

MANUAL DEL USUARIO

B-3 V

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Dirección

Frédéric Brun

Kévin Molcard

Desarrollo

Baptiste Aubry

Samuel Limier

Stefano D'Angelo

Germain Marzin,

Corentin Comte

Mathieu Nocenti

Baptiste Le Goff

Pierre Pfister

Pierre-Lin Laneyrie

Benjamin Renard

Valentin Lepetit

Diseño

Glen Darcey

Sébastien Rochard

Shaun Ellwood

Greg Vezon

Morgan Perrier

Diseño Sonoro

Christian Laffitte

Nori Ubukata

Paolo Apollo Negri

Manual

Hollin Jones

Léonard Sauget

Tomoya Fukuchi

Jason Valax

Agradecimiento Especial

Chuck Capsis

Theo Niessink

Thierry Chatelain

George Ware

Koshdukai

© ARTURIA S.A. – 1999-2016 – TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

11, chemin de la Dhuy

38240 Meylan

FRANCE

<http://www.arturia.com>

Tabla de Contenido

1	INTRODUCCIÓN	5
1.1	Que es B-3 V?	5
1.2	Historia del instrumento original	6
1.2.1	Usuarios notables.....	6
1.3	¿Qué características adicionales le añade el B-3 V al original?	7
2	ACTIVACIÓN Y CONFIGURACIÓN	8
2.1	Registro y Activación	8
2.2	Configuración Inicial.....	8
2.2.1	Ajustes de Audio y MIDI: Windows	8
2.2.2	Ajustes de Audio y MIDI: Mac OS X.....	11
2.2.3	Uso de B-3 V en modo de “Plug-In”	12
3	LA INTERFAZ DE USUARIO.....	13
3.1	El Teclado Virtual	13
3.2	La barra de herramientas.....	13
3.2.1	Guardar un preajuste	14
3.2.2	Guardar preajuste como	14
3.2.3	Importación de preajuste	14
3.2.4	Exportación de preajuste.....	14
3.2.5	Exportación de un banco.....	14
3.2.6	Opciones de tamaño de ventana	15
3.2.7	Ajustes de audio.....	15
3.2.8	Vista rápida del navegador de preajustes.....	15
3.2.9	Modulador de voz y sección avanzada.....	15
3.2.10	Asignación de mapeo MIDI.....	16
3.2.11	Configuración del controlador MIDI.....	19
3.2.12	La barra de herramientas inferior.....	19
3.2.13	La venta de preferencias del teclado	20
3.3	El navegador de preajustes	21
3.3.1	Buscando preajustes.....	22
3.3.2	Filtrar la lista usando etiquetas.....	22
3.3.3	Detalles del preajuste	23
3.3.4	La segunda vista de preajuste	24
3.3.5	Listas de reproducción	25
3.4	Panel frontal.....	27

3.4.1	Los interruptores de "Vibrato"	27
3.4.2	Perilla de modo de "vibrato" y "chorus"	27
3.4.3	Las barras de tiro	28
3.4.4	Nivel del preamplificador.....	30
3.4.5	Volumen maestro	30
3.4.6	La sección de percusión	30
3.5	La sección avanzada	31
3.6	La sección del modulador de voz	32
3.6.1	Que hace esta sección.....	32
3.6.2	Modulador de envolvente.....	33
3.6.3	LFO	34
3.6.4	El secuenciador de pasos.....	34
3.6.5	Asignando un monto de modulación a las barras de tiro.....	35
3.7	El altavoz rotatorio.....	35
3.7.1	La palanca de Slow/Fast	35
3.7.2	La palanca de Stop/Run.....	35
3.7.3	Controles de velocidad "Lento y Rápido"	36
3.7.4	Los controles "Estéreo" y "Altavoz"	36
3.7.5	Encendido / Apagado de Altavoz	37
3.7.6	Interruptor de selección de modelo.....	37
3.7.7	La sección de reverberación	37
3.8	Los Efectos.....	38
3.8.1	Como funciona esta sección	38
3.8.2	Flanger.....	38
3.8.3	Phaser	39
3.8.4	Chorus.....	39
3.8.5	Analog Delay	40
3.8.6	Overdrive.....	41
3.8.7	El pedal de volumen.....	41
4	ACUERDO DE LICENCIA DEL PROGRAMA.....	42

1 INTRODUCCIÓN

Felicitaciones por comprar nuestro órgano virtual, B-3 V. estamos seguros de que te dará muchas horas de placer tocando y produciendo con él.

B-3 V es la más reciente adición a nuestra extensa familia de instrumentos que recrean teclados y sintetizadores clásicos difíciles de encontrar. Además de traer al instante el sonido auténtico y reconocible del órgano de ruedas tonales a tu estudio, le hemos añadido algunas características del siglo 21 que no estaban disponibles en el original!

El instrumento en el que se basa este modelo virtual era un sello fundamental de la música popular desde su creación en la década de 1930 y sigue siendo popular hoy en día por su carácter único. Ya que encontrar y dar mantenimiento a un verdadero órgano de ruedas tonales es difícil y costoso, estamos seguros de que el B-3 V te otorgará todos los beneficios sin ninguno de los problemas!

1.1 Que es B-3 V?

B-3 V es una recreación de un órgano de ruedas tonales clásico (Tone Wheel Organ) y del altavoz rotatorio (Rotary Speaker), Sin embargo cuenta con una serie de características adicionales que no estaban disponibles en el instrumento original.

El instrumento original trabaja con 91 ruedas tonales, cada una girando alrededor de una pastilla electromagnética. Cada tecla está conectada a un conjunto fijo de ruedas tonales y la configuración de las barras de tiro (Drawbars) controlan como se mezclan estas ruedas tonales entre sí antes de ser enviadas al preamplificador.

El preamplificador de bulbos da forma al sonido (filtrado y distorsión), también se toma en cuenta la posición del pedal de expresión que actúa no sólo como control de volumen sino también afecta la respuesta en frecuencia del preamplificador y finalmente la salida de la preamplificador se conecta al altavoz.

El altavoz que se simula es un modelo rotatorio. Contiene un amplificador de potencia que alimenta un cono giratorio y un altavoz de graves estacionario el cual dispara el sonido a un reflector de tambor giratorio. El altavoz de hecho produce muchos efectos espaciales y de cambio de frecuencia interesantes, además de los efectos tímbricos comunes que producen los altavoces en el sonido.

1.2 Historia del instrumento original

El órgano de ruedas tonales fue lanzado por primera vez en la década de 1930 y varios modelos fueron producidos a lo largo de los siguientes 40 años. Los diferentes modelos generaban sonido mediante la creación de una corriente eléctrica mediante la rotación de una rueda tonal de metal cerca de una pastilla electromagnética, después de amplificaba esa señal.

Originalmente destinado a las iglesias como una alternativa más compacta y asequible a los órganos tubulares convencionales, En un principio los órganos de ruedas tonales ganaron popularidad entre los músicos de "Góspel" en las iglesias, Sin embargo rápidamente después lo hicieron con los músicos de jazz que amaban su sonido único. Esto fue gracias a varias características como las barras de tiro del órgano y los controles de tono, así como el altavoz giratorio cuyo sonido era único en su momento.

Más adelante pasaría a desempeñar un papel central en la música rock de la década de los 70's e incluso en el pop, mientras que seguía siendo un sello fundamental del jazz, blues y góspel. El hecho de que una gran cantidad de clubes comprarán uno para dejarlo fijo en el escenario hizo que muchos músicos se acostumbrarán a usarlo en vez de cargar con sus propios teclados. Además era más pequeño que un piano y contaba con un sonido versátil que encajaba en diferentes tipos de actuaciones.

1.2.1 Usuarios notables

Jimmy Smith	Joey DeFrancesco
John Medeski	Rick Wakeman
"Brother" Jack McDuff	Tyrone Downie (with the Wailers)
Keith Emerson	James Taylor
Booker T Jones	Cory Henry
Procol Harum	Rhoda Scott
Steve Winwood	Jon Lord
Gregg Allman	George Duke

1.3 ¿Qué características adicionales le añade el B-3 V al original?

Un órgano de ruedas tonales real y altavoz giratorio no sólo son físicamente muy grandes y difícil de moverse, pero también caros de localizar, comprar y mantener. Así que la versión virtual es la manera ideal de obtener el sonido sin todos los problemas. Además de la recreación del sonido de las ruedas tonales originales con todo y las imperfecciones que le dan su sonido tan único, B-3 V añade una serie de nuevas características.

- Control MIDI de varios parámetros
- 5 espacios para efectos de inserción
- Una unidad de reverberación
- Una sección de modulación de la barras de tiro (Drawbars)
- Control avanzado del comportamiento y velocidad del altavoz giratorio
- Controles de ataque y relajación de los controles manuales superiores e inferiores
- Control sobre el volumen del "Click" y ruido de fondo
- Control sobre el derrame sónico de las ruedas tonales y las barras de tiro

2 ACTIVACIÓN Y CONFIGURACIÓN

2.1 Registro y Activación

B-3 V funciona en computadoras equipadas con Windows 7 y posteriores o con Mac OS X 10.8 y posteriores. Puedes utilizar la versión autónoma o utilizar **B-3 V** como "Plug-in" en formato AAX, Audio Unit, VST2 o VST3.



Una vez que **B-3 V** ha sido instalado, el siguiente paso es registrar la aplicación. El proceso de registro requerirá que introduzcas el número de serie y el código de desbloqueo que haz recibido con el producto.

Para proceder con el registro, dirígete a esta página web y sigue las instrucciones:

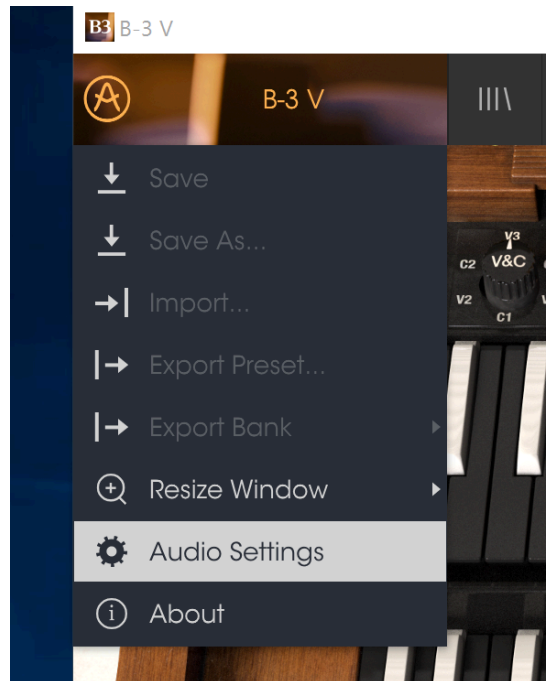
<http://www.arturia.com/register>

Nota: Si no tienes una cuenta en el sitio web de Arturia, tendrás que crear una. El proceso es rápido, pero requiere que puedas acceder a tu correo electrónico durante el proceso. Una vez que hayas adquirido una cuenta en el sitio web de Arturia podrás registrar el producto.

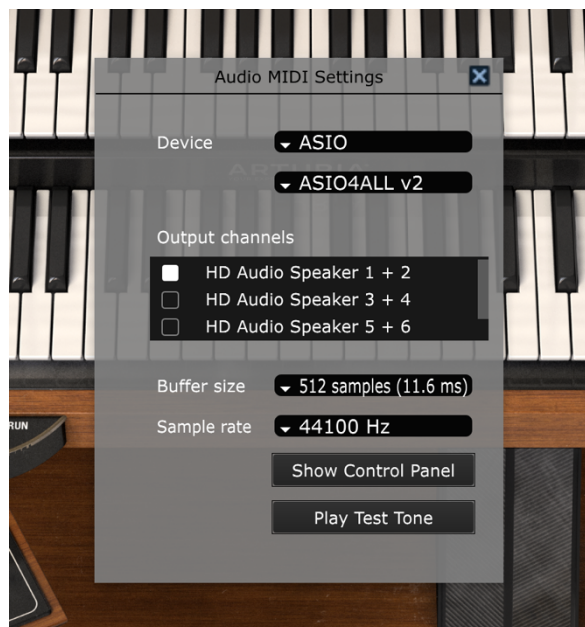
2.2 Configuración Inicial

2.2.1 Ajustes de Audio y MIDI: Windows

En la parte superior izquierda de la aplicación **B-3 V** hay un menú desplegable el cual contiene diversas opciones de configuración. Inicialmente tendrás que ir al menú y elegir la opción "Configuración de audio" (Audio Settings) para obtener flujo de señal de sonido y MIDI tanto de entrada como de salida.



A continuación, aparecerá la ventana de configuración de audio y MIDI. Esto funciona de la misma manera tanto en Windows como en Mac OS X, sin embargo los nombres de los dispositivos disponibles dependerán del equipo que estés utilizando.



Ajustes de Audio y MIDI en Windows

Partiendo de la parte superior, dispones de las siguientes opciones:

- Dispositivo (Device) Te permite elegir el controlador de audio que deseas utilizar para enrutar audio fuera del instrumento. Esto podría ser el propio controlador de tu equipo de audio, como "Windows Audio" o "ASIO". En el siguiente submenú aparecerá el nombre de tu interfaz de audio física.
- Canales de salida (Output Channels) te permite seleccionar cuál de las salidas disponibles se utilizarán para dirigir el sonido hacia fuera. Si sólo cuentas con dos salidas, sólo aparecerá un par como opción. Si cuentas con más de dos salidas puedes seleccionar más de un par como salida.
- El menú de tamaño de búfer (Buffer Size) te permite seleccionar el tamaño de búfer de audio que tu equipo utiliza para calcular audio. Un búfer más pequeño significa menor retraso entre presionar una tecla y escuchar la nota. Un búfer mayor significa menor carga al CPU ya que el equipo tiene más tiempo para calcular, pero puede dar lugar a un mayor retraso. Encuentra el tamaño de búfer óptimo para tu sistema. Un equipo moderno rápido puede fácilmente ser capaz de operar con 256 o 128 muestras de tamaño de búfer sin crear ruidos o clics en el audio. Si percibes clics, intenta incrementar el tamaño de búfer. El retraso se puede visualizar en la parte derecha de este menú.
- El menú de frecuencia de muestreo (Sampling Rate) te permite ajustar la frecuencia de muestreo a la que se envía el audio de salida del instrumento. Las opciones aquí dependerán de la capacidad de tu interfaz de audio, Sin embargo la mayoría de las interfaces internas de las computadoras pueden trabajar a velocidades de hasta 48 kHz lo cual está muy bien. frecuencias de muestreo más altas utilizan más poder del CPU, por lo que a menos de que tengas una buena razón para usar 96kHz o más, 44.1Khz o 48Khz generalmente está muy bien. El botón "Mostrar panel de control" (Show Control Panel) te mostrará el panel de control de sistema de la interfaz de audio seleccionada.
- El botón de reproducción de tono de prueba (Play Test Tone), te ayuda a solucionar problemas de audio mediante la comprobación de que el sonido puede ser escuchado a través del dispositivo correcto.
- Tus dispositivos MIDI conectados aparecerán en el área de dispositivos MIDI (MIDI Devices) cuando estén disponibles. Haz clic en la casilla que corresponda al dispositivo que deseas utilizar para ejecutar el instrumento. En el modo autónomo B-3 V recibe todos los canales MIDI por lo que no hay necesidad de especificar un canal. Es posible asignar más de un dispositivo MIDI a la vez.

2.2.2 Ajustes de Audio y MIDI: Mac OS X

El proceso es muy similar a la configuración para Windows y puedes acceder al menú de la misma manera. La diferencia aquí es que Mac OS X utiliza su propio controlador "CoreAudio" para manejar el enrutamiento de audio. Tu interfaz de audio estará disponible en el submenú. Aparte de eso, las opciones funcionan de la misma manera que fue descrita anteriormente en la sección de Windows.



La ventana de configuración de Audio y MIDI de Mac OS X

2.2.3 Uso de B-3 V en modo de “Plug-In”

Es posible usar B-3 V como “Plug-in” en los formatos AAX, AU y VST para poder usarlo dentro de las principales aplicaciones de audio digital como Ableton Live, Cubase, Logic Pro, Pro Tools, etc. Puedes instanciarlo como “Plug-In” de instrumento virtual y su interfaz de usuario y ajustes trabajaran de la misma forma que en el modo autónomo, con un par de diferencias.

- El instrumento se sincronizará al tiempo de tu aplicación, cuando el tiempo sea un factor como en el caso del tremolo o los controles de repetición, Si activas los botones de sincronización (Sync) en el órgano.
- Puedes automatizar múltiples parámetros a través de la función de automatización de tu aplicación.
- Se puede utilizar más de una instancia de B-3 V en un proyecto de tu aplicación. En el modo autónomo sólo se puede utilizar una a la vez.
- Puedes enrutar el audio de B-3 V de manera más creativa en tu aplicación, utilizando las capacidades de enrutamiento de tu aplicación.

3 LA INTERFAZ DE USUARIO

B-3 V tiene muchas características excelentes y en este capítulo vamos asegurarnos de que aprendas lo que hace cada una de ellas. Estamos seguros de que te sorprenderás de lo rápido que B-3 V te proporciona un sonido inspirador y perfecto para todo tipo de proyecto.

También de lo fácil que es trabajar con él: sólo toma algunos cambios aquí y allá y de repente estás en un nuevo mundo de sonido. Este siempre será el foco principal de cada producto Arturia: desatar tu creatividad sin dejar de ser fácil de usar.

3.1 El Teclado Virtual

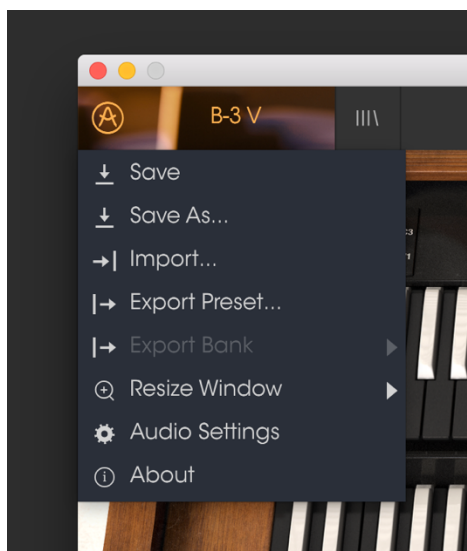


B-3 V tiene dos teclados, uno superior y otro inferior al igual que el original órgano de ruedas tonales. Estos corresponden al conjunto de barras de tiro de la mano izquierda (superior) y la mano derecha (inferior) situadas sobre el teclado.

La primera octava de cada teclado (las notas con sus colores invertidos) en realidad no genera sonido sino que actúa como un selector de un conjunto fijo de ajustes preestablecidos, como en un verdadero órgano. Al pulsar una de estas notas se cargará una configuración específica de barras de tiro, pero no cambiará ninguno de los otros ajustes del órgano. Estas configuraciones son fijas, sin embargo puedes hacer cambios a las barras de tiro para después guardar esta nueva configuración como un nuevo preajuste en el navegador de preajustes de B-3 V.

3.2 La barra de herramientas

La barra de herramientas que se ubica a lo largo del borde superior del instrumento tanto en el modo autónomo como en el modo "Plug-in" proporciona acceso a muchas funciones útiles. Veámoslas en detalle. Las siete primeras de estas opciones se puede encontrar haciendo clic en la sección de B-3 V ubicado en la esquina superior izquierda de la ventana de instrumento.



3.2.1 Guardar un preajuste

La primera opción te permite guardar un preajuste (Preset). Si seleccionas esta opción se abrirá una ventana donde puedes introducir información sobre el preajuste; como nombrarlo, introducir el nombre del autor, seleccionar un banco y tipo, así como asignarle algunas etiquetas descriptivas del sonido. Esta información puede ser leída por el navegador y es útil en futuras búsquedas de preajustes. También puedes introducir comentarios de forma libre en el campo "Comentarios" lo que es útil para proporcionar una descripción más detallada.

3.2.2 Guardar preajuste como

Esta opción funciona de la misma forma que el comando Guardar, pero te permite guardar una copia del preajuste en vez de sobrescribir el original. Es útil para crear variaciones del preajuste pero manteniendo copias individuales de cada una.

3.2.3 Importación de preajuste

Este comando te permite importar un archivo de preajuste. Los archivos de preajuste son guardados en el formato **.b3x**.

3.2.4 Exportación de preajuste

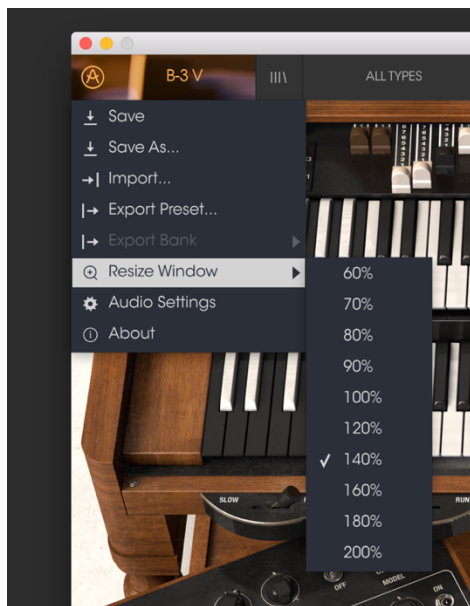
Puedes exportar cualquier preajuste como un archivo usando este comando.

3.2.5 Exportación de un banco

Esta opción se puede utilizar para exportar todo un banco de sonidos del instrumento, lo cual es útil para realizar respaldos o compartir los preajustes.

3.2.6 Opciones de tamaño de ventana

Es posible reajustar el tamaño de la ventana de B-3 V de un 60% hasta un 200% de su tamaño original sin ninguna distorsión visual. En una pantalla pequeña como la de una computadora portátil es posible que desees reducir el tamaño de la interfaz para que no acapare la pantalla. En una pantalla más grande o en un segundo monitor puedes aumentar su tamaño para obtener un mejor detalle de los controles. Todos los controles funcionan de la misma manera en cualquier nivel de acercamiento, sin embargo las más pequeños pueden ser más difíciles de ver si haz reducido mucho la ventana.



Menú de reajuste de tamaño de ventan

3.2.7 Ajustes de audio

Aquí puedes ajustar la forma en que el instrumento transmite audio y recibe instrucciones MIDI. Consulta la sección 2.2 del manual para más detalles.

3.2.8 Vista rápida del navegador de preajustes

Haz clic en el botón con cuatro líneas verticales para mostrar el navegador de preajustes. Consulta la sección 3.3 para mayor información. Tanto el tipo de filtro, el nombre del preajuste y las flechas Izq./Der ubicados en la barra de herramientas en la parte superior de B-3 V, sirven para seleccionar preajustes.

3.2.9 Modulador de voz y sección avanzada.

Este botón muestra el modulador de voz, así como las secciones avanzadas. Consulta la sección 3.5 para más información.

3.2.10 Asignación de mapeo MIDI

El icono de conector MIDI ubicado en la extrema derecha de la barra de herramientas activa el modo de mapeo MIDI. Los parámetros que se pueden mapear a los controles MIDI se muestran en color púrpura y la idea es que mapees las perillas, deslizadores o pedales físicos de tus controladores MIDI como por ejemplo el Beatstep o Keystep por mencionar algunos, a destinos específicos dentro del B-3 V. Un ejemplo típico podría ser el de mapear un pedal de expresión real al pedal de volumen virtual o los botones de un controlador a los controles de tono para que puedas cambiar el sonido desde tu controlador MIDI.



B-3 V en modo de mapeo MIDI

Haz clic en una área de color púrpura para poner ese control en modo de aprendizaje, si ahora mueves una perilla o un atenuador de tu controlador MIDI físico, el área cambiará a color rojo indicando que se ha realizado una conexión entre el controlador físico y el parámetro de la aplicación. Se desplegará una ventana que indica la asignación actual del control y un botón que permite eliminar dicha asignación.

Esta ventana también nos proporciona dos deslizadores los cuales te permiten delimitar el valor máximo y valor mínimo al que podrá llegar el parámetro asignado. Por ejemplo, es posible que desees controlar el volumen principal del amplificador a través de tu controlador MIDI físico en un rango de 30% a 90%. Esto lo puedes lograr configurando el deslizador rotulado "MIN" en 0.30 y el deslizador rotulado "MAX" en 0.90. De esta forma la perilla física de tu controlador no podrá bajar el volumen a menos de 30% o subirlo más allá de 90% no importando que tanto la gires. Esto es muy útil para evitar que bajes o subas demasiado el volumen en una ejecución en vivo.



La ventana de configuración de control MIDI

En el caso de los interruptores que sólo tiene dos posiciones (arriba o abajo) aún puedes seguir utilizando los valores mínimos y máximos de la ventana de configuración de control MIDI, Sin embargo en estos casos el comportamiento es un poco diferente.

Se trata de los valores que el controlador envía y si estos son lo suficientemente altos o bajos para provocar el cambio de estado de un interruptor - Este valor siempre es 0.5 o en el caso de un interruptor de tres etapas: 33.3 / 33.3 / 33.3 (aproximadamente). Podrías establecer los valores mínimos y máximos en el control MIDI físico, Sin embargo si afecta al parámetro virtual dependerá de si cruza el umbral requerido para provocar el cambio de estado.

Por ejemplo, Queremos controlar un interruptor de dos estados con un atenuador de nuestro controlador MIDI físico. El valor del atenuador va de 0.0 a 1.0 y el estado del interruptor siempre cambia cuando se cruza 0.5.

El valor mínimo de la ventana de configuración de control MIDI corresponde con el valor que será enviado (desde el controlador a la aplicación) cuando el atenuador este en su mínima posición (lo mismo ocurre con el valor máximo).

Para explicar mejor esto expondremos 5 casos de posible configuración:

- Si establecemos un valor mínimo de 0.0 y un valor máximo de 0.49 => el interruptor jamás se podrá cambiar al estado de encendido debido a que el valor 0.5 nunca se puede cruzar
- Si establecemos un valor mínimo de 0.51 y un valor máximo de 1.0 => el interruptor jamás podrá ser apagado debido a que el valor de 0.5 no se puede cruzar
- Si establecemos un valor mínimo de 0.0 y un valor máximo de 1.0 => El estado del interruptor cambiará cada vez que el atenuador cruce su posición central

- Si establecemos un valor mínimo de 0.49 y un valor máximo de 1.0 => el estado del interruptor cambiará solo cuando el atenuador se encuentre en una posición muy baja
- Si establecemos un valor mínimo de 0.0 y un valor máximo de 0.51 => el estado del interruptor cambiará solo cuando el atenuador se encuentre en una posición muy alta

Lo mismo ocurre con los interruptores de tres estados, sin embargo en vez de que 0.5 sea el valor de cambio de estado, el rango es dividido en tres tercios.

En el caso de las barras de tiro (Drawbars) las cuales tienen nueve posiciones diferentes, la misma norma aplica, pero en lugar de dividir el rango de control en dos o tres, este se divide en nueve.

La última opción en esta ventana es un botón con la etiqueta "Es Relativo" (Is Relative). Si se activa esta opción para cualquier asignación MIDI, el movimiento del control físico (ej.: Perilla) comenzará a mover el parámetro de la aplicación a partir de su configuración actual, en vez de ser un control "absoluto" y realizar el cambio del parámetro de la aplicación de manera brusca a la ubicación actual del control físico. Esto puede ser una buena idea cuando se asignan controles a parámetros como volumen o un pedal de efectos, ya que comúnmente no deseas que salten de forma masiva fuera de su configuración actual tan pronto como comiences a modificarlos.



3.2.10.1 Números de "CC MIDI" reservados

Ciertos números de controlador continuo del protocolo MIDI (MIDI CC) están reservados y no se puede asignar a otros controles:

- Ctrl All Notes Off (CC #123)

Todos demás números CC del protocolo MIDI se pueden utilizar para controlar cualquier parámetro asignable en B-3 V.

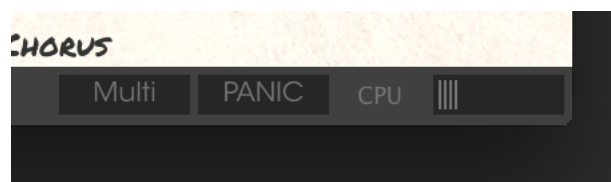
3.2.11 Configuración del controlador MIDI

Hay una pequeña flecha ubicada en la extrema derecha de la barra de herramientas que se ocupa de las configuraciones de controlador MIDI. La cual te permite manejar diferentes configuraciones de mapeo MIDI que hayas creado para el control de los parámetros del instrumento desde un controlador MIDI físico. Puedes guardar, eliminar, exportar o importar configuraciones MIDI. Esto se puede utilizar para configurar rápidamente diferentes teclados o controladores MIDI físicos con B-3 V sin tener que configurar todo desde cero cada vez que cambies de equipo.

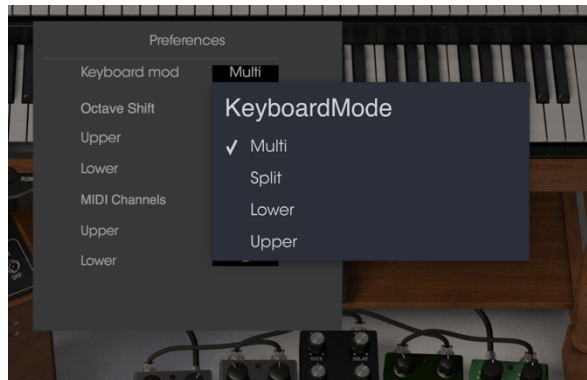


3.2.12 La barra de herramientas inferior

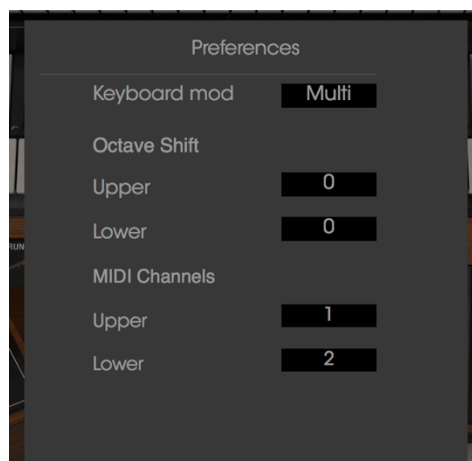
En la parte derecha de la barra de herramientas inferior hay cuatro objetos pequeños. El botón de pánico puede ser presionado para restablecer todas las señales MIDI en el caso de notas bloqueadas y detener los sonidos generados. El medidor de CPU se utiliza para monitorear la cantidad de CPU de su computadora que está siendo utilizado por el instrumento. El botón de las preferencias de teclado, abrirá un menú desplegable.



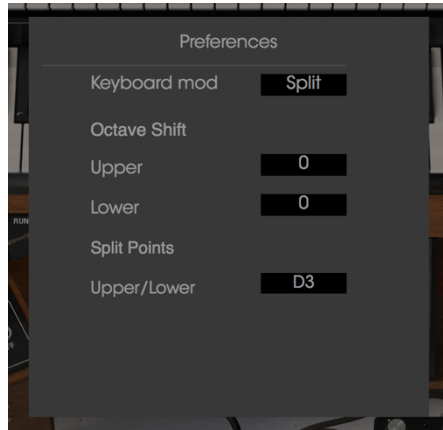
3.2.13 La venta de preferencias del teclado



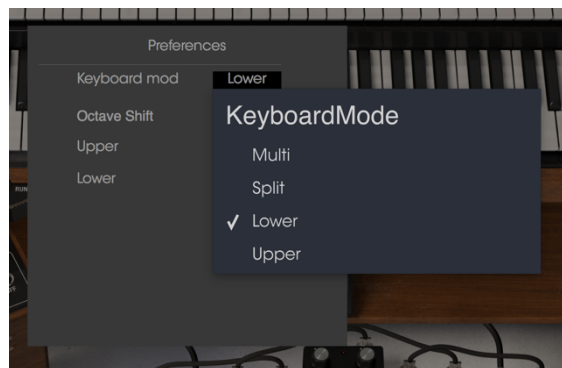
Puesto que B-3 V tiene dos teclados que generan diferentes tonos, hemos proporcionado una manera de elegir la forma en que tu teclado MIDI controlará el instrumento. Proporciona la flexibilidad de poder tocar ambos con un solo teclado o usar dos teclados MIDI. He aquí como funciona:



En el modo Multi, puedes asignar un canal MIDI diferente a cada parte. Un ejemplo típico podría ser el conectar un teclado MIDI para el teclado superior en el canal MIDI 1, y un segundo teclado MIDI para el teclado inferior en el canal MIDI 2, otorgándote así, toda la gama de notas disponibles. O puedes dividir tu controlador en dos zonas, asignarle un canal MIDI a cada una y conseguir un resultado similar. También puedes subir o bajar la octava de cada parte, lo cual es útil para asignar un teclado MIDI pequeño para controlar la parte del bajo.



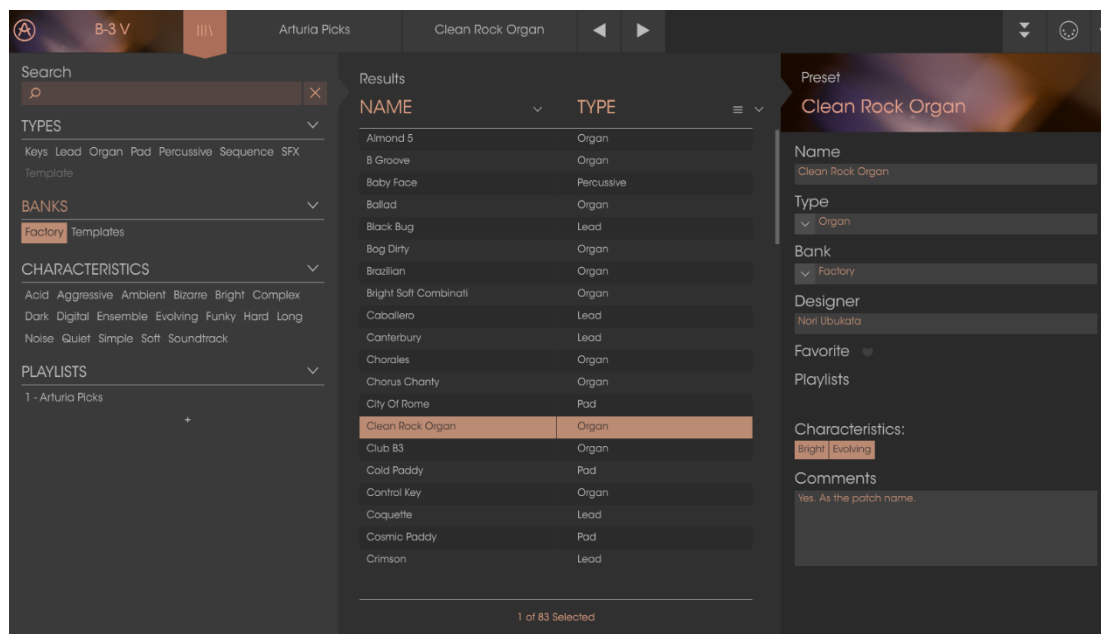
el modo de división de teclado también permite el cambio de octava, pero en este caso solo se tiene un único canal MIDI para un teclado MIDI externo y tú puedes definir la nota que será el punto de división a partir del cual el controlador MIDI controlará la parte superior o la inferior.



Las opciones inferior y superior también permiten el cambio de octava, pero estos modos simplemente asignan tu teclado MIDI completo a cualquiera de las dos partes, la superior o la inferior.

3.3 El navegador de preajustes

El navegador de preajustes es la parte en la que puedes buscar, cargar y administrar los sonidos en B-3 V. Tiene un par de vistas diferentes, pero en todas podrás acceder a los mismos bancos de preajustes. Haz clic en el botón de navegación (tres líneas y una línea inclinada) para acceder a la vista de búsqueda.



3.3.1 Buscando preajustes

La pantalla de búsqueda cierto número de secciones. Al hacer clic en el campo de búsqueda en la parte superior izquierda puedes introducir rápidamente cualquier término de búsqueda para filtrar la lista de preajustes por nombre. La columna de resultados se actualiza para mostrar los resultados de tu búsqueda. Pulsa el botón "X" en el campo de búsqueda para borrar la búsqueda.



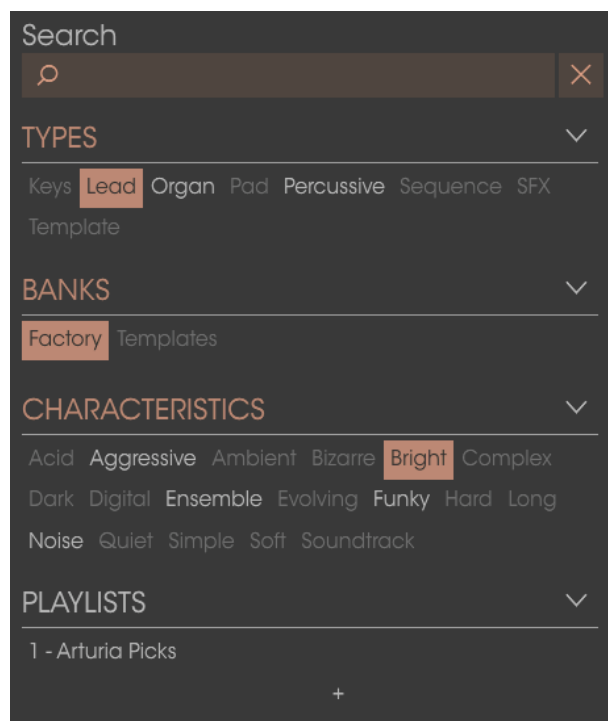
3.3.2 Filtrar la lista usando etiquetas

También puedes buscar usando las diferentes etiquetas. por ejemplo, haciendo clic en las opciones "Lead" y "Organ" en el campo "Types" puedes mostrar sólo preajustes que corresponden a esas etiquetas. Los campos de etiqueta se pueden mostrar u ocultar haciendo clic en la flecha hacia abajo ubicada en el título de la etiqueta. Las columnas de resultados se pueden ordenar haciendo clic en el mismo botón de flecha en su propia sección.

Puedes utilizar varios campos de búsqueda para realizar búsquedas más específicas. De tal manera que mediante la introducción de un texto de búsqueda a la par de especificar el tipo, el banco y las características del sonido, la lista resultante sólo contendrá los preajustes que respondan a esos criterios exactos. deselecciona cualquier etiqueta en cualquier área para eliminar esos criterios y ampliar la búsqueda sin tener que volver atrás y

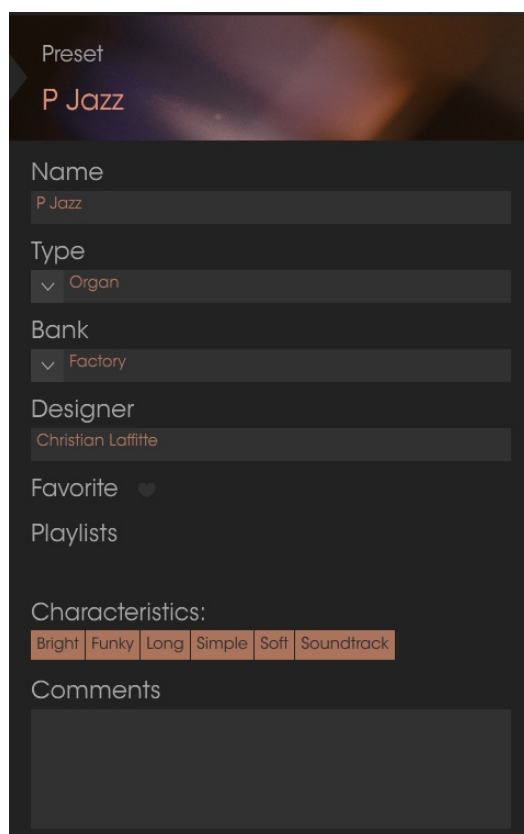
empezar de nuevo. Utilizando las teclas "Ctrl + clic" (Windows) o "Cmd + clic" (Mac) te permitirá seleccionar múltiples elementos en la misma zona.

La segunda columna de resultados se puede cambiar para mostrar el tipo, diseñador sonoro, favoritos o etiquetas de banco dependiendo de cómo te guste realizar búsquedas. Haz clic en el botón de menú de opciones justo al lado de la flecha de ordenación.



3.3.3 Detalles del preajuste

La columna de información de preajuste (Preset Info) a la derecha del campo de búsqueda te muestra información sobre cualquier preajuste. Si deseas realizar cambios en un preajuste de fábrica, tales como cambiar su nombre, añadir comentarios o etiquetas, tendrás primero que guardarlo como un preajuste de usuario, utilizando el comando "Guardar como" en el menú principal. Una vez que hayas hecho esto, se activarán los botones de editar y eliminar en la sección de Información, los cuales podrás usar para cambiar la información almacenada en un preajuste. Los preajustes de fábrica no se pueden sobrescribir.



3.3.4 La segunda vista de preajuste

El menú junto al menú de búsqueda te ofrece una vista diferente. La primera opción en este menú se llama Filtro y llevará a cabo un registro de las búsquedas más recientes que hayas realizado en el campo de búsqueda. Así que si haz buscado Jazz en el área principal de búsqueda, los resultados aparecerán aquí.

Si seleccionas la opción "All Types" en esta columna, obtendrás una lista de todos los preajustes. Las categorías que aparecen debajo, agrupan los sonidos en función de su tipo como "Keys", "Pads", "Bass" y así sucesivamente.

Al hacer clic en el campo de nombre en el centro de la barra de herramientas te mostrará una lista general de los preajustes disponibles y también cambiará en base a lo que hayas introducido en el campo de búsqueda. por ejemplo si haz buscado "jazz", este menú contextual sólo te mostrará los preajustes que coincidan con esa etiqueta. Las flechas izquierda y derecha en la barra de herramientas te permiten navegar hacia arriba o hacia abajo de la lista de preajustes: ya sea la lista completa, o la lista filtrada si haz introducido un término de búsqueda.

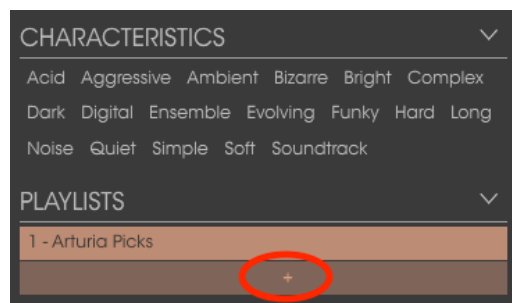


3.3.5 Listas de reproducción

En la esquina inferior izquierda de la ventana del navegador existe una opción titulada "lista de reproducción" (Playlist). Se utiliza para agrupar preajustes en listas para diferentes propósitos, tales como una lista de temas para una actuación en particular o un lote de preajustes relacionado a un proyecto de estudio en particular.

3.3.5.1 Añadir una lista de reproducción

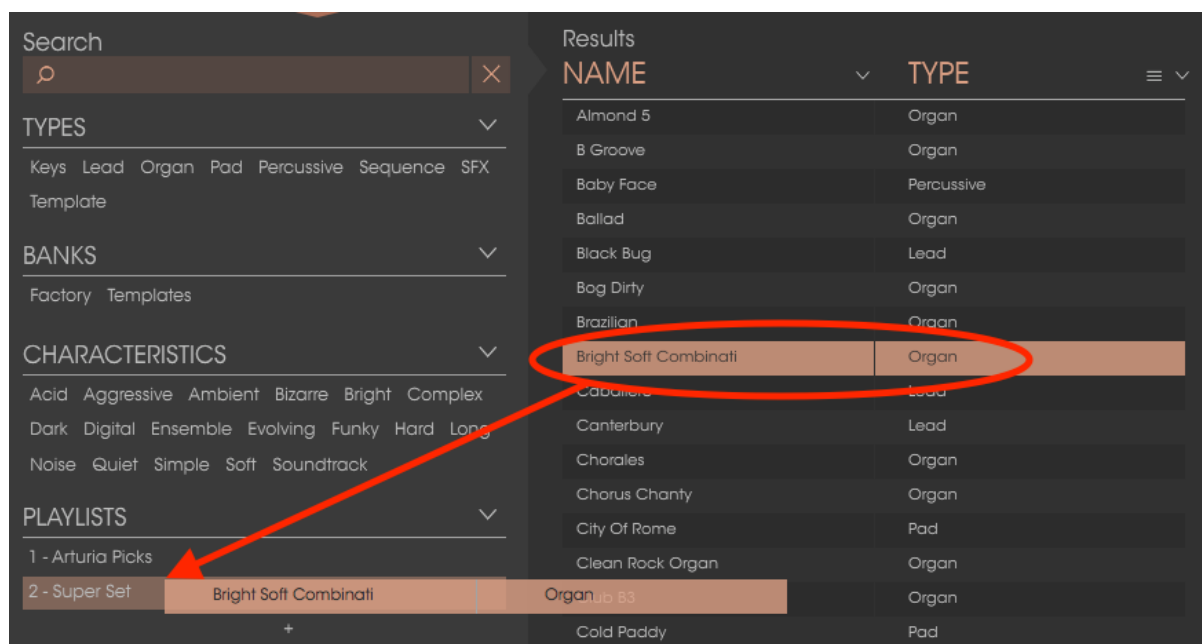
Para crear una lista de reproducción, Haz clic en el botón "+" ubicado en la parte inferior:



Da a la lista de reproducción un nombre y esta aparecerá en el menú de listas de reproducción. Puedes cambiar el nombre de la lista de reproducción en cualquier momento; solo haz clic en el icono de lápiz en la parte final de su fila.

3.3.5.2 Añadir un preajuste

Puedes utilizar todas las opciones en la ventana de búsqueda para localizar los preajustes que desees añadir a tu lista de reproducción. Una vez que hayas encontrado el preajuste, haz clic y arrástralo al nombre de la lista.

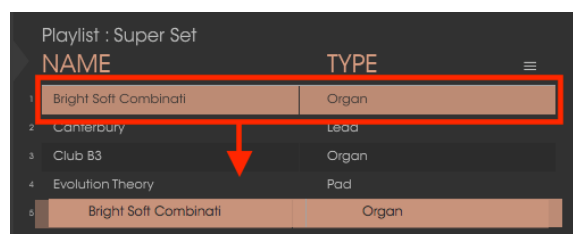


Haz clic y arrastra desde la lista de resultados de búsqueda a una de las listas de reproducción

Para ver el contenido de una lista de reproducción, haz clic en el nombre de la lista.

3.3.5.3 Reordenación de los preajustes

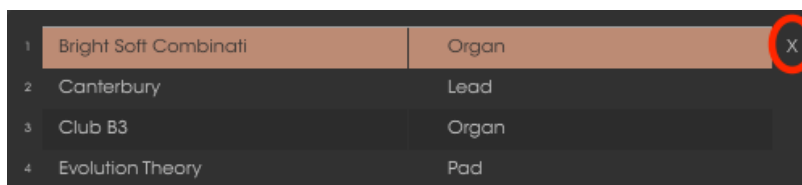
Los preajustes pueden ser reorganizados dentro de una lista de reproducción. Por ejemplo, para mover un preajuste en la ranura 2 de la ranura 4, arrastra y suelta el preajuste en la ubicación deseada.



Esto moverá el preajuste a la nueva ubicación.

3.3.5.4 Remover un preajuste

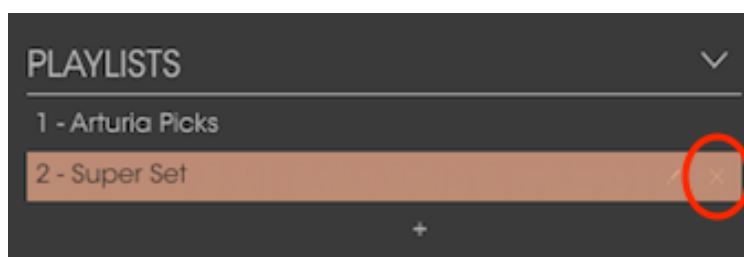
Para eliminar un preajuste de una lista de reproducción, haz clic en la "X" al final de la fila del preajuste.



Haz clic en la "X" para eliminar un preajuste de una lista de reproducción

3.3.5.5 Eliminar una lista de reproducción

Para eliminar una lista de reproducción, haz clic en la "X" al final de la fila.



Haz clic en la "X" para eliminar una lista de reproducción

3.4 Panel frontal

3.4.1 Los interruptores de "Vibrato"



Estos interruptores permiten activar o desactivar el "vibrato" de manera independiente para la parte superior e inferior.

3.4.2 Perilla de modo de "vibrato" y "chorus"



Esta perilla permite seleccionar entre tres tipos diferentes de "chorus" y tres tipos diferentes de "vibrato" los cuales se aplicarán a las partes cuando se activen los interruptores de vibrato. Esencialmente, representan tres diferentes montos para cada tipo de efecto. De tal manera que C1 es un "chorus" ligero y C3 uno intenso. Del mismo modo, V1 es un "vibrato" ligero y V3 es uno más

profundo. Los tres ajustes podrían ser considerados como pequeño, ancho y completo.

3.4.3 Las barras de tiro

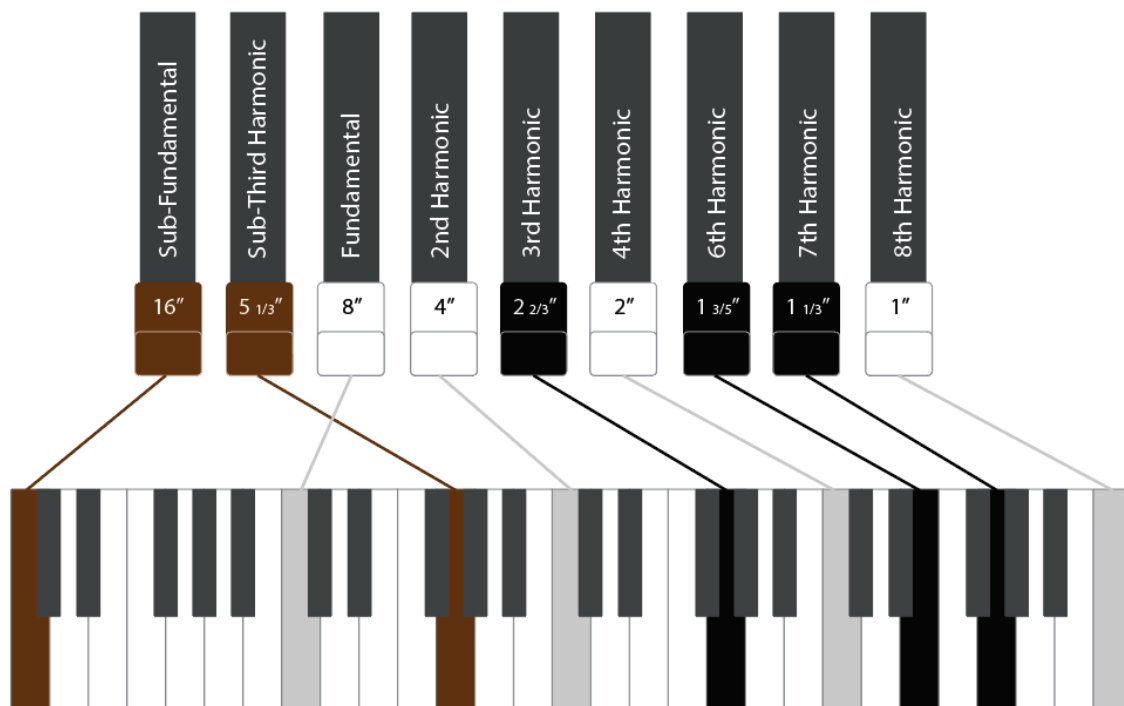


Las barras de tiro superior e inferior

Cada sonido o nota se compone de una fundamental y armónicos. La fundamental se puede considerar como la "raíz" del sonido y los armónicos son las frecuencias altas que se pueden escuchar, éstas le dan forma al sonido.

Las barras de tiro permiten dar forma a tu sonido de órgano mezclando la fundamental y los armónicos.

B-3 V tiene nueve barras de tiro para cada parte (superior e inferior) para un total de 18. Al mover hacia afuera una barra de tiro esta aumentará el volumen de esa rueda tonal en pasos, comenzando desde cero (sin sonido) hasta 8 (máximo volumen) . Cada conjunto de nueve barras de tiro está organizado cromáticamente, es decir, las barras a la izquierda controlan los tonos graves y las de la derecha controlan los tonos agudos.



Las fundamentales y armónicos de las barras de tiro

Piensa en las dos barras de tiro a la izquierda (color marrón) como los "sub" tonos, las cuatro barras medias como tonos "fundamentales" en el rango medio y las tres barras a la extrema derecha como "brillo", las cuales controlan las frecuencias más altas.

Debido al hecho de que cada barra de tiro cuenta con nueve posiciones, hay literalmente millones de posibles combinaciones de ajustes y sonidos y esto es lo que hace que los órganos de ruedas tonales tan flexibles, capaces de todo, desde tonos sutiles a sonidos complejos, ricos y poderosos.

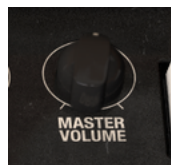
Parte de la habilidad de ser un ejecutante de órgano está en el dominio de las barras de tiro y su manipulación en tiempo real para cambiar el sonido de forma dinámica durante una actuación. Esto es algo que verás con mucha frecuencia en un buen ejecutante de órganos al tocar su instrumento. En un órgano virtual es muy útil mapear los controles físicos de un controlador MIDI a las barras de tiro para obtener el mismo tipo de control.

3.4.4 Nivel del preamplificador



Este control se utiliza para establecer la cantidad de señal que entra al preamplificador. El incremento de la señal de entrada añade un ligero efecto de saturación al sonido, introduciendo agarre y rasposidad lo cual puede ser deseable en ciertos tipos de música.

3.4.5 Volumen maestro



Esta perilla controla la salida de volumen principal del órgano.

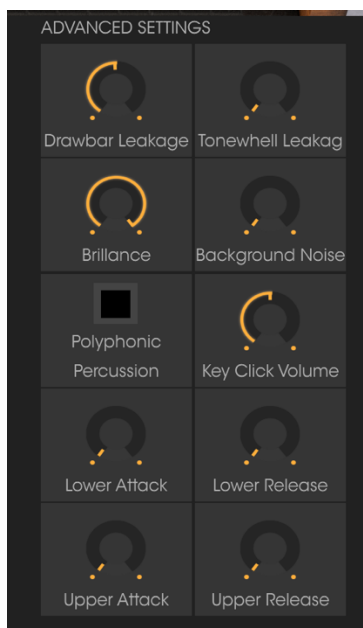
3.4.6 La sección de percusión



Esta sección cuenta con cuatro interruptores.

- Perc On/Off - Activa o desactiva el sonido de percusión en la parte superior
- Vol Soft/Norm – Establece el volumen del sonido de percusión.
- Decay Fast/Slow - Cuando se establece en "Slow", el sonido de percusión decaerá lentamente. Si se establece en "Fast", decaerá rápidamente.
- Percussion Harmonic Selector - Establece el tono del sonido de percusión. La posición "2nd" significa que estará afinado una octava arriba de la barra de tiro fundamental. La posición "3rd" significa que estará afinado una octava y una quinta por encima de la barra de tiro fundamental.

3.5 La sección avanzada



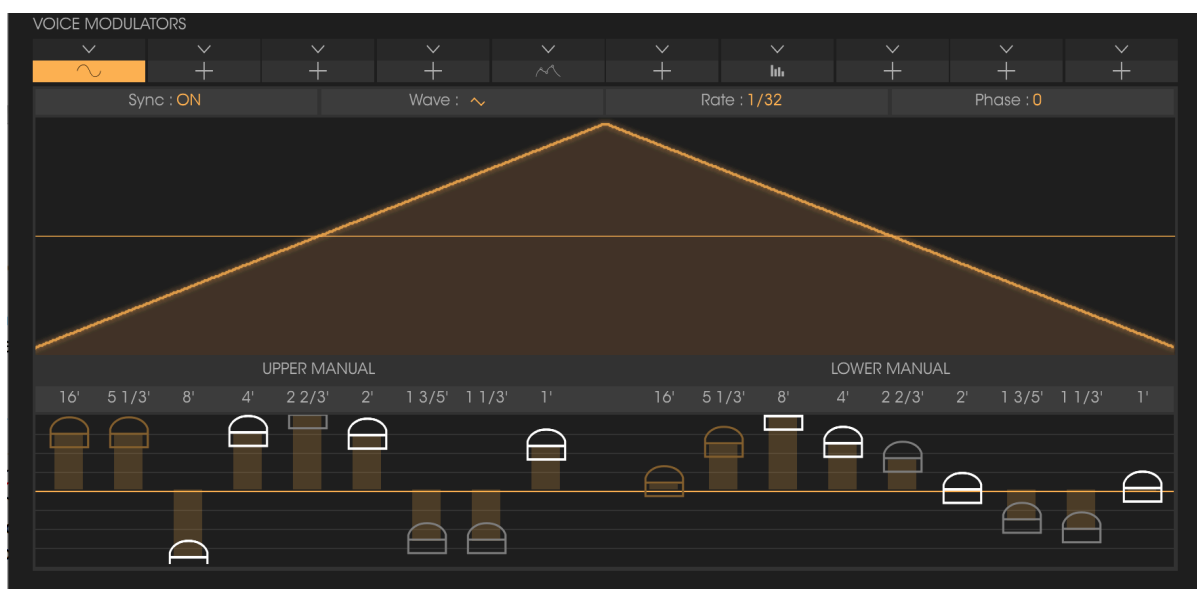
Esta sección le permite realizar más cambios en la forma en que se genera el sonido. Cuenta con los siguientes elementos.

- Fuga de la barra de tiro (Drawbar Leakage) te permite controlar manualmente la cantidad de fuga de señal que se filtra a las barras laterales. Si lo estableces en cero, no hay fuga.
- Fuga de rueda tonal (Tonewheel leakage) controla la cantidad de señal que se filtra de cada rueda tonal. Cuanto más fuga permitas, más impreciso será el sonido debido a que las ruedas tonales comenzarán a interferirse entre sí. Sin embargo si permites cierta cantidad de fuga, ayuda a dar un sonido más auténtico.
- Brillantez (Brilliance) controla la cantidad de ganancia aplicada a las frecuencias medias y altas.
- El ruido de fondo (Background Noise) puede ser añadido para un sonido deliberadamente más imperfecto.
- La Percusión polifónica (Polyphonic Percussion) puede ser activada o desactivada.
- El volumen del clic de las teclas (Key Click Volume) puede subirse o bajarse, alterando así el sonido del órgano para que sea más o menos percusivo cuando las notas se tocan.
- El ataque y relajación de la parte superior e inferior (Lower and Upper Attac & Release) se pueden utilizar para cambiar la velocidad con la que una nota suena una vez presionada y cuánto tiempo se tarda en desaparecer cuando se libera. Para obtener sonidos de órgano regular ajusta estos parámetros a velocidades lentas, pero si los ajustas a velocidades rápidas, podrás conseguir sonidos más tipo sintetizador.

3.6 La sección del modulador de voz

3.6.1 Que hace esta sección

El sonido de órgano puede ser bastante estático si el ejecutante no interactúa mucho con él. Un verdadero ejecutante de órgano de ruedas tonales moverá mucho las barras de tiro durante una actuación, para añadir evolución al sonido. Decidimos seguir esa idea permitiendo que el usuario pueda automatizar el movimiento de las barras de tiro utilizando envolventes, LFO y secuenciadores por pasos. Esto abre muchas posibilidades para el diseño de sonidos. Puede ser utilizado para crear ataques duros con muchos armónicos que se evolucionan a un sonido más suave. También se puede utilizar para crear sonidos ambientales y en continua evolución. La relación armónica entre las barras de tiro permiten que el sonido siempre se sienta natural, incluso cuando las barras de tiro están siendo fuertemente moduladas.

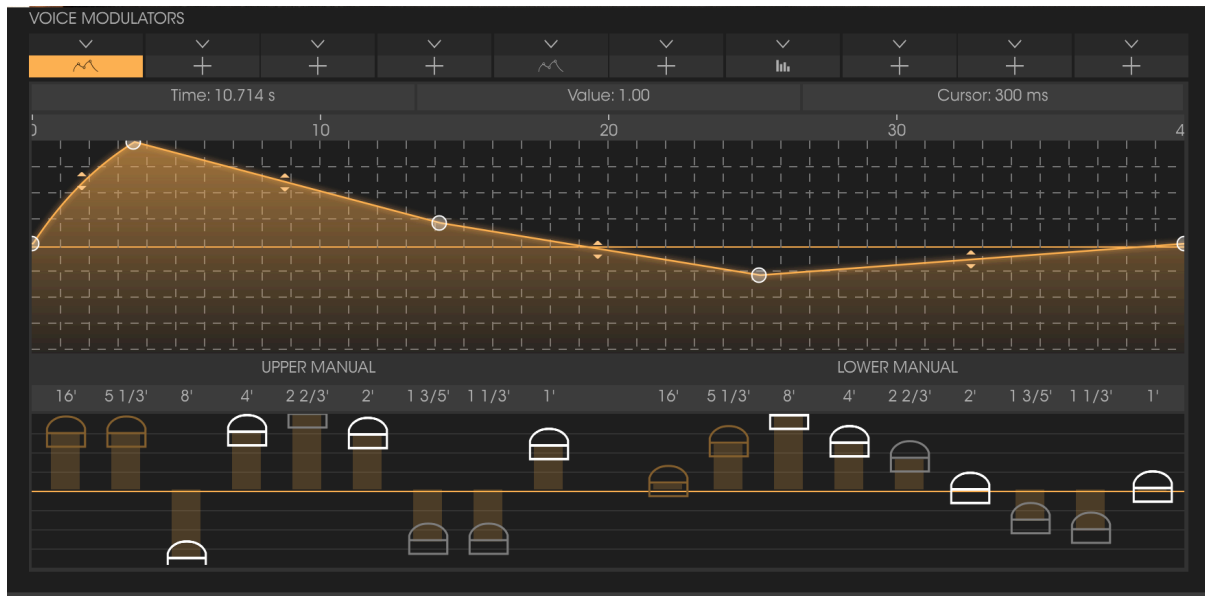


El modulador de barras de tiro permite al usuario cambiar el valor de las barras de tiro a través del tiempo. Utiliza una serie de moduladores monofónicos (más que ser uno para cada voz, es parafónico), envolventes de multi-puntos, LFO y secuenciadores por pasos. Existen diez ranuras de modulador y el usuario puede seleccionar el tipo de modulador que desee usar en cada una ellas (envolvente, LFO o secuenciador). También puede editar la forma del modulador y por último, establecer las cantidades de modulación bipolar para las barras de tiro de las dos partes (Superior e Inferior). Haz doble clic en una de las barras de tiro para inicializar el monto.

Puede utilizar hasta 10 moduladores al mismo tiempo, mezclar y combinar tipos y ajustes utilizando los menús de selección desplegados en esta sección. Haz clic en una sección y luego elige un tipo de modulador.

3.6.2 Modulador de envolvente

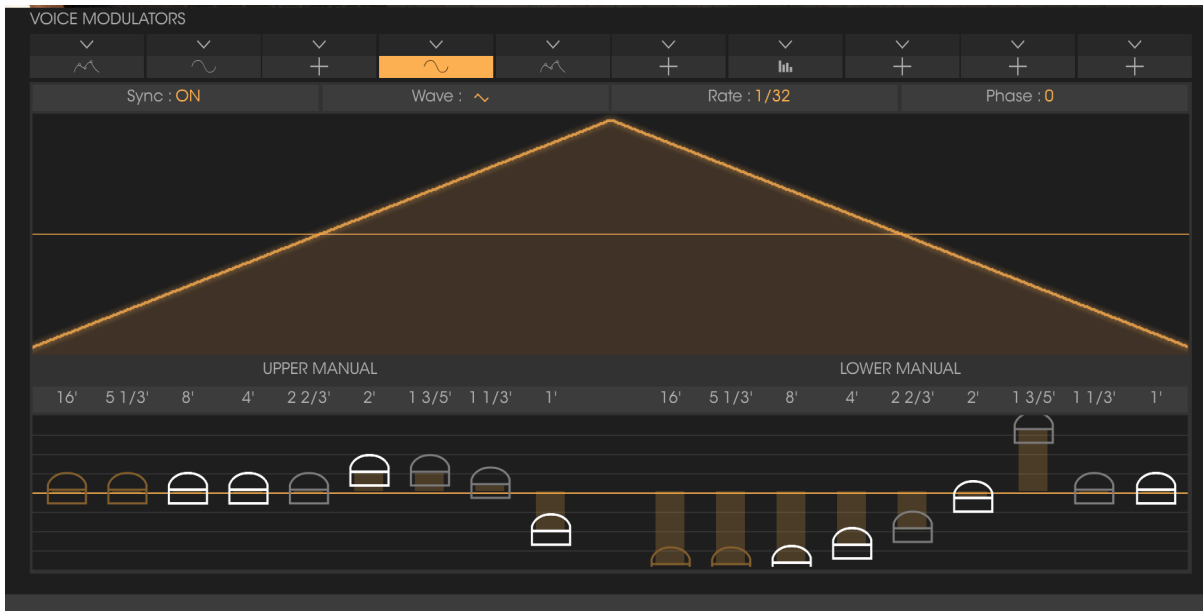
Este tipo de modulador te permite crear tu propia forma de envolvente a través del tiempo mediante la adición y la manipulación de los valores.



EL Modulador de Envolvente

Puedes configurar hasta 16 puntos en la ventana de envolvente y modificar la curva entre dos puntos. haz clic en un punto para arrastrar en horizontal o vertical y haz clic en los iconos de flecha para alterar las curvas. Puedes desplazarte por el eje del tiempo y acercarte o alejarte haciendo clic y arrastrando hacia arriba o hacia abajo en la barra de tiempo por encima de la zona de envolvente.

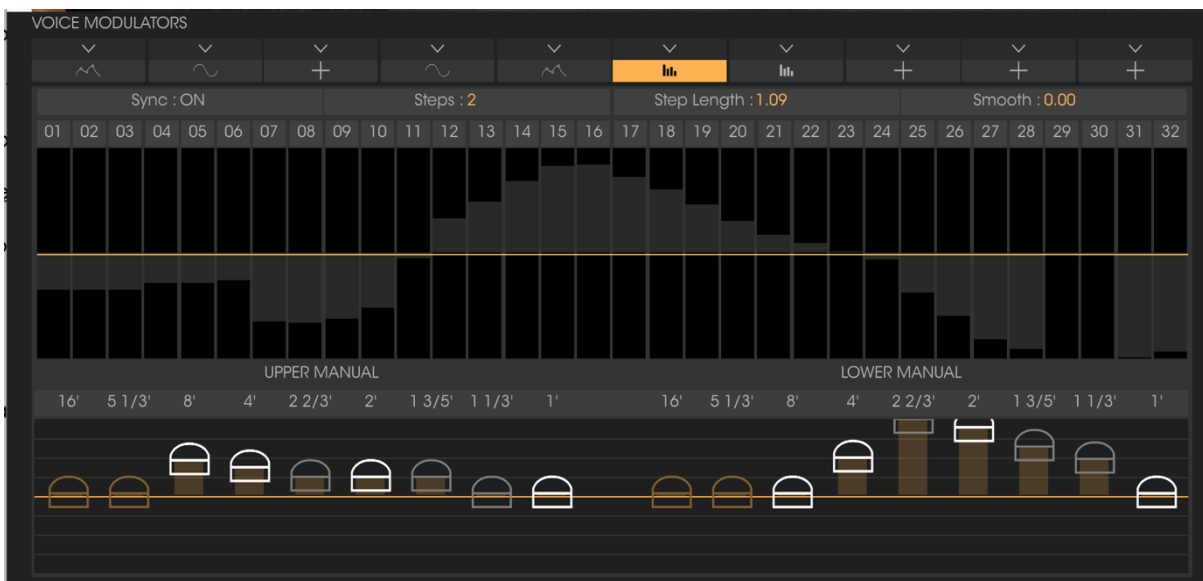
3.6.3 LFO



El Modulador LFO

El modulador de tipo LFO cuenta con opciones de sincronización, forma de onda, frecuencia y fase. Puedes configurar la forma de onda, el punto de inicio de la fase y la velocidad del LFO, la cual puede ser cuantificada o no. Se puede elegir entre sinusoidales, triangulares, sierra, rampa y formas de onda cuadradas.

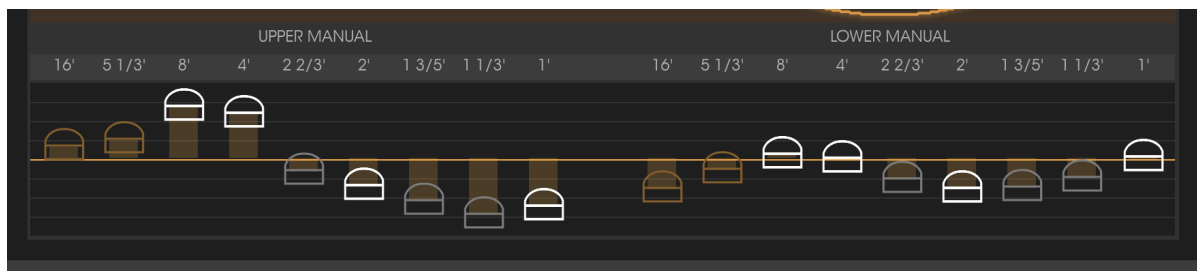
3.6.4 El secuenciador de pasos



El secuenciador de pasos

Puedes establecer el número de pasos desde 2 a 32 y la velocidad puede ser cuantificada o no.

3.6.5 Asignando un monto de modulación a las barras de tiro



La posición de la barra de tiro en la interfaz principal órgano no tiene influencia sobre estas modulaciones. Puedes restablecer la cantidad de modulación haciendo doble clic en el control deslizante.

3.7 El altavoz rotatorio

3.7.1 La palanca de Slow/Fast



Esta palanca controla si el altavoz rotatorio funciona a velocidades lentas o rápidas. Es posible realizar ajustes más precisos en el módulo del altavoz.

3.7.2 La palanca de Stop/Run



Esta palanca controla si el altavoz rotatorio se está moviendo o no. En la posición de "Stop", no añade ningún efecto de rotación al sonido. En el modo de "Run", introduce movimiento en base a la posición del interruptor "Slow/Fast" y la configuración del altavoz. Si la palanca está en la posición de "Run" durante la ejecución, podrás escuchar el efecto rotatorio. Si mueves la palanca a la posición "Stop", actuará como un freno: el efecto rotatorio se alentará paulatinamente hasta que se detenga.

3.7.3 Controles de velocidad “Lento y Rápido”



En el módulo del altavoz encontrarás controles adicionales. Los mandos de velocidad te permiten establecer las velocidades que se utilizarán cuando se ajuste la palanca "Slow/Fast" (consultar 3.7.1). La perilla "Lento" (Slow) se puede ajustar a un valor entre de 0.100Hz y 2 Hz. La perilla "Rápido" (Fast) se puede ajustar a un valor entre 2 Hz en su configuración mínima y hasta 8 Hz.

3.7.4 Los controles “Estéreo” y “Altavoz”



Los altavoces rotatorios tienen dos elementos: un gran tambor que se ocupa de sonidos graves, y un cono más pequeño que se encarga de los tonos más altos. Éstos giran por separado, lo que da el sonido un carácter único. Existen cuatro controles en esta sección:

- Balance te permite ajustar la mezcla entre el sonido del cono y del tambor para pasar de un sonido tapado a uno más brillante.
- Ancho de Estereofonía (Stereo Width) controla la cantidad de separación estéreo entre los dos elementos. Si se ajusta totalmente a la izquierda, el sonido se torna mono y hacia la derecha se vuelve más amplio.
- Aceleración del cono (Horn Accel) y aceleración del tambor (Drum Accel) establecen la velocidad de aceleración que se produce cuando se acciona la palanca "Slow/Fast". Cuando se acciona la palanca el sonido transita de una velocidad a la otra en cierto tiempo. El cambio no es instantáneo. Cambiar esta velocidad te permite ser más creativo con tu ejecución además de ser un efecto muy utilizado por todos los buenos ejecutantes de órganos. Al igual que otros controles

de B-3 V puede ser útil mapear éstos controles a un controlador MIDI para ajustarlos en tiempo real.

3.7.5 Encendido / Apagado de Altavoz



Puedes apagar el altavoz para escuchar sólo la salida del órgano junto con cualquier efecto o efectos que hayas activado.

3.7.6 Interruptor de selección de modelo



Este interruptor te permite alternar entre el modelo abierto y el modelo cerrado. Cada opción proporciona un tipo de sonido significativamente diferente.

3.7.7 La sección de reverberación



El área ubicada dentro del borde blanco es la sección de reverberación. Puedes activarla o desactivarla, controlar la mezcla entre señal limpia y señal procesada (Dry/Wet) y También puedes hacer clic en el nombre de la reverberación para seleccionar alguno de los otros tipos de reverberación incluidos.

3.8 Los Efectos

3.8.1 Como funciona esta sección

Existen cinco ranuras de efectos de inserción y cada una debe contener una unidad de efectos, incluso aunque este pagada. Puedes cambiar el orden de las unidades de efectos haciendo clic en el nombre del pedal y eligiendo un efecto diferente. Si haces esto, su posición se intercambiará por la del que estás remplazando.



3.8.2 Flanger



El Flanger trabaja mediante la mezcla de dos señales idénticas, una señal es retrasada en un monto pequeño y de manera continua. Esto produce un efecto de filtro de peine. Los controles son:

- Velocidad de Flanger
- Monto de retraso
- Profundidad del efecto
- Resonancia

3.8.3 Phaser



El Phaser es el efecto de barrido psicodélico, el cual fue muy popular en la década de los 60's y 70's. Añade sentido de movimiento y de cambio continuo al sonido. Funciona especialmente bien en sonidos de órgano. Los controles son:

- Velocidad de modulación
- Monto de retroalimentación
- Profundidad de Phaser
- Separación estereofónica

3.8.4 Chorus



El Chorus funciona mediante la adición de una segunda voz a la señal, otorgándole así mayor riqueza armónica y añadiendo una sensación de movimiento. Los controles son:

- Un interruptor de tres pasos que selecciona el tipo de Chorus
- Velocidad de Chorus estereofónico

- Imagen Estereofónica
- Velocidad
- Monto de retraso
- Monto de Chorus
- Mezcla entre señal limpia y señal procesada

3.8.5 Analog Delay



Delay es un gran efecto para usarse con los órganos, ya que realmente puede aumentar la sensación de profundidad y el espacio sin llegar a ser "ostentoso" y sin añadir demasiado aire o brillo como las reverberaciones. Los controles son:

- Velocidad de retraso
- Tono de la retroalimentación del retraso
- Monto de retroalimentación
- Mezcla entre señal limpia y señal procesada
- Velocidad de LFO
- Profundidad de LFO

3.8.6 Overdrive



El Overdrive es excelente para añadir saturación, crujido y agarre a los sonidos de órgano. Los controles son:

- Monto de saturación
- Nivel de salida
- Tono de saturación

3.8.7 El pedal de volumen



El pedal de volumen está situado antes del amplificador y se conecta directamente al órgano. Mapear un pedal de expresión MIDI al pedal de volumen es una buena manera de conseguir mayor control creativo sobre tu ejecución.

4 ACUERDO DE LICENCIA DEL PROGRAMA

1. General

1.1 En consideración del pago de la tarifa de la Licencia, la cual es una porción del precio que usted pagó, Arturia, como licenciador, le garantiza a usted (de aquí en adelante referido como "Licenciatario") un derecho no exclusivo para usar esta copia del Software B-3 V (de aquí en adelante el "SOFTWARE").

Todos los derechos de propiedad intelectual en el Software pertenecen a Arturia SA (de aquí en adelante: "Arturia").

1.2 Las siguientes ediciones del producto están disponibles: "**Demo**", "**Normal**", "**EDU**" y "**NFR**". Mientras que cada edición equipa al usuario con el mismo software, las ediciones varían en lo que respecta tanto a la gama de funciones activadas en el producto, así como los derechos de uso otorgados bajo este EULA.

1.3 Al instalar el software en su ordenador, Usted está de acuerdo con estos términos y condiciones. Si usted no aprueba estos términos y condiciones, no debe instalar este software.

1.4 Si usted no aprueba estos términos y condiciones, por favor devuelva el producto completo (incluyendo todo el material escrito, embalaje y material similar) al distribuidor en el que se compró originalmente en un plazo de 14 (catorce) días después de la fecha de compra. Para las compras realizadas en la tienda en línea de Arturia, por favor, póngase en contacto con Arturia a través de la página web de Internet: www.arturia.com/support/askforhelp/purchase.

1.5 Arturia se reserva todos los derechos no expresamente concedidos en el EULA.

2. Derecho de Uso

2.1 El producto está protegido por derechos de autor. El licenciatario no puede arrendar, prestar o sublicenciar el software. El licenciatario no está autorizado a modificar el software.

2.2 La posesión de cualquier producto proporcionado al Licenciatario en versión "**Standard**" otorga al Concesionario el derecho no exclusivo a utilizar el producto a perpetuidad incluyendo fines comerciales. El licenciatario puede activar el producto en hasta cinco ordenadores, siempre y cuando sólo una instalación se utiliza en un momento dado. El licenciatario debe registrar el producto con Arturia para obtener acceso a la atención al cliente, y para activar su producto. (Se requiere una conexión a Internet para registrar y activar el producto, ya sea en el equipo en el que está instalado el producto, ya sea en otro dispositivo capaz de intercambiar archivos con el equipo en el que está instalado el producto). La posesión de una licencia de los productos da derecho al titular a obtener acceso a las futuras actualizaciones de este producto.

2.3 Cualquiera de los Productos proporcionados a usted como versión "**NFR**" (no para reventa) otorga al Concesionario el derecho no exclusivo a utilizar el producto durante un periodo limitado de tiempo. El producto se utilizará únicamente con fines de demostración, prueba y evaluación. Los productos **NFR** no deben ser utilizados con fines comerciales, y no se pueden revender o transferir. El licenciatarario puede activar el producto en hasta cinco ordenadores, siempre y cuando sólo una instalación se utiliza en un momento dado. El licenciatarario debe registrar el producto con Arturia para obtener acceso a la atención al cliente, y para activar su producto. (Se requiere una conexión a Internet para registrar y activar el producto, ya sea en el equipo en el que está instalado el producto, ya sea en otro dispositivo capaz de intercambiar archivos con el equipo en el que está instalado el producto). los productos **NFR** están exentos de actualización, actualización o Crossgrade ofertas, y no puede ser comprada con o canjeados por vales o cupones. Por otra parte, como propietario de un producto NFR, usted no tiene derecho a ningún vales que se incluyen con la versión estándar del Producto.

2.4 Cualquiera de los productos etiquetados o de otra manera proporcionado a usted como una versión de "**Educational**" otorga al licenciatarario el derecho no exclusivo a utilizar el producto a perpetuidad. El producto sólo podrá ser utilizado por los estudiantes o los que trabajan en las instituciones educativas. Esta definición incluye a los estudiantes, profesores, personal y administrativo que asisten y / o trabajan en una institución educativa: escuelas privadas / públicas, colegios, universidades y similares. Estos productos no deben ser utilizados con fines comerciales, y no deben ser revendidos o transferidos. El licenciatarario puede activar el producto en hasta cinco ordenadores, siempre y cuando sólo una instalación se utiliza en un momento dado. El licenciatarario debe registrar el producto con Arturia para obtener acceso a la atención al cliente, y para activar su producto. (Se requiere una conexión a Internet para registrar y activar el producto, ya sea en el equipo en el que está instalado el producto, ya sea en otro dispositivo capaz de intercambiar archivos con el equipo en el que está instalado el producto). Estos productos están exentos de ofertas de actualización o Crossgrade, y no se pueden comprar con o ser canjeados por vales o cupones. Por otra parte, como propietario de un producto educativo, Usted no tiene derecho a ningún vale que se incluyen con la versión estándar del Producto.

2.5 Cualquiera de los productos etiquetados o que le hayan sido proporcionados como una versión "Demo" otorga al licenciatarario el derecho a usar el producto sólo para fines de demostración y evaluación. Estos productos no deben ser utilizados con fines comerciales, y no deben ser revendidos o transferidos. Estos productos están exentos de ofertas de actualización o Crossgrade, y no pueden ser canjeados por vales o cupones.

3. No Desempaquetar

Los Paquetes (paquetes de productos son una asociación de software y hardware o productos de software exclusivamente) sólo pueden ser

revendidos / transferidos en su conjunto. Los componentes individuales de un paquete no deben ser revendidos / transferidos por separado.

4. Revender

4.1 Alquilar o prestar el Software con licencia a un tercero está expresamente prohibido. Aparte de eso, y si no se dispone otra cosa en este EULA.

4.2 Salvo que se indique lo contrario en este Acuerdo, el Concesionario podrá revender el software a un tercero o transferir el software en forma permanente de forma gratuita, siempre y cuando la tercera parte acepte por escrito con este EULA y licenciatarario deje de utilizar el software, elimina por completo todas las copias instaladas del software de sus computadoras y - si el software no se compró a través de descarga - eliminaciones o transferencias de los medios de comunicación original entregado con el software al tercero. Además, el licenciatarario está obligado a cancelar el registro del software adquirido con Arturia (más información disponible en www.arturia.com).

5. En el caso de que una biblioteca de sonidos sea parte del producto comprado, Se aplicará lo siguiente, además de la EULA

Las muestras facilitadas, instrumentos y ajustes preestablecidos se pueden utilizar para la música comercial o no comercial y producciones de audio sin la autorización previa de Arturia bajo los términos de este Acuerdo. El uso de este producto (en muestras particulares, instrumentos y presets) para la creación de una biblioteca de sonidos o como una biblioteca de sonidos para cualquier tipo de sintetizador, instrumento virtual, biblioteca de la muestra, basada en muestras del producto u otro instrumento musical está estrictamente prohibido. Las muestras individuales, grupos de sonidos o bucles de audio no se pueden distribuir (comercialmente o de otra manera) de manera independiente. Además estas muestras, grupos de sonidos o audio no pueden ser empaquetados de nuevo en su totalidad o parcialmente, como muestras de audio, bibliotecas de sonido o efectos de sonido.

6. Protección de datos

Arturia concede una gran importancia al cumplimiento de la legislación sobre protección de datos. Los datos recopilados de los usuarios se utilizan exclusivamente para el cumplimiento de sus obligaciones contractuales. Los datos no se transfieren a terceros. Se puede obtener más información de nuestra Política de Privacidad en www.arturia.com/privacy.

7. Garantía limitada

Arturia garantiza que el medio físico en el que se proporciona el software está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo un uso normal durante un período de treinta (30) días desde la fecha de compra. La factura de la

licencia deberá ser evidencia de la fecha de compra. Cualquier garantía implícita en el software se limitan a los treinta (30) días desde la fecha de compra. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que la limitación anterior puede no aplicarse en el Concesionario en este caso. Todos los programas y materiales que lo acompañan se proporcionan "tal cual".

8. Exención de responsabilidad por daños consecuentes

Ni Arturia ni cualquier otra persona involucrada en la creación, producción o entrega de este producto serán responsables de los daños directos, indirectos, consecuentes o incidentales que surjan del uso o la imposibilidad de usar este producto (incluyendo, sin limitación, daños por pérdida de beneficios comerciales, interrupción del negocio, pérdida de información comercial y similares), incluso si Arturia se informó previamente de la posibilidad de tales daños. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita o la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que la limitación o exclusión anterior no se aplique al licenciataria en este caso. Esta garantía le da los derechos legales específicos licenciataria y el licenciataria también puede tener otros derechos que varían de un estado a otro.