PLAYLISTS:** Una lista de reproducción es un conjunto de presets seleccionados y colocados en un orden determinado, divididos en secciones llamadas canciones. De esta forma puedes diseñar un directo completo, con todos los presets que necesites colocados en el orden correcto. Todo lo que tienes que hacer es pulsar la flecha del siguiente preset y se moverá automáticamente por la lista de reproducción.

## 4.5. Sección de información de presets

La parte derecha de la ventana del navegador muestra información específica sobre cada preset. Aquí se puede cambiar la información de los presets de usuario (pero no los de fábrica): nombre, tipo, favorito, etc.

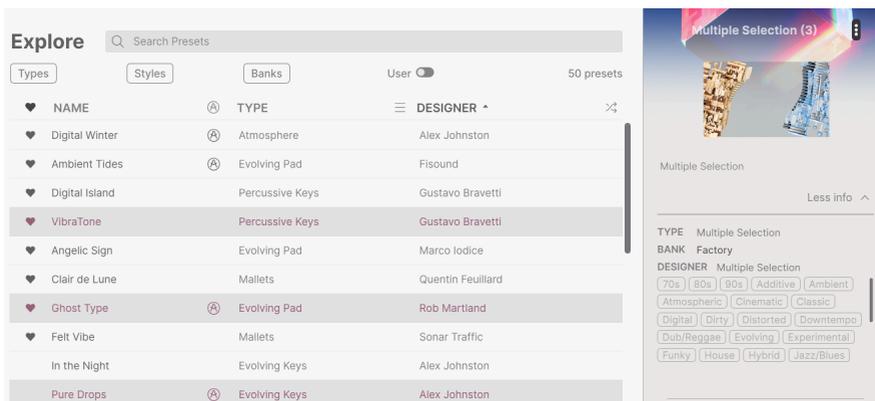


Para realizar los cambios deseados, puedes escribir en los campos de texto, utilizar uno de los menús desplegables para cambiar el banco o el tipo, y hacer clic en el signo + para añadir o eliminar estilos.

Los cambios de tipo y estilo que hagas aquí se reflejarán en las búsquedas. Por ejemplo, si eliminas la etiqueta estilo "Funky" y luego guardas ese preset, no aparecerá en futuras búsquedas de sonidos Funky.

### 4.5.1. Editar información de varios presets

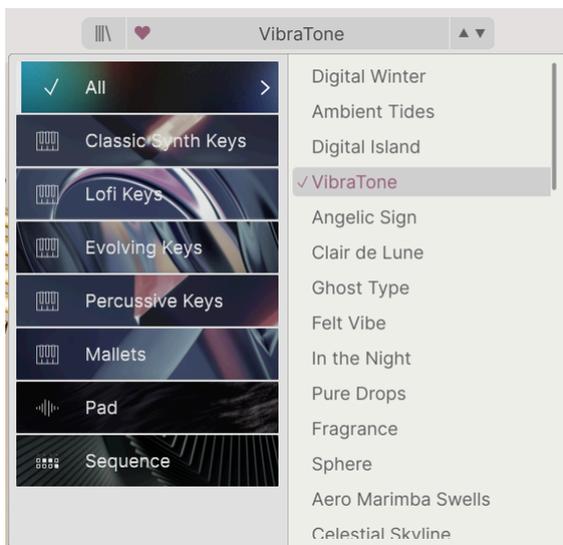
Si quieres mover varios presets a un banco diferente mientras te preparas para una actuación, o introducir un único comentario para varios presets al mismo tiempo, es fácil hacerlo. Sólo tienes que mantener pulsado Comando (macOS) o Ctrl (Windows) y hacer clic en los nombres de los presets que quieras cambiar en la lista de resultados. A continuación, introduce los comentarios, cambia el banco o el tipo, etc., y guarda el preset.



Si quieres modificar la información de un preset de fábrica, primero debes utilizar el comando **Save As** para volver a guardarlo como preset de usuario. Después de esto, la sección Información ganará los botones de edición y eliminación en la parte inferior de la ventana.

## 4.6. Selección de presets: Otros métodos

Haz clic en el nombre del presets en el centro de la barra de herramientas superior para que aparezca un menú desplegable. La primera opción de este menú es **All Types**, y muestra un submenú con literalmente todos los presets del banco actual.



"All Types" en el menú desplegable, ignora todos y cada uno de los criterios de búsqueda. Y para las opciones de tipo debajo de la línea, siempre incluyen todos los presets de ese tipo.

## 5. EL PANEL PRINCIPAL Y SUS FUNCIONES



*Página principal*

En el panel principal, Augmented MALLETS Play tiene una disposición muy sencilla con ocho macro knobs. Siete knobs rodean a un octavo control Morph de gran tamaño. Éstos te permiten realizar cambios en el sonido de forma muy sencilla.

De los 8 controles, cuatro de los macros pertenecen directamente a los efectos. Los controles FX A y FX B tienen capacidad para ajustar varios parámetros a la vez. Las macros de delay y reverb pueden controlar la mezcla seca/húmeda y varios parámetros de los efectos maestros.

Los 4 controles siguientes están diseñados para ajustar distintos aspectos del sonido. Esto depende de lo que haya implementado el diseñador de sonido de ese patch.

### 5.1. Controles macro

#### 5.1.1. Controles basados en el sonido

- **Morph:** Este control sobredimensionado te permite mezclar los sonidos y parámetros de la capa A con los de la capa B.
- **Color:** Cambia el espectro de frecuencias de un sonido, como el corte del filtro, además de cambiar la textura de un sonido.
- **Time:** Cambia el tiempo del preset.
- **Motion:** Añade movimiento a tu sonido.

### 5.1.2. Efectos

Con estos controles macro puedes ajustar la cantidad de efecto añadido a tu sonido.

- **FXA:** Ajusta varios parámetros relacionados con el efecto de inserción, que afectan directamente a la capa A.
- **FXB:** Ajusta varios parámetros del efecto de inserción, afectando directamente a la capa B.
- **Delay:** Esta macro controla la mezcla seco/húmedo y varios parámetros del efecto de bus maestro de delay.
- **Reverb:** Esta macro controla la mezcla seca/húmeda y varios parámetros del efecto del bus maestro de reverb.

## 6. CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE

En contraprestación por el pago de la cuota de Licencia, que es una parte del precio que has pagado, Arturia, como Licenciante, te concede a ti (en adelante 'Licenciatario') un derecho no exclusivo a utilizar esta copia del SOFTWARE.

Todos los derechos de propiedad intelectual del SOFTWARE pertenecen a Arturia SA (en adelante, 'Arturia'). Arturia sólo te permite copiar, descargar, instalar y utilizar el software de acuerdo con los términos y condiciones de este acuerdo.

El producto contiene la activación del producto para protegerlo contra copias ilegales. El software OEM sólo puede utilizarse una vez registrado. Se requiere acceso a Internet para el proceso de activación.

Los términos y condiciones para el uso del software por tu parte, el consumidor, aparecen a continuación. Al instalar el software en tu ordenador, aceptas estos términos y condiciones. Lee atentamente el texto siguiente en su totalidad. Si no apruebas estos términos y condiciones, no debes instalar este software y debes proceder a devolverlo al lugar donde lo compraste inmediatamente o en un plazo máximo de 30 días, a cambio del reembolso del precio de compra. Tu devolución debe incluir todos los materiales escritos, todo el embalaje en un estado intacto y el hardware adjunto.

**1. Propiedad del software** Arturia conservará la titularidad plena y completa del SOFTWARE grabado en los discos adjuntos y de todas las copias posteriores del SOFTWARE, independientemente del soporte o forma en que puedan existir los discos originales o las copias. La Licencia no es una venta del SOFTWARE original.

**2. Concesión de licencia** Arturia te concede una licencia no exclusiva para el uso del software de acuerdo con los términos y condiciones de este Contrato. No puedes arrendar, prestar o sublicenciar el software.

El uso del software dentro de una red en la que exista la posibilidad de un uso múltiple simultáneo del programa, es **ilegal**.

Tienes derecho a hacer una copia de seguridad del software para utilizarla únicamente con fines de almacenamiento.

No tienes derecho a utilizar el software más allá de los derechos limitados que se especifican en este acuerdo. Arturia se reserva todos los derechos no concedidos expresamente.

**3. Activación del software** Arturia puede utilizar una activación obligatoria del software y un registro obligatorio del software OEM para el control de licencias con el fin de proteger el software contra copias ilegales. Si no haces clic para aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará.

En ese caso, el producto, incluido el software, sólo podrá devolverse en los 30 días siguientes a la compra del producto. En caso de devolución, no se aplicará una reclamación conforme al § 11.

**4. Asistencia, mejoras y actualizaciones tras el registro del producto** Sólo puedes recibir asistencia, mejoras y actualizaciones después de registrar el producto. Sólo se proporciona soporte para la versión actual y para la versión anterior durante un año tras la publicación de la versión más reciente. Arturia puede modificar y ajustar parcial o totalmente la naturaleza del soporte (línea directa, foro en el sitio web, etc.), las mejoras y las actualizaciones en cualquier momento.

El registro del producto es posible durante el proceso de activación o en cualquier momento posterior a través de Internet. Durante este proceso, se te pedirá que aceptes el almacenamiento y uso de tus datos personales (nombre, dirección, contacto, dirección de correo electrónico y datos de licencia) para los fines especificados anteriormente. Arturia también puede transmitir estos datos a terceros, en particular a sus distribuidores, con fines de soporte y para verificar el derecho a una mejora o actualización.

**5. Prohibida la disociación** El software suele contener varios archivos diferentes que garantizan la funcionalidad completa del software en su configuración predeterminada. El software sólo puede utilizarse como un producto. No es obligatorio que utilices o instales todos los componentes del software.

No debes disponer los componentes del software de una forma nueva y desarrollar como resultado una versión modificada del software o un nuevo producto. La configuración del software no debe modificarse con fines de distribución, cesión o reventa.

**6. Cesión de derechos** Puedes ceder todos tus derechos de uso del software a otra persona sólo si (a) cedes a la otra persona lo siguiente: (i) el presente acuerdo, y (ii) el software o hardware proporcionado con el software, posteriormente empaquetado o preinstalado, incluidas todas las copias, mejoras, actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores, que otorgaron un derecho a una actualización o mejora sobre este software, (b) no conserves las mejoras, actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores de este software, y (c) el destinatario acepta los términos y condiciones de este Acuerdo, así como otras normativas según las cuales adquiriste una licencia de software válida.

La devolución del producto por no aceptar los términos y condiciones de este acuerdo, por ejemplo, la activación del producto, no será posible tras esta reasignación de derechos.

**7. Mejoras y actualizaciones** Debes tener una licencia válida para una versión anterior o inferior del software para poder utilizar una mejora o actualización del software. Al transferir esta versión anterior o más inferior del software a terceros, no se aplicará el derecho a utilizar la mejora o actualización del software.

La adquisición de una mejora o actualización no conlleva en sí misma el derecho a utilizar el software.

El derecho de soporte sobre una versión anterior o inferior del software expira al instalar una mejora o actualización.

**8. Garantía limitada** Arturia garantiza que los discos en los que se suministra el software están libres de defectos de materiales y mano de obra en condiciones normales de uso durante un periodo de treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Tu recibo sirve como prueba de la fecha de compra. Cualquier garantía implícita sobre el software está limitada a treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que la limitación anterior puede no aplicarse en tu caso. Todos los programas y materiales que los acompañan se proporcionan «tal cual», sin garantía de ningún tipo. El riesgo total en cuanto a la calidad y el rendimiento de los programas recae sobre ti. En caso de que el programa resulte defectuoso, asumes el coste total de todos los servicios, reparaciones o correcciones necesarios.

**9. Soluciones** La responsabilidad total de Arturia y tu recurso exclusivo serán, a elección de Arturia (a) la devolución del precio de compra, o (b) la sustitución del disco que no cumpla la garantía limitada y que sea devuelto a Arturia con una copia de tu recibo. Esta garantía limitada quedará anulada si el fallo del software se ha producido como consecuencia de un accidente, abuso, modificación o aplicación incorrecta. Cualquier software de sustitución estará garantizado durante el resto del periodo de garantía original o treinta (30) días, o la opción que sea más larga.

**10. Sin otras garantías** Las garantías anteriores sustituyen a cualquier otra garantía, expresa o implícita, incluidas, entre otras, las garantías implícitas de valor comercial e idoneidad para un fin determinado. Ninguna información o consejo oral o escrito proporcionado por Arturia, sus concesionarios, distribuidores, agentes o empleados creará una garantía ni aumentará en modo alguno el alcance de esta garantía limitada.

**11. Sin responsabilidad por daños indirectos** Ni Arturia ni ninguna otra persona implicada en la creación, producción o entrega de este producto será responsable de ningún daño directo, indirecto, consecuente o incidental derivado del uso o de la imposibilidad de usar este producto (incluidos, sin limitación, los daños por pérdida de beneficios empresariales, interrupción de la actividad empresarial, pérdida de información empresarial y similares), incluso si Arturia fue advertida previamente de la posibilidad de tales daños. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita o la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que la limitación o exclusiones anteriores pueden no ser aplicables en tu caso. Esta garantía te otorga derechos legales específicos, y también puedes tener otros derechos que varían de un estado a otro.