

MANUAL DEL USUARIO

_POLYBRUTE CONNECT

ARTURIA

_The sound explorers

Agradecimientos Especiales

DIRECCIÓN

Frédéric Brun Kevin Molcard

DESARROLLO

Alexandre Adam Kevin Molcard Mathieu Nocenti
Loris De Marco Timothée Behety

DISEÑO

Sébastien Rochard Bruno Pillet Frédéric Brun
Thierry Chatelain Jonas Sellami

DISEÑO DE SONIDO

Jean-Michel Blanchet Euan Dickinson Olivier Grall Matt Pike
Victor Morello Michael Geyre Lily Jordy
Clément Bastiat Simon Gallifet Kenny Larkin
Olivier Briand Boele Gerkes Tobias Menguser

PRUEBAS

Arnaud Barbier Florian Marin Adrien Soyer
Germain Marzin Gaspard Coffin

PRUEBAS BETA

Jason Cooper Jason Gibbins Are Leistad T.J. Trifeletti
Marco Correia Boele Gerkes Terry Marsden Börries Wendling
Jean-Marc Gendreau Randy Lee Davide Puxeddu

MANUAL

Stephen Fortner (Author) Vincent Le Hen Gala Khalife
Camille Dalemans Charlotte Métails Holger Steinbrink
Minoru Koike Jimmy Michon Justin Trombley

© ARTURIA SA – 2021 – 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 un compromiso por parte de Arturia. El software descrito en este manual se proporciona bajo los términos de un acuerdo de licencia o acuerdo de no divulgación. El acuerdo de licencia de software especifica los términos y condiciones para su uso legal. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida o transmitida de ninguna forma o con ningún propósito que no sea el uso personal del comprador, sin el permiso expreso por escrito de ARTURIA S.A. Todos los demás productos, logotipos o nombres de empresas citados en este manual son marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Product version: 2.0.0

Revision date: 30 December 2021

¡Felicitaciones por Comprar el PolyBrute de Arturia y Descargar PolyBrute Connect!

El PolyBrute es el primer sintetizador de hardware análogo polifónico de Arturia, sin mencionar el más sofisticado que hemos fabricado. Este genuino instrumento análogo cuenta con 6 voces de polifonía con dos osciladores controlados por voltaje por cada voz, el exclusivo filtro de estilo Steiner-Parker de Arturia, así como el filtro Escalera ("Ladder") inspirado en los sintetizadores estadounidenses clásicos, una asombrosa capacidad para Transformar (Morph) entre dos sonidos totalmente diferentes dentro un solo ajuste preestablecido, secuenciación por pasos y edición de patrones de arpeggio a través del Panel de Matriz interactivo, y mucho más.

En una nota personal, como ex editor de *Keyboard Magazine*, he tocado y revisado más sintetizadores de los que puedo recordar, tanto nuevos como clásicos, y nunca he encontrado nada que suene como el PolyBrute o presente sus innumerables posibilidades expresivas de una manera inimitable. Si alguna vez ha tenido la suerte de viajar en un automóvil Citroën, sabrá que los diseñadores franceses hacen las cosas de una manera diferente, pero también le dan ganas de repetir la experiencia. El PolyBrute es diferente en ese sentido y suena magnífico. Ha sido un privilegio trabajar con uno mientras escribía este manual, pero también un desafío, porque rutinariamente me perdía tanto tocando con el PolyBrute que temía no terminar este documento a tiempo.

PolyBrute Connect es un software gratuito, editor / bibliotecario diseñado para mejorar su disfrute del PolyBrute y facilitar su integración en su flujo de trabajo musical. Funciona en modo Independiente o como complemento en un DAW. En la última aplicación, puede secuenciar y automatizar el PolyBrute desde una pista de instrumento virtual como si fuera un sintetizador suave, con PolyBrute Connect manejando sin problemas la comunicación bidireccional y reduciendo la brecha entre su DAW y el sintetizador. También es una herramienta invaluable para músicos de síntesis, que se dedican al trabajo de diseño de sonido para películas o música experimental, músicos que actúan durante los fines de semana y que desean crear un banco de sonidos auténticos para su estilo musical y todos los demás.

Enumeraremos más de sus características en el próximo capítulo, apropiadamente titulado [Bienvenido](#).

Sección de Mensajes Especiales

Especificaciones Sujetas a Cambios:

Se cree que la información contenida en este manual es correcta en el momento de la impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin previo aviso u obligación de actualización del hardware que se ha comprado.

IMPORTANTE:

1. El producto y su software, cuando se utilizan en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar una pérdida auditiva permanente. NO opere por períodos prolongados de tiempo en un nivel alto o en un nivel que es incómodo. Si experimenta pérdida auditiva o zumbido en los oídos, debe consultar a un audiólogo.
2. Es importante que lea detenidamente el Manual de Seguridad incluido y que comprenda completamente las instrucciones.

NOTIFICACIÓN:

Los cargos por servicio incurridos debido a la falta de conocimiento sobre cómo funciona una función o característica (cuando el producto está operando según lo diseñado) no están cubiertos por la garantía del fabricante y, por lo tanto, son responsabilidad del propietario. Estudie este manual detenidamente y consulte a su distribuidor antes de solicitar servicio.

Introducción

¡Gracias por comprar el PolyBrute de Arturia!

Querido músico,

Agradecemos personalmente la compra de un PolyBrute, nuestra más ambiciosa, exigente, y esperamos que exitosa, obra de amor, en nuestra historia de más de dos décadas. Desde nuestro primer producto Storm, un completo estudio de producción musical virtual con emulaciones de sintetizadores clásicos, nos hemos esforzado por subir la apuesta con cada herramienta musical que hemos desarrollado, teniendo en cuenta lo que le mueve como músico.

El MiniBrute original (2012) fue nuestra primera incursión en los sintetizadores de hardware análogos, y nunca podríamos haber imaginado que ganaría tantos seguidores como para hacer crecer la familia Brute, y nuestra marca en una empresa de sintetizadores de hardware, en la medida en que la tenemos ahora. El PolyBrute que probablemente está activando en este mismo momento existe solo por músicos como usted que probaron nuestros sintetizadores y dijeron: "¡Sí, más de esto, por favor!"

Por lo tanto, presentamos PolyBrute Connect no solo como un software de utilidad adjunto para su instrumento, sino como un regalo de agradecimiento por creer en nuestra visión. Literalmente no podríamos haberlo hecho sin usted.

Musicalmente suyo,

El Equipo Arturia

Tabla de contenidos

1. BIENVENIDO AL POLYBRUTE CONNECT!.....	3
2. DESCRIPCIÓN GENERAL.....	4
2.1. Instalación.....	4
2.1.1. Registre su PolyBrute.....	4
2.1.2. Descargue el Arturia Software Center.....	4
2.1.3. Obtenga PolyBrute Connect.....	4
2.1.4. Formatos.....	4
2.2. Conectando su PolyBrute.....	5
2.2.1. Desconexión.....	5
2.3. Acerca de este Manual.....	5
2.4. Acerca del Uso de PolyBrute Connect en un DAW.....	5
2.5. Comportamientos de Control Comunes.....	6
2.5.1. Ventanas Emergentes de Valor.....	6
2.5.2. Restablecer los Parámetros a los Valores Predeterminados.....	6
2.5.3. Ajustes Finos.....	6
2.5.4. Transformación (Morphing).....	7
2.6. La Ventana PolyBrute Connect.....	8
2.7. Cosas Importantes que Debe Saber al Comenzar.....	9
2.7.1. Instancias Múltiples.....	9
2.7.2. Actualizar el Firmware.....	9
3. LA BARRA DE TAREAS SUPERIOR.....	10
3.1. Antes de Comenzar, ¿Dónde Viven los Ajustes Preestablecidos?.....	10
3.1.1. Significados de los Colores del Texto.....	11
3.2. Menú Principal.....	12
3.2.1. Guardar Ajustes Preestablecidos.....	12
3.2.2. Guardar Ajuste Preestablecido Como.....	13
3.2.3. Importar y Exportar.....	13
3.2.4. Nuevo Ajuste Preestablecido.....	14
3.2.5. Cambiar el Tamaño de la Ventana.....	14
3.2.6. Configuración de Audio MIDI.....	14
3.2.7. Ayuda.....	15
3.2.8. Acerca De.....	15
3.3. Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos.....	16
3.3.1. Barra de Búsqueda.....	17
3.3.2. Filtro de Tipo.....	17
3.3.3. Filtro de Estilo.....	17
3.3.4. Selección de Banco.....	17
3.3.5. Navegador de Proyectos.....	18
3.3.6. Sub-Ventana de Resultados.....	23
3.3.7. Información de Ajuste Preestablecido.....	24
3.3.8. Explorador de Ajustes Preestablecidos del PolyBrute.....	25
3.4. Menú de Selección Rápida.....	26
3.5. Nombre de Ajuste Preestablecido.....	26
3.6. Flechas de Izquierda y Derecha del Ajuste Preestablecido.....	27
4. ÁREA DE CONTROL PRINCIPAL.....	28
4.1. ¿Dónde Está el Panel Matriz?.....	28
4.2. Tipos de Control y Comportamientos.....	28
4.2.1. Perillas y Controles Deslizantes.....	28
4.2.2. Interruptores.....	29
4.2.3. Botones del Menú.....	30
4.2.4. Controles Transformables y No Transformables.....	30
4.2.5. La Mentalidad Morphing (Transformable).....	35
4.3. Adiciones del PolyBrute 2.0.....	37
4.3.1. Indicación del Modo de Acordes.....	37
4.3.2. Cantidad de Vintage.....	37
4.3.3. Efecto de Ensamble.....	38
4.3.4. Curvas de EQ.....	38
4.3.5. Inversión de Curva LFO3.....	39
5. PESTAÑA DE TECLADO Y TECLADO GUI.....	40
5.1. Controles de Respuesta del Teclado.....	41

5.1.1. Curva de Velocidad.....	41
5.1.2. Curva de Aftertouch	41
5.1.3. Modo Aftertouch	42
5.1.4. Rango de Curvatura.....	43
5.2. Controladores de Rendimiento	44
5.2.1. Pad Morphée XY	44
5.2.2. Banda de Morphée Z	45
5.2.3. Rueda de Inflexión de Tono.....	45
5.2.4. Rueda de Modulación.....	45
5.3. Controlador de Cinta.....	45
5.4. Barra de Puntos de División.....	46
5.4.1. Cómo Funcionan las Divisiones	46
5.4.2. Divisiones y Polifonía.....	46
5.4.3. Divisiones y el Secuenciador	47
5.5. Teclado GUI.....	47
5.5.1. Monitoreo de Notas con el Teclado GUI.....	47
5.5.2. Tocar el PolyBrute Desde el Teclado GUI.....	47
5.5.3. Tocando el Teclado de la Computadora.....	48
6. LA PESTAÑA MATRIZ Y VISTAS	49
6.1. Vista de Alternancia.....	50
6.2. Fuentes.....	50
6.3. Destinos	50
6.3.1. Cambio de Destinos	50
6.4. Botones de Matriz.....	53
6.4.1. Estableciendo una Ruta.....	53
7. LA PESTAÑA DE AJUSTES PREESTABLECIDOS.....	55
7.1. Acceso Directo	55
7.2. Ventana de Configuración de Ajustes Preestablecidos	56
7.2.1. Grabadora de Movimiento	56
7.2.2. Secuenciador y Apregiador.....	57
7.2.3. Configuraciones de Ajustes Preestablecidos.....	59
8. LA PESTAÑA DE AJUSTES GLOBALES	64
8.1. Entrada MIDI	64
8.2. Salida MIDI.....	65
8.3. MIDI Misc.....	65
8.4. Reloj/Secuencia.....	66
8.5. Controles	67
8.6. Calibración.....	67
8.7. Sensibilidad	68
9. LA BARRA DE ESTADO INFERIOR	69
9.1. Nombre del Parámetro Actual	69
9.2. Actualización de Firmware.....	69
9.2.1. Directamente Desde PBC.....	69
9.2.2. Manualmente Desde Archivo	70
9.2.3. Automáticamente	70
9.3. Botón de Pánico	70
9.4. Medidor de CPU	70
10. Acuerdo de Licencia de Software	71

1. ¡BIENVENIDO AL POLYBRUTE CONNECT!

Arturia ha desarrollado algunos de los sintetizadores análogos, controladores MIDI e interfaces de audio más respetados, innovadores y deseables del mundo. Siempre que sea posible, complementamos estos productos creativos con software que amplía y mejora sus capacidades.

PolyBrute Connect (PBC) es un software de diseño personalizado que funciona con su sintetizador Arturia PolyBrute. Esta potencia análoga es la máxima expresión del sonido de Arturia, celebrando a la vez la historia de la síntesis y elaborando su futuro.

PolyBrute Connect funciona como un editor / bibliotecario que le brinda un control completo sobre su PolyBrute desde su Apple Mac o Windows PC, elevando su creación y síntesis de música a nuevas alturas.

Características del PolyBrute Connect:

- Controle la mayoría de los parámetros de su sintetizador PolyBrute de forma remota.
- Acceda a configuraciones importantes y ocultas con más facilidad que por la propia unidad PolyBrute.
- Guarde, cargue, busque, nombre y filtre los ajustes preestablecidos del PolyBrute por tipos y estilos.
- Comunicación bidireccional: ajuste un control en el PolyBrute y su gemelo en la pantalla se moverá en la misma cantidad. Ajuste un control en pantalla y el sonido y el comportamiento del PolyBrute lo reflejarán de inmediato.
- Integre el PolyBrute en su DAW favorito como si fuera un complemento de instrumento virtual.
- Automatización y recuperación total de la configuración de PolyBrute en un proyecto DAW.
- Formatos de complemento VST, AU y AAX incluidos, además de la versión independiente.
- Establezca fácilmente el punto de división del teclado para los ajustes preestablecidos divididos.
- Actualice directamente el firmware del PolyBrute.



! Tenga en cuenta que PolyBrute Connect no es un instrumento virtual o un "sintetizador suave" en sí mismo. Para que pueda escuchar el sonido, debe estar conectado a una unidad de hardware PolyBrute cuyas salidas de audio estén conectadas a un sistema de escucha.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL

2.1. Instalación

2.1.1. Registre su PolyBrute

Si aún no lo ha hecho, [Cree una cuenta My Arturia](#), luego registre su PolyBrute usando el número de serie o el código QR en la tarjeta de registro adjunta. También puede encontrar el número de serie en la etiqueta en la parte inferior de su unidad. Esto asegurará que sea el primero en ser notificado de las actualizaciones de este software y del [firmware \[p.9\]](#) del PolyBrute.

2.1.2. Descargue el Arturia Software Center

Encontrado en la página [Descargas y manuales](#) del sitio web de Arturia, este software le permite controlar todas las licencias, activaciones y actualizaciones de sus productos Arturia desde un lugar central. Descargue el archivo .pkg (Mac) o el archivo .exe (Windows). Luego, abra el archivo y siga las instrucciones en pantalla para instalar.

2.1.3. Obtenga PolyBrute Connect

Encontrado en la página [Descargas y manuales](#) del sitio web de Arturia, este software le permite controlar todas las licencias, activaciones y actualizaciones de sus productos Arturia desde un lugar central. Descargue el archivo .pkg (Mac) o el archivo .exe (Windows). Luego, abra el archivo y siga las instrucciones en pantalla para instalar.

2.1.4. Formatos

Tanto los instaladores tanto de Mac como de Windows instalarán la versión independiente de PolyBrute Connect y ofrecerán casillas de verificación para instalar Audio Units (para Logic, MainStage y la mayoría del software de terceros en macOS), VST (para la mayoría del software de grabación y creación de medios en Windows y algunos en Mac) y formatos de complemento AAX (para Pro Tools en Mac y Windows).

En Windows, la instalación de PBC también instalará el controlador MIDI USB de Arturia, lo que permitirá la operación MIDI de múltiples clientes. Este controlador no es necesario en Mac.

Si le preocupa ahorrar espacio en el disco, puede desmarcar las casillas de los formatos que no desea usar, aunque ocupan un mínimo de espacio. Siempre puede volver a ejecutar el instalador y agregarlos más tarde.

2.2. Conectando su PolyBrute

Conecte su PolyBrute a su Mac o PC con un cable USB, luego encienda su PolyBrute. Una vez instalado, PolyBrute Connect se sincronizará con su PolyBrute automáticamente tanto en la versión de complemento como en modo independiente.



! Utilice un cable USB de no más de 3 m (aproximadamente 10 pies). Esto asegurará una comunicación sin problemas.

Tenga en cuenta que debe usar una conexión USB porque PolyBrute Connect no se comunica con el sintetizador a través de conexiones MIDI estándar de 5 pines.

2.2.1. Desconexión

Si se desconecta el cable USB o se cierra la aplicación PBC, el PolyBrute retendrá el ajuste preestablecido cargado más recientemente junto con los ajustes que modificó más recientemente.

Si el cable USB está desenchufado o el PolyBrute está apagado, la ventana de PBC aparecerá atenuada y mostrará el mensaje "Por favor, conecte el PolyBrute a su computadora".

2.3. Acerca de este Manual

Esto no pretende ser una guía de usuario completa del sintetizador PolyBrute en sí. El manual completo del PolyBrute se puede descargar de la Página de [Descargas y Manuales](#) de Arturia.

2.4. Acerca del Uso de PolyBrute Connect en un DAW

PolyBrute Connect no es solo un editor y bibliotecario completo para PolyBrute. También permite que el sintetizador funcione en un DAW como si fuera un instrumento virtual, lo que significa que puede secuenciar notas, automatizar giros de perillas y más.

Casi todos los DAW actuales ofrecen pistas dedicadas a instrumentos virtuales, por lo que no tiene que crear pistas de audio y MIDI independientes como en el pasado. Una pista de instrumento virtual es el tipo correcto de pista para alojar el complemento PBC.

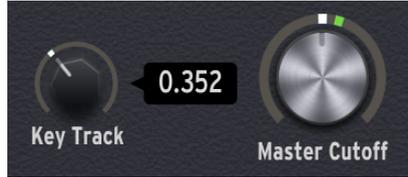
Sin embargo, PolyBrute Connect no es un instrumento virtual independiente o un "sintetizador suave". Es un medio para controlar el sintetizador de hardware PolyBrute. Por lo tanto, necesitará crear una pista de audio separada para grabarla y conectar sus salidas de audio a su interfaz de grabación. (Por cierto, nos gusta esta cosa llamada AudioFuse).

En resumen, la pista de instrumentos virtuales le dice al PolyBrute qué hacer; la pista de audio captura los resultados.

2.5. Comportamientos de Control Comunes

Algunos procedimientos en pantalla son intuitivos, como hacer clic y arrastrar una perilla o un control deslizante, presionar un botón, seleccionar un menú emergente, etc. Sin embargo, hay algunas formas de usar PBC que lo hacen aún más profundo y flexible, y que pueden no ser obvias a primera vista.

2.5.1. Ventanas Emergentes de Valor



Pase el cursor sobre cualquier control y la ventana PBC mostrará una ventana emergente (también conocida como información sobre herramientas) de su valor actual. También mostrará un nombre y / o una descripción rápida de la función del control en la esquina inferior izquierda de la barra de estado inferior.

2.5.2. Restablecer los Parámetros a los Valores Predeterminados

Para devolver cualquier control a su valor predeterminado para el ajuste preestablecido actual, simplemente haga doble clic en él.

2.5.3. Ajustes Finos

Algunos parámetros, como las perillas y los controles deslizantes de envoltorio, tienen un rango muy amplio. Puede hacer ajustes más finos a estos que en el sintetizador PolyBrute en muchos casos. Una vez que se acerque al valor deseado, simplemente haga clic derecho (o mantenga presionado Control) y arrastre el cursor. Asegúrese de estar en el área central de la perilla o en el control deslizante. Los "collares" alrededor de las perillas y las franjas verticales junto a los controles deslizantes son para configurar los valores A y B para [Morphing \[p.7\]](#).

i Para facilitar los ajustes precisos, puede cambiar el tamaño de la ventana en el Menú principal de PolyBrute Connect en la barra de tareas superior, y también presionando Comando (macOS) o Control (Windows) y luego los signos + o - en el teclado numérico de su computadora (no en los que están encima del área QWERTY).

2.5.4. Transformación (Morphing)

Una característica destacada del PolyBrute es que puede transformarse sin problemas entre dos estados de valores para la mayoría de las configuraciones de control dentro de un solo ajuste preestablecido, usando la perilla Morph o el controlador Morphée 3-D.

Aunque esto está cubierto en el manual del PolyBrute, vale la pena revisarlo aquí porque puede usar morphing tanto en el PBC como en el propio PolyBrute.

Morphing es más que un simple fundido cruzado lo que algunos sintetizadores llaman una "escena" o una "macro": es una interpolación continua que cubre todas las posibilidades de valores de parámetros entre dos extremos: A y B. En otras palabras, cada ajuste preestablecido es realmente *dos* ajustes preestablecidos en uno.

- Si la perilla Morph está completamente en A, cualquier ajuste que realice en cualquier control transformable se aplica solo al estado A.
- Lo mismo ocurre con B.
- Si la perilla Morph está a medio camino entre A y B (las 12 en punto), los ajustes que realice afectarán a ambos estados por igual.
- Si se trata más de un estado que del otro, el PolyBrute calcula cuánto cambio aplicar a A versus B proporcionalmente.

El resultado es como tener una mano extra para casi todos los botones, controles deslizantes y conmutadores del PolyBrute. La ventaja del PBC es que cuando gira la perilla Morph, puede ver qué otros controles se mueven y exactamente cuánto.

Cubriremos los detalles de cómo controlar Morphing desde PBC en [Capítulo 4, Controles Principales \[p.28\]](#).

2.6. La Ventana PolyBrute Connect

Echemos un vistazo general a todas las secciones principales de la interfaz PBC. En los próximos capítulos, repasaremos cada una de estas secciones en detalle.



Número	Sección	Descripción
1	Barra de Tareas Superior [p.10]	Seleccione y explore ajustes preestablecidos, cambie el tamaño de la ventana, ajuste la configuración de audio / MIDI en modo independiente y más.
2	Controles Principales [p.28]	Comportamiento poli / mono / unísono y de timbre, perillas de Deslizamiento y Morph principal, perilla Morph Edit y espejo de todos los controles de sintetizador PolyBrute principales.
3	Pestaña de Teclado [p.40]	La primera (y predeterminada) de las cuatro vistas con pestañas para el tercio inferior de la ventana PBC. Muestra el teclado GUI y los controladores de rendimiento.
4	Pestaña de Matriz [p.49]	Muestra una vista desplazable de la matriz de modulación en lugar del teclado GUI.
5	Pestaña de Configuraciones Preestablecidas [p.55]	Muestra más configuraciones que afectan a todo el ajuste preestablecido, así como al secuenciador y al grabador de movimiento, en lugar del teclado GUI.
6	Pestaña de Configuración Global [p.64]	Muestra la configuración común a todos los ajustes preestablecidos del PolyBrute, incluidos los canales MIDI y el comportamiento de las perillas.
7	Barra de Estado Inferior [p.69]	Muestra el nombre del control sobre el que pasa el mouse, tiene actualización de firmware y botones de pánico MIDI, y muestra el uso de la CPU.

2.7. Cosas Importantes que Debe Saber al Comenzar

2.7.1. Instancias Múltiples

Se pueden abrir varias instancias de PBC al mismo tiempo, ya que es posible que desee utilizarlo en varias pistas en su DAW. Sin embargo, solo uno puede sincronizarse activamente con el PolyBrute a la vez. Si una instancia ya está en su lugar, al abrir otra se mostrará el mensaje "Esta instancia debe estar conectada al hardware que se utilizará. La conexión recuperará el ajuste preestablecido del PolyBrute en este caso". Al hacer clic en **Connect**, se volverá a sincronizar el PolyBrute con la última instancia.

Del mismo modo, aunque estaríamos encantados si tuviera más de un sintetizador PolyBrute, PolyBrute Connect solo admite una única unidad de hardware en este momento.

2.7.2. Actualizar el Firmware

Es fundamental que su unidad de hardware esté ejecutando el firmware más reciente. La última versión de firmware siempre está diseñada para funcionar con la última versión de PBC, y es posible que las versiones incompatibles no se sincronicen.

Puede actualizar el firmware directamente desde PBC de tres formas, que se detallan en el [Capítulo 9, La Barra de Estado Inferior \[p.69\]](#).

3. LA BARRA DE TAREAS SUPERIOR



La barra de tareas superior es donde administra los ajustes preestablecidos y los grupos de ajustes preestablecidos, y también contiene algunas otras configuraciones utilitarias importantes.



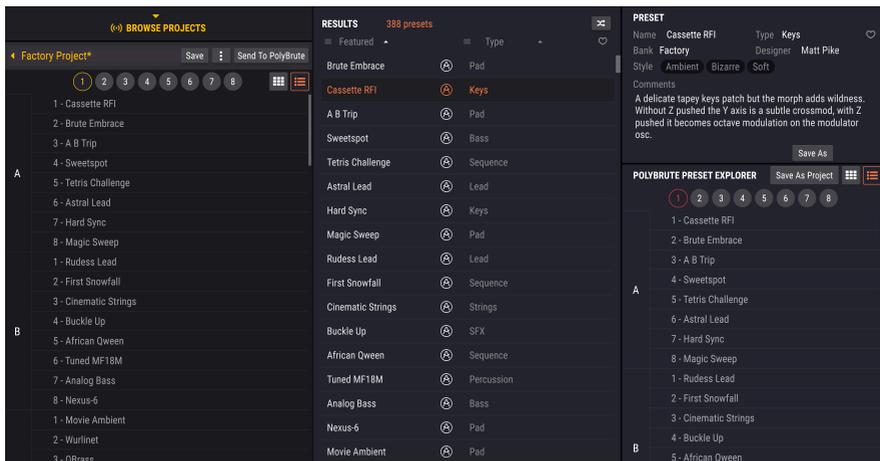
Número	Sección	Descripción
1	Menú Principal [p.12]	Guarda e importe / exporte ajustes preestablecidos, cambie el tamaño de la ventana PBC, la configuración de audio / MIDI y más.
2	Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos [p.16]	Busque ajustes preestablecidos por nombre, tipo y estilo. Administre proyectos (copias de seguridad de la memoria PolyBrute almacenada en su computadora).
3	Selección Rápida de Ajustes Preestablecidos [p.26]	Menú Rápido de Ajustes Preestablecidos, ya sea de todos los tipos o filtrando.
4	Nombre de Ajuste Preestablecido [p.26]	El nombre del Ajuste Preestablecido cargado actualmente en el PolyBrute.
5	Flechas Izquierda-Derecha [p.27]	Recorra los ajustes preestablecidos de forma incremental.

3.1. Antes de Comenzar, ¿Dónde Viven los Ajustes Preestablecidos?

La mayor parte de lo que necesitará la barra de tareas es para buscar, cargar y guardar ajustes preestablecidos, y hay varias formas diferentes de hacerlo. Sin embargo, primero debemos tener claro dónde se encuentran los ajustes preestablecidos.

Físicamente, un Ajuste Preestablecido puede residir en uno de dos lugares: dentro del PolyBrute o en su computadora. Cuando PolyBrute Connect se sincroniza por primera vez con el PolyBrute, recibe todos los ajustes preestablecidos del hardware. PBC tiene un [Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos \[p.16\]](#) que puede manejar ajustes preestablecidos en ambas áreas, pero las búsquedas se realizan primero entre los ajustes preestablecidos almacenados en la computadora. Esto es ideal para administrar ajustes preestablecidos dentro de una DAW.

El Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos tiene tres sub-navegadores para administrar ajustes preestablecidos: el [Navegador de Proyecto \[p.18\]](#), [Sub-ventana de Resultados \[p.23\]](#), y [Explorador de Ajustes Preestablecidos PolyBrute \[p.25\]](#) :



De izquierda a derecha: Explorador de Proyectos, Sub-ventana de Resultados y Explorador de Ajustes Preestablecidos de PolyBrute.

Al hacer clic en cualquier nombre de un ajuste preestablecido en cualquier lugar, se carga en el PolyBrute individualmente. El Navegador de Proyectos también puede cargar bancos completos. Solo el Explorador de Ajustes Preestablecidos PolyBrute (abajo a la derecha) accede directamente a todo el contenido de Ajustes Preestablecidos del PolyBrute. Es decir, hacer clic en algo aquí equivale a seleccionar un Ajuste Preestablecido en el panel Matriz.

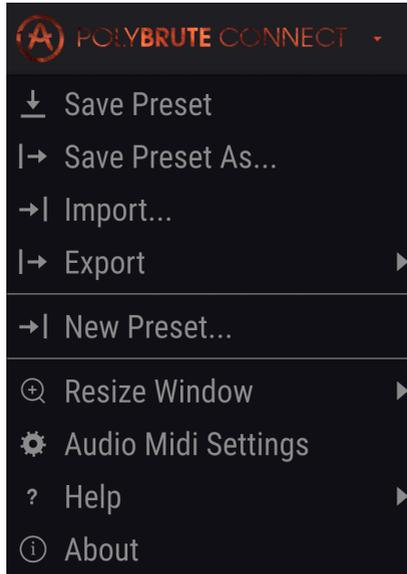
3.1.1. Significados de los Colores del Texto

PBC realiza un seguimiento de dónde seleccionó el ajuste preestablecido actual, como lo indica el color del texto del nombre del ajuste preestablecido que siempre está en el centro de la Barra de Tareas Superior:

- Amarillo: desde el Navegador de Proyectos.
- Blanco: Desde la Sub-ventana de Resultados.
- Rojo: Desde el Explorador de Ajustes Preestablecidos del PolyBrute (o el propio PolyBrute).

Detallaremos las operaciones de estas secciones más adelante en este capítulo, y conocer los conceptos anteriores de antemano será vital para hacerlo.

3.2. Menú Principal



Es como el menú Archivo de cualquier software, donde se guardan y cargan elementos. También tiene algunas otras configuraciones importantes.

3.2.1. Guardar Ajustes Preestablecidos

Guarda cualquier cambio "en vivo" que haya realizado en la ubicación actual del lugar desde el que se seleccionó el ajuste preestablecido. Se siguen las convenciones de color de texto de [arriba \[p.11\]](#).



! Para guardar en la memoria interna del PolyBrute, asegúrese de que el Interruptor Protección de Memoria en la parte posterior de la unidad esté Apagado.

3.2.2. Guardar Ajuste Preestablecido Como

Guarda sus cambios con opciones de cambio de nombre y etiquetas:

Save As

NAME **1**
Reshaped Keys

AUTHOR **2**
Seb Rochard

BANK **3**
User

TYPE **4**
Keys

STYLES **5**

Acid	Aggressive	Ambient	Bizarre	Bright	Complex	Dark
Digital	Ensemble	Evolving	FM	Funky	Hard	Long
Noise	Quiet	Short	Simple	Soft	Soundtrack	

COMMENTS **6**
Don't bother me. I'm playing my PolyBrute.

Cancel Save

1. Cambie el nombre del Ajuste Preestablecido.
2. Cambie el nombre del autor (diseñador). ¿Creó un sonido que le encanta? ¡Dese crédito aquí!
3. Seleccione el banco en el que se guardará el ajuste preestablecido.
4. Seleccione el tipo de sonido para el Ajuste Preestablecido: bajo, metal, solista, almohadilla armónica, cuerdas y más. Esto ayudará a buscar en [Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos \[p.16\]](#).
5. Etiquete uno o más estilos que describan el ajuste preestablecido. Esto permite que el Navegador de Ajustes Preestablecidos sea más específico. Puede elegir tantos como quiera, pero probablemente no quiera estilos opuestos como Duro y Suave para el mismo Ajuste Preestablecido.
6. Agregue comentarios descriptivos adicionales. Estos también aparecen en el Navegador de Ajustes Preestablecidos.

3.2.3. Importar y Exportar

Estos son para guardar los ajustes preestablecidos de PolyBrute en su computadora como un archivo (Exportar), o para cargar información en PBC en su computadora (Importar) para una eventual transferencia al PolyBrute. Puede importar y exportar ajustes preestablecidos individuales o bancos completos. En ambos casos, la extensión del archivo es ".pbx" y en el nombre del archivo se identifica si es un ajuste preestablecido o un banco.

3.2.4. Nuevo Ajuste Preestablecido

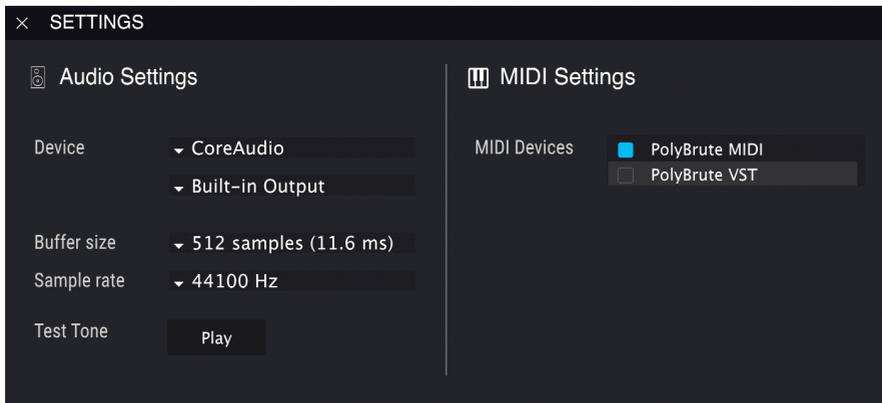
Pone su PolyBrute en el ajuste preestablecido predeterminado para darle una "pizarra en blanco" para crear sus propios sonidos desde cero.

3.2.5. Cambiar el Tamaño de la Ventana

Cambie el tamaño de la ventana PBC en incrementos del 50 al 200 por ciento. Los tamaños más grandes son ideales para realizar ajustes de control precisos, como los puntos Editar A y Editar B del rango de Morphing de un mando o control deslizante. O bien, hágalo más pequeño para ver toda la interfaz sin desplazarse, o para colocarlo en una pantalla de computadora llena de complementos.

También puede aumentar o disminuir el nivel de zoom presionando Comando + o - en Mac y Control + o - en Windows.

3.2.6. Configuración de Audio MIDI



Esto solo aparece en modo autónomo. Al usar PBC como complemento, estas configuraciones se manejan en su DAW o en las preferencias del software anfitrión (host). Esta área selecciona dispositivos de audio y MIDI, configuraciones de búfer de muestra y alterna los puertos de comunicación entre el PolyBrute y su computadora.

 ! Para que PBC funcione, se debe seleccionar un dispositivo de audio externo (por ejemplo, una interfaz de audio) en el menú desplegable. Este puede ser el audio interno de la computadora si no hay una interfaz externa disponible.

3.2.6.1. Puertos PolyBrute MIDI y PolyBrute VST

Estos puertos virtuales aparecerán en las preferencias MIDI de su DAW, así como en los paneles de control a nivel del sistema operativo, como la configuración de audio MIDI de Mac.

- **PolyBrute MIDI** es para notas y mensajes de control enviados desde el propio PolyBrute, es decir, si toca su teclado.
- **PolyBrute VST** es para la comunicación patentada entre PBC y PolyBrute.



! Por lo general, PolyBrute VST debe dejarse sin marcar en todo momento, ya que activarlo puede crear conflictos.



! Cuando PolyBrute Connect está activo, los mensajes del controlador continuo MIDI (CC) no se envían ni se reciben, por lo que el software puede comunicarse con PolyBrute utilizando su propio protocolo.

3.2.7. Ayuda

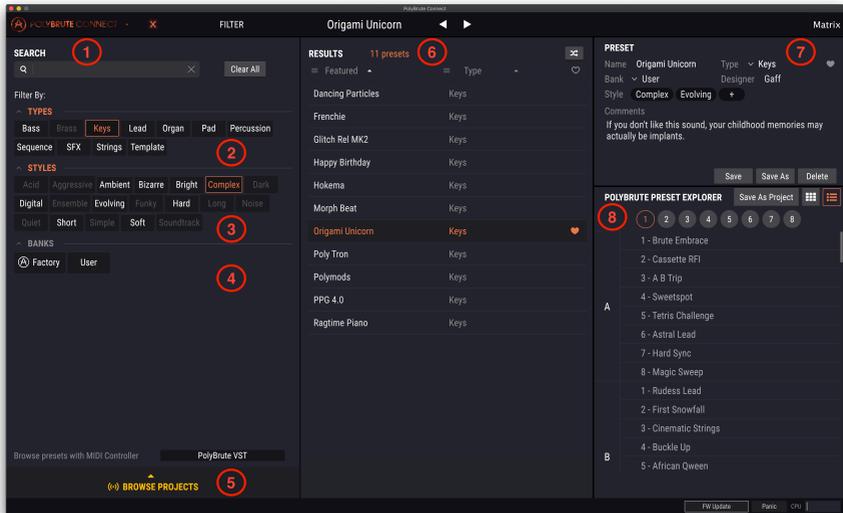
Lo dirige a recursos de información en el [Sitio Web de Arturia](#) para PolyBrute y PBC.

3.2.8. Acerca De

Muestra su versión actual del PBC y los "créditos de películas" de las personas que trabajaron en ella. Haga clic en cualquier lugar para cerrar esta ventana.

3.3. Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos

Esas cuatro líneas parecen libros en un estante, ¿no es así? Eso es porque al hacer clic en ellos, aparece la forma más profunda y flexible de administrar la extensa biblioteca de ajustes preestablecidos del PolyBrute. Está dividido en 8 paneles fáciles de usar.



Biblioteca de Ajustes Preestablecidos del PolyBrute Connect

Número	Sub-Ventana	Descripción
1	Barra de Búsqueda [p.17]	Ingrese cualquier palabra de búsqueda.
2	Filtro de Tipo [p.17]	Refina su búsqueda por tipo de instrumento.
3	Filtro de Estilo [p.17]	Refina su búsqueda por el carácter sonoro de los ajustes preestablecidos.
4	Selección de Banco [p.17]	Decide si buscar banco de fábrica o de usuario.
5	Navegador de Proyectos [p.18]	Administre proyectos dentro del PBC y envíelos al PolyBrute. Llena el tercio izquierdo de la ventana cuando está abierta.
6	Sub-Ventana de Resultados [p.23]	Muestra resultados de búsqueda de todo lo que hizo en las áreas 1-4.
7	Información de Ajuste Preestablecido [p.24]	Resumen del nombre, tipo, estilo, banco, autor y comentarios del ajuste preestablecido.
8	Explorador de Ajustes Preestablecidos PolyBrute [p.25]	Examine los ajustes preestablecidos de una manera que refleje sus ubicaciones en el panel Matriz cuando este está en el modo de ajuste preestablecido

Más detalles sobre estos, uno por uno:

3.3.1. Barra de Búsqueda

Escriba cualquier cosa aquí. PBC encontrará cualquier nombre, tipo y / o estilo de Ajuste Preestablecido que contenga todo o parte de lo que está buscando. *Limpiar Todo* restablece los filtros Tipo y Estilo para que ninguno esté activo. Los resultados de búsqueda que se muestran serán para los ajustes preestablecidos almacenados en PBC (en su computadora).

3.3.2. Filtro de Tipo

Éstos limitan su búsqueda al tipo de instrumento especificado. Seleccione varios tipos con Comando-clic (Mac) o Control-clic (Windows). El texto naranja indica un filtro activo. Vuelva a hacer clic en el botón seleccionado para eliminarlo si desea buscar a lo largo de varios tipos de instrumentos.

 Los Tipos de Plantilla ofrecen una ventaja inicial para programar sus propios sonidos sin comenzar desde la pizarra en blanco del ajuste preestablecido predeterminado. Cubren muchos "grandes éxitos" de las técnicas de síntesis. La "ingeniería inversa", es decir, estudiar cómo se establecen todos los parámetros, es una excelente manera de aprender sobre síntesis.

3.3.3. Filtro de Estilo

Los estilos representan la influencia musical, el carácter y la "vibra" del ajuste preestablecido. Puede hacer clic en varios estilos a la vez.

3.3.3.1. Cómo interactúan la Búsqueda y los Filtros

En la imagen de arriba, algunos de los botones Tipo y Estilos están atenuados. Esto se debe a que es posible que un tipo determinado no tenga un ajuste preestablecido en cada estilo ni un estilo en cada tipo. Los filtros Tipo y Estilo cooperan en un proceso de eliminación: cuantos más estilos seleccione, más específicos serán los resultados.

Del mismo modo, escribir cualquier texto en la Barra de Búsqueda reduce aún más el campo. Por ejemplo, seleccione Brass y Funky, luego escriba "fat" y el resultado de la búsqueda será cualquier ajuste preestablecido de un instrumento de metal funky que tenga "fat" en el nombre, como *Fat Brass de 2026*.

3.3.4. Selección de Banco

Haga clic en un botón u otro en esta área simple para decidir si buscar en la Fábrica o en el Bancos de Usuarios del PolyBrute. Seleccione varios bancos usando Comando-clic (macOS) o Control-clic (Windows). El proceso de eliminación también se aplica aquí. Si ningún ajuste preestablecido en un banco se ajusta a sus términos de búsqueda y filtros, ese botón de Banco aparecerá en gris.

Si no se selecciona ningún Banco, todos los ajustes preestablecidos de todos los Bancos se mostrarán en el panel de resultados.

También es posible crear más Bancos de Usuarios. Sus botones aparecerán en esta área.

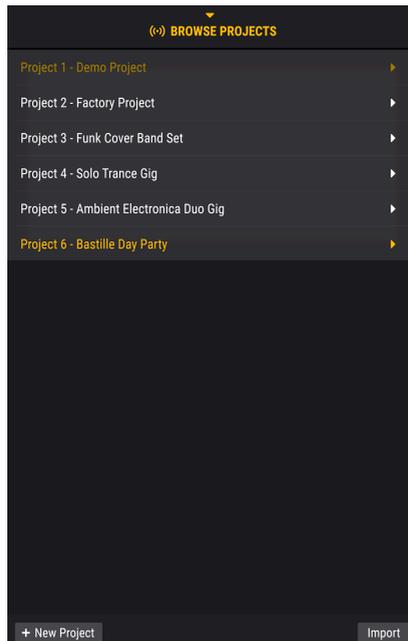
Además, Arturia lanza geniales nuevos Bancos para PolyBrute aproximadamente una vez al mes. Estos se pueden descargar de [nuestra página dedicada a los sonidos de PolyBrute](#).

3.3.5. Navegador de Proyectos

Proyectos copias de seguridad y organizar ajustes preestablecidos, manteniendo una organización basada en páginas y filas similar a la del PolyBrute. Puede crear tantos proyectos como quiera.

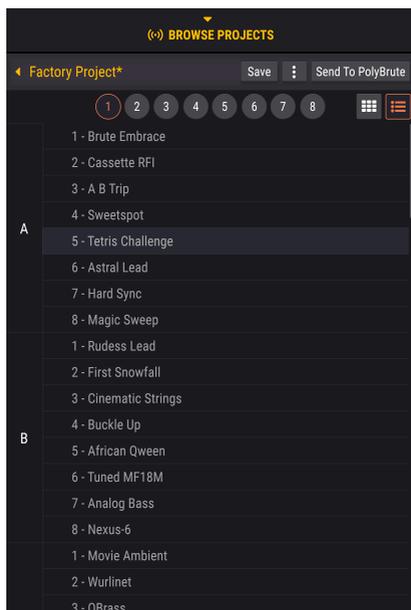
 Los proyectos son ideales para hacer listas de canciones para diferentes conciertos, bandas en las que toca, sesiones de estudio y lugares. Tenga en cuenta que cargar un proyecto puede tardar unos minutos porque cualquier proyecto contiene 768 ajustes preestablecidos (aunque algunos de estos pueden ser los ajustes preestablecidos de "Inicio").

Haga clic en el texto amarillo *BROWSE PROJECTS* para comenzar. Aparecerá la lista de proyectos.



- Al hacer clic en cualquier parte de un Proyecto de la lista, se carga en el navegador, pero aún no se enviarán todos los ajustes preestablecidos al PolyBrute (llegaremos a eso en breve).
- El botón *+New Project* en la parte inferior izquierda le pide que nombre y guarde un nuevo proyecto.
- El botón *Importar* carga un archivo de proyecto guardado en su computadora.
- Para exportar un archivo de proyecto a su computadora, haga clic derecho sobre él en la lista. También hay una opción de eliminación aquí.

Una vez que se carga un Proyecto, aparece este panel:



Aquí es donde las cosas se ponen realmente geniales.

- Simplemente haga clic y arrastre cualquier ajuste preestablecido de la Sub-Ventana de Resultados (ver más abajo) a una ranura del proyecto y reemplazará el ajuste preestablecido anterior.
- Para ello, realiza una copia, por lo que el ajuste preestablecido original no se ve afectado.
- Seguirá escuchando los cambios en vivo de los Ajustes Preestablecidos del PolyBrute cuando seleccione Ajustes Preestablecidos dentro de un proyecto.
- Si contrae el Navegador de proyectos, la Lista de proyectos cargada actualmente seguirá ahí cuando la vuelva a abrir.
- Esto facilita la creación de un flujo de trabajo en el que busca Ajustes Preestablecidos utilizando los Filtros, luego los agrega a los proyectos y luego repite.

3.3.5.1. Vista de Lista y Vista de Cuadrícula

Hemos estado trabajando con el Navegador de Proyectos en la Vista de Lista. También hay una Vista de Cuadrícula, conmutada por el ícono con 9 cuadrados. La vista de cuadrícula refleja directamente el modo Ajustes Preestablecidos del panel Matriz del PolyBrute.



- Puede hacer clic y arrastrar desde la Sub-Ventana de Resultados directamente a un botón (celda) en la vista de cuadrícula.
- Una vez que el Proyecto se envía al PolyBrute (todavía no), el mismo botón de Matriz recuperará ese Ajuste Preestablecido.
- Al pasar el mouse sobre una celda, se mostrará el nombre del ajuste preestablecido en el área inferior izquierda de la pantalla.

3.3.5.2. Mover Ajustes Preestablecidos Dentro del Proyecto

Los Ajustes Preestablecidos se pueden arrastrar y hacer clic libremente en las vistas de Lista de Proyectos y Cuadrícula y, nuevamente, estos cambios se reflejarán una vez que el proyecto se envíe al PolyBrute.

- En la vista de Lista, al arrastrar un Ajuste Preestablecido entre las ubicaciones de otros dos Ajustes Preestablecidos, se inserta entre los dos.
- En la vista de Cuadrícula, al arrastrar un botón de Matriz a otro botón *duplica* el ajuste preestablecido del primer botón, sobrescribiendo el contenido de la nueva ubicación.
- En ambas vistas, los botones 1-8 en la parte superior seleccionan en cuál de las "páginas" del PolyBrute se guardan los Ajustes Preestablecidos a continuación.

3.3.5.3. Seleccionando Múltiples Ajustes Preestablecidos

PBC admite la selección de varios elementos en la vista Lista del Navegador de Proyectos, la Sub-Ventana de Resultados y el Explorador de Ajustes Preestablecidos. Esto sigue las convenciones del sistema operativo de su computadora. - Shift-clic (macOS y Windows) selecciona la gama completa de ajustes preestablecidos intermedios e incluye el primer y último elemento en el que se hizo clic. - Para seleccionar elementos no contiguos, mantenga presionado Comando (macOS) o Control (Windows) y elija los ajustes preestablecidos que desee.

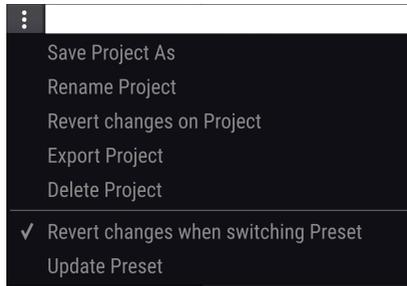
Sin embargo, cuando se arrastran varios elementos a un proyecto, siempre ocupan ubicaciones contiguas (uno al lado del otro), comenzando con el primer ajuste preestablecido en la primera ubicación donde los colocó. Esto es cierto incluso si la selección original no era contigua.

3.3.5.4. Botón de Save

Esto simplemente guarda el Proyecto, aún sin sobrescribir ningún Ajuste Preestablecido en el propio PolyBrute. El botón solo aparece si el proyecto se ha editado desde que se cargó.

3.3.5.5. Menú del Proyecto

Haga clic en el botón con 3 puntos verticales para abrir el menú del Proyecto, que cubre las tareas de limpieza.



- **Save Project As** guarda los cambios en el proyecto actual como una copia. Se le pedirá que ingrese un nuevo nombre. Esto es ideal para crear variaciones en el mismo proyecto, por ejemplo, cambiar su lista de canciones en un concierto regular.
- **Rename Project** cambia el nombre del proyecto actual sin guardarlo como copia.
- **Revert Changes on Project** cancela todas las ediciones en vivo que haya realizado en los ajustes preestablecidos dentro de ese proyecto.
- **Export Project** guarda el proyecto actual en su computadora con la extensión de archivo ".pbproject."
- **Delete Project** elimina el proyecto actual, con un diálogo de advertencia.
- **Revert changes when switching Preset** Si está marcado, al guardar un proyecto. PBC guardará solo las ediciones en vivo que haya realizado en el ajuste preestablecido *actual*. Si no está marcado, guardar el proyecto guarda todas las ediciones en vivo realizadas en todos los ajustes preestablecidos en el proyecto.
- **Update Preset** guarda una sola vez las ediciones realizadas en el ajuste preestablecido. Entonces, si luego "Revierte los cambios en el proyecto", el Ajuste Preestablecido actual mantendrá sus ediciones más recientes.

 Deje la opción "Revert changes when switching Preset" sin marcar si desea alternar entre los ajustes preestablecidos, haga ediciones en cada uno y luego asegúrese de que todos se guarden cuando guarde el proyecto.

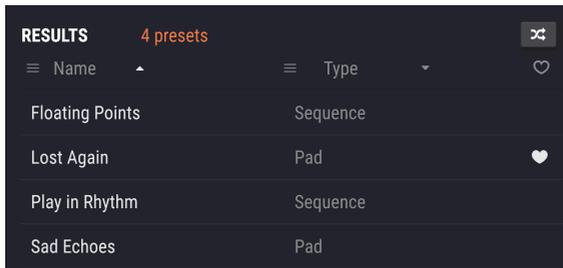
3.3.5.6. Enviar al PolyBrute

Cuando termine de armar su proyecto, ¡este es el botón mágico! Envía el proyecto completo a la memoria de Usuario del PolyBrute, sobrescribiendo todos los contenidos allí. Un diálogo de advertencia le pedirá que confirme. Cualquier ubicación que no esté ocupada por un Ajuste Preestablecido se establecerá en Default *Init* Preset.

 ! Dado que el PolyBrute tiene espacio para *muchos* ajustes preestablecidos, esto puede llevar unos minutos.

3.3.6. Sub-Ventana de Resultados

Los resultados de usar la Barra de Búsqueda, el Filtro de Tipo y el Filtro de Estilo aparecen aquí. Si no hay ningún criterio de búsqueda, esto será simplemente una lista de cada Ajuste Preestablecido actualmente en el PBC en su computadora. Aquí hay una imagen de los 4 ajustes preestablecidos que son todos Ambientales, Complejos y en Evolución:



De arriba a abajo, aquí hay solo algunas características importantes de conveniencia:

3.3.6.1. Aleatorio

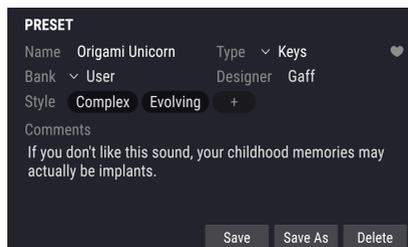
El botón con flechas entrelazadas cambia aleatoriamente el orden de la lista de Ajustes Preestablecidos. ¿Por qué hacer esto? Con listas de resultados más largas, es posible que haga clic y no escuche exactamente lo que está buscando. Con Aleatorio puede descubrirlo más rápido que desplazarse por toda la lista.

3.3.6.2. Clasificar Funciones

Estas funcionan como los que se encuentran en la parte superior de cualquier ventana de archivo en su computadora.

- **Opción Featured/Name:** Con *Destacado* seleccionado, la Sub-Ventana de Resultados mostrará todos los Ajustes Preestablecidos destacados (indicados por un logotipo de Arturia) en la parte superior de la lista si no se ha realizado ninguna búsqueda. Si los criterios de búsqueda están activos, se mostrarán los ajustes preestablecidos destacados que se ajusten primero, seguido de todo lo demás que se ajuste a los criterios. Con *Nombre* seleccionado, los Ajustes Preestablecidos destacados se mezclan con todos los demás (búsqueda o no búsqueda) en orden alfabético ascendente.
- La columna de **Type** también puede cambiarse para ordenar por Diseñador o Banco. Si un Filtro de Tipo era parte de su búsqueda, los tipos serán los mismos para todos los ajustes preestablecidos de todos modos.
- Además, es posible que le guste un diseñador de sonido en particular de los Ajustes Preestablecidos del PolyBrute y desee encontrar más de sus cosas, o acceder rápidamente a Ajustes Preestablecidos que haya creado con su propio nombre.
- Las flechas pequeñas cambian cada columna entre orden alfabético ascendente y descendente.
- Puede “marcar como favorito” un Ajuste Preestablecido moviendo el mouse hacia el lado derecho de su fila hasta que aparezca un corazón, luego haciendo clic.
- Si hace clic en el corazón en la fila de clasificación, sus favoritos (aquellos que se ajustan a los criterios de búsqueda) siempre aparecen en la parte superior de la lista, independientemente de otras configuraciones de clasificación.

3.3.7. Información de Ajuste Preestablecido



Esto muestra toda la información relevante sobre el Ajuste Preestablecido actual en un solo lugar: su nombre, Tipo, Banco, Diseñador y cualquier Estilo que corresponda. Si ingresó esta información al hacer un [Guardar Ajuste Preestablecido Como \[p.13\]](#), ¡aquí está! La opción Guardar Como funciona igual desde aquí.

Si trabaja en el banco de Usuarios, puede editar toda esta información desde aquí, cambiando el nombre, el Tipo y el Diseñador; agregar o eliminar etiquetas de Estilo; y escribir comentarios. Las opciones Guardar (sobrescribir) y Eliminar también aparecen, como se muestra.

Toma en cuenta que la edición y el guardado de la información del preajuste solo afecta a los preajustes almacenados en la computadora, es decir, los preajustes cuyos [nombres \[p.26\]](#) aparecen en blanco.

3.3.8. Explorador de Ajustes Preestablecidos del PolyBrute

Esto es como un [Navegador de Proyectos \[p.18\]](#) que funciona en la otra dirección. Donde el Navegador de Proyectos es una "caja de arena" donde puede experimentar con listas de Ajustes Preestablecidos y luego enviarlas al PolyBrute como un grupo, el Explorador de Ajustes Preestablecidos accede directamente a los Ajustes Preestablecidos en la memoria de usuario del PolyBrute, le permite moverlos y reemplazarlos, luego guardar todo el conjunto como un proyecto.

3.3.8.1. Arrastrar Ajustes Preestablecidos desde la Sub-Ventana de Resultados

Los Ajustes Preestablecidos se pueden arrastrar desde la Sub-Ventana de Resultados al Explorador de Ajustes Preestablecidos al igual que el Navegador de Proyectos. Se aplican las mismas reglas para arrastrar en [Múltiples Ajustes Preestablecidos \[p.21\]](#).

3.3.8.2. Vista de Lista y Vista de Cuadrícula



*Botón de Vista de Cuadrícula a la izquierda;
Vista de Lista a la derecha.*

Al igual que el Navegador de Proyectos, el Explorador de Ajustes Preestablecidos tiene vistas de Lista y Cuadrícula, la última correspondiente a la disposición de los botones en el panel Matriz. Aquí, sin embargo, mover Ajustes Preestablecidos *dentro* del Explorador de Ajustes Preestablecidos siempre creará una copia en la nueva ubicación, desalojando a su ocupante anterior.

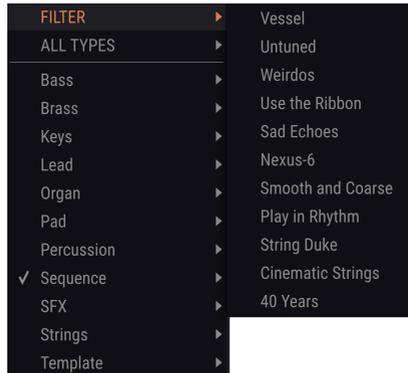
3.3.8.3. Guardar Como Proyecto

Este botón guarda el orden actual de ajustes preestablecidos como un nuevo Proyecto, que luego estará disponible en el Navegador de Proyectos.

 ! Nuevamente, la transferencia puede demorar unos minutos.

3.4. Menú de Selección Rápida

Con todas esas sofisticadas opciones en el [Navegador Maestro de Ajustes Preestablecidos \[p.16\]](#), ¿realmente necesitamos otra forma de elegir los ajustes preestablecidos? Creemos que sí. Mientras que el Navegador maestro es una gran herramienta para el descubrimiento y la planificación previa, el menú de Selección Rápida es más para cuando sabes lo que estás buscando, o simplemente quieres tomar un ajuste preestablecido interesante y empezar a jugar.



Selección Rápida es un menú desplegable contextual con tres tipos de opciones principales: Todos los Tipos, Filtro o uno de los 11 Tipos de instrumentos del PolyBrute. El texto en la [Barra de Tareas Superior \[p.10\]](#) dirá una de estas cosas, dependiendo de cómo se seleccionó el último Ajuste Preestablecido. Haga clic en él para abrir el menú.

- **FILTER** aplica los filtros de estilo activos. El submenú que se muestra arriba enumera las opciones de ajustes preestablecidos que son Ambiental y Banda Sonora, por ejemplo.
- **ALL TYPES** muestra un submenú de cada Ajuste Preestablecido en el PolyBrute. También borra los filtros activos de la biblioteca.
- **Tipos de Instrumento** (Bajos, Metales, Teclados, etc.) simplemente muestra todos los ajustes preestablecidos del tipo elegido en el submenú.

En todos los casos, Selección Rápida busca en los ajustes preestablecidos almacenados en el PBC que de otra manera podrían aparecer en la [Sub-Ventana de Resultados \[p.23\]](#) solo sin que usted realice una búsqueda. Coloque el mouse en un ajuste preestablecido, haga clic y se cargará en el PolyBrute instantáneamente.

3.5. Nombre de Ajuste Preestablecido

Observe que en la imagen [al comienzo de este capítulo \[p.10\]](#), el nombre del Ajuste Preestablecido y las flechas izquierda / derecha son blancas. En la siguiente imagen, son rojas. Hay una razón para esto. Cuando selecciona un ajuste preestablecido en el PBC, el texto y las flechas aparecen en blanco. Si selecciona un ajuste preestablecido en el propio PolyBrute o en el [Explorador de Ajustes Preestablecidos del PolyBrute \[p.25\]](#), se vuelven rojos. Elija un ajuste preestablecido en el [Navegador de Proyectos \[p.18\]](#) y el nombre y las flechas aparecerán en amarillo.

En cualquier caso, un asterisco (*) después del nombre del ajuste preestablecido significa que se ha modificado, incluso si ha modificado solo un poco un control. Esto es para recordarle que guarde ese ajuste preestablecido si le gusta lo que escucha. (Un asterisco significa lo mismo después del nombre de un proyecto).

3.6. Flechas de Izquierda y Derecha del Ajuste Preestablecido

Si una categoría de filtro de un ajuste preestablecido está activa, las flechas en el PBC recorrerán solo los ajustes preestablecidos de esa categoría.



! Si realiza algún cambio que desee en un ajuste preestablecido o crea el suyo propio desde cero, recuerde [guardarlo \[p.12\]](#) antes de cambiar los ajustes preestablecidos por cualquier medio. De lo contrario, perderá sus cambios. El PBC no proporciona un cuadro de diálogo "¿Está seguro?".

4. ÁREA DE CONTROL PRINCIPAL



Esta sección es un espejo de la mayoría de los controles del panel principal de PolyBrute, incluidos todos los parámetros que afectan el sonido de los ajustes preestablecidos del sintetizador. No cubriremos tanto lo que todos estos controles *hacen* en términos de síntesis porque eso se detalla en profundidad en el [Manual de PolyBrute](#).

En cambio, este capítulo se centrará en las características importantes de cómo se *comporta* cada tipo de control, especialmente en relación con la emocionante capacidad de Morphing del PolyBrute.

4.1. ¿Dónde Está el Panel Matriz?

No ve inmediatamente una contraparte en pantalla para los botones del Panel Matriz en el sintetizador. Para acceder a él, haga clic en la [Pestaña de Matriz \[p.49\]](#) encima del [Teclado GUI \[p.40\]](#).

Esto muestra solo el modo *Modes* de la Matriz, es decir, las rutas de modulación. Determinamos que otros modos, como el secuenciador, se experimentan mejor en el hardware del sintetizador PolyBrute.

4.2. Tipos de Control y Comportamientos

Esta área del PBC incluye cuatro tipos diferentes de controles: perillas, controles deslizantes, interruptores y botones de menú.

4.2.1. Perillas y Controles Deslizantes



Estos funcionan de manera bastante sencilla: simplemente haga clic (izquierdo) y arrastre el mouse hacia arriba o hacia abajo. Una sugerencia de herramienta emergente mostrará el valor a medida que lo cambie, y la esquina izquierda de la [barra de estado \[p.69\]](#) inferior mostrará el nombre del control.

4.2.2. Interruptores



Estos incluyen "botones de radio" que alternan una opción a la vez, como los parámetros de voz en la parte superior izquierda o los selectores de forma de onda LFO (solo para nombrar dos ejemplos).

Otros interruptores, en particular los interruptores de enrutamiento del filtro en la sección Mezclador, ofrecen más de una opción a la vez, por ejemplo, cada VCO y el generador de ruido se pueden enrutar al Filtro Steiner, al Filtro de Escalera o a ambos.

4.2.2.1. Interruptores con Opciones Adicionales

Ciertos interruptores tienen opciones adicionales, como [Configuración de Morph A y B \[p.33\]](#), a las que se accede haciendo clic con el botón derecho. Éstos incluyen:

- Interruptores de enrutamiento de filtros.
- Selectores de forma de onda LFO 1 y 2.
- Interruptor de sincronía para todos los LFO.
- Interruptor de Reactivación en todos los LFO
- Interruptor Simple del LFO 3
- Interruptor XLFO 1 LFO 3

4.2.3. Botones del Menú



Suelen aparecer como texto rodeado por un rectángulo. Al hacer clic en uno, se muestra un menú emergente de opciones. En algunos casos, estos brindan un acceso más directo e inmediato a los parámetros que se encuentran en los menús de Configuración en el propio PolyBrute.

4.2.4. Controles Transformables y No Transformables

La mayoría de estos controles están sujetos a la función Morph de PolyBrute, pero algunos no lo están porque no tiene sentido transformar los parámetros que controlan dentro de un Ajuste Preestablecido. ¿Cómo puede saber si un control es transformable? ¡Me alegro de que lo haya preguntado!

4.2.4.1. Perillas Y Controles Deslizantes Transformables



Las perillas que se pueden transformar tienen un "collar" o "halo" alrededor de su circunferencia. Pase el mouse sobre esta área para resaltarla. Verá hasta tres indicadores de "aguja".

- La aguja azul indica el valor A.
- La aguja verde indica el valor B.
- La aguja blanca indica el valor actual, determinado por la posición de ese control o de la perilla Morph. Por lo tanto, también lo llamamos "Valor Transformado".

Con los controles deslizantes, las agujas indicadoras se muestran en una franja vertical a su derecha inmediata.



4.2.4.2. Configuración de los Valores de Morph A y B

Puede establecer los límites A y B de cada mando o control deslizante modificable, es decir, qué tan lejos llegará cuando el mando Morph principal esté completamente en A o en B. Simplemente coloque el cursor sobre el "collar" o la banda vertical y, a continuación:

- Mantenga presionado el botón izquierdo del mouse y arrastre para ajustar el valor A (azul).
- Mantenga presionado el botón derecho del mouse y arrastre para ajustar el valor B (verde).

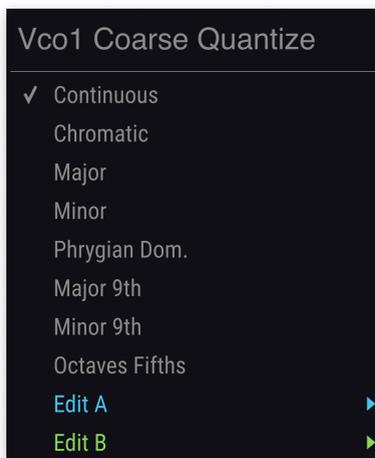
Al arrastrar con el botón izquierdo del mouse, el valor emergente (información sobre herramientas) se muestra en azul. Al arrastrar con el botón derecho del mouse, se muestra verde.

Si no puede ver las 3 agujas, esto se debe a que el valor actual cubre una o ambas. Gire la perilla Morph principal hasta la mitad y / o mueva el control que desea ajustar, y las agujas deberían ser visibles.



⌵ También puede "invertir la polaridad" de cualquier control simplemente configurando su valor B por debajo de su valor A.

4.2.4.3. Elementos Transformables del Menú



El PolyBrute puede incluso transformarse entre 2 opciones diferentes en algunos de los menús que aparecen en los botones del menú. Arriba, se ha accedido al Menú de Cuantización de Tono Grueso del VCO1 haciendo clic en el botón que está justo debajo de su perilla de Afinación. Tenga en cuenta los dos últimos elementos, *Edit A* y *Edit B*.

Al mover el mouse a cualquiera de estos, aparece un submenú que duplica las opciones en el menú principal. Entonces, por ejemplo, la perilla Afinación VCO1 (que es en sí misma un parámetro Transformable diferente) podría cambiar el tono continuamente cuando la perilla Morph está en A pero cuantificar a la escala mayor (u otros intervalos) cuando la perilla Morph está en B, resultando en un efecto de glissando.

Aunque esto parece ser una opción de una-u-otra, si la perilla Morph está en algún lugar entre sus dos extremos, el PolyBrute en realidad "dividirá la diferencia". El control reaccionará proporcionalmente, no cambiará abruptamente de un comportamiento a otro.



Cuando la selección en el submenú *Edit A* es diferente a *Edit B*. Aparecen puntos azules y verdes en el botón del menú para indicar esto, como se muestra arriba.

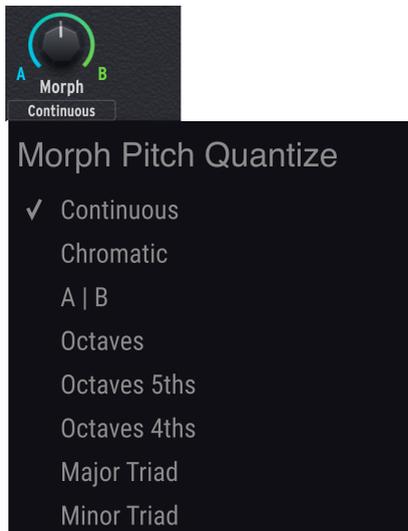
4.2.4.4. Interruptores Transformables

Algunos interruptores del área de controles principales, como los de la sección LFO, también son Transformables. Es fácil averiguar si uno lo es: simplemente haga clic derecho y aparecerá un menú emergente con las opciones *Edit A* y *Edit B*, como ocurre con los Botones de Menú.



La captura de pantalla anterior se tomó con la perilla Morph girada a la mitad. El VCO1 está alimentando ambos filtros en cantidades iguales, por lo tanto, los indicadores naranja (Steiner) y azul (Escalera) están parcialmente encendidos. Gire la perilla Morph de una forma u otra, y una se volverá más brillante mientras que la otra se desvanecerá proporcionalmente. Esto muestra que VCO1 se configuró para alimentar solo el filtro Steiner con la perilla Morph hasta el final en A, y solo el filtro de escalera con todo el camino en B.

4.2.4.5. Menú de Cuantización de Afinación Transformable



Ésta es un área importante para señalar por sí misma. Justo debajo de la perilla Morph en pantalla está el botón que abre el menú de arriba. Si la perilla Morph afecta el tono de un ajuste preestablecido (es decir, al cambiar la afinación de uno o ambos VCO), puede elegir cómo se escuchará:

- **Continuous:** Un barrido continuo.
- **Chromatic:** Un glissando hacia arriba o hacia abajo en la escala cromática.
- **A|B:** El tono cambia abruptamente cuando la perilla Morph cruza su valor medio.
- **Octaves:** Arriba o abajo en octavas.
- **Octaves 5ths:** Arriba o abajo en intervalos de octavas y quintas.
- **Octaves 4ths:** Arriba o abajo en intervalos de octavas y cuartas.
- **Major Triad:** Toca como un arpeggio a través de las notas de un acorde mayor básico.
- **Minor Triad:** Toca como un arpeggio a través de las notas de un acorde menor básico.

Estos le brindan opciones más agradables y musicalmente interesantes que solo un barrido continuo de estilo de inflexión de tono.

4.2.4.6. El Interruptor de Morph Edit



Este proporciona cuatro opciones que le permiten reorganizar rápidamente cómo se configura un Morph:

- **Copy A To B:** Copia todos los ajustes Transformables desde la posición extrema A a la posición extrema B.
- **Current To A:** Copia todos los ajustes correspondientes a la posición Morph actual en la posición A.
- **Current To B:** Copia todos los ajustes correspondientes a la posición Morph actual a la posición B.
- **Swap A/B:** Intercambia los ajustes de las posiciones A y B.



♪ Dado que Morphing está relacionado con la creación de [ajustes preestablecidos divididos \[p.46\]](#), estas opciones pueden ayudarlo a llegar a un buen punto de partida para hacerlo.

4.2.5. La Mentalidad Morphing [Transformable]

Si bien muchos sintetizadores pueden cambiar múltiples configuraciones con el barrido de un solo controlador, ningún otro sintetizador maneja Morphing como el PolyBrute. Puede parecer un poco extraño al principio, pero una vez que aprovechas su potencial, cualquier habilidad similar en otros instrumentos comienza a parecer primitiva.

4.2.5.1. Un Ajuste Preestablecido es Realmente Dos

La mayoría de los sintetizadores manejan un movimiento de transformación, "escena" o "macro" en términos de un desplazamiento del valor almacenado en el ajuste preestablecido. En el PolyBrute, los valores A y B realmente representan 2 Ajustes Preestablecidos independientes que simplemente comparten el mismo nombre y ubicación de memoria.

Imagínese a alguien que es un súper-poder que puede cambiar de forma a 2 personas de aspecto diferente, o hacer una pausa en cualquier parte del proceso de cambio para combinarlos. Ellos igual necesitan solamente un apartamento. ¡Eso es un ajuste preestablecido de PolyBrute!

4.2.5.2. Mejores Prácticas

Uno de los beneficios de configurar Morphs en el software PBC es que obtiene información visual de cómo los valores A y B se relacionan con los valores actuales para casi todos los controles en cualquier Ajuste Preestablecido dado. Otro, es que entre los valores emergentes y la capacidad de cambiar el tamaño de la ventana, puede ser muy preciso.

Si hay un inconveniente, es que la ventana del PBC puede estar bastante ocupada si configura muchos Morphs dentro de un Ajuste Preestablecido, por lo que es posible que prefiera hacerlo todo en el hardware PolyBrute.

Los controles en pantalla seguirán todos sus movimientos excepto en ciertas situaciones, como:

- Si usa la superficie X / Y del controlador Morphée para controlar Morphing.
- Si está modulando la función Morph con, digamos, un LFO.

Independientemente de cómo le guste hacerlo, le recomendamos este método para mantener las cosas simples y la música fluida:

1. Gire la perilla Morph completamente a la posición A.
2. Configure todos los controles Transformables de acuerdo a cómo le gustaría que sonara A.
3. Gire la perilla Morph completamente a la posición B.
4. Configure todos los controles Transformables a cómo le gustaría que sonara B.
5. A menos que desee un ajuste preciso para un cierto punto en el recorrido de la perilla Morph, no se preocupe por realizar ajustes en los lugares intermedios.
6. [Guarde el Ajuste Preestablecido \[p.10\]](#) y deje que el PolyBrute haga su magia cuando gire la perilla Morph.

4.2.5.3. Morphing [Transformación] y Automatización en un DAW

Una nota final sobre el uso del PBC dentro de un programa DAW o anfitrión: Los valores actuales (aguja blanca) de la mayoría de los controles son parámetros VST / AU / AAX y, por lo tanto, pueden automatizarse en un DAW.

Sin embargo, los valores A y B (agujas azul y verde, o elementos de menú *Editar A* y *Editar B*) no son parámetros VST / AU / AAX y, por lo tanto, no pueden automatizarse.

4.3. Adiciones del PolyBrute 2.0

Hemos agregado un par de cosas que corresponden a las nuevas funciones a partir de la versión 2.0 del firmware de PolyBrute. Si aún no lo ha instalado (y la última versión de PolyBrute Connect), vaya a nuestra [página de Descargas](#) para obtenerlo. Allí, también encontrará el manual de usuario más actualizado para el sintetizador PolyBrute, con detalles sobre estas características.

4.3.1. Indicación del Modo de Acordes



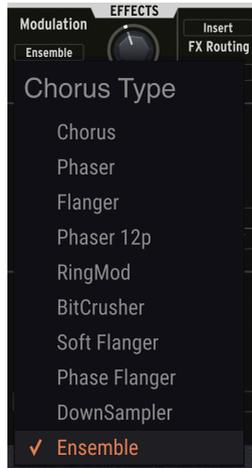
Si las tres luces al lado del botón de Polifonía están encendidas, eso significa que PolyBrute está en modo de memoria de acordes. Esto se ingresa manteniendo presionado el botón Polifonía en el hardware de PolyBrute, luego tocando un acorde. (Las notas individuales dispararán y transpondrán el acorde). No puede ingresar al modo de acordes haciendo clic en el botón en pantalla; sin embargo, puede salir de él.

4.3.2. Cantidad de Vintage



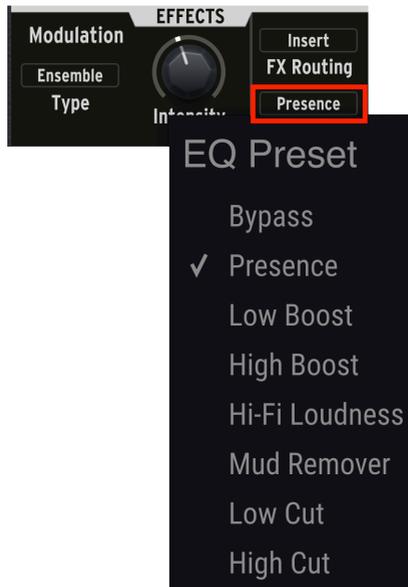
En PolyBrute 1.0, el botón de menú directamente debajo de la perilla de Afinación Fina seleccionaba diferentes cantidades de variación de tono para simular la inestabilidad de los sintetizadores analógicos clásicos. Ahora hay un segundo botón de menú que imparte variación a un grupo de otros parámetros. Estos incluyen ancho de pulso del oscilador, corte de filtro y resonancia, tasas de LFO (cuando no están sincronizadas con el tiempo) y más.

4.3.3. Efecto de Ensamble



Los efectos de Modulación ahora incluyen un efecto de Ensamble en la parte inferior del menú emergente.

4.3.4. Curvas de EQ



Las nuevas curvas de EQ, que imparten una curva fija en la señal, ahora se pueden seleccionar a través de un botón de menú a la derecha de la perilla de Intensidad de Efectos.

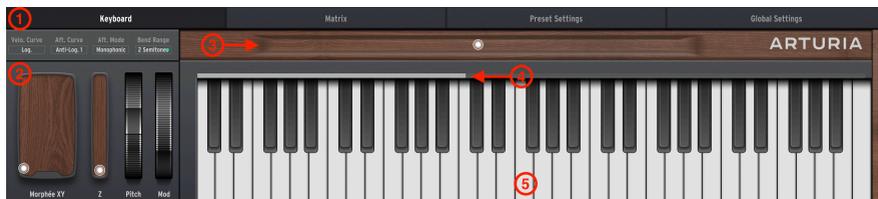
4.3.5. Inversión de Curva LFO3



La capacidad de invertir la curva de LFO3 se accede en pantalla debajo de la función Única.

5. PESTAÑA DE TECLADO Y TECLADO GUI

Esta es la primera de las cuatro áreas importantes que puede seleccionar usando las pestañas inmediatamente encima y se muestra de forma predeterminada cuando se inicia el PolyBrute Connect.



Número	Sección	Descripción
1	Controles de Respuesta de Teclado [p.41]	Menús emergentes para curva de velocidad, curva de aftertouch, modo de aftertouch y rango de inflexión de tono.
2	Controladores de Rendimiento [p.44]	Interfaces gráficas para el controlador Morphée 3D, la rueda de inflexión de tono y la rueda de modulación.
3	Controlador de Cinta [p.45]	Espejo en pantalla del controlador de cinta PolyBrute
4	Barra de Punto de División [p.46]	Establezca rápidamente el punto de división del teclado para los ajustes preestablecidos que utilizan la Timbralidad Dividida.
5	Teclado GUI [p.47]	Teclado simple en pantalla que refleja las notas tocadas, ya sea con los dedos, en un DAW / secuenciador o el secuenciador y arpegiador integrado del PolyBrute.

5.1. Controles de Respuesta del Teclado

Aquí verá 4 botones de menú que activan menús emergentes. Tres controlan la respuesta del teclado PolyBrute (Curva de Velocidad, Curva de Aftertouch y Modo de Aftertouch); el cuarto establece el rango de la rueda de Inflexión de Tono.

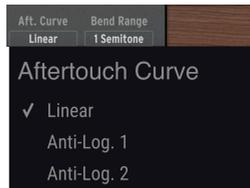
5.1.1. Curva de Velocidad



Este menú ofrece tres opciones sobre cómo responde el teclado PolyBrute a la velocidad:

- **Linear:** El PolyBrute responde de manera uniforme al presionar las teclas con más fuerza. Básicamente, X cantidad más o menos fuerza física = X cantidad mayor o menor velocidad MIDI.
- **Log:** El PolyBrute responde según una curva *logarítmica*. En lugar de una relación lineal, existe una curva real. Esto disminuye el esfuerzo requerido a velocidades bajas, pero presionar las teclas con más fuerza produce un aumento menor.
- **Anti-Log:** El PolyBrute responde de acuerdo con una curva anti-logarítmica o *inversa*. Esto aumenta el esfuerzo requerido a bajas velocidades, pero presionar las teclas con más fuerza produce un aumento mayor.

5.1.2. Curva de Aftertouch



Las teclas del PolyBrute también detectan el aftertouch del canal. En lugar de la velocidad del golpe inicial, esta es la presión adicional que aplica después de que su dedo haya presionado la(s) tecla(s). Las opciones aquí son similares a Velocidad.



♪ Recuerde que la Velocidad y el Aftertouch pueden afectar mucho más que solo el volumen. Las envolventes VCF y VCA incluyen controles deslizantes para determinar cuánto les afecta la velocidad. Más importante aún, tanto la Velocidad como el Aftertouch son fuentes de modulación en al Matriz. ¡Puede usar cualquiera de los dos para controlar casi cualquier cosa!

5.1.3. Modo Aftertouch

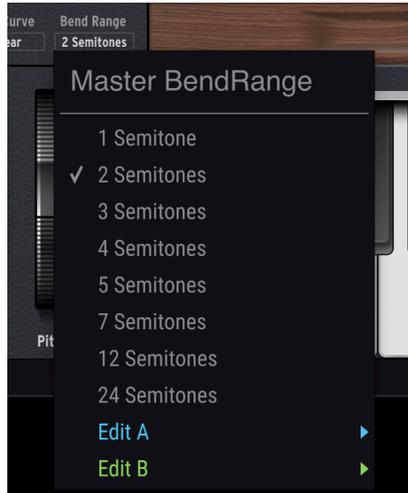


A partir del firmware 2.0, el PolyBrute cuenta con aftertouch duofónico. Esto significa que se puede hacer que el aftertouch afecte solamente a las notas tocadas más recientemente. Esto es genial para hacer solos con aftertouch sobre, por ejemplo, una almohadilla armónica que desea que suene estable.

- **Monophonic:** Aftertouch afecta a todas las voces, es decir, aftertouch de canal estándar.
- **Duophonic:** Aftertouch solo afecta a la última nota tocada o al grupo de notas que se tocaron simultáneamente.
- **Duo Upper Split:** Igual que Duofónico, pero solo se aplica a la parte superior en una división o capa.
- **Duo Lower Split:** Igual que Duofónico, pero solo se aplica a la parte inferior en una división o capa.

Estas opciones corresponden a *Settings > Expression Control > Aftertouch Settings* en el hardware PolyBrute.

5.1.4. Rango de Curvatura



Este menú controla cuánto sube y baja el tono la rueda de inflexión de tono. Hay 8 opciones, que van desde 1 semitono (un semitono cromático) a 24 semitonos (dos octavas completas).

5.1.4.1. El Rango de Curvatura es Simétrico

En este momento, el rango de inflexión afecta a las direcciones ascendentes y descendentes de la rueda de inflexión de tono en la misma cantidad.

5.1.4.2. El Rango de Curva es Transformable

Observe las opciones *Editar A* y *Editar B* en el menú. Esto ofrece diferentes cantidades de curvatura para los estados A y B de un ajuste preestablecido dado. Si la perilla Morph se encuentra entre las dos, el rango de inflexión se ajustará proporcionalmente, no saltará bruscamente.



♪ Aquí hay una aplicación genial para Transformar el Rango de Curvatura: el valor A podría ser uno o dos semitonos para solos de sintetizador sutil de la vieja escuela, mientras que el valor B es 12 o 24 semitonos para realizar "bombas de buceo" al estilo del dios de la guitarra.

5.2. Controladores de Rendimiento



Estos son espejos bastante sencillos de los controladores de rendimiento en el propio PolyBrute. De izquierda a derecha, tenemos el Pad Morphée XY, el Morphée Z Strip, la rueda de inflexión de tono y la rueda de modulación.

5.2.1. Pad Morphée XY

Morphée es un controlador 3D revolucionario que combina un pad XY y un eje Z sensible a la presión. Los 3 de sus ejes pueden actuar como fuentes de modulación independientes en la [Matriz \[p.49\]](#) (a través de las filas J, K y L).

Mover el "disco" en esta área es lo mismo que arrastrar el dedo por la superficie del controlador Morphée 3D en el PolyBrute. Hay una diferencia importante:



- En el hardware PolyBrute, puede controlar la rapidez con la que Morphée "se suelta", o si se suelta en absoluto, una vez que levanta el dedo. Esto se puede configurar en el área [Ajustes preestablecidos \[p.55\]](#) de PBC.
- Con el Pad Morphée XY en pantalla en el PBC, el disco y, por lo tanto, cualquier cosa que afecten sus ejes X e Y (a través de un enrutamiento de modulación) siempre permanece donde lo arrastró con el mouse. Para volver el disco a la posición cero (abajo a la izquierda) en la pantalla, haga doble clic en él.

5.2.2. Banda de Morphée Z

Mover el disco hacia arriba y hacia abajo en la pantalla es equivalente a presionar el controlador Morphée hacia adentro en el PolyBrute. (Tuvimos que darle su propio gráfico porque mientras Morphée es un controlador 3D, ¡las pantallas de computadora siguen siendo una interfaz 2D!)

Al igual que con el Pad XY, el disco se enganchará en cualquier posición en la que lo arrastres en la pantalla. En el hardware, el eje Z está cargado por resorte y siempre regresará a su posición "cero".

Nuevamente, para ponerlo a cero en la pantalla, haga doble clic en el disco.

5.2.3. Rueda de Inflexión de Tono

Esta rueda funciona exactamente como en el hardware, siempre volviendo a la posición central tan pronto como suelta el mouse.

5.2.4. Rueda de Modulación

Esta rueda funciona exactamente como en el hardware, permaneciendo siempre en la última posición a la que se movió con el mouse.

5.3. Controlador de Cinta

El PolyBrute tiene un controlador de cinta sensible y programable, que se integra inteligentemente en el riel de madera justo encima del teclado. Esta área es un espejo en pantalla de su comportamiento.

Al igual que el Pad Morphée XY, la liberación de la cinta física se puede controlar en [Configuración preestablecida \[p.55\]](#). En PBC, su disco permanece en el lugar donde lo arrastró con el mouse.

Una vez más, haga doble clic en el disco para devolverlo a su posición central predeterminada.

5.4. Barra de Puntos de División



Esta barra representa el rango de la parte inferior cuando la Timbralidad se establece en División. Para cambiar el punto de división del teclado superior / inferior, simplemente arrastre el borde derecho de la barra hacia la izquierda o hacia la derecha.

En el propio PolyBrute, el punto de división se establece manteniendo presionado el botón Timbralidad mientras está en el modo División, luego presionando una tecla.

i ♪ El punto de división sigue siendo el mismo en relación con las teclas físicas del PolyBrute, independientemente de cómo se establezca el Cambio de Octava. Además, el teclado GUI controla la parte superior de la división. La parte inferior se puede reproducir desde un DAW configurando la pista en el mismo canal MIDI que "Inferior" que se encuentra en la pestaña Configuración global.

5.4.1. Cómo Funcionan las Divisiones

En muchos sintetizadores, las divisiones se establecen colocando diferentes ajustes preestablecidos en diferentes zonas del teclado. En cambio, PolyBrute aprovecha Morphing (Transformación) para crear divisiones dentro del *mismo* Ajuste Preestablecido. Así es como funciona esto:

- La parte **Inferior** siempre reproduce el ajuste preestablecido *como si* el mando Morph y todos los ajustes a los que afecta se giraran completamente al estado A, independientemente de dónde esté realmente ajustado el mando Morph.
- La parte **Superior** reproduce el sonido que se produce en función de lo mucho que se gire *actualmente* el mando Morph hacia el estado B, ya sea en parte o en toda su extensión.

En otras palabras, con la perilla Morph completamente en A, no escuchará ninguna diferencia entre las partes Superior e Inferior. Oirá una diferencia progresivamente más dramática al girar el mando Morph hacia B.

i ♪ Por lo tanto, es mejor usar la parte Inferior para algo que prefiera que sea relativamente estático, como un sonido de bajo de sintetizador análogo sólido y gomoso. Dado que no hay límites prácticos sobre qué tan diferente podría hacer el estado B, podría transformar la parte superior en algo completamente diferente, por ejemplo, una almohadilla exuberante o una voz de portamento deslizante. (¿Alguien quiere tocar el tema de "Doctor Who"?)

5.4.2. Divisiones y Polifonía

Incluso es posible usar Divisiones con el PolyBrute en modo Mono o Unísono, sin que un lado de la división robe al otro. Cubrimos esto con más detalle en el capítulo sobre [Ajustes Preestablecidos \[p.55\]](#), específicamente, los ajustes para Voces Más Bajas.

5.4.3. Divisiones y el Secuenciador

En el modo División, la zona inferior del teclado GUI define el área del teclado del PolyBrute que transpone el Secuenciador / Arpegiador, mientras que la zona superior define el área (de la parte superior) que se puede tocar "en vivo" encima.

5.5. Teclado GUI



El teclado de la Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) puede reflejar lo que se está reproduciendo en el PolyBrute y usarse para tocar la parte Superior del PolyBrute.

i Asegúrese de que el puerto MIDI "PolyBrute MIDI" esté activado en la configuración de audio-MIDI de su DAW (o en el modo independiente de PBC) para poder utilizar el teclado gráfico.

5.5.1. Monitoreo de Notas con el Teclado GUI

Ya sea que esté tocando el PolyBrute en vivo, reproduciendo notas MIDI de una pista de instrumento virtual en su DAW o utilizando el secuenciador o arpegiador interno del PolyBrute, las teclas de la GUI imitarán cada nota tocada.

i Disminuir el tempo de una secuencia o patrón de arpegiador es una excelente manera de aplicar ingeniería inversa y aprender a tocarlo observando las teclas.

5.5.2. Tocar el PolyBrute Desde el Teclado GUI

De igual manera, puede tocar el PolyBrute desde las teclas en pantalla. Un par de cosas que debe saber:

- El eje Y de cualquier tecla blanca o negra controla la **Velocidad**. Haga clic más arriba en la tecla para velocidades más suaves; más bajo para velocidades mayores.
- Asegúrese de que el control deslizante de Velocidad de la Envolvente VCA esté configurado al máximo para que esto funcione.
- El **rango** del teclado GUI siempre corresponde a los botones de cambio de octava de PolyBrute que se establecen en O, independientemente de dónde estén realmente configurados en el hardware.

5.5.3. Tocando el Teclado de la Computadora



PBC tiene una capacidad limitada para tocar las primeras 15 notas en el PolyBrute (comenzando con el C más bajo) desde el teclado de su computadora, aunque esto siempre transmitirá una velocidad fija. El diagrama anterior muestra qué teclas de un teclado QWERTY americano estándar corresponden a las notas.

Otras teclas también alternan el cambio de octava:

- Teclado QWERTY americano: Z y X.
- Teclado Azerty: W y X.
- Teclado Dvorak: A e Y.

6.1. Vista de Alternancia

Haga clic en este ícono de flecha para cambiar entre vistas completas y parciales de Matriz. La vista completa ocupa la mayor parte de la ventana de PBC para que pueda ver todas las rutas de modulación a la vez. La vista parcial confina la Matriz al mismo espacio que el teclado GUI y es mejor para trabajar con Matriz y otros controles al mismo tiempo. Puede desplazarse verticalmente en la vista parcial usando un mouse con rueda.

6.2. Fuentes

Las Fuentes de Modulación son fijas, se enumeran verticalmente en el lado izquierdo de la vista Matriz y corresponden a *filas* de Botones de Matriz.

6.3. Destinos

Los destinos se enumeran horizontalmente en la parte superior de la vista Matriz, en texto diagonal, y corresponden a *columnas* de Botones de Matriz. Esta área siempre permanece visible, incluso cuando se desplaza por la matriz en vista parcial.

6.3.1. Cambio de Destinos

Los destinos de modulación en la Matriz PBC no son fijos. Puede asignar cualquier Destino a cualquier columna de una de estas dos formas:

6.3.1.1. El Método "Aprender"



Este funciona mejor cuando Matriz está en vista parcial, también usted estará mirando los controles principales del sintetizador y deseará encontrar un Destino visualmente.

1. Haga clic en cualquiera de los 32 nombres de columna de Destino. El nombre se resaltará en azul claro y todos los controles que pueden actuar como Destinos de modulación se volverán violeta brillante.
2. Haga clic en un control para asignarlo a esa columna. El nombre de ese control ahora aparece en lugar del nombre anterior, aún resaltado.
3. Haga clic en el nuevo nombre para desmarcarlo y devolver todos los controles a la normalidad.

 ! Los controles no afectan la configuración del sintetizador en vivo cuando se encuentra en el modo de 'aprendizaje' púrpura.

6.3.1.2. El Método de Menú

Destination 1	Ladder Cutoff	Lfo2 Amp	No Connection	No Connection
No Destination	Ladder Resonance	Lfo3 Rate	No Connection	No Connection
Morph	Ladder VCF Env Amt	Lfo3 Symmetry	No Connection	No Connection
Pitch Global	Ladder Drive	Lfo3 Curve	No Connection	No Connection
Pitch Vco1	Ladder OutLevel	Lfo3 Amp	No Connection	No Connection
Pitch Vco2	Ladder Pan	Vca	No Connection	No Connection
Vco1 SawTriMix	Vcfs ParaSerie	Master GlideTime	No Connection	No Connection
Vco1 SquareMix	Master Cutoff	Voice Pan	No Connection	No Connection
Vco1 Pw	Vcfs KeyTrack	Global Pan	No Connection	No Connection
Vco1 Metalizer	VCF Env Velo	Fx Modul. Intensity	No Connection	No Connection
Vco2 SawTriMix	VCF Env Attack	Fx Delay Level	No Connection	Amount 2.L2
Vco2 SquareMix	VCF Env Decay	Fx Delay Time	No Connection	Amount 1.K7
Vco2 Pw	VCF Env Sustain	Fx Delay Regen	No Connection	Amount 1.K6
Vco2 Sub	VCF Env Release	Fx Reverb Level	No Connection	Amount 1.J2
Noise Colour	VCA Env Velo	Fx Reverb Time	No Connection	Amount 1.J1
Sync	VCA Env Attack	Fx Reverb Damping	No Connection	Amount 2.I1
Vco2 > Vco1	VCA Env Decay	Vibrato Depth	No Connection	Amount 2.G1
Vco2 > Vcf1	VCA Env Sustain	Vibrato Speed	No Connection	Amount 1.E8
Noise > Vcf2	VCA Env Release	Stereo	No Connection	Amount 1.E7
Vco1 Level	Mod Env Delay	MotionRec Rate	No Connection	Amount 1.D6
Vco2 Level	Mod Env Attack	No Connection	No Connection	Amount 1.F6
Noise Level	Mod Env Decay	No Connection	No Connection	Amount 1.F5
✓ Steiner Cutoff	Mod Env Sustain	No Connection	No Connection	Amount 1.E4
Steiner Resonance	Mod Env Release	No Connection	No Connection	Amount 1.E3
Steiner Slope	Lfo1 Rate	No Connection	No Connection	Amount 1.E2
Steiner VCF Env Amt	Lfo1 Phase	No Connection	No Connection	Amount 1.D1
Steiner BruteFactor	Lfo1 Amp	No Connection	No Connection	
Steiner OutLevel	Lfo2 Rate	No Connection	No Connection	
Steiner Pan	Lfo2 Fade	No Connection	No Connection	

Este es ideal para asignar rápidamente un destino que ya sabe que desea y / o cuando la Matriz está a la vista. También le permite encontrar algunos destinos que no corresponden a un control físico en el PolyBrute (por ejemplo, el VCA general).

1. Haga clic con el botón derecho en cualquiera de los 32 nombres de destino para ver un menú desplegable de todos los destinos.
2. Haga clic con el botón izquierdo en el destino deseado.

6.3.1.3. ¿Cuáles son los Destinos de Cantidad?

Los Destinos de "Cantidad" al final del menú anterior corresponden a los 64 posibles espacios de PolyBrute para enrutamientos de modulación. Así es: las cantidades de modulación para rutas activas pueden *en sí mismas* ser destinos.

Los números y letras después de la palabra "Cantidad" corresponden al lugar donde se encuentra el enrutamiento de modulación en el hardware PolyBrute: página, luego fila (origen), luego destino (columna). Por ejemplo, "Cantidad 1.E4" se refiere a la página 1 (a la que se accede presionando el botón Asignar 1 en el hardware), la fila E (LFO2 como fuente) y cualquier destino asignado a la columna 4, que resulta ser la Panoramización del Filtro de Escalera en este caso.

Es posible que también haya notado que las rutas activas se vuelven de color púrpura brillante en el modo de "Aprendizaje" púrpura, que también le permite ajustar las cantidades.

6.4. Botones de Matriz

Estos funcionan como en el modo *Mods* del PolyBrute Matrix Panel, lo que le permite enrutar las fuentes de modulación a los Destinos.

Puede enrutar libremente una fuente a varios Destinos o afectar al mismo Destino con varias fuentes. El único límite es que el Ajuste Preestablecido PolyBrute puede manejar un máximo de 64 rutas al mismo tiempo.

6.4.1. Estableciendo una Ruta

Simplemente haga clic en el botón en la intersección de la fila de origen y la columna de Destino que desea conectar. Aparecerá una perilla emergente:

6.4.1.1. La Perilla de Cantidad



Esta ajusta la cantidad de modulación, como si estuviera girando la perilla plateada Cantidad en el PolyBrute. La cantidad de modulación puede ser positiva o negativa, como lo muestra el número en cualquier Botón de Matriz activo.

i Pruebe esto: la velocidad de Direccionamiento (fila H) al Corte del Filtro Maestro con un valor positivo hace que el sonido se vuelva más brillante a medida que toca las teclas con más fuerza. Un valor negativo hace que el sonido sea más oscuro en respuesta a una mayor velocidad.

- Haga clic en **X** para ocultar el gráfico de la perilla pero deje el enrutamiento de modulación en su lugar.
- Haga clic en **Silenciar** para eliminar por completo el enrutamiento de modulación.

6.4.1.2. Las Cantidades de Modulación son Transformables!

Al igual que en el [Área de Control Principal \[p.28\]](#), cualquier perilla de cantidad tiene un "collar" en el que puede arrastrar las agujas azul y verde para establecer límites para esa cantidad en lo que respecta a las posiciones A y B del mando Morph.

Esto significa que la cantidad de Destino(s) que afectan a una o más Fuentes puede cambiar según el estado de Morph de su PolyBrute.

Por el contrario, el mando Morph en sí mismo puede ser un Destino de modulación. La combinación de estos dos factores permite posibilidades expresivas únicas con variaciones prácticamente infinitas.

6.4.1.3. Qué Significan Los Colores de Los Botones



Los colores de los Botones de Matriz en PBC brindan información visual adicional sobre si hay un enrutamiento de modulación en su lugar y, de ser así, si su cantidad es positiva o negativa.

- **Gris:** Sin enrutamiento de modulación.
- **Bronceado:** Enrutamiento activo con cantidad o compensación de cero.
- **Azul:** Enrutamiento activo con cantidad positiva o compensación.
- **Púrpura:** Enrutamiento activo con monto negativo o compensación.

Puede preguntarse: "¿Cuál es la diferencia entre sin enrutamiento (gris) y uno que está encendido pero configurado en cero (bronceado)? Recuerde que las cantidades de modulación también pueden ser destinos de otras rutas, pero solo si la primera ruta está activa.



♪ Para continuar con nuestro ejemplo anterior, suponga que desea modular el Corte Maestro mediante la velocidad. Pero quería que la cantidad de velocidad que lo afecta cambiara a su vez por medio de un LFO. Esto se puede lograr configurando primero el enrutamiento de velocidad-a-Corte-Maestro, dejando su compensación en cero y luego enviando el LFO a una [Ranura de Cantidad \[p.52\]](#) que corresponda a la primera ruta. No solo modulamos, ¡modulamos nuestra modulación!

Como toque visual final, los colores de los botones se vuelven más brillantes o más oscuros en proporción a la posición de la perilla Cantidad.

7. LA PESTAÑA DE AJUSTES PREESTABLECIDOS



Esta pestaña accede a la configuración guardada en el nivel preestablecido en el PolyBrute. Al igual que con los controles principales del sintetizador, aquí todo puede ser diferente según el ajuste preestablecido.

7.1. Acceso Directo

Una ventaja de esta sección es que proporciona acceso visual rápido a configuraciones que de otro modo se encontrarían presionando el botón Configuración en el PolyBrute y luego navegando por sus menús. Si bien eso no es difícil, aquí en PBC la mayoría de estas mismas configuraciones son cómodamente visibles a la vez y se pueden cambiar con un clic.

7.2. Ventana de Configuración de Ajustes Preestablecidos

La ventana que se muestra cuando se hace clic en la pestaña de Ajuste Preestablecido tiene tres áreas principales:



Número	Sección	Descripción
1	Grabadora de Movimiento [p.56]	Controles para la grabadora de movimiento del PolyBrute.
2	Seq/Arp [p.57]	Configuración para el Secuenciador y el Arpegiador del PolyBrute.
3	Configuraciones Preestablecidas [p.59]	Configuraciones basadas en Preajustes para asignación de voz; recuento de voces al unísono; vibrato; y comportamiento de Morphée, cinta y pedales.

7.2.1. Grabadora de Movimiento

Estos reflejan los controles de hardware para la Grabación de Movimiento del PolyBrute, que puede grabar cualquier movimiento de control y luego reproducirlo de una sola vez o en bucle. Aún debe grabar-armar la Grabadora de Movimiento en el propio PolyBrute, pero la nota que activa la grabación se puede reproducir desde el PBC.

Consulte la sección 5.10 del [Manual de Usuario de PolyBrute](#) para obtener detalles sobre el uso de la Grabadora de Movimiento.

7.2.2. Secuenciador y Arpegiador



Esta sección se llama **Seq / Arp** para abreviar. Al igual que en el capítulo sobre [Controles Principales \[p.28\]](#), nos centraremos en los comportamientos de los diferentes tipos de control (interruptores, perillas y botones de menú) y los beneficios de los mismos.

7.2.2.1. Interruptores

Los primeros 4 interruptores seleccionan el modo secuenciador / arpegiador:

- **Sequencer**
- **Arpeggiator**
- **Matrix Arp**
- **Off**

Tengo en cuenta que las opciones del Modo de Reproducción en la parte inferior izquierda solo aparecen cuando el Secuenciador, el Arpegiador o el Arpegiador de Matriz están activados.

i ♪ El Arpegiador de Matriz es un híbrido del secuenciador y el arpegiador que crea patrones basados en hasta seis notas sostenidas. Luego puede editar estos patrones en el Panel de Matriz. Para obtener más información, consulte la sección 8.4 del [Manual de Usuario de PolyBrute](#).

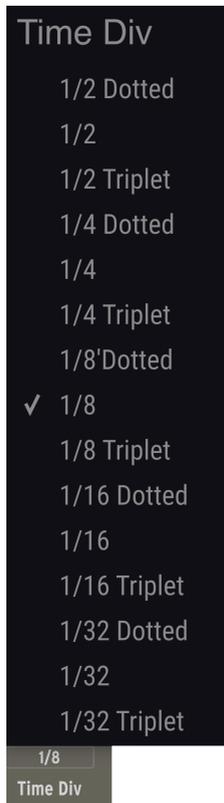
También hay interruptores para encender y apagar el metrónomo, encender y apagar la función Swing y alternar la función Sostenido, que actúa como un pedal de sostenido "sin pies" a menos que el PolyBrute esté en modo Secuenciador. (Porque allí, simplemente comenzaría y detendría patrones).

7.2.2.2. Perillas

Las perillas de esta sección son sencillas. Reflejan las funciones Velocidad y Compuerta de Seq / Arp.

i ♪ La Compuerta es la "ventana" que Seq / Arp da a cada nota en el patrón para que suene. Como máximo, las notas tienen una longitud de 2 pasos. Establecido al mínimo, solo puede escuchar pequeños fragmentos de las notas.

7.2.2.3. Botones de Menú



Este es uno de esos casos en los que el acceso directo a funciones a las que otro modo se acceden desde los menús de PolyBrute, es muy útil. Aquí, los menús emergentes controlan los comportamientos clave y las opciones del secuenciador / arpegiador.

- **Nivel de Metrónomo** ofrece 4 opciones de nivel de volumen para el metrónomo.
- **Recuento Previo** hace que el metrónomo proporcione un recuento previo antes de que el secuenciador comience a grabar.
- **Cantidad de Swing** ajusta el grado de Swing (cuando el interruptor Swing está activado), creando una sensación detrás del ritmo popular en los géneros musicales desde el jazz hasta el hip-hop y el EDM.
- **División de Tiempo** (mostrado arriba) decide qué valor rítmico toca cada paso en la secuencia o arpeggio, desde las medias notas hasta las notas en 32, incluidos los valores de puntos y tresillos. Esto puede hacer que un patrón se reproduzca más lento o más rápido a un tempo general dado.

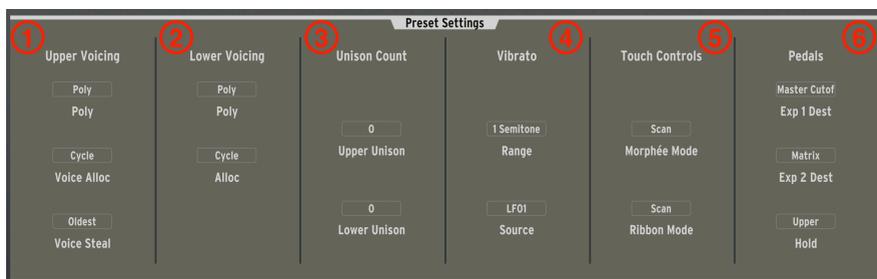
- **Longitud de Secuencia** le permite establecer cualquier longitud de paso para la secuencia, de 1 a 64 pasos. Por lo tanto, puede crear patrones con firmas de compás exóticas si lo desea.
- **Modo Play** determina el orden de las notas de los patrones y ofrece diferentes opciones en el Modo Secuenciador / Apegiador de Matriz versus el modo Arpegiador. Este botón de menú desaparece cuando Seq / Arp está desactivado.

7.2.2.4. ¿Qué No Hay Aquí?

Controles de Transporte (Golpe, Record, Stop, Play), funciones de gestión de secuencias (copiar / pegar, borrar notas, etc.) y, por supuesto, los Botones de Matriz que editan patrones en el modo *Secuenciador* deben accederse desde el hardware PolyBrute en este momento. Si bien amamos el PBC por muchas razones, grabar y editar patrones es lo más divertido en los botones del Panel Matriz.

7.2.3. Configuraciones de Ajustes Preestablecidos

Aquí, puede administrar con precisión 7 áreas "debajo del capó" que afectan el sonido y el comportamiento de un ajuste preestablecido de PolyBrute.



Número	Sección	Descripción
1	Voz Superior [p.60]	Maneja la polifonía para el Ajuste Preestablecido o la voz superior de una División/Capa.
2	Voz Inferior [p.61]	Maneja la polifonía para la parte baja de un Ajuste Preestablecido de división/capa.
3	Cuenta al Unisón [p.61]	Establece el uso de voz para los modos unisón superior e inferior.
4	Vibrato [p.61]	Controla el efecto de vibrato independiente del PolyBrute.
5	Controles Táctiles [p.62]	Ajusta la respuesta táctil del controlador Morphée 3D y el controlador de cinta.
6	Pedales [p.63]	las entradas del pedal de expresión del PolyBrute a varios destinos. Asigna el pedal Sostenido a la parte superior o inferior.

7.2.3.1. Voz Superior

Esta sección controla la parte superior de una división o capa, o todo el Ajuste Preestablecido si no es una división o capa.

Poly establece el comportamiento Poli, Unísono o Mono para las voces en la parte superior.

Voice Alloc (asignación) determina cómo el PolyBrute usa sus 6 voces de polifonía a medida que se tocan nuevas notas.

- *Cycle*: Recorre las voces disponibles.
- *Reset*: Sigue usando la primera voz disponible hasta que necesita ser robada.
- *Unison*: Las voces disponibles se apilan si se toca una nota, luego se dividen a medida que se agregan más notas, para un sonido más grueso.
- *Reassign*: Como Ciclo, pero reutiliza una voz cuando se toca la misma nota.

Si el parámetro **Poly** se establece en Unísono o Mono, el parámetro **Voice Alloc** cambia a **Legato**, con las siguientes opciones:

- *On*: La reproducción de Legato no volverá a disparar las envolventes.
- *Off*: La reproducción de Legato reactivará las envolventes.
- *Glide*: Si se usa cualquier Deslizamiento (portamento), se requiere tocar en legato para activarlo.

 *Legato* significa tocar una nueva nota antes de haber soltado completamente el dedo de la anterior. Lo contrario es *staccato*. Experimente con estos ajustes para escuchar las diferencias.

Voice Steal decide qué sucede si tocar nuevas notas hace que el PolyBrute se quede sin voces.

- *Oldest*: La primera de todas las notas que se mantienen actualmente se silencia para reasignar la voz necesaria.
- *Lowest*: En su lugar, se silencia la nota con la velocidad más baja.
- *None*: El PolyBrute no reproducirá notas nuevas hasta que libere manualmente algunas notas para liberar voces.

Tenga en cuenta que el robo de voz se comparte entre las partes superior e inferior, por lo que no hay una configuración separada para la parte inferior.

Si el parámetro **Poly** se establece en Unísono o Mono, el parámetro **Voice Steal** cambia a **Priority**, con las siguientes opciones:

- *Lower*: Durante la ejecución del legato, las notas más bajas siempre se adelantan a las más altas.
- *Higher*: Durante la ejecución del legato, las notas más altas siempre se adelantan a las más bajas.
- *Last*: Durante la ejecución de legato, la nota más reciente tocada siempre se adelanta a la anterior.

7.2.3.2. Voz Inferior

Puede administrar la polifonía de la parte inferior (A) por separado en Ajustes Preestablecidos divididos o en capas. Esto, por ejemplo, le permite restringir un bajo sintetizado a voces monofónicas en la parte inferior para liberar voces para acordes en la parte superior.

Poly ofrece las opciones Poli, Mono y Unísono en el menú emergente.

Alloc funciona como el parámetro **Voice Alloc** en la sección [Voz Superior \[p.60\]](#), con las mismas opciones: Ciclo, Restablecer, Unísono y Reasignar.

Como en la sección Voz Superior, si el parámetro **Poly** está configurado en Unísono o Mono, el parámetro **Alloc** cambia a **Legato** y aparece un cuadro de menú **Priority**.

7.2.3.3. Cuenta al Unísono

Aquí, puede establecer límites sobre la cantidad de voces que usarán las partes superior e inferior cuando **Voice Alloc** de la parte superior y / o el parámetro **Lower Poly** de la parte inferior se establezcan en *Unísono*. Las opciones para cada parte son 2, 3, 4 o 6 voces. Si el total de ambas partes es superior a 6, es seguro que se producirá robos de voz, lo que hará que la configuración de Robar sea aún más relevante.

7.2.3.4. Vibrato



El PolyBrute presenta un vibrato independiente (modulación de tono) para este efecto musical comúnmente aplicado.

Rango puede ser de 1, 2, 7 o 12 semitonos (medio paso, paso completo, quinta perfecta u octava, respectivamente).

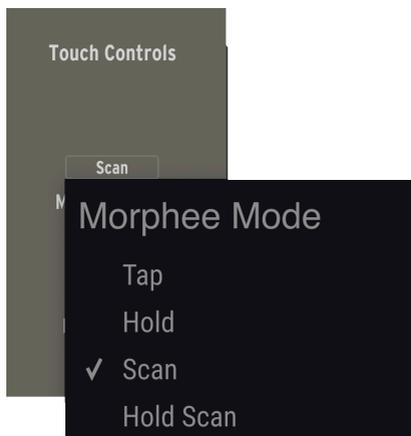
Source (mostrada) le permite elegir LFO1 como fuente de vibrato, o una de las tres velocidades de onda sinusoidal para dejar el LFO libre para otra cosa.

La profundidad y la velocidad del vibrato también son Destinos de modulación independientes en la [Vista de Matriz \[p.49\]](#).

Vibrato es Transformable! Tenga en cuenta que los menús Rango y Fuente tienen las opciones *Edit A* y *Edit B*, relacionadas con el valor de cada uno cuando el mando Morph está en cualquiera de los extremos.

7.2.3.5. Controles Táctiles

Aquí puede ajustar la respuesta del controlador Morphée 3D exclusivo del PolyBrute, que combina un panel táctil XY con un sensor de presión con resorte, así como el controlador de cinta sobre el teclado.



Modo Morphée gobierna cómo Morphée responde a la posición de su dedo en la superficie XY del hardware PolyBrute.

- *Tap*: Vincula los valores X e Y a la posición absoluta de su dedo. Cuando lo suelta, el tiempo de liberación es instantáneo.
- *Hold*: Como Toque, pero cuando lo suelta, los ejes X e Y permanecen en los últimos valores que tocó.
- *Scan*: Comienza en la posición del dedo detectado por primera vez y promedia los rangos de los ejes a medida que se mueve en cualquier dirección. Invierta la dirección y se restablecerá el rango normal. El tiempo de liberación es rápido pero no instantáneo.
- *Hold Scan*: Como Escaneo, pero cuando lo suelta, los ejes X e Y permanecen en los últimos valores que tocó.

Cinta (Ribbon) gobierna el controlador de cinta (Ribbon) integrado del PolyBrute, que puede ser tanto un modulador de tono como una fuente de modulación (fila L en Matriz). Aquí puede ajustar su respuesta. Las opciones son:

- *Tap*: Vincula el valor de la posición de la cinta a la posición absoluta de su dedo (por ejemplo, la parte superior derecha siempre será máxima para ambos ejes). Cuando lo suelta, el tiempo de liberación es instantáneo.
- *Hold*: Como Toque, pero cuando lo suelta, la cinta permanece en los últimos valores que tocó.
- *Scan*: Comienza en la posición del dedo detectado por primera vez y promedia los rangos de la cinta a medida que se mueve en cualquier dirección. El tiempo de liberación es rápido pero no instantáneo.
- *Slow Scan*: Como Escaneo, pero a un ritmo más lento, lo que permite gestos de rendimiento más precisos

7.2.3.6. Pedales

El PolyBrute incluye 2 conectores de entrada TRS para **pedales de Expresión** (también llamados pedales continuos o de barrido). Estos menús asignan sus destinos, que son casi iguales para ambos, con una excepción:

- *Corte Maestro*
- *Eje X Morphée*
- *Eje Y Morphée*
- *Eje Z Morphée*
- *Cinta*
- *Rueda de Modulación*
- *Volumen* (Pedal de Expresión 1 solamente)
- *Matriz* (El Pedal de Expresión 2 solamente)

La opción *Matriz* para Exp. 2 agrega un pedal conectado a esta entrada a la fila L de fuente en la modulación [Matriz \[p.49\]](#). Luego, funcionará junto con el eje Z del Morphée para modular los destinos de su elección.



Asignar pedales a una o más de las fuentes anteriores mantiene sus manos libres para tocar el PolyBrute mientras sigue realizando gestos de modulación expresivos, ¡algo que los teclistas de dos manos apreciarán!

El **Pedal de Sostenido** (un pedal de cambio) puede ajustarse simplemente para afectar la parte superior o inferior. Esto es ideal para sostener una almohadilla armónica o dron con el pedal mientras usa solo la otra parte de una división, dejando una mano libre para ajustar los controles.

8. LA PESTAÑA DE AJUSTES GLOBALES

La última de las 4 secciones con pestañas es para configuraciones utilitarias que afectan al PolyBrute en su conjunto, independientemente del Ajuste Preestablecido que esté cargado actualmente.



Número	Sección	Descripción
1	Entrada MIDI [p.64]	Controla la entrada MIDI y la configuración del puerto físico.
2	Salida MIDI [p.65]	Controla la salida MIDI y la configuración del puerto físico.
3	MIDI Misc [p.65]	El control local y el cambio de programa reciben encendido / apagado, y alternan si PolyBrute envía y recibe mensajes de control continuo MIDI.
4	Relo/ Secuencia [p.66]	Fuente para sincronización de tiempo y otras configuraciones basadas en el tiempo.
5	Controles [p.67]	Establece el comportamiento de las perillas y la polaridad de los pedales.
6	Calibración [p.67]	Sintoniza y calibra los VCO y VCF del PolyBrute.
7	Sensibilidad [p.68]	Ajusta la sensibilidad de aftertouch.

8.1. Entrada MIDI

Estos 3 Botones del Menú emergente determinan cómo el PolyBrute recibe los mensajes MIDI.

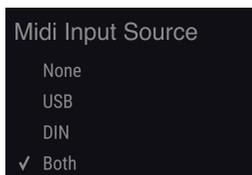
Las opciones de **Input Channel** son de 1 a 16, más *Todas* (omnidireccional) y *Ninguna* (PolyBrute no responderá a los mensajes MIDI).

Lower In Channel permite que la parte inferior reciba mensajes MIDI en un canal diferente (si se desea) cuando el ajuste preestablecido está en *Timbralidad Dividida*. Las opciones son las mismas que las anteriores. Esto es útil porque el teclado GUI controla solo la parte superior y es posible que desee activar la parte inferior por separado de una pista MIDI en su DAW.



♫ Cuando PolyBrute Connect está activo y con PolyBrute se reproduce en [modo División \[p.46\]](#), los canales de envío y recepción MIDI USB se fijan en 1 para la parte superior y 2 para la parte inferior. Esto mejora el rendimiento del secuenciador / arpegiador cuando se utilizan divisiones.

La **Input Source** (ver más abajo) controla qué entrada física utiliza el PolyBrute para recibir MIDI: el puerto USB, la entrada MIDI tradicional de 5 pines (DIN), ninguna o ambas.



8.2. Salida MIDI

Estos 3 Botones del Menú emergente determinan cómo el PolyBrute transmite los mensajes MIDI. Aparte de controlar la salida, sus opciones y operaciones son idénticas a las de la sección [Entrada MIDI \[p.64\]](#).

8.3. MIDI Misc

Esta sección contiene 3 configuraciones, todas las cuales están simplemente activadas o desactivadas.

Local Control significa que el propio teclado del PolyBrute, así como las perillas y controles deslizantes que tienen un CC asignado, controlan su motor de sonido.

Program Change Receive permite que el PolyBrute reciba comandos MIDI de Cambio de Programa y Cambio de Banco desde una fuente externa.

Enable CCs decide si las perillas y controles deslizantes del PolyBrute envían y reciben mensajes de Controlador Continuo MIDI

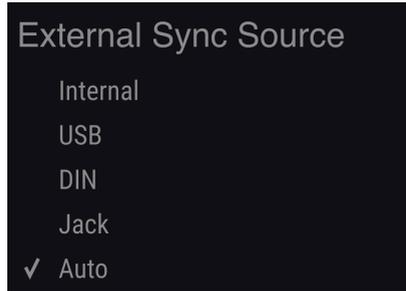


Las circunstancias en las que puede desactivar el control local incluyen tocar el PolyBrute desde otro teclado con capacidad MIDI enrutado a través de su DAW. La recepción de cambios de programa es útil si, por ejemplo, desea grabar y automatizar cambios de ajustes preestablecidos desde un proyecto DAW.

8.4. Reloj/Secuencia

Al usar el PolyBrute con otros dispositivos de creación musical, como secuenciadores o cajas de ritmos, todos los dispositivos deben acordar cuál es el "jefe" en lo que respecta a la sincronización y el tiempo. Esos ajustes se manejan aquí.

Sync Source



- *Internal*: El PolyBrute solo usa su reloj interno para asuntos basados en el tiempo. Utilice esta configuración si su PolyBrute es el "jefe" de otros dispositivos.
- *USB*: El PolyBrute se sincroniza con un reloj externo recibido a través de MIDI a través de la conexión USB.
- *DIN*: El PolyBrute se sincroniza con un reloj externo recibido a través de MIDI a través de la entrada MIDI de 5 pines.
- *Jack*: El PolyBrute se sincroniza a través de la entrada Sync de 1/8 "en su panel trasero. (Su entrada y salida Sync son para enviar y recibir sincronizaciones con equipos que no son MIDI usando protocolos pre-MIDI estándar).
- *Auto*: El PolyBrute se sincroniza con una fuente externa si hay una, pero usa su reloj interno si no la hay.

External Clock Format se ocupa de las subdivisiones de tiempo enviadas y recibidas por el PolyBrute. Esto es especialmente importante con la sincronización no-MIDI como se describe anteriormente. Las opciones son:

- *One Step*: Avanza el Secuenciador/Arpegiador un paso por cada impulso de reloj recibido.
- *2PPQ*: Envía y recibe 2 pulsos por nota negra.
- *24PPQ*: Envía y recibe 24 pulsos por nota negra.
- *48PPQ*: Envía y recibe 48 pulsos por nota negra.

Arp/Seq MIDI Output alterna si el secuenciador / arpegiador del PolyBrute transmite datos de notas MIDI a través del método establecido en [Salida MIDI \[p.65\]](#). Lo activaría para grabar una secuencia o arpeggio como MIDI en un DAW, por ejemplo.

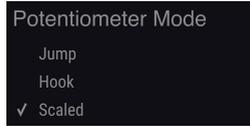
Seq Tempo Load determina si al cargar un nuevo Ajuste Preestablecido cambia el tiempo del secuenciador / arpegiador interno al valor almacenado del Ajuste Preestablecido. Hay tres opciones:

- *Always*: La carga de un nuevo Ajuste Preestablecido siempre carga el nuevo tiempo.
- *If Paused*: La carga de un nuevo Ajuste Preestablecido carga el nuevo tiempo solo si el secuenciador / arpegiador no está funcionando. (Es decir, no interrumpirá el tiempo de una secuencia de reproducción).
- *Off*: La carga de un nuevo Ajuste Preestablecido nunca cambia el tiempo.

8.5. Controles

Aquí puede establecer los puntos más finos de cómo las perillas del PolyBrute controlan sus parámetros, así como la polaridad de pedales.

Knob Catch



- *Jump*: Tan pronto como mueva una perilla (o deslizador), el valor de su parámetro salta a su posición física. Esto puede crear cambios abruptos de forma audible.
- *Hook*: No se produce ningún cambio hasta que la posición física de la perilla supera su valor almacenado.
- *Scaled*: El parámetro comienza a cambiar tan pronto como mueve el control, pero el rango se promedia para cubrir los valores restantes en la dirección de desplazamiento. Esto es mejor para combinar respuesta instantánea y cambios de sonido suaves.



♫ Cuando carga o cambia los ajustes preestablecidos por primera vez en el PolyBrute Connect, las posiciones de los controles en pantalla siempre indican los valores almacenados con el ajuste preestablecido, no las posiciones físicas de los controles del hardware.

Pedal 1 Polarity tiene dos configuraciones: *Regular* e *Invertida*. Este último reduce el valor de entrada al presionar el Pedal de Expresión 1 más abajo.

Pedal 2 Polarity funciona de manera idéntica para el Pedal de Expresión 2.

Sustain Polarity, es útil porque algunos pedales de sostenido usan un circuito normalmente abierto y otros usan uno normalmente cerrado. Cambiar la polaridad soluciona la situación familiar en la que las notas se sostienen con el pedal suelto y luego se detienen cuando lo presiona. También hay una opción de *Detección Automática*.

8.6. Calibración

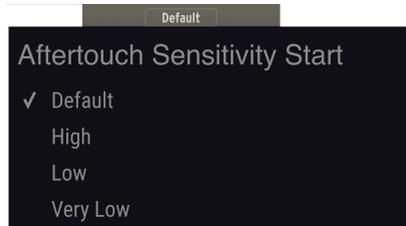
Si bien el sintetizador PolyBrute es mucho más estable que los sintetizadores análogos de antaño, es completamente análogo y, por lo tanto, a veces se beneficia de la calibración. Al hacer clic en uno de estos interruptores se inicia una rutina automática que sintoniza los VCO análogos del PolyBrute, calibra sus VCF o realiza ambos procesos en sucesión.

8.7. Sensibilidad

Los tres parámetros de esta sección le permiten ajustar con precisión la respuesta de aftertouch del PolyBrute a su estilo de interpretación.

Por un lado, es normal aplicar una presión adicional involuntaria a una tecla después de la pulsación inicial de la tecla, por lo que no querrá activar el aftertouch prematuramente, especialmente si está modulando algún Destino que tiene un efecto dramático en el sonido.

Por otro lado, no querrá tener que profundizar *demasiado* para escucharlo. Además, dado que el aftertouch es un controlador continuo, desea que responda suavemente a medida que aumenta la presión con los dedos, no pasar de la nada a la máxima potencia demasiado rápido.



Aftertouch Sensitivity Start le ofrece cuatro opciones de cuánta presión necesita el PolyBrute para registrar el aftertouch, como se muestra arriba. Los valores más altos significan que se requiere *menos* presión.

Aftertouch Sensitivity End ajusta la presión física necesaria para que el PolyBrute registre aftertouch máximo (127).

Aftertouch Sensitivity Filter agrega una curva adicional entre las teclas que detectan una determinada cantidad de presión y la respuesta del motor de sonido. Hay tres opciones: *Ninguno*, *Rápido* y *Lento*, de lo más rápido a lo más lento. En el ajuste *Lento*, definitivamente oírá un retraso entre sus dedos aplicando toda la presión y el parámetro aftertouch modulado (como vibrato o corte de filtro) respondiendo completamente.

9. LA BARRA DE ESTADO INFERIOR

Master Cutoff

FW Update Panic CPU

La banda en la parte inferior de la ventana del PolyBrute Connect proporciona un puñado de información y funciones útiles. Solo hay 4, de izquierda a derecha:



Número	Función	Descripción
1	Nombre del Parámetro Actual [p.69]	Muestra el parámetro que se está ajustando actualmente.
2	Botón de Actualización de Firmware [p.69]	Abre la ventana Actualización de Firmware.
3	Botón de Pánico [p.70]	Envía un comando MIDI de desactivación total de notas y desactivación de sonidos.
4	Medidor de CPU [p.70]	Monitorea el uso de CPU

9.1. Nombre del Parámetro Actual

Esta área simplemente muestra un duplicado del parámetro de la perilla, el control deslizante, el interruptor o el Botón de Menú que está ajustando actualmente o sobre el que se desplaza con el puntero del mouse.

9.2. Actualización de Firmware

Mantener el firmware de su PolyBrute actualizado garantizará que funcione sin problemas y, a menudo, solucionará cualquier problema conocido por el equipo de soporte técnico de Arturia. Esto puede suceder de 3 formas:

9.2.1. Directamente Desde PBC



Haga clic en el botón *Actualización de Firmware* ubicado en el lado derecho de la barra de estado inferior. Aparecerá el diálogo de arriba. El campo inferior muestra la versión de firmware actualmente en su PolyBrute; la parte superior muestra lo último disponible de Arturia. Si el campo superior está en blanco, está actualizado. De lo contrario, haga clic en el botón *Actualizar a la Más Reciente* y comenzará el proceso. PBC y PolyBrute ahora mostrarán barras de progreso. No necesitará descargar nada a través de un navegador ni buscar ningún archivo: PBC se comunica directamente con Arturia y hace todo el trabajo. Nota: este método requiere una conexión a Internet activa.



! **Nunca** apague su PolyBrute ni desconecte el cable USB mientras hay una actualización de firmware en curso.

9.2.2. Manualmente Desde Archivo

Si ha descargado el nuevo firmware de la [página de soporte de Arturia](#), haga clic en el botón *Actualizar desde Archivo*. Luego, un cuadro de diálogo le pedirá que elija la ubicación del archivo. Entonces, el proceso comenzará como se indicó anteriormente.

9.2.3. Automáticamente

Si tiene una conexión a Internet activa y su firmware está atrasado de la última versión, PBC le advertirá al abrirlo, que necesita actualizar para continuar. El proceso debería comenzar automáticamente tan pronto como PBC confirme su conexión con el PolyBrute.

9.3. Botón de Pánico

Ocasionalmente - y especialmente en estudios o en escenarios donde interactúan muchos dispositivos MIDI - las notas o secuencias se atascan. Al hacer clic en el Botón de Pánico, se enviará un mensaje de desactivación de todas las notas y de todos los sonidos al PolyBrute, que lo silenciará. (Más allá de la desactivación de todas las notas, la desactivación de todos los sonidos se ocupa de problemas que no son necesariamente eventos MIDI, como la retroalimentación de un efecto de retraso incontrolado).

Esta es una operación momentánea y no bloqueará los nuevos mensajes de notas que recibe el PolyBrute porque, por ejemplo, todavía se está reproduciendo un proyecto DAW.

9.4. Medidor de CPU

Este es un medidor en forma de barra que monitorea el uso de PolyBrute Connect de los recursos de la CPU de su computadora. Como PBC es un editor / bibliotecario del sintetizador de hardware PolyBrute, su impacto en su CPU debería ser poco o nada.

10. ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE

En contraprestación por el pago de la tarifa de la Licencia, que es una parte del precio que pagó, Arturia, como Licenciante, le otorga (de aquí en adelante denominado como "Licenciatario") un derecho no exclusivo para utilizar esta copia del SOFTWARE.

Todos los derechos de propiedad intelectual del software pertenecen a Arturia SA (de aquí en adelante referido como: "Arturia"). Arturia solo le permite copiar, descargar, instalar y usar el software de acuerdo con los términos y condiciones de este Acuerdo.

El producto contiene activación de producto para protección contra copias ilegales. El software OEM solo se puede utilizar después del registro.

Se requiere acceso a Internet para el proceso de activación. Los términos y condiciones para el uso del software por parte de usted, el usuario final, aparecen a continuación. Al instalar el software en su computadora, acepta estos términos y condiciones. Lea atentamente el siguiente texto en su totalidad. Si no aprueba estos términos y condiciones, no debe instalar este software. En ese caso, devuelva el producto al lugar donde lo compró (incluido todo el material escrito, el embalaje completo sin daños y el hardware adjunto) inmediatamente, pero a más tardar dentro de los 30 días a cambio de un reembolso del precio de compra.

1. Propiedad del Software Arturia retendrá la propiedad total y completa del SOFTWARE grabado en los discos adjuntos y todas las copias posteriores del SOFTWARE, independientemente del medio o forma en que puedan existir los discos o copias originales. La Licencia no es una venta del SOFTWARE original.

2. Concesión de la Licencia Arturia le otorga una licencia no exclusiva para el uso del software de acuerdo con los términos y condiciones de este Acuerdo. No puede arrendar, prestar ni sub-licenciar el software. El uso del software dentro de una red es ilegal cuando existe la posibilidad de un uso múltiple contemporáneo del programa.

Usted tiene derecho a preparar una copia de seguridad del software que no se utilizará para fines distintos a los de almacenamiento.

No tendrá ningún otro derecho o interés para utilizar el software que no sean los derechos limitados que se especifican en este Acuerdo. Arturia se reserva todos los derechos no otorgados expresamente.

3. Activación del Software Arturia puede utilizar una activación obligatoria del software y un registro obligatorio del software OEM para el control de la licencia para proteger el software contra copias ilegales. Si no acepta los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará.

En dado caso, el producto, incluido el software, solo podrá devolverse dentro de los 30 días posteriores a la adquisición del producto. A la devolución, no se aplicará un reclamo de acuerdo con § 11.

4. Soporte, Mejoras y Actualizaciones Después del Registro del Producto Solo puede recibir soporte, actualizaciones y actualizaciones después del registro personal del producto. Se proporciona soporte solo para la versión actual y para la versión anterior durante un año después de la publicación de la nueva versión. Arturia puede modificar y ajustar parcial o completamente la naturaleza del soporte (línea directa, foro en el sitio web, etc.), actualizaciones y mejoras en cualquier momento.

El registro del producto es posible durante el proceso de activación o en cualquier momento posterior a través de Internet. En dicho proceso, se le solicita que acepte el almacenamiento y uso de sus datos personales (nombre, dirección, contacto, dirección de correo electrónico y datos de licencia) para los fines especificados anteriormente. Arturia también puede reenviar estos datos a terceros comprometidos, en particular distribuidores.

5. Sin Desagregación El software generalmente contiene una variedad de archivos diferentes que en su configuración aseguran la funcionalidad completa del software. El software se puede utilizar como un solo producto. No es necesario que utilice o instale todos los componentes del software. No debe organizar los componentes del software de una manera nueva y desarrollar una versión modificada del software o un nuevo producto como resultado. La configuración del software no puede modificarse con fines de distribución, cesión o reventa.

6. Cesión de Derechos Puede ceder todos sus derechos para usar el software a otra persona sujeto a las condiciones que usted asigne a esa otra persona (i) este Acuerdo y (ii) el software o hardware provisto con el software, empaquetado o preinstalado en el mismo, incluidas todas las copias, mejoras, actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores, que otorgaban el derecho a una actualización o mejora de este software, (b) no conserva 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 regulaciones según las cuales adquirió una licencia de software válida.

Una devolución del producto debido a la falta de aceptación de los términos y condiciones de este Acuerdo, p. Ej. la activación del producto, no será posible tras la cesión de derechos.

7. Actualizaciones Debe tener una licencia válida para la versión anterior o inferior del software para poder utilizar una actualización del software. Al transferir esta versión anterior o inferior del software a terceros, el derecho a utilizar la actualización o actualización del software expirará.

La adquisición de una mejora o actualización no confiere en sí misma ningún derecho de uso del software.

El derecho de soporte para la versión anterior o inferior del software expira con 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 materiales y mano de obra en condiciones de uso normal durante un período de treinta (30) días a partir de la fecha de compra. Su recibo será 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 es posible que la limitación anterior no se aplique en su caso. Todos los programas y los materiales que los acompañan se proporcionan "tal cual" sin garantía de ningún tipo. Usted asume el riesgo total en cuanto a la calidad y el rendimiento de los programas. Si el programa resultara defectuoso, usted asume el costo total de todos los servicios, reparaciones o correcciones necesarias.

9. Responsabilidad La responsabilidad total de Arturia y su recurso exclusivo serán a opción de Arturia ya sea (a) devolución del precio de compra o (b) reemplazo del disco que no cumple con la Garantía limitada y que se devuelve a Arturia con una copia de su recibo. Esta garantía limitada es nula si la falla del software se debe a un accidente, abuso, modificación o mala aplicación. Cualquier software de reemplazo estará garantizado por el resto del período de garantía original o por treinta (30) días, lo que sea más largo.

10. Ninguna Otra Garantía Las garantías anteriores reemplazan todas las demás garantías, expresas o implícitas, incluidas, entre otras, las garantías implícitas de comerciabilidad e idoneidad para un propósito particular. Ninguna información o consejo verbal o escrito brindado por Arturia, sus distribuidores, agentes o empleados creará una garantía o de alguna manera aumentará el alcance de esta garantía limitada.

11. Ninguna 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 incapacidad 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 fue previamente informado 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 aplicarse a usted. Esta garantía le otorga derechos legales específicos y es posible que también tenga otros derechos que varían de un estado a otro.