MANUAL DEL USUARIO

_MIX DRUMS



Agradecimientos especiales

DIRECCIÓN

Frédéric Brun

DESARRO	ıL	LΙ	O
---------	----	----	---

Alexandre Adam Stéphane Albanese Pauline Alexandre Marc Antianu Kevin Arcas Baptiste Aubru Timothee Behety

Goncalo Bernardo Valentin Bonhomme Violaine Burlet

Yann Burrer Hugo Caracalla

Corentin Comte Andrea Coppola Lucile Cossou Raunald Dantianu Valentin Darmon Mauro De Bari

Alessandro De Cecco Loris De Marco

Valentin Foare Davide Giolosa Geoffrey Gormond Nathan Graule

Rasmus Kürstein Florent Lagaue Pierre-Lin Laneyrie Marius Lasfarque Samuel Lemaire Cyril Lepinette

Samuel Limier Fabien Meyrat Mathieu Nocenti Marie Pauli

Patrick Perea Fannu Roche Adrien Tisseraud Pierre-Hugo Vial

GESTIÓN DE PRODUCTOS

Callum Magill (principal) Emre Ramazanoglu (principal)

Maxime Audfray Clément Bastiat Cedric Coudyser

Emre Ekici Christophe Luong Edouard Madeuf

Callum Magill Pierre Pfister

DISEÑO

Daniel Muntean (principal)

Maxence Berthiot

(principal)

Paul Erdmann

DISEÑO DE SONIDO

Emre Ramazanoglu (principal)

Florian Marin (principal) Quentin Feuillard

Joseph Gilling Lily Jordy

Martin Rabiller Joe Sheldrick

GARANTÍA DE CALIDAD

Nicolas Naudin (principal) Matthieu Bosshardt Léo Chardron Pierre Fleury

Bastien Hervieux Anthony Le Cornec Germain Marzin Aurélien Mortha

Rémi Pelet Félix Roux Roger Schumann Nicolas Stermann Enrique Vela

PRUEBAS BETA

Dwight Davies

Bastiaan Barth David Birdwell Gustavo Bravetti Chuck Capsis Jeffrey Cecil Marco Kosh Dukai Correia Richard Courtel

Andrew Henderson Neil Hester Leonard Flamenghi Lauretti Are Leistad James Lovie

Andrew Macaulay

Kirke Godfreu

Gary Morgan Paolo Neari Davide Puxeddu Ken Flux Pierce Fernando Manuel Rodrigues Daniel Saban

Terry Marsden

TJ Trifeletti George Ware Sean Weitzmann Yann SNK Chuck Zwicky

MANUAL

Mike Metlay (autor) Félicie Khenkeo Holger Steinbrink (Alemán) Ana Artalejo (Español)

Jimmy Michon Charlotte Métais (Francés) Minoru Koike (Japonés)

TUTORIAL EN LA APP

Gustavo Bravetti

© ARTURIA SA - 2025 - Todos los derechos reservados.

26 avenue Jean Kuntzmann

38330 Montbonnot-Saint-Martin

FRANCIA

www.arturia.com

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 contrato de licencia o un acuerdo de confidencialidad. El contrato de licencia del software especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida en ninguna forma ni por ningún medio que no sea el uso personal del comprador, sin el permiso expreso por escrito de ARTURIA S.A.

Todos los demás productos, logos o nombres de empresas citados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Product version: 1.0.0

Revision date: 7 July 2025

Mensajes especiales

Este manual explica cómo utilizar Mix DRUMS, ofrece una descripción detallada de sus funciones y explica cómo descargarlo y activarlo. En primer lugar, algunos mensajes importantes:

Especificaciones sujetas a cambios:

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

IMPORTANTE:

El software, cuando se utiliza en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar pérdida auditiva permanente. NO lo utilices durante períodos prolongados a un volumen alto o a un nivel que resulte incómodo.

Si experimentas pérdida auditiva o zumbidos en los oídos, consulta a un audiólogo.

AVISO:

Los gastos de servicio incurridos debido a la falta de conocimiento sobre el funcionamiento de una función o característica (cuando el software funciona según lo previsto) no están cubiertos por la garantía del fabricante y, por lo tanto, son responsabilidad del propietario. Lee atentamente este manual y consulta a tu distribuidor antes de solicitar asistencia adicional.

ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA: Lee antes de usar Mix DRUMS.

Algunas personas son susceptibles a sufrir ataques epilépticos o pérdida de conciencia cuando se exponen a determinadas luces intermitentes o patrones luminosos en la vida cotidiana. Esto puede ocurrir incluso si la persona no tiene antecedentes médicos de epilepsia ni ha sufrido nunca ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha presentado alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conciencia) al exponerse a luces intermitentes, consulte a su médico antes de utilizar este software.

Deja de utilizar este software y consulta a tu médico *inmediatamente* si experimentas alguno de los siguientes síntomas mientras lo utilizas: mareos, visión borrosa, espasmos oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación o cualquier movimiento involuntario o convulsión.

Precauciones que deben tomarse durante el uso

- No te quedes demasiado cerca de la pantalla.
- Siéntate a una distancia adecuada de la pantalla.
- Evita utilizarla si estás cansado o no has dormido lo suficiente.
- Asegúrate de que la habitación esté bien iluminada.
- Descansa al menos entre 10 y 15 minutos por cada hora de uso.

¡Enhorabuena por tu compra de Mix DRUMS!

La excelencia es la esencia de todos los productos Arturia, y Mix DRUMS no es una excepción. Estamos encantados de ofrecerte este nuevo y revolucionario enfoque para sacar el máximo partido a tus sonidos de batería. Explora los presets, modifícalos a tu gusto y cambia tus baterías de forma sutil o radical.

No olvides visitar el sitio web <u>www.arturia.com</u> para obtener información sobre todos nuestros otros 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 de Arturia

Tabla de contenidos

1. Te damos la bienvenida a Mix DRUMS!	
1.1. Emre Ramazanoglu: El hombre detrás del método Mix DRUMS	3
1.2. La cadena mágica de audio	4
1.3. Resumen de las funciones de Mix DRUMS	5
2. Activación y primera puesta en marcha	6
2.1. Compatibilidad	6
2.2. Descargar e instalar	6
2.2.1. Arturia Software Center (ASC)	
2.3. Trabajar con Mix DRUMS como plug-in	7
2.3.1. Configuración de audio y MIDI	
3. La interfaz de usuario	8
3.1. Descripción general de primer nivel	
3.2. La barra de herramientas superior	
3.2.1. El menú Mix DRUMS	
3.2.2. Navegar por presets	
3.2.3. Knob de volumen de salida	
3.3. El visualizador	
3.4. La ruta de audio	
3.5. La barra de herramientas inferior	
3.5.1. Nombre del parámetro	
3.5.2. Funciones de utilidad	
4. Trabajar con presets	
4.1. Panel de nombres de preset	
4.1.1. Iconos de flechas	
4.1.2. Navegador rápido	
4.2. El navegador de presets	
4.3. Buscar Presets	
4.3.1. Utilizar etiquetas como filtro	
4.4. El panel de resultados	
4.4.1. Ordenar presets	
4.4.2. Presets favoritos	
4.4.3. Presets de fábrica destacados	
4.4.4. Botón Aleatorio	
4.5. Sección de información de presets	
4.5.1. Menú rápido de información de presets	
4.5.2. Editar estilo	
4.5.3. Edición de información para varios presets	30
5. Ruta de audio	
5.1. INPUT	
5.1.1. Low & Mid/High Crossover	
5.2. LOW	
5.2.1. OP AMP 21	
5.2.2. Low Shaper y Clipper	
5.3. MID/HIGH	35
5.3.1. Tape	
5.3.2. Tone y Tilt	
5.3.3. Distortion	
5.3.4. Mid/High Shaper y Clipper	
5.4. SPACE	38
5.41. Sync Time y Type	
5.4.2. Reverb	40
5.4.3. Reverb de convolución	41
5.4.4. Delay	42
5.4.5. Tape Delay	
5.5. DYNAMIC	
5.5.1. Ducker	
5.5.2. Tremolo	
5.5.3. Gate	
5.6. EQ	49
5.6.1. Ajustes de la curva EQ	

		5.6.2. NOISE	50
	5.7.	OUTPUT	52
6	Acue	erdo de licencia de software	53

1. TE DAMOS LA BIENVENIDA A MIX DRUMS!



Gracias por adquirir **Mix DRUMS**, una forma totalmente nueva de abordar el procesamiento de la batería. Creado por Arturia con la colaboración del galardonado ingeniero, productor y baterista Emre Ramazanoglu, este plug-in reúne una variedad de módulos de procesamiento de señal en una cadena de efectos interactiva, lo que facilita todo, desde pequeños ajustes hasta transformaciones sonoras completas en tus sonidos de batería, todo ello conservando sus niveles máximos y su lugar en la mezcla.

Los efectos más comunes que se aplican a la batería son los controles dinámicos, como la compresión, la limitación y el gating. Mix DRUMS no utiliza ninguno de estos procesadores como elementos centrales. En su lugar, utiliza una combinación única de clipping, saturación, distorsión, modelado de transitorios, procesamiento paralelo con coherencia de fase, efectos espaciales y múltiples etapas de ecualización para añadir pegada, peso, garra, chispa... todo lo que se te ocurra, manteniendo los niveles máximos y sin compresión a la vista.

Mix DRUMS te permite replantearte todo, desde las pistas de bombo y caja hasta los buses de batería completos y los loops rítmicos, obteniendo sonidos que hacen que tus mezclas destaquen sin perder el control. Estamos deseando escuchar lo que haces con él!

1.1. Emre Ramazanoglu: El hombre detrás del método Mix DRUMS

Emre Ramazanoglu Es un ingeniero con sede en Londres cuyo estudio cuenta con una sala de mezclas Dolby Atmos 7.1.4. Ha realizado mezclas estéreo para Noel Gallagher, David Holmes, Lily Allen, Carly Rae Jepsen, David Holmes, Richard Ashcroft, Issey Cross, Ali Farke Toure y muchos otros artistas. Sus mezclas y remezclas Atmos incluyen álbumes nuevos y clásicos de David Bowie, Brian Eno, Jon Hopkins, Lana Del Rey, Bat For Lashes, Sam Ryder y Tom Odell, así como bandas sonoras de videojuegos y material comercial.

Además de su trabajo como técnico de grabación, Emre es un prolífico productor, compositor y programador. Aporta sus muchos años de experiencia como técnico de grabación y baterista a la creación de Mix DRUMS.

1.2. La cadena mágica de audio

Emre ha pasado años en el estudio, creando nuevas formas de hacer que sus sonidos de batería y mezclas sean únicos y llenos de carácter. Mix DRUMS es una recreación en software de uno de sus flujos de trabajo favoritos.

La primera parte de la cadena de audio es quizás la más crítica: **CEILINGS**, donde se establece el nivel de entrada en el pico de la señal de la batería. De esta manera, los procesadores tienen el máximo efecto sin cambiar el nivel de pico.

Mix DRUMS divide el audio en dos rangos de frecuencia, **LOW** y **MID/HIGH**, en función de la frecuencia de cruce que selecciones. La señal baja se procesa con un efecto de saturación **OP AMP 21** (con una señal baja seca en paralelo), mientras que la señal media/alta tiene un efecto de saturación **TAPE**, un efecto de **DISTORSION** multimodo y controles para **Tone**, **Tilt** y **Clean Highs**. Todas estas rutas de señal paralelas se mantienen cuidadosamente coherentes en fase, por lo que no hay distorsión de fase que debilite el sonido.

Las rutas de señal Low y Mid/High tienen cada una un **Shaper** transitorio, que permite ajustar con precisión el ataque y el cuerpo del sonido, haciendo que la batería suene más potente o más sostenida.

La sección SPACE añade varios tipos de ambiente a tu sonido, desde simples delays y reverb hasta efectos especiales, y el **EQ** final te permite ajustar la salida de la señal final por última vez.

Hay un **Visualizador** informativo que te permite ver lo que está haciendo el efecto en cada momento. El Visualizador es también donde encontrarás controles sensibles al contexto para el crossover, el filtrado, SPACE, EQ y mucho más: solo tienes que hacer clic en un módulo y el Visualizador se actualizará automáticamente para que puedas profundizar.

Para empezar, Mix DRUMS incluye una amplia biblioteca de presets inspiradores, organizados en categorías lógicas. [Puedes utilizar estos presets como punto de partida para tus propios experimentos sonoros!

1.3. Resumen de las funciones de Mix DRUMS

- 1) Mantiene el nivel máximo, a pesar de un enorme aumento en el nivel percibido
- 2) Simplifica una compleja cadena de procesamiento paralelo, de modo que cualquiera puede transformar radicalmente su batería en lugar de tener que microgestionar el enrutamiento y los problemas de fase
- 3) Divide las señales en frecuencias bajas y medias/altas para un procesamiento separado del amplificador operacional, la saturación de cinta y la distorsión, al tiempo que mantiene la coherencia de fase
- 4) Los modeladores de transitorios independientes controlan el ataque y el cuerpo de los golpes de batería en los graves y medios/agudos.
- 5) Una sección de efectos SPACE detallada y creativa incluye reverb algorítmica, reverb de convolución, delay y delay de cinta.
- 6) Múltiples etapas de ecualización para ajustes precisos del tono.
- 7) Una paleta completa de ruidos de fondo inusuales y útiles para texturizar aún más tu batería.
- 8) Navegador de presets optimizado y con función de búsqueda.
- 9) Compatible con Windows o macOS en formatos AAX, Audio Units y VST2/VST3.

Esperamos que esta nueva forma de procesar tu batería te resulte inspiradora y emocionante, ya sea para crear texturas únicas en el bus de batería o simplemente para que la pista de caja encaje perfectamente en tu mezcla. Sumérgete, diviértete... Ly disfruta de la combinación de velocidad, creatividad y potencia sonora que te ofrece Mix DRUMS!

2. ACTIVACIÓN Y PRIMERA PUESTA EN MARCHA

2.1. Compatibilidad

Mix DRUMS funciona en ordenadores y portátiles equipados con Windows 8.1 o posterior, o macOS 10.13 o posterior. Es compatible con la generación actual de procesadores Apple Silicon, así como con procesadores Intel (y similares). Puedes utilizarlo como plug-in Audio Unit, AAX, VST2 o VST3 dentro de tu software de grabación favorito.









2.2. Descargar e instalar

Puedes descargar Mix DRUMS directamente desde la página de productos de Arturia haciendo clic en las opciones **Comprar ahora** u **Obtener demo gratuita**. La demo gratuita tiene una duración limitada de 20 minutos.

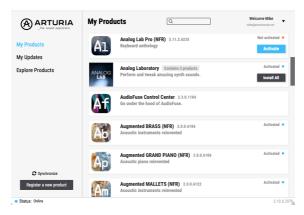
Si aún no lo ha hecho, ahora es un buen momento para crear una cuenta Arturia siguiendo las instrucciones de la página web My Arturia.

Una vez instalado Mix DRUMS, el siguiente paso es registrar el software. Se trata de un proceso sencillo que requiere un programa diferente, el **Arturia Software Center**.

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

Si aún no ha instalado ASC, vaya a esta página web: Descargas y manuales de Arturia.

Busca Arturia Software Center en la parte superior de la página y descarga la versión del instalador para el sistema que estés utilizando (Windows o macOS). ASC es un cliente remoto para tu cuenta Arturia que te permite gestionar cómodamente todas tus licencias, descargas y actualizaciones desde un solo lugar.



Después de instalar Arturia Software Center, ejecútalo y haz lo siguiente:

- Inicia sesión en tu cuenta Arturia desde la interfaz de ASC.
- Desplázate hacia abajo hasta la sección Mis productos de ASC.
- Haz clic en el botón Activar junto al software que deseas empezar a utilizar (en este caso, Mix DRUMS).
- Esto activará la licencia del software en tu ordenador. Puedes activarla en varios ordenadores al mismo tiempo, por ejemplo, en el ordenador de tu estudio y en tu portátil de viaje.
- Haz clic en el botón **Instalar** para instalar el software en tu ordenador.
- Sigue las instrucciones que te indique tu ordenador durante el proceso de instalación.

Así de sencillo!

2.3. Trabajar con Mix DRUMS como plug-in

Mix DRUMS se utiliza como *plug-in* en todos los principales programas de estaciones de trabajo de audio digital (DAW), incluidos Cubase, Digital Performer, Live, Logic, Pro Tools, Reaper, Studio One y muchos más.

Los plug-ins tienen numerosas ventajas sobre el hardware, entre las que se incluyen:

- Puedes utilizar tantas instancias en diferentes pistas como pueda manejar tu ordenador.
- Puedes automatizar los ajustes del plug-in a través de la función de automatización de tu DAW.
- Todos los ajustes y cambios se guardan con tu proyecto DAW, lo que te permite continuar justo donde lo dejaste.

2.3.1. Configuración de audio y MIDI

Dado que Mix DRUMS es un plug-in, los ajustes de enrutamiento de audio y MIDI se gestionan en tu software de grabación o DAW. Por lo general, se encuentran en algún tipo de menú de preferencias o ajustes, aunque cada producto funciona de forma ligeramente diferente. Por lo tanto, consulta la documentación de tu software de grabación para obtener información sobre cómo seleccionar tu interfaz de audio, activar las salidas, configurar la frecuencia de muestreo, asignar puertos MIDI, establecer el tempo del proyecto, ajustar el tamaño del búfer y demás.

Ahora que ya has configurado tu software, les hora de ponerlo en marcha!

3. LA INTERFAZ DE USUARIO

Este capítulo te dará una idea de cómo está organizada la interfaz de usuario de Mix DRUMS y dónde encontrar sus funciones.

3.1. Descripción general de primer nivel



La interfaz de usuario de Mix DRUMS

Mix DRUMS está cuidadosamente subdividido en subsecciones, tal y como se muestra en la ilustración anterior.

Clave	Nombre	Función
1	La barra de herramientas superior [p.9]	Accede al menú de Mix DRUMS [p.O] y al Navegador de presets [p.18].
2	Visualizador [p.14]	La pantalla Visualizador muestra la respuesta de frecuencia, los controles de crossover y filtro, los niveles relativos de los componentes de la señal y los menús izquierdo y derecho de los controles de parámetros. Las funciones precisas que se muestran dependen del módulo de la ruta de audio que esté resaltado en ese momento.
3	Ruta de audio [p.15]	Controles y pantallas para los parámetros de los módulos de SIGNAL PROCESSING – INPUT, LOW, MID/HIGH, SPACE, EQ, y OUTPUT.
4	La barra de herramientas inferior [p.15]	La ayuda Nombre del parámetro [p.15] y diversos controles de utilidad.

Los enlaces anteriores te llevarán a las distintas partes del manual que tratan estas funciones. Puedes saltar de una parte a otra y aprender lo que necesites en cada momento, pero te recomendamos que leas el manual al menos una vez en su totalidad. Mix DRUMS está diseñado para que puedas empezar a trabajar y hacer muchas cosas sin necesidad de consultar el manual, pero hay algunos trucos sutiles que no resultan evidentes a primera vista. Leer el manual te ayudará a asegurarte de que sabes bien lo que puede hacer este plug-in.

3.2. La barra de herramientas superior

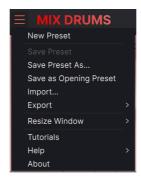


La barra de herramientas superior

La barra de herramientas situada en la parte superior del instrumento te permite acceder a muchas funciones útiles que afectan a Mix DRUMS en su conjunto: el menú desplegable de Mix DRUMS, el navegador de presets y el control de volumen de salida.

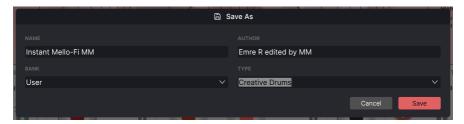
3.2.1. El menú Mix DRUMS

Al hacer clic en el icono de tres líneas situado en la esquina superior izquierda, se abre un menú desplegable que permite acceder a una serie de funciones importantes.



El menú Mix DRUMS

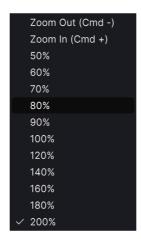
- New Preset: Esta opción crea un nuevo preset con los ajustes predeterminados en todos los parámetros. Es un buen punto de partida si deseas crear un nuevo sonido desde cero.
- Save Preset: Esta opción sobrescribirá el preset cargado actualmente con cualquier cambio que hayas realizado. Si deseas guardar el preset actual con un nombre diferente, utiliza la opción "Save As..." que aparece a continuación.
- Save Preset As...: Esto te permite guardar tu preset con un nombre diferente. Al hacer clic en esta opción, aparecerá una ventana en la que podrás nombrar tu preset e introducir información sobre él.



Mix DRUMS ofrece un sistema de categorización muy detallado para sus presets de efectos. Te permite seleccionar una amplia variedad de categorías y subcategorías, e incluso crear las tuyas propias. Puedes verlo en los menús emergentes que aparecen al hacer clic en Type.



- Save as Opening Preset: Esto te permite seleccionar el preset que se carga en Mix DRUMS cuando abres por primera vez una instancia del plug-in. Es habitual que los ingenieros empiecen con una cadena de señal "basic" o "favorite", y con esta opción puedes acceder rápidamente a la tuya.
- Import...: Este comando te permite importar un archivo de presets, que puede ser un solo preset o un banco completo de presets.
- Export Menu: Puedes exportar los presets de dos maneras: como un único preset o como un banco.
 - Export Preset: Exportar un único preset resulta útil cuando deseas compartir un preset con otra persona. La ruta predeterminada para estos archivos aparecerá en la ventana "save", pero puedes crear una carpeta en otra ubicación si lo deseas. El preset guardado se puede volver a cargar mediante la opción de menú Import Preset.
 - Export Bank: Esta opción se puede utilizar para exportar todo un banco de sonidos del instrumento, lo que resulta útil para realizar copias de seguridad o compartir presets. Los bancos guardados se pueden volver a cargar mediante la opción de menú Import Preset.
- Resize Window: La ventana Mix DRUMS se puede redimensionar entre el 50 % y el 200 % de su tamaño original sin que se produzcan artefactos visuales. En una pantalla más pequeña, como la de un ordenador portátil, es posible que desees reducir el tamaño de la interfaz para que no ocupe toda 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 manejar con niveles de ampliación más altos.



Mientras trabajas con Mix DRUMS, también puedes utilizar los atajos de teclado CTRL- / CTRL+ (Windows) o COMMAND- / COMMAND+ (macOS) para ajustar rápidamente el tamaño de la ventana un paso hacia abajo o hacia arriba. Al arrastrar la esquina inferior derecha de la ventana, también se ajustará el tamaño de la interfaz hacia arriba o hacia abajo al siguiente tamaño de ventana superior o inferior. Ten en cuenta que en algunos DAW, los mismos comandos de teclado pueden utilizarse para controlar el zoom. En este caso, el DAW tendrá prioridad.

 Tutorials: Mix DRUMS incluye tutoriales que te guiarán por las diferentes funciones del plug-in. Aparecerán en una pestaña lateral junto a la ventana principal y cargarán programas especiales que te guiarán paso a paso para que puedas sacar el máximo partido a las funciones de Mix DRUMS.

Los tutoriales comienzan con un sencillo índice:



Los tutoriales se abren con una lista de capítulos. A medida que avanzas en el tutorial, se resaltan las partes del panel en las que debes centrarte:



Cada capítulo destaca las partes relevantes de la interfaz.

Haz clic en la X situada en la esquina superior derecha para salir de un capítulo concreto y haz clic en **Salir de los tutoriales** en la parte inferior del índice para cerrar completamente la pestaña tutoriales.

Si estás editando un preset, asegúrate de guardarlo antes de abrir los tutoriales, ya que al hacerlo se sustituirá tu preset actual por un preset especial del tutorial y se sobrescribirán los cambios que no hayas guardado. [Asegúrate de guardar con frecuencia!

- Help: Esta sección proporciona enlaces útiles a la guía del usuario de Mix DRUMS y a la página de preguntas frecuentes sobre Mix DRUMS en el sitio web de Arturia. Ten en cuenta que para acceder a estas páginas es necesario disponer de conexión a Internet.
- About: Aquí puedes ver la versión del software Mix DRUMS y los créditos del desarrollador. Haz clic fuera de la ventana "About" para cerrarla.

3.2.2. Navegar por presets

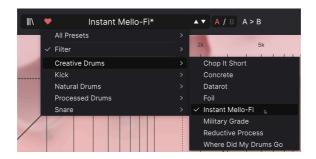
Mix DRUMS incluye numerosos presets de fábrica con un sonido espectacular. Para ayudarte a buscar entre tantos presets, disponemos de un potente navegador de presets [p.18] con varias funciones que te permitirán encontrar los sonidos rápidamente. La barra de herramientas superior incluye los siguientes controles relacionados con el navegador de presets:



Controles del navegador de presets en la barra de herramientas superior

- El botón de **Navegador de presets** (el icono con cuatro líneas que parecen libros en una estantería) abre y cierra el Navegador de presets. Esto se explica con detalle en el capítulo Trabajar con presets [p.18].
- El botón Me gusta (el icono del corazón) te permite etiquetar rápidamente los presets que te gustan. Dentro del navegador de presets, es fácil ordenar y buscar los presets que te gustan.
- El Nombre de preset aparece a continuación en la barra de herramientas. Al
 hacer clic en el nombre, se muestra un menú desplegable con otros presets
 disponibles. Haz clic en cualquier nombre para cargar ese preset o haz clic
 fuera del menú para cerrarlo. Las categorías de sonido que se muestran en
 el lado izquierdo te permiten saltar rápidamente a los subgrupos de presets
 correspondientes (llamados Tipos [p.21]) sin tener que bucear en el propio
 navegador de presets.

Si editas un preset, aparecerá un asterisco ("estrella") junto al nombre del preset, lo que te indicará que guardes los cambios antes de cargar otro preset.



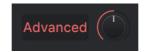
Ten en cuenta que si has establecido algún filtro de búsqueda en el Navegador de presets [p.20], al abrir cualquiera de estas listas de esta manera se ignorarán todos los filtros. Verás todos los presets del tipo adecuado.

- Los iconos de flecha seleccionan el preset anterior o siguiente en la lista filtrada.
 Es lo mismo que hacer clic en el nombre del preset y seleccionar el siguiente patch de la lista, pero con un solo clic.
- Junto a los iconos de flecha se encuentran los controles A/B Select y A/B Copy.
 Mientras editas un preset, puedes almacenar dos conjuntos diferentes de valores
 de parámetros en las posiciones A y B. Al hacer clic en el botón A/B Select,
 se alternará entre los dos (el actual se resaltará en rojo). El botón A/B Copy te
 permite copiar la posición actual a la otra posición.



Izquierda: Posición A seleccionada, el botón Copiar muestra A > B. Derecha: Posición B seleccionada, el botón Copiar muestra A < B.

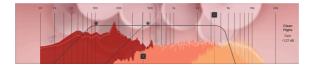
3.2.3. Knob de volumen de salida



Knob de nivel de salida

Por último, el knob Output Level controla el nivel de salida del plug-in a tu DAW. Los niveles de la señal de salida se muestran en el medidor **OUTPUT** de la ventana Audio Path.

3.3. El visualizador



El visualizador

El **Visualizador** ofrece una visualización en tiempo real de la amplitud frente a la frecuencia en una escala de 20 Hz a 20 kHz. Proporciona una gran variedad de información visual y controles.

Como puedes ver en la imagen superior, hay diferentes espectros para diferentes tipos de datos de audio:

- Las frecuencias graves (tal y como se definen en el ajuste Crossover) se muestran en rojo.
- Las frecuencias medias/agudas se muestran en dos tonos de naranja: rojizo para la salida Tape [p.35] y más brillante para la salida Distortion [p.36].
- Cuando Clean Highs [p.37] está activado, aparecen en amarillo anaranjado pálido.
- El espectro de salida se muestra en blanco.

Si no estás con certeza de lo que estás viendo, prueba a omitir los módulos de procesamiento de señales individuales y observa qué elementos de la pantalla del Visualizador desaparecen.

Dependiendo del módulo seleccionado en la ruta de audio, la ventana del Visualizador añade controles de clic y arrastre para las frecuencias de crossover y filtro, la ganancia y el ancho de banda del ecualizador, y menús de parámetros izquierdo y derecho para diversas funciones adicionales.

3.4. La ruta de audio



Módulos y medidores en la ruta de audio

Esta fila de controles es el corazón de Mix DRUMS: seis etapas de procesamiento de la señal, desde la señal seca hasta la salida final. Son los siguientes:

- INPUT [p.32], incluido el control CEILINGS
- LOW [p.33] procesamiento de frecuencia
- MID/HIGH [p.35] procesamiento de frecuencia
- SPACE [p.38] procesamiento del ambiente (y otros trucos sonoros)
- EQ [p.49] para el equilibrio tonal final y el procesamiento del ruido
- OUTPUT [p.52] medición (controlada por el knob Output Level en la barra de herramientas superior)

Entraremos en detalle sobre todas estas funciones en el capítulo sobre La ruta de audio [p.31].

3.5. La barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior se encuentra en la parte inferior de la interfaz de usuario de Mix DRUMS y proporciona acceso rápido a varios parámetros importantes e información útil.



3.5.1. Nombre del parámetro

A la izquierda, el área **Parameter Name** muestra el nombre de un parámetro (y, a menudo, una descripción de su función) cuando pasas el cursor por encima o haces clic en él para ajustar su valor. El valor actual del control aparece en una información sobre herramientas que se muestra junto al control.

OPAMP-21 Warmth: Sets the amount of distortion in the OPAMP-21

A menudo verás que con solo pasar el cursor por encima de un control aparece información suficiente para aclarar inmediatamente su función. De este modo, podrás recordar la mayoría o todas las funciones de Mix DRUMS sin tener que volver a los tutoriales.

3.5.2. Funciones de utilidad

Las demás funciones de la barra de herramientas inferior están agrupadas en la parte derecha:

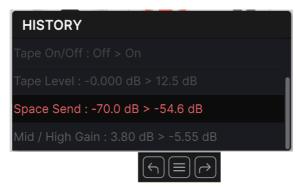


Tienen las siguientes funciones:

- Oversampling Quality: Este botón te permite seleccionar dos tipos de sobremuestreo al procesar audio a través de Mix DRUMS.
 - La configuración Studio es adecuada para un uso habitual: ofrece una excelente calidad de sonido y procesa las señales con una latencia relativamente baja.
 - La configuración Render añade carga a la CPU, pero produce el mejor sonido posible.



- Bypass: Desactiva todo el procesamiento de audio en Mix DRUMS y solo pasa la señal sin procesar.
- Undo/Redo: Realiza un seguimiento de tus ediciones y cambios.



- Deshacer (flecha izquierda): Deshace el último cambio en Mix DRUMS.
- Rehacer (flecha derecha): Rehace el último cambio en Mix DRUMS.

 Deshacer historial (icono del menú central): Muestra una lista de los 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.



izquierda: Medidor de CPU y control de tamaño. Derecha: pasa el cursor por encima del medidor de CPU para mostrar el botón PANIC.

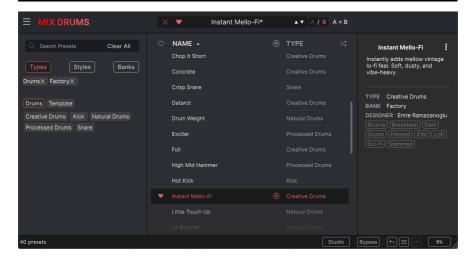
- Medidor de CPU: Muestra el uso actual de la CPU del instrumento. Al pasar el ratón por encima del medidor de CPU, este se convertirá en un botón PANIC. En caso de que se atasquen las notas o se produzcan otros problemas, al hacer clic en PANIC se enviará un mensaje MIDI Panic, que silenciará todas las notas y restablecerá los demás valores de control MIDI.
- Asa para redimensionar: Las líneas destacadas de la esquina te permiten cambiar rápidamente el tamaño de la ventana del complemento. Haz clic y arrastra, y cuando sueltes el ratón, el tamaño de la interfaz saltará a la opción más cercana del menú de redimensionar.
 - A veces, al abrir ventanas o cambiar de aplicación en tu ordenador, la ventana de Mix DRUMS puede aparecer con un tamaño inusual.
 Cuando esto ocurra, verás este logo sobre el controlador de tamaño:



Haz clic en este icono para restablecer el tamaño de la ventana.

Al hacer clic en este botón, la ventana se redimensionará al nivel de zoom más cercano compatible.

4. TRABAJAR CON PRESETS



El **Navegador de Presets** te permite navegar, buscar y seleccionar presets desde una interfaz clara y fácil de usar dentro del plug-in. También puedes crear y guardar tus propios presets en el banco de usuario. Por supuesto, el estado de cualquier instancia del plug-in, incluido el preset actual, se guarda automáticamente cuando guardas tu proyecto DAW, para que siempre puedas continuar donde lo dejaste.

Recuerda que cuando Level Lock [p.32] está activado, tu ajuste Ceiling se mantendrá al cambiar de presets, de modo que el nivel de pico de la entrada seguirá siendo óptimo.

En primer lugar, veremos con más detalle las funciones de preset de la barra de herramientas superior.

4.1. Panel de nombres de preset



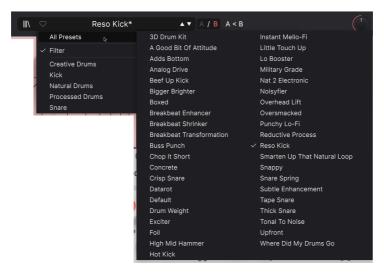
El panel de nombre situado en la parte superior central siempre se muestra, tanto si estás en la vista de controles principales como en el navegador de presets. Muestra el nombre del preset actual, obviamente, pero también ofrece otras formas de explorar y cargar presets. Una vez más, un icono de corazón relleno indica un preset que te gusta.

4.1.1. Iconos de flechas

Las flechas arriba y abajo a la derecha del nombre del preset permiten desplazarse por los presets de forma secuencial. Esto está limitado por los resultados de cualquier búsqueda activa, es decir, las flechas solo se desplazarán por los presets que coincidan con la búsqueda. Por lo tanto, asegúrate de que no hay ninguna búsqueda activa si solo deseas desplazarte por todos los presets disponibles hasta encontrar uno que te guste.

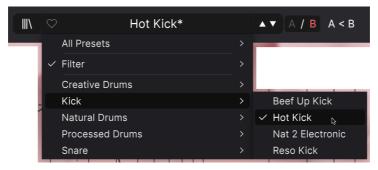
4.1.2. Navegador rápido

Como se mencionó brevemente en el capítulo anterior, puedes hacer clic en el nombre del preset en el centro de la barra de herramientas superior para abrir un navegador rápido desplegable con los presets. La primera opción de este menú se llama All Presets (Todos los presets) y abre un submenú con todos los presets del banco actual:



Todos los presets

Debajo se encuentran las opciones que corresponden a los Tipos [p.21]. Cada una de ellas abre un submenú con todos los presets de su Tipo:



Al seleccionar Kick en el menú desplegable, se muestran todos los presets de este tipo.

A diferencia de las flechas arriba y abajo, el submenú "All Presets" es independiente de los criterios de búsqueda: simplemente muestra todos los presets disponibles. Lo mismo ocurre con las opciones de Type situadas debajo de la línea, que siempre incluyen todos los presets de ese tipo.

La categoría **Filter** presenta un menú con todos los presets que cumplen los criterios de búsqueda. En otras palabras, si has establecido ciertos criterios en el navegador de presets, solo aparecerán en el menú los filtros los presets que cumplan todas las limitaciones (por ejemplo, Creative Drums y Drum&Bass).

4.2. El navegador de presets

Haz clic en el icono "libros en una estantería" (cuatro líneas verticales e inclinadas) en la barra de herramientas superior para acceder al navegador de presets. Cuando el navegador de presets está abierto, el icono se convierte en una X grande y se utiliza para cerrar el navegador cuando hayas terminado.

Las tres áreas principales del navegador de presets son las siguientes:



Número	Área	Descripción
1. Buscar [p.20]		Busca presets por texto con filtros para Type, Style, y Bank.
2.	Panel de resultados [p.23]	Muestra los resultados de la búsqueda o todos los presets si no hay criterios de búsqueda activos.
3.	Información de presets [p.27]	Muestra los detalles de los presets; puedes editar los detalles de los presets del banco de usuario.

4.3. Buscar Presets

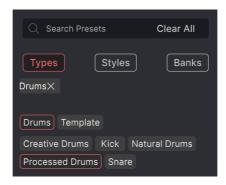
Haz clic en el campo Search en la parte superior izquierda e introduce cualquier término de búsqueda. El navegador filtrará tu búsqueda de dos maneras: en primer lugar, simplemente buscando coincidencias con las letras del nombre del preset. En segundo lugar, si el término de búsqueda se parece al de un Tipo o Estilo [p.21], también incluirá los resultados que coincidan con esas etiquetas.

El panel de resultados mostrará todos los presets que coincidan con tu búsqueda. Haz clic en el texto **Clear All** para borrar los términos de búsqueda.

4.3.1. Utilizar etiquetas como filtro

Puedes acotar (y, en ocasiones, ampliar) tu búsqueda utilizando diferentes **etiquetas**. Hay dos tipos de etiquetas: **Types** y **Styles**. Puedes filtrar por uno, por otro o por ambos.

4.3.1.1. Types



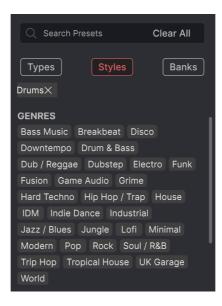
Los tipos son categorías de efectos de batería: Natural Drums, Kick, Snare, etc. Con una barra de búsqueda clara, haz clic en el menú desplegable **Types** para que aparezca la lista de tipos. Los tipos suelen incluir subtipos (especialmente en los plug-ins de efectos más complejos de Arturia), pero Mix DRUMS es relativamente sencillo, por lo que Drums es el tipo principal que verás.

Puedes especificar el tipo al guardar un preset [p.O]. Ese preset aparecerá entonces en las búsquedas en las que hayas seleccionado ese tipo.

4.3.1.2. Styles

Los estilos son, bueno... exactamente eso. Se accede a ellos mediante el botón **Styles**, y esta área tiene tres subdivisiones más:

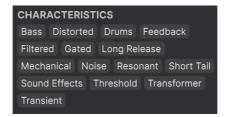
 Genres: Géneros musicales identificables, como ambient, bass music, industrial, etc.:



• Styles: "Vibra" general, como Bizarre, Metallic, Slammed, etc.:



 Characteristics: Cualidades de audio aún más detalladas, como Filtered, Resonant, Mechanical, Noise y muchas más:



Haz clic en cualquiera de ellas y los resultados mostrarán solo los presets que coincidan con esa etiqueta. Ten en cuenta que, cuando seleccionas una etiqueta, varias otras etiquetas suelen aparecer en gris y dejar de estar disponibles. Esto se debe a que el navegador está restringiendo tu búsqueda mediante un proceso de eliminación.

Ten en cuenta que esto es lo contrario de lo que ocurre cuando seleccionas varios tipos, que *amplía* la búsqueda.

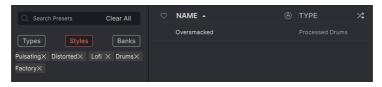
Deselecciona cualquier etiqueta para eliminarla y ampliar la búsqueda sin tener que empezar de nuevo. También puedes borrar la etiqueta haciendo clic en la X situada a la derecha del texto, que aparece en la parte superior.

Ten en cuenta que puedes buscar por una cadena de texto, tipos y estilos, o ambos, y la búsqueda se irá acotando a medida que introduzcas más criterios. Al hacer clic en **Clear All** en la barra de búsqueda, se eliminarán todos los filtros de tipo y estilo, así como cualquier entrada de texto.

4.3.1.3. Banks

A la derecha de los botones desplegables **Types** y **Styles** se encuentra el menú desplegable **Banks**, que te permite realizar la búsqueda (utilizando todos los métodos anteriores) dentro de los bancos de fábrica o de usuario.

4.4. El panel de resultados



Al filtrar por cinco etiquetas a la vez, nuestras opciones se reducen a un solo preset.

El área central del navegador muestra los resultados de la búsqueda o, si no hay ningún criterio de búsqueda activo, simplemente una lista de todos los presets del banco. Para cargar un preset, basta con hacer clic en su nombre.

4.4.1. Ordenar presets

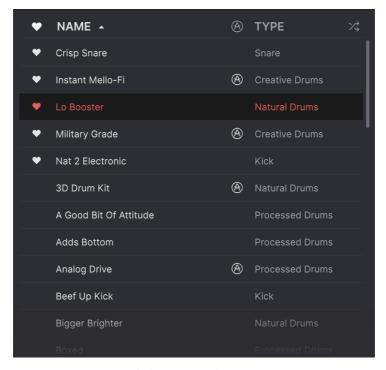
Haz clic en el encabezado **NAME** de la primera columna de la lista de resultados para ordenar la lista de resultados de Presets en orden alfabético ascendente o descendente.

Haz clic en el encabezado TYPE de la segunda columna para hacer lo mismo por tipo.

4.4.2. Presets favoritos

A medida que exploras y creas presets, puedes marcarlos como "Me gusta" haciendo clic en el icono del corazón junto a sus nombres. (Este icono también aparece en el panel de nombres de presets de la barra de herramientas superior el panel de nombres de preset [p.O].

Al hacer clic en el icono del corazón, todos los presets que te gustan aparecerán en la parte superior de la lista de resultados, como se muestra aquí:

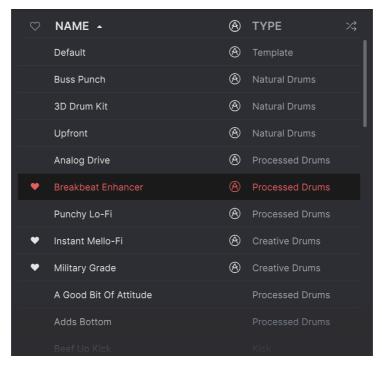


Ordenar presets favoritos

Un icono de corazón relleno indica un preset que te gusta. Un contorno indica un preset que (todavía) no te gusta. Haz clic de nuevo en el corazón en la parte superior de la lista para volver al estado anterior.

4.4.3. Presets de fábrica destacados

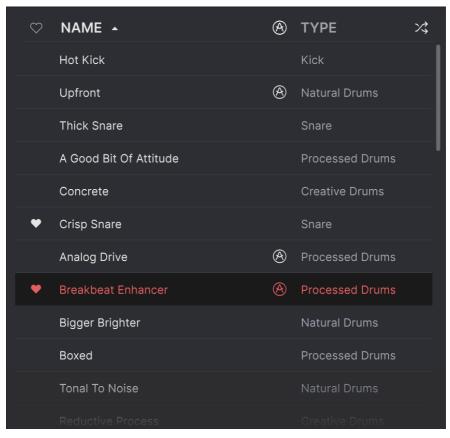
Los presets acompañados del logo de Arturia son creaciones de fábrica que creemos que muestran realmente las capacidades de Mix DRUMS.



Ordenar por estado destacado

Al hacer clic en el icono Arturia en la parte superior del panel de resultados, se ordenan todos los presets destacados para que aparezcan en la parte superior de la lista.

4.4.4. Botón Aleatorio

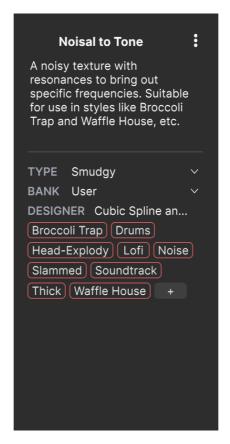


Lista aleatoria

Este botón reordena aleatoriamente la lista de presets. A veces puede ayudarte a encontrar el sonido que buscas más rápidamente que desplazándote por toda la lista.

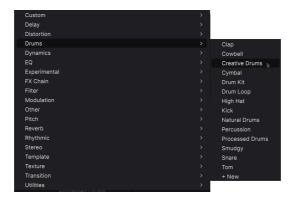
4.5. Sección de información de presets

La parte derecha de la ventana del navegador muestra información específica sobre cada preset.



Para los presets del banco de usuario (como resultado de una operación *Save As*), puedes introducir y editar la información en la sección Preset Info y se actualizará en tiempo real. Esto incluye el diseñador (autor), el tipo, todas las etiquetas de estilo e incluso una descripción de texto personalizada en la parte inferior.

Para realizar los cambios deseados, puedes escribir directamente en los campos de texto o utilizar uno de los menús desplegables para cambiar el banco o el tipo. Como se muestra aquí, también puedes utilizar un menú jerárquico para seleccionar el tipo o incluso crear un nuevo tipo o subtipo.



Los cambios que realices aquí en Tipos y estilos se reflejarán en las búsquedas. Por ejemplo, si eliminas la etiqueta de estilo "Bright" de un preset y luego guardas ese preset, no aparecerá en futuras búsquedas de presets vibrantes.

4.5.1. Menú rápido de información de presets

Al hacer clic en el icono con tres puntos verticales, aparece un menú rápido con las opciones Save, Save As y Delete Preset:



Para los sonidos de los bancos de fábrica, solo está disponible **Save Preset As...** Esto preserva el banco de fábrica para su uso futuro, evitando sobrescrituras o eliminaciones accidentales.

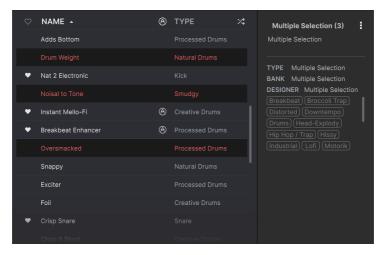
4.5.2. Editar estilo

También puedes crear tus propias etiquetas de estilo para refinar las búsquedas según los criterios que más te interesen. Al hacer clic en el icono + de la lista del panel Información de presets, se abre el panel Edit Style, donde puedes crear tantas etiquetas nuevas como necesites:



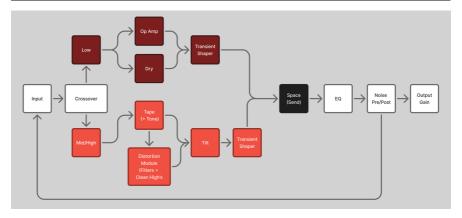
4.5.3. Edición de información para varios presets

Es fácil editar información como tipos, estilos, nombre del diseñador y descripción de texto para varios presets al mismo tiempo. Simplemente mantén pulsado CMD (macOS) o CTRL (Windows) y haz clic en los nombres de los presets que deseas cambiar en la lista de resultados. A continuación, introduce los comentarios, cambia el banco o el tipo, etc., y guarda.



Selección de varios presets

5. RUTA DE AUDIO



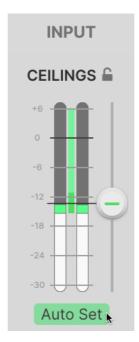
El audio fluye a través de Mix DRUMS siguiendo esta ruta, que se explicará en detalle en este capítulo.

Ahora es el momento de profundizar y aprender realmente cómo funciona Mix DRUMS. Recorreremos la ruta de audio y examinaremos cada módulo de procesamiento de señal en orden. Para cada uno de ellos, repasaremos todos los controles, tanto del panel principal como del visualizador.

Ten en cuenta que cada uno de los procesadores de señal principales (LOW, MID/HIGH y SPACE) tiene botones de On/Off para sus componentes y un botón Solo para escuchar el procesador por sí solo. Haz clic en el icono cuadrado **S** para activar el modo Solo de un módulo.

Al hacer clic en el nombre de un módulo, este se resaltará en blanco y el visualizador se actualizará para mostrar los controles relevantes para ese módulo.

5.1. INPUT



El módulo INPUT

El módulo **INPUT** es donde Mix DRUMS establece el nivel máximo de la señal y lo mantiene a lo largo de toda la cadena de señal.

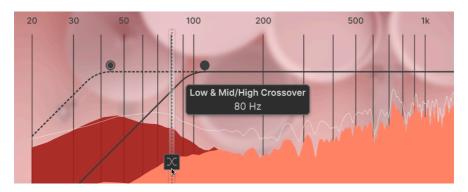
Entre los dos lados del medidor de nivel de entrada, verás una pequeña barra, de color verde oscuro en la parte inferior y verde claro en la parte superior. Aquí es donde deben estar las señales máximas.

El objetivo es ajustar el techo para que los picos estén dentro del rango de la barra verde y que los picos de la señal sean verdes (no rojos) y estén justo alrededor del nivel de Ceilings. Si no estás seguro de por dónde empezar, haz clic en el botón **Auto Set** para que Mix DRUMS te dé una buena estimación inicial. A continuación, ajusta el control deslizante a tu gusto.

Emre Ramazanoglu aconseja: "Hay que tener cuidado al usar Mix DRUMS, ya que, como cualquier proceso transformador potente, es fácil excederse. Sin embargo, si te pasas y suena demasiado procesado, es muy fácil volver atrás".

Una vez que hayas ajustado Ceilings, haz clic en el icono **Level Lock**. Esto mantendrá el nivel del techo incluso cuando cambies de presets, de modo que siempre empezarás desde el mismo punto.

5.1.1. Low & Mid/High Crossover



Ajuste de la frecuencia de cruce baja y media/alta

El objetivo principal del **Low & Mid/High Crossover** es aislar las frecuencias bajas del resto de la señal.

El Low & Mid/High Crossover Frequency se configura con un control deslizante en el Visualizador, que se hace clic y se arrastra para establecer una frecuencia de cruce entre 30 Hz y 500 Hz. El control deslizante es el cuadro con el icono de cruce situado cerca de la parte inferior del Visualizador; el otro control pertenece al ajuste Distorsión de cruce [p.36].

Una vez separadas las dos bandas de frecuencia, se codifican por colores en el Visualizador: rojo para las frecuencias bajas y naranja para las frecuencias medias/altas. Esta codificación por colores se refleja en los controles que afectan a los rangos de frecuencia correspondientes.

5.2. LOW



El módulo LOW

Las frecuencias por debajo del crossover se envían al módulo **LOW**, donde se procesa una señal "seca" en paralelo con una saturada.

5.2.1. OP AMP 21

El módulo OP AMP 21 es un modelo de etapa de ganancia de amplificador operacional que proporciona una saturación cálida y un aumento de la ganancia. Se ha tomado del efecto de distorsión DIST OPAMP 21 de la FX Collection de Arturia y tiene los siguientes controles:

- Warmth: La cantidad de distorsión. Los ajustes van del 0 % al 100 %.
- Level: La cantidad de ganancia de procesamiento aplicada después de la etapa de distorsión. Los ajustes van desde Off hasta 24,0 dB, siendo el valor predeterminado 0,00 dB (ganancia unitaria).
- Dry: La cantidad de señal seca que pasa junto con la señal saturada. Los ajustes van desde Off hasta 24,0 dB, siendo el valor predeterminado 0,00 dB (ganancia unitaria).

Ten en cuenta que la señal Dry aquí no es *completamente* seca. Se enruta a través de un clipper de cinta preset propio, que le da carácter sin saturar en exceso la señal cuando se golpea con una señal fuerte.

5.2.2. Low Shaper y Clipper

Una vez que las dos señales se han recombinado, se envían a través del **Low Shaper**. Se trata de un *transient shaper*, un procesador que permite controlar los transitorios de los golpes de batería. Puedes hacer que los ataques de la batería sean muy cortos o restarles énfasis, y tienes un control similar sobre el sonido sostenido que sigue al ataque.

Los controles del Shaper son:

- Attack Gain: Establece la cantidad de ganancia o corte que se aplica al ataque de cada golpe de batería. Los ajustes abarcan un rango de ±10,0 dB. La línea roja del gráfico Attack ofrece una representación visual de cómo se está modificando el ataque.
- Attack Time: Este control deslizante establece la duración de la modelación del ataque. El rango de ajuste va de 5 ms a 200 ms.
- Body Gain: Establece la cantidad de ganancia o corte que se aplica al cuerpo de cada golpe de batería (el sonido después del ataque). Los ajustes abarcan ±10,0 dB. La línea roja del gráfico Body ofrece una representación visual de cómo se enfatiza o amortigua el cuerpo.
- **Body Time**: Este control deslizante establece el tiempo que se tarda en alcanzar el valor dB elegido. El rango de ajuste va de 5 ms a 200 ms.

La última etapa del procesamiento en este módulo es un clipper de cinta final, y el medidor Clipper muestra dónde se encuentra el nivel de la señal al salir del módulo Low. Puedes ajustar los controles Level y Dry para obtener el sonido que desees, manteniendo los niveles óptimos.

5.3. MID/HIGH



El módulo MID/HIGH

Las frecuencias de audio por encima de la frecuencia de cruce baja y media/alta se envian al bloque de procesamiento de señales medias/altas, que consta de dos motores de procesamiento independientes, un ecualizador y una combinación de modelador de transitorios y recortador de cinta. El audio que entra en esta sección se divide y se recombina varias veces, de modo que se puede aplicar un filtrado para limitar los rangos de frecuencia del audio seco, saturado y/o distorsionado.

5.3.1. Tape

El **Tape Drive** es un efecto de saturación de cinta ajustable basado en el efecto Mello-Fi de Arturia. Tiene dos controles:

- Drive: Cantidad de cinta, del O % al 100 %. Haz doble clic para establecer el valor predeterminado del O %.
- Level: La cantidad de ganancia de corrección aplicada después de la etapa Tape drive. Los ajustes van desde Off hasta 24 dB, el valor predeterminado es O dB (ganancia unitaria).

5.3.2. Tone y Tilt

El módulo Mid/High cuenta con un ajuste de ecualización fácil de usar cuyos controles se denominan**Tone** y **Tilt**.

- Tone Viene después de Tape y antes de Distortion. Es un control bidireccional con un ajuste central (predeterminado) del 0,00 % de efecto. Al girar el control hacia la izquierda (de -100 % a 0), se aumentan los medios bajos mediante un suave filtro "campana" con una frecuencia central de 700 Hz. Al girar el control hacia la derecha (de 0 a +100 %), se activa un realce de los medios altos, una "campana" centrada en 2500 Hz.
- Tilt Viene después de Distortion. Te permite ajustar el brillo general controlando la mezcla del audio "inclinado" frente a la señal no ecualizada. Su ajuste abarca un rango de ±12,0 dB, con un valor predeterminado de O,00 dB (ganancia unitaria).

5.3.3. Distortion

Después de Tape y Tone, la señal es procesada por el módulo Distortion. Sus controles son:

- **Drive**: Cantidad de distorsión, del O % al 100 %. Haz doble clic para establecer el valor predeterminado del O %.
- Level: La cantidad de ganancia de corrección aplicada después de la distorsión.
 Los ajustes van desde Off hasta 24 dB, siendo el valor predeterminado O dB (ganancia unitaria).

Sin embargo, esos dos controles pueden dar lugar a una amplia variedad de resultados tonales, ya que el módulo de distorsión contiene en realidad 16 modelos de distorsión diferentes.

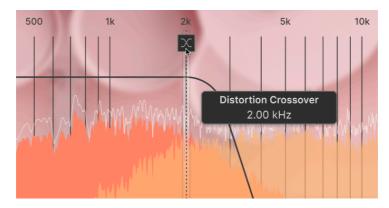
Haz clic en el nombre del tipo de distorsión para que aparezca un menú de dos columnas, dividido en tres grupos:

- Analog: Tape, Pentode, Triode, Thick, Overdrive, Germanium I, Germanium II
- · Digital: Bit Crush, Rate Crush, Rectifier
- Waveshaper: Exponential, Hardclip, Core, Howl, Sine Fold, Dual Fold

No hay nada mejor que tus oídos para probar estos diferentes modelos de distorsión. Van desde los más vintage y familiares hasta los más futuristas y extraños, lo que permite una amplia variedad de ajustes armónicos.

5.3.3.1. Distortion Crossover y Filters

Uno de los ajustes más potentes del sonido Distortion es controlar qué frecuencias se distorsionan. En el Visualizador hay tres controles para centrar la distorsión en una parte concreta de la señal.



Configuración de Distortion Crossover

El Distortion Crossover determina el rango superior de frecuencias afectadas por la distorsión. Es un filtro de paso bajo que se selecciona y controla con un icono cuadrado y un control deslizante, como se muestra arriba.

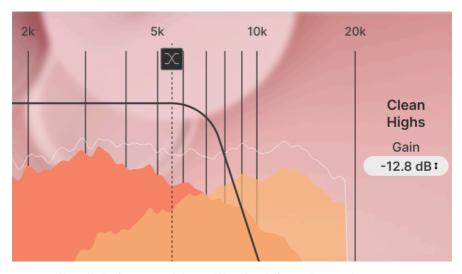
Además, puedes controlar las frecuencias más bajas de esta señal con dos filtros de paso alto, uno antes y otro después (pre y post) de la distorsión. Al igual que con otros ecualizadores y filtros de la ruta de audio, el control de los graves con estos filtros permite modelar el sonido con precisión, atenuando o realzando los medios graves frente a la señal grave.

Se configuran con iconos circulares arrastrables, con la curva pre mostrada como una línea continua y la curva post mostrada como una línea punteada:



Cutoffs del filtro de distorsión: Pre y Post

5.3.3.2. Clean Highs



Clean Highs (naranja pálido en el Visualizador) con el ajuste de ganancia.

Cuando seleccionas los módulos LOW o MID/HIGH y tienes activada la distorsión, aparece una opción llamada **Clean Highs** a la derecha del gráfico del visualizador. Cualquier agudo que esté por encima de la frecuencia de cruce de la distorsión se muestra en naranja pálido superpuesto a la señal Mid/High; estos son los agudos limpios, llamados así porque son secos y no están procesados.

Puedes elegir pasar parte de esta señal a la salida, ajustando el nivel entre Off y +24,0 dB. Haz clic y arrastra hacia arriba o hacia abajo en la pantalla numérica para ajustar la ganancia. Haz doble clic para establecer los agudos limpios en el valor predeterminado de 0,00 dB.

5.3.4. Mid/High Shaper y Clipper

Los agudos limpios y la salida de la distorsión se suman, se pasan por el Tilt EQ [p.35] y, a continuación, al Mid/High Shaper y al Clipper.

Los controles y medidores del Mid/High Shaper y Clipper son idénticos a los del Low Shaper y Clipper [p.34].

Después, las señales Low y Mid/High se vuelven a sumar y se envían al procesador SPACE.

5.4. SPACE



El módulo SPACE

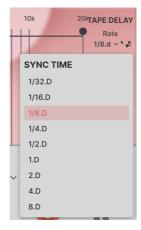
El módulo **SPACE** controla una gran variedad de efectos espaciales y de ambiente. Entre ellos se incluyen reverb, delay/eco y una fascinante variedad de extras especiales.

Los cuatro efectos Space disponen de un control Send para determinar la cantidad de señal que se envía al procesamiento Space.

Al seleccionar el módulo Space, la pantalla Visualizer se actualizará para mostrar un conjunto de controles de parámetros a la derecha del gráfico de frecuencias. Estos parámetros serán diferentes para cada uno de los cuatro tipos de procesamiento Space.

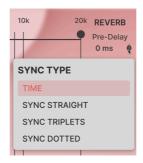
5.4.1. Sync Time y Type

Varios parámetros están diseñados para configurarse no solo como tiempos/frecuencias (en segundos o Hz), sino también como divisiones de tiempo que alinean el tempo del efecto con tu DAW. Los tiempos de sincronización se pueden seleccionar como un rango de divisiones de tiempo:



Ventana emergente Sync Time (que se muestra aquí: Valores punteados)

Estos pueden mostrarse en tiempo recto, punteado o triplete, dependiendo de la configuración del menú emergente del parámetro:



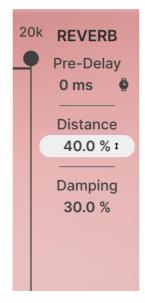
Ventana emergente de Sync Type

5.4.2. Reverb

La **Reverb** es de tipo algorítmico: configura el sonido de una sala basándose en parámetros acústicos específicos.

Sus controles principales, además de Send, son:

- **Size**: Tamaño de la sala virtual, cuanto mayor sea el tamaño, más difusa será. El ajuste varía entre 0,0 % y 100 %, el valor predeterminado es 50 %.
- **Decay**: Alarga o acorta el tiempo de decay de la reverb. El ajuste varía entre -50,0~%~y +50,0~%.



Controles del visualizador de reverb

Los controles del visualizador para la reverb son:

- Pre-Delay: Delay antes del primer sonido reflejado. El ajuste va de O a 200 ms, el valor predeterminado es O ms. El pre-delay también se puede sincronizar con el tempo de tu DAW [p.39] si lo deseas.
- **Distance**: La distancia percibida entre la fuente y la posición del oyente. El ajuste varía entre 0,00 % y 100 %, y el valor predeterminado es 40,0 %.
- Damping: Suaviza las frecuencias altas para simular un espacio con alfombras, muebles, cortinas, etc. El ajuste varía entre 0,00 % y 100 %, y el valor predeterminado es 30,0 %.

5.4.3. Reverb de convolución

La **reverb de convolución** utiliza "huellas sonoras" conocidas como "respuestas de impulso". Pueden simular desde salas reales, auditorios, catedrales, etc., hasta el sonido de amplificadores de guitarra, procesadores electrónicos e incluso espacios imposibles que no existen en la naturaleza.

Sus controles principales, además de Send, son:

- **Size**: Tamaño de la sala virtual, cuanto mayor sea el tamaño, más difusa será. El ajuste varía entre el 50 % y el 150 %, el valor predeterminado es 100 %.
- Decay: Alarga o acorta el tiempo de decay de la reverb. El ajuste varía entre O,00 % y 100 %.



Controles del visualizador de reverb de convolución

Los controles del visualizador para la reverb de convolución son:

- IR: La respuesta de impulso seleccionada (véase más abajo).
- **Pre-Delay**: Delay antes del primer sonido reflejado. El ajuste varía entre O y 200 ms, el valor predeterminado es O ms.

La reverb de convolución cuenta con una selección de 25 respuestas de impulso, seleccionables desde un menú emergente de dos columnas:



Ventana emergente Impulse Response de reverb de convolución

Las categorías incluyen:

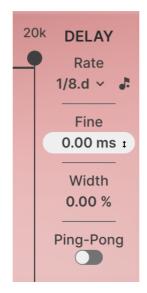
- Creative: Flight To Mars, Grit, Metallics, Passage Way, Water Tower
- Hall: Bright, Church, Concert, Large, Studio
- Plate: Airy, Dense, Echo, Resonant, Vintage
- Room: Bright, Jazz, Piano, Soft, Studio
- · Spring: Accu, British, Gibbs, Small, Synth

Una vez más, deja que tus oídos te digan qué es lo que mejor funciona con cada aplicación.

5.4.4. Delay

La sección de Delay cubre una amplia gama de efectos de eco digital, con o sin sincronización DAW.

- Rate: Sincronización de las repeticiones del eco. El ajuste varía entre 2 ms y 2000 ms (por defecto, 300 ms) cuando se selecciona Time, o entre 1/32 y 8 barras cuando se selecciona Sync.
- Feedback: Volumen relativo de las repeticiones posteriores. El ajuste varía entre 0,00 % y 100 % (repetición infinita). El valor predeterminado es 40,0 %.



Controles del visualizador de delay

Los controles del Visualizador para el Delay son:

- Rate: Como arriba, tiempo de delay (icono del reloj) o división de sincronización (icono de la nota).
- Fine: Ajuste fino del tiempo de delay. Rango ±50 ms, por defecto 0 ms.
- Width: Amplia gradualmente el ping pong desde mono (0,00 %, valor predeterminado) hasta estéreo completo (100 %).
- Ping Pong: provoca que las repeticiones de delay reboten entre el campo estéreo izquierdo y derecho.

5.4.5. Tape Delay

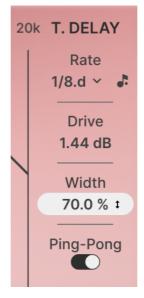
Se trata de un delay que emula los antiguos delays analógicos de cinta, con una saturación cálida y una gama de ajustes diferente a la del Delay convencional.

Los controles principales son:

- Rate: Sincronización de repeticiones de eco. El ajuste varía entre 10 ms y 1000 ms (por defecto, 300 ms) cuando se selecciona Time, o entre 1/32 y 8 barras cuando se selecciona Sync.
- Feedback: Volumen relativo de las repeticiones posteriores. El ajuste varía entre O,00 % (repetición infinita) y 120 % (repetición descontrolada). El valor predeterminado es 35,0 %.

Los valores de feedback superiores al 100 % producen un efecto de *descontrol*, en el que cada eco sucesivo es más fuerte que el anterior. Esto se utiliza a menudo como efecto especial, pero ten cuidado: si no se controla, los ecos fugitivos pueden llegar a ser tan fuertes que dañen los conos de los altavoces, [por no hablar de tus oídos!

Al igual que con el Delay anterior, Rate se puede configurar como un tiempo o como una división de sincronización, con los mismos menús emergentes que antes.



Controles del visualizador de Tape Delay

Los controles del visualizador para la reverb son:

- Rate: Como arriba, tiempo de delay (icono del reloj) o división de sincronización (icono de la nota).
- Drive: Aumenta o reduce la salida para saturar la cinta o obtener un sonido más limpio. El ajuste es de ±12,0 dB, con un valor predeterminado de 0,00 dB.
- Width: Amplía gradualmente el ping pong desde mono (0,00 %, el valor predeterminado) hasta estéreo completo (100 %).
- Ping Pong: provoca que las repeticiones de delay reboten entre el canal izquierdo y el derecho en el campo estéreo.

5.5. DYNAMIC

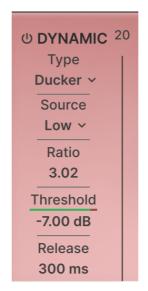
Cuando se selecciona el módulo SPACE, aparecen a la izquierda del Visualizador los controles para otro efecto, **DYNAMIC**. Estos controlan el comportamiento de los efectos Space de diversas formas fascinantes.

Los tres efectos dinámicos son:

- Ducker: Cambia el nivel del efecto Space en función de la entrada de audio.
- Tremolo: provoca cambios de volumen según las formas de onda de modulación
- Gate: corta la señal en respuesta a los niveles de audio.

5.5.1. Ducker

El **Ducker** es un compresor de cadena lateral sencillo que reduce el nivel del efecto cuando recibe una señal de entrada de audio por encima de un umbral determinado. Se utiliza principalmente para que la reverb tenga una menor cantidad de envío cuando el patrón de batería es muy intenso, de modo que no haya demasiada reverb que enturbie la señal. Cuando el patrón se vuelve más espacioso, se oye más la reverb que llena el espacio entre los golpes.



Controles de Ducker

Tiene los siguientes parámetros:

- Source: ¿Qué rango de frecuencia activa el Ducker: bajo, alto o bajo + alto?
- Ratio: Cuántos dB de nivel de salida se permiten para un nivel de entrada determinado por encima del umbral. El ajuste varía entre 1,10 (ducking muy suave) y 10,0 (limitación dura), con un valor predeterminado de 3,50.
- Threshold: El nivel de entrada de audio que activa el Ducker. El rango de ajuste es de -70,0 dB (siempre activado) a 0,00 dB (solo reacciona ante señales fuertes).
- Release: El tiempo que tarda la señal atenuada en volver al nivel sin atenuar, suponiendo que no haya otro golpe que la atenúe de nuevo. El ajuste va de 25 ms a 2000 ms (el valor predeterminado es 300 ms).

A continuación se ofrece una breve explicación de los ajustes del Ducker que se muestran en la captura de pantalla anterior: cada vez que el nivel de la señal Low supera los -7,00 dB, el Ducker se activa. Ajusta el nivel de salida de modo que, por cada 3,02 dB que la entrada supere los -7,00 dB, el nivel de salida solo puede aumentar 1,00 dB. Si no se vuelve a activar, la señal volverá a su nivel sin ducking en 300 ms.

5.5.2. Tremolo

Tremolo es una variación regular en el volumen, que proporciona un "pulso" que se puede sincronizar con el tempo de tu DAW. Esto te permite crear variaciones y polimetrías interesantes, subiendo y bajando el sonido a una velocidad que es un múltiplo o una fracción del tempo de tu canción.



Controles de Tremolo

Tiene los siguientes parámetros:

• Waveshape: La forma de la onda de modulación del trémolo. Se selecciona en un menú emergente con 10 opciones diferentes, como se muestra aquí.



Ventana emergente de selección de forma de onda de trémolo

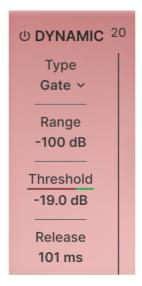
- Amount: Cuánto cambia el trémolo el nivel de la señal, desde el 0,00 % (sin cambio) hasta el 100 % (nivel máximo hasta silencio y viceversa).
- Rate: La velocidad del trémolo. Se puede ajustar como un tiempo con un rango de 0,050 Hz (un ciclo por cada 20 segundos) a 20 Hz (20 ciclos por segundo), o sincronizarse con las divisiones del tempo del DAW tal y como se describe en Tiempo y tipo de sincronización [p.39].

Prueba Tremolo con la forma de onda Pump en un Reverb o Convolution Reverb con un tiempo de Decay largo. Obtendrás una versión suave del clásico efecto de reverb sidechain. O prueba una forma de onda Saw con una división de tiempo de 1/16 para aplicar un efecto "trancegate" a los ecos o las colas de reverb.

5.5.3. Gate

Todos conocemos y nos encantan esas reverbs con gate que aparecían en todos los éxitos pop de los años 80 y que siguen siendo populares hoy en día. El efecto **Gate** es la forma de crear esos efectos en Mix DRUMS.

La idea es sencilla: cuando la cola de un reverb desciende por debajo de un nivel determinado, se corta instantáneamente y se silencia. Establece un umbral adecuado y Ilisto!



Controles de Gate

Cuenta con los siguientes controles:

- Range: Cuánto cambia la ganancia que crea lel gate. El ajuste va desde -100 dB (silenciado efectivamente) hasta 0,00 dB (sin cambio de nivel).
- Threshold: Nivel al que debe descender la señal de entrada antes de que se cierre la puerta. El ajuste varía entre -70,0 dB (solo los niveles muy bajos, como el ruido de fondo, activan la puerta) y 0,00 dB (se necesitan golpes fuertes para abrir el gate).
- Release: Tiempo que permanece cerrada la puerta antes de restablecerse para la siguiente cola de reverb. El ajuste varía entre 25 ms y 2000 ms, siendo el valor predeterminado 300 ms.

Para conseguir ese clásico sonido de caja con gate, empieza con una reverb muy grande o una reverb de convolución. A continuación, activa el gate, establece un rango de –100 dB, un umbral justo por debajo de 0 dB (para que solo los golpes de la caja abran el gate, en lugar del ruido o la resonancia de la sala) y un tiempo de liberación a tu gusto. Para conseguir el sonido de "Intruder" de Peter Gabriel, empieza con un Release de 400 a 500 ms. Intenta ajustar el tiempo de Release a una duración que suene bien con el tempo de tu pista y con la intensidad de la parte de caja.



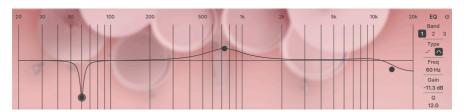
El módulo de EQ

Ya casi hemos llegado al final de la cadena de señal, pero aún queda un módulo de procesamiento de señal por pasar: el **EQ**. Se trata de un ecualizador totalmente paramétrico de 3 bandas con un par de knobs **Balance** y una sección **Noise**.

Los knobs de Balance te permiten ajustar los niveles de las señales Low y Mid/High, dando forma al tono y controlando el nivel de la señal.

5.6.1. Ajustes de la curva EQ

La curva real del ecualizador correctivo se configura mediante el Visualizador y un conjunto de controles situados a la derecha del mismo.



Control y parámetros del ecualizador gráfico. Aquí, la banda 1 está cortando las frecuencias alrededor de los 60 Hz para eliminar el zumbido.

EQ es un ecualizador totalmente paramétrico, una herramienta para esculpir con precisión la respuesta de frecuencia de una señal de audio. Cuenta con tres conjuntos de controles que te permiten seleccionar una frecuencia, decidir cuánto aumento o reducción de ganancia deseas aplicar a esa frecuencia y qué amplitud tendrá el aumento o la reducción. Esto te permite hacer de todo, desde calentar suavemente una señal con un pequeño aumento de medios hasta eliminar una frecuencia específica que contenga un zumbido no deseado.

El ecualizador aparece como un gráfico interactivo de ganancia frente a frecuencia. Tienes tres puntos con los que trabajar: tres bandas de ecualización totalmente paramétricas, con las bandas alta y baja configurables opcionalmente como filtros de shelving. Haz clic y arrastra para establecer la frecuencia y la ganancia de cualquier punto concreto; el punto se resaltará con un anillo.

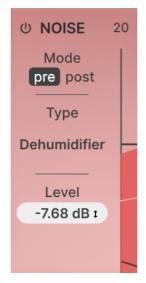
Una vez resaltado un punto concreto, los controles de la derecha saltarán a sus valores actuales. A continuación, puedes introducir números más precisos si lo deseas, o acceder a parámetros que no se pueden controlar desde el Visualizador.

- Power icon: Activa o desactiva todo el ecualizador.
- Band: Selecciona la banda 1, 2 o 3 para editar.
- Tupe: Selecciona shelvina (bandas 1 u 3) o peakina (cualquier banda).
- Freq: Frecuencia central de la banda seleccionada. Se puede configurar cualquier banda con una frecuencia entre 20 Hz y 20 kHz.
- Gain: Cantidad de refuerzo o corte. El rango de ganancia es de ±12,0 dB.
- Q: Ancho de banda del corte o realce. Los ajustes van desde 0,100 (un cambio muy suave) hasta 12,0 (un pico pronunciado).

Después del ecualizador (y un clipper más para controlar la ganancia), la señal está lista para salir... pero hay un módulo más disponible para procesar el sonido.

5.6.2. NOISE

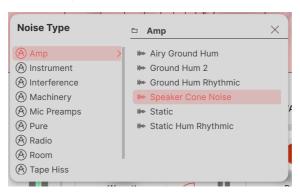
El módulo **NOISE** aparece a la izquierda del Visualizador cuando se selecciona el módulo EQ. Dado que a menudo resulta útil (o simplemente genial) alterar el sonido de una batería con ruido, distorsión u otras formas de suciedad sonora, Mix DRUMS incluye un conjunto de fuentes de ruido que se pueden añadir a la cadena de señal.



Controles de NOISE

Los controles son sencillos pero potentes:

- Power icon: Activa o desactiva todo el módulo Noise.
- Mode pre/post: Elige si la fuente de ruido se coloca al principio de toda la cadena de señal, de modo que se procesa junto con todo lo demás a lo largo de toda la cadena, o al final de la cadena de señal como una textura subyacente a la señal totalmente procesada. Ambas opciones producen una gama de sonidos interesantes.
- Type: Al hacer clic aquí se abre un menú emergente con 49 tipos de ruido, que van desde el ruido electrónico «puro» hasta molestias ambientales familiares (y normalmente indeseables). Amplificadores defectuosos, maquinaria ruidosa, estática de radio, crujidos de vinilo y mucho más... Itoda una gama de sonidos que normalmente intentamos mantener fuera de nuestras mezclas!
- Level: Cuánto ruido se añade a la señal. El ajuste varía entre Off hasta 0,00 dB (ganancia unitaria).



Esta ventana emergente ofrece un menú con los tipos de ruido.

5.7. OUTPUT



El medidor del módulo OUTPUT muestra los niveles de salida en comparación con el nivel establecido por el control deslizante Ceilings.

La sección **OUTPUT** proporciona principalmente un medidor para que puedas hacerte una idea del nivel de la señal al final del proceso. Bajo el capó, hay una última etapa de recorte para mantener todo bajo control, y el medidor OUTPUT muestra el resultado final de todo este procesamiento: con suerte, lo que obtendrás es una señal cuyo carácter tonal ha sido modificado de forma sutil o drástica, mientras que sus niveles se encuentran justo donde deben estar para encajar en tu mezcla.

Todo un universo de increíbles trucos para batería, con un poco de magia para garantizar que los resultados finales sean musicales, controlados y fiables: esa es la esencia de Mix DRUMS. Esperamos que te ayude a desbloquear los sonidos de batería que siempre has tenido en tu cabeza... y a descubrir muchos más que no creías posibles.

6. ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE

A cambio del pago de la cuota de licencia, que constituye una parte del precio que ha abonado, Arturia, en calidad de licenciante, le concede (en lo sucesivo, «licenciatario») un derecho no exclusivo para utilizar esta copia del complemento Mix DRUMS (en lo sucesivo, «SOFTWARE»).

Todos los derechos de propiedad intelectual del software pertenecen a Arturia SA (en adelante, «Arturia»). Arturia te permite copiar, descargar, instalar y utilizar el software únicamente de conformidad con los términos y condiciones del presente Contrato.

El producto contiene una activación para protegerlo contra copias ilegales. El software OEM solo se puede utilizar tras su registro. Se requiere acceso a Internet para el proceso de activación

A continuación se detallan los términos y condiciones de uso del software por parte de usted, el consumidor. Al instalar el software en su ordenador, usted acepta estos términos y condiciones. Lee atentamente y en su totalidad el siguiente texto. Si no estás de acuerdo con estos términos y condiciones, no instales este software y devuélvelo al lugar donde lo compraste inmediatamente o en un plazo máximo de 30 días, a cambio del reembolso del precio de compra. La devolución debe incluir todo el material escrito, todo el embalaje en perfecto estado y el hardware incluido.

- 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 la forma en que existan los discos originales o las copias. La Licencia no constituye 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 del presente Contrato. No podrás alquilar, prestar ni 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 realizar una copia de seguridad del software para fines exclusivamente de almacenamiento.

No tienes derecho a utilizar el software más allá de los derechos limitados especificados en el presente 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 controlar la licencia y proteger el software contra copias ilegales. Si no aceptas los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará.

En ese caso, el producto, incluido el software, solo podrá devolverse en un plazo de 30 días a partir de la fecha de compra. En caso de devolución, no se aplicará la reclamación prevista en el artículo 11.

4. Asistencia, actualizaciones y mejoras tras el registro del producto Solo podrás recibir asistencia, actualizaciones y mejoras tras registrar tu producto. La asistencia solo se proporciona 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 de la asistencia (línea de atención telefónica, foro en el sitio web, etc.), las actualizaciones y las mejoras en cualquier momento.

El registro del producto puede realizarse 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 el uso de tus datos personales (nombre, dirección, contacto, dirección de correo electrónico y datos de la licencia) para los fines especificados anteriormente. Arturia también podrá transmitir estos datos a terceros, en particular a sus distribuidores, con fines de asistencia y para verificar el derecho a una actualización o mejora.

5. Prohibida la desvinculación El software suele contener una variedad de archivos diferentes que garantizan el funcionamiento completo del software en su configuración predeterminada. El software solo puede utilizarse como un único producto. No es necesario que utilizes o instales todos los componentes del software.

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

- **6. Cesión de derechos** Podrás ceder todos tus derechos de uso del software a otra persona únicamente si:
- (a) cedas a la otra persona lo siguiente: (i) el presente Contrato, y (ii) el software o el hardware suministrado con el software, empaquetado posteriormente o preinstalado, incluidas todas las copias, actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores, que otorguen el derecho a actualizar o mejorar este software, (b) no conserves las actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores de este software, y (c) el destinatario acepta los términos y condiciones del presente Contrato, así como otras normas según las cuales adquiriste una licencia de software válida.

La devolución del producto debido a la no aceptación de los términos y condiciones del presente Contrato, por ejemplo, la activación del producto, no será posible tras esta cesión de derechos.

7. Actualizaciones y mejoras Debes disponer de una licencia válida para una versión anterior o inferior del software para poder utilizar una actualización o mejora del software. Al transferir esta versión anterior o inferior del software a terceros, el derecho a utilizar la actualización o mejora del software quedará sin efecto.

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

El derecho a recibir asistencia técnica para una versión anterior o inferior del software expira tras la instalación de una actualización o mejora.

- 8. Garantía limitada Arturia garantiza que los discos en los que se suministra el software están libres de defectos de material 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 implicita sobre el software se limita 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 es posible que la limitación anterior no se aplique en tu caso. Todos los programas y materiales adjuntos se suministran «tal cual», sin garantía de ningún tipo. El riesgo total en cuanto a la calidad y el rendimiento de los programas recae sobre ti. Si el programa resultara defectuoso, asumirás el coste total de todos los servicios, reparaciones o correcciones necesarios.
- 9. Recursos La responsabilidad total de Arturia y tu único recurso serán, a elección de Arturia: (a) la devolución del precio de compra, o (b) la sustitución del disco que no cumpla con la Garantía Limitada y que se devuelva a Arturia junto con una copia de tu recibo. Esta Garantía Limitada quedará sin efecto si el fallo del software se debe a un accidente, abuso, modificación o uso indebido. Cualquier software de sustitución estará garantizado durante el resto del periodo de garantía original o durante treinta (30) días, o lo que sea más largo.
- 10. Sin otras garantías Las garantías anteriores sustituyen a todas las demás garantías, expresas o implícitas, incluidas, entre otras, las garantías implícitas de valor comercial y adecuación para un fin determinado. Ninguna información o consejo, ya sea oral o escrito, proporcionado por Arturia, sus distribuidores, agentes o empleados constituirá una garantía ni ampliará en modo alguno el alcance de esta garantía limitada.

11. Exclusión de responsabilidad por daños consecuentes Ni Arturia ni ninguna otra persona involucrada en la creación, producción o entrega de este producto será responsable de ningún daño directo, indirecto, consecuente o incidental que surja del uso o la imposibilidad de usar este producto (incluidos, entre otros, daños por pérdida de beneficios comerciales, interrupción del negocio, pérdida de información comercial y similares), incluso si Arturia hubiera sido previamente advertida 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 es posible que las limitaciones o exclusiones anteriores no se apliquen en tu caso. Esta garantía te otorga derechos legales específicos, y es posible que también tengas otros derechos que varían de un estado a otro.