

**MANUAL DEL USUARIO**

# **DRUMBRUTE**

**ANALOG DRUM SYNTHESIZER**

**ARTURIA<sup>®</sup>**  
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

## **INGENIERÍA:**

Mickey Delp of Delptronics  
Yannick Bellance  
Olivier Delhomme  
Valentin Lepetit  
Nicolas Dubois  
Adrien Courdavault

## **MANUAL:**

Randy Lee

## **DISEÑO:**

Glen Darcey  
Morgan Perrier  
DesignBox

© ARTURIA SA – 2016 – Todos los derechos reservados.  
11 Chemin de la Dhuy  
38240 Meylan  
FRANCE  
<http://www.arturia.com>

La información contenida en este manual está sujeta a cambio sin previo aviso y no representa un compromiso de parte de Arturia. El programa descrito en este manual se proporciona bajo los términos de un acuerdo de licencia o acuerdo de no distribución. El acuerdo de licencia de programa 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 diferente al uso personal del comprador, sin el permiso escrito explícito por parte de ARTURIA S.A.

Todos los otros productos, logotipos o nombres de compañías citados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas por sus respectivos propietarios.

**Edición de Octubre 15 de 2016**

## Gracias por comprar DrumBrute de Arturia!

Este manual cubre las características y operación de **DrumBrute** de Arturia, un sintetizador analógico de baterías con funciones muy completas, secuenciador de patrones y dispositivo para la ejecución en vivo.

En este empaque encontrarás:

- Un DrumBrute sintetizador analógico de baterías, con un número de serie y código de desbloqueo en la parte inferior. Necesitará un número de serie y un código de desbloqueo en la parte inferior.
- Una fuente de alimentación de corriente (DC). Utilice únicamente el adaptador de corriente suministrado o la unidad podría resultar dañada.
- La guC power supply. Use.

**Asegúrate de registrar tu DrumBrute lo antes posible!** Hay una etiqueta en la parte inferior la cual contiene un número de serie y código de desbloqueo. Esta información es necesaria para poder registrar tu DrumBrute en línea. Tal vez desees anotar esta información o tomar una foto de la etiqueta en caso de que esta se dañe.

Registrar el DrumBrute te otorga los siguientes beneficios:

- Te permite descargar el manual del usuario de DrumBrute y la versión más reciente del programa "Centro de Control MIDI" (MIDI Control Center).
- Te permite recibir ofertas especiales exclusivas para los propietarios de DrumBrute.

## Sección de Mensaje Especial

### **ESPECIFICACIONES SUJETAS A CAMBIO:**

La información contenida en este manual se considera correcta en el momento de impresión. Sin embargo, Arturia se reserva el derecho de cambiar o modificar cualquiera de las especificaciones sin notificación u obligación de actualizar el hardware que ha sido adquirido.

### **IMPORTANTE:**

El producto y su programa, cuando se usan en combinación con un amplificador, audífonos o parlantes, puede producir niveles de sonido que pueden causar pérdida permanente de la audición. NO operes durante largos periodos de tiempo a un alto nivel o a un nivel que no sea cómodo. Si presentas pérdida de la audición o zumbido en los oídos, se recomienda consultar a un audiólogo.

### **NOTIFICACIÓN:**

Los cargos de servicio incurridos debido a la falta de conocimiento relacionado con la forma como trabaja una función o característica (cuando el producto se opera según lo diseñado) no están cubiertos por la garantía del fabricante, y por lo tanto son responsabilidad del propietario. Por favor estudia este manual cuidadosamente y consulta a tu proveedor antes de solicitar servicio.

### **PRECAUCIONES QUE INCLUYEN, PERO NO ESTAN LIMITADAS A, LO SIGUIENTE:**

1. Lee y entiende todas las instrucciones.
2. Siempre sigue las instrucciones del instrumento.
3. Antes de limpiar el instrumento, siempre desconecta el cable USB. Cuando lo limpies, usa un paño suave y seco. No uses gasolina, alcohol, acetona, trementina o cualquier otra solución orgánica, no uses limpiadores líquidos, spray o paños muy húmedos.
4. No uses el instrumento cerca del agua o fuentes de humedad, tales como bañera, grifos, piscinas o lugares similares.
5. No ubiques el instrumento en posición inestable donde se pueda caer accidentalmente.
6. No pongas objetos pesados sobre el instrumento. No bloquee las aberturas o rendijas del instrumento, estas son usadas para la circulación del aire y prevenir que el instrumento se sobrecaliente. No ubiques el instrumento cerca de una fuente de calor o algún lugar con pobre circulación de aire.
7. No abras o insertes nada dentro del instrumento que pueda causar fuego o choque eléctrico.
8. No derrames ninguna clase de líquido encima o dentro del instrumento.
9. Siempre lleva el instrumento a un centro de servicio calificado. Invalidarás su garantía si abres y remueves la cubierta, El ensamblaje inapropiado puede causar choque eléctrico o mal funcionamiento del instrumento.
10. No uses el instrumento cuando haya truenos y relámpagos; de otra forma puede causar choque eléctrico a larga distancia.
11. No expongas el instrumento a calentamiento por luz solar.
12. No uses el instrumento cuando haya fuga de gas cercana.
13. Arturia no es responsable por ningún daño o pérdida de datos causados por la operación inadecuada del instrumento.

# Tabla de Contenidos

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>VISTA GENERAL DEL DRUMBRUTE</b>	<b>10</b>
2.1	REALIZANDO LAS CONEXIONES	10
2.1.1	...con una computadora	10
2.1.2	...con dispositivos externos	11
2.1.2.1	Dispositivos MIDI	11
2.1.2.2	Fuentes y destinos del reloj de sincronización	11
2.2	TRANSPORTE + PATRONES	12
2.2.1	Visualización de tempo / valor	12
2.2.2	Velocidad / Ajuste fino / Tap Tempo	12
2.2.3	Botones de Transporte	12
2.2.4	Sincronización	13
2.2.5	Modos de operación de DrumBrute	13
2.2.6	Botones de Paso (Step)	13
2.2.7	Copiar/Borrar	14
2.2.8	Duración de Patrón/Último Paso [Last step]	14
2.2.9	Botón Guardar [Save]	14
2.3	FILTRO + EFECTOS DE PATRÓN	15
2.3.1	Filtro de Salida	15
2.3.2	Volumen Maestro	16
2.3.3	Efectos de Patrón	16
2.3.4	Roller/Looper/Step Repeat	17
2.3.4.1	Roller	17
2.3.4.2	Looper	17
2.3.4.3	Step Repeat	17
2.3.5	Tempo Global	17
2.3.6	Polirritmia	18
2.4	INSTRUMENTOS + PADS	18
2.4.1	Controles de los Instrumentos	18
2.4.2	Botones de selección de instrumentos	19
2.4.3	Pads	19
2.5	METRÓNOMO, MUTE/SOLO + SHIFT	19
2.5.1	Metrónomo	19
2.5.2	Botones Mute/Solo	20
2.5.3	Botón [Shift]	20
2.6	PANEL POSTERIOR, PARTE 1	20
2.6.1	Encendido	20
2.6.2	USB	20
2.6.3	Entrada/Salida MIDI	20
2.6.4	Entrada/Salida de Reloj de sincronización	21
2.7	PANEL POSTERIOR, PARTE 2	21
2.7.1	Salidas individuales	21
2.7.2	Salida del Metrónomo	21
2.7.3	Salida de mezcla	21
2.7.4	Control de nivel de auriculares	22
2.7.5	Salida para auriculares	22
<b>3</b>	<b>OPERACIONES BÁSICAS</b>	<b>23</b>
3.1	TRABAJANDO CON PATRONES	23
3.1.1	Selección de un banco	23
3.1.2	Selección de un patrón	23
3.1.3	Ajuste de tempo	23
3.1.4	Activación del metrónomo	24
3.1.5	Grabación de un patrón	24
3.1.6	Guarda lo que acabas de crear!	24
3.2	OPCIONES CREATIVAS DE REPRODUCCIÓN	25
3.2.1	Filtro de salida	25

3.2.2	Swing .....	25
3.2.3	Randomness .....	25
3.2.4	Looper.....	25
3.2.4.1	Longitud del ciclo .....	26
3.2.4.2	Punto de inicio del ciclo .....	26
3.2.5	Pausa o Reinicio .....	26
3.3	SILENCIAR TODAS LAS NOTAS.....	26
<b>4</b>	<b>MODO DE CANCIÓN.....</b>	<b>27</b>
4.1	¿QUÉ ES UNA CANCIÓN? .....	27
4.2	SELECCIÓN DE UNA CANCIÓN.....	27
4.3	CREANDO UNA CANCIÓN .....	28
4.4	GUARDAR UNA CANCIÓN .....	28
4.5	BORRAR UNA CANCIÓN.....	28
4.6	FUNCIONES DE EJECUCIÓN EN VIVO .....	29
4.6.1	Características a nivel de canción.....	29
4.6.1.1	Filtro de salida .....	29
4.6.1.2	La banda táctil "Looper" .....	29
4.6.1.3	Pausa o Reinicio .....	29
4.6.2	Características a nivel de patrón.....	29
4.6.2.1	Tempo .....	29
4.6.2.2	Swing/Randomness .....	30
<b>5</b>	<b>MODO DE PATRÓN .....</b>	<b>31</b>
5.1	CREACIÓN DE UN PATRÓN .....	31
5.1.1	Ajuste de Tempo.....	31
5.1.1.1	Ajuste fino del Tempo .....	31
5.1.1.2	Tap tempo.....	31
5.1.2	Valor Rítmico.....	31
5.1.3	Grabando un patrón .....	32
5.1.3.1	El Metrónomo .....	32
5.1.3.2	Grabación Cuantificada .....	32
5.1.3.3	Modo sin cuantificación .....	32
5.1.4	Función de Silenciar/Aislar [Mute/Solo].....	32
5.1.4.1	Creación de un grupo.....	33
5.1.4.2	Borrar el grupo .....	33
5.1.5	Usando la función "Roller" .....	33
5.1.5.1	¿Cómo funciona?.....	33
5.1.5.2	Configuración de Sincronización .....	33
5.1.6	Eliminación enfocada .....	33
5.1.7	Swing .....	34
5.1.7.1	Botón de pista actual .....	34
5.1.8	Aleatoriedad .....	35
5.1.8.1	Botón de pista actual .....	35
5.2	EDICIÓN DE UN PATRÓN.....	35
5.2.1	Modo de pasos.....	36
5.2.2	Modo de acento.....	36
5.2.3	Estado Rojo, Estado Azul.....	36
5.2.4	Seleccionando una percusión.....	37
5.2.4.1	...En pausa.....	37
5.2.4.2	...Durante la grabación .....	37
5.2.5	Repetición de pasos .....	37
5.2.6	Desplazamiento rítmico .....	38
5.2.7	Copiar una pista de percusión.....	39
5.2.7.1	Dentro del mismo patrón.....	39
5.2.7.2	Entre patrones .....	39
5.2.7.3	Entre bancos .....	40
5.2.8	Borrar una pista de percusión.....	40
5.2.9	Longitud de patrón .....	41
5.2.9.1	Modo de seguimiento de patrón .....	41
5.2.9.2	Longitud mayor de 16 pasos.....	41

5.2.9.3	Edición de los pasos 17-32 .....	42
5.3	GUARDAR UN PATRÓN!.....	42
5.4	COPIAR UN PATRÓN .....	42
<b>6</b>	<b>FUNCIONES DE COPIADO Y BORRADO .....</b>	<b>44</b>
6.1	COPIAR UN BANCO A OTRO BANCO .....	44
6.2	COPIAR UN PATRÓN A OTRO PATRÓN .....	44
6.2.1	<i>Dentro de un mismo banco</i> .....	44
6.2.2	<i>Entre bancos</i> .....	44
6.3	COPIAR UNA PERCUSIÓN A OTRA PERCUSIÓN .....	45
6.4	BORRAR UN BANCO .....	45
6.5	BORRAR UN PATRÓN.....	45
6.6	BORRAR UNA PISTA DE PERCUSIÓN .....	46
<b>7</b>	<b>FUNCIONES AVANZADAS.....</b>	<b>47</b>
7.1	EXTENDER UN PATRÓN .....	47
7.1.1	<i>Adición de pasos en blanco</i> .....	47
7.1.2	<i>Copiar y añadir</i> .....	47
7.2	ACORTAR UN PATRÓN .....	48
7.3	MODO POLIRRÍTMICO.....	48
7.3.1	<i>¿Qué es el modo Polirrítmico?</i> .....	48
7.3.2	<i>¿Qué es lo que hace?</i> .....	49
7.3.3	<i>Creación de un polirritmo</i> .....	50
7.4	TABLA DEL BOTÓN SHIFT .....	50
<b>8</b>	<b>SINCRONIZACIÓN .....</b>	<b>52</b>
8.1	COMO MAESTRO .....	52
8.2	COMO ESCLAVO .....	52
8.2.1	<i>Velocidades de entrada y salida del Reloj</i> .....	53
8.2.2	<i>Conectores de reloj</i> .....	53
<b>9</b>	<b>FUNCIONES BÁSICAS DEL CENTRO DE CONTROL MIDI.....</b>	<b>54</b>
9.1	REQUERIMIENTOS DE SISTEMA .....	54
9.2	INSTALACIÓN Y UBICACIÓN .....	54
9.3	CONEXIÓN .....	54
9.4	RESPALDA TUS SECUENCIAS .....	55
9.5	MANUAL DEL USUARIO DEL CENTRO DE CONTROL MIDI .....	56
<b>10</b>	<b>USANDO EL CENTRO DE CONTROL MIDI.....</b>	<b>57</b>
10.1	LA OPCIÓN DE SINCRONIZACIÓN.....	57
10.1.1	<i>Operaciones en modo sincronizado</i> .....	57
10.1.2	<i>Operaciones en modo No sincronizado</i> .....	58
10.2	PLATILLAS DE DISPOSITIVO .....	58
10.2.1	<i>La Memoria de trabajo</i> .....	58
10.2.1.1	Edición en tiempo real .....	59
10.2.1.2	Arrastrar y Soltar .....	59
10.3	NAVEGADOR DEL PROYECTO.....	59
10.3.1	<i>Creando una librería</i> .....	60
10.3.2	<i>Revisión de una plantilla</i> .....	60
10.3.2.1	En modo sincronizado .....	60
10.3.2.2	En modo No sincronizado .....	60
10.3.3	<i>Enviar un solo patrón a DrumBrute</i> .....	61
10.3.3.1	En modo sincronizado .....	61
10.3.3.2	En modo No sincronizado .....	61
10.4	GUARDAR EN / RECUPERAR DESDE.....	62
10.4.1	<i>El botón "Guardar en"</i> .....	62
10.4.2	<i>Recuperación de patrones editados en el DrumBrute</i> .....	63
10.4.3	<i>Guardar, Eliminar, Importar / Exportar, etc.</i> .....	63
10.5	IMPORTACIÓN/EXPORTACIÓN DE LA CONFIGURACIÓN DEL DISPOSITIVO.....	63
10.5.1	<i>Exportar configuración del dispositivo</i> .....	64

10.5.2	<i>Importar configuración del dispositivo</i> .....	64
10.6	EDICIÓN BÁSICA .....	64
10.6.1	<i>Ingreso de datos</i> .....	64
10.6.2	<i>Selección de pestañas</i> .....	65
10.6.3	<i>Pestañas de bancos</i> .....	65
10.6.4	<i>Pestaña de configuración del dispositivo</i> .....	66
10.7	VENTANA DE PATRÓN.....	66
10.7.1	<i>Navegación</i> .....	66
10.7.1.1	Desplazamiento .....	66
10.7.1.2	Acercamiento.....	66
10.7.2	<i>Parámetros a nivel de patrón</i> .....	66
10.7.3	<i>Longitud de patrón</i> .....	67
10.7.4	<i>Eventos de patrón</i> .....	67
10.7.4.1	Ingresar / borrar eventos .....	67
10.7.4.2	Mover eventos .....	67
10.7.4.3	Copiar/Pegar eventos .....	68
10.7.4.4	"Velocity" del evento .....	68
10.7.4.5	Desplazamiento rítmico.....	69
10.7.4.6	Repetición de paso .....	69
10.7.5	<i>Configuraciones a nivel de pista</i> .....	70
10.7.5.1	Swing .....	70
10.7.5.2	Aleatoriedad .....	71
10.8	POLIRRITMIA .....	71
10.9	CONFIGURACIÓN DE DISPOSITIVO.....	71
10.9.1	<i>Canal MIDI</i> .....	72
10.9.2	<i>Ajustes globales</i> .....	72
10.9.2.1	Ajustes de entrada / salida de reloj .....	72
10.9.2.2	Auto-Sincronía .....	72
10.9.2.3	Tap Tempo .....	72
10.9.2.4	Global BPM.....	72
10.9.2.5	Esperar para cargar el patrón .....	72
10.9.2.6	Umbral de "Velocity" de acentuación.....	72
10.9.2.7	Pads envían notas MIDI .....	72
10.9.2.8	Metrónomo.....	73
10.9.2.9	Aleatoriedad de Repetición de paso .....	73
10.9.2.10	Probabilidad de repetición de paso.....	73
10.9.2.11	Modo Vegas .....	73
10.9.2.12	Modo de Pausa.....	73
10.9.2.13	Siguiente banco .....	73
10.9.3	<i>Ajustes de Transporte</i> .....	73
10.9.4	<i>Mapa de batería</i> .....	74
<b>11</b>	<b>ARTURIA DRUMBRUTE – INFORMACIÓN LEGAL</b> .....	<b>75</b>
11.1	ACUERDO DE LICENCIA DEL PROGRAMA.....	75
11.2	FCC INFORMATION (USA).....	78
11.3	CANADA .....	78
11.4	EUROPE.....	78

# 1 INTRODUCCIÓN

Felicitaciones por comprar el DrumBrute de Arturia!

Este es realmente un producto que ha nacido una leyenda. DrumBrute es un sintetizador de baterías analógico, lo que significa que sigue la antigua tradición de las máquinas de ritmos clásicas de los años 1970 y 1980 mediante la generación de un sonido analógico verdaderamente orgánico y proporcionar control analógico casi infinito sobre cada uno de los parámetros tímbricos.

Y aunque sus raíces están completamente plantadas en el rico y analógico pasado, DrumBrute mira hacia el futuro incorporando los desarrollos tecnológicos más avanzados de la era moderna. Por lo que es capaz de integrar y sincronizar con cualquier sistema computacional, equipo MIDI o configuración "vintage".

Pero lo más importante, hemos tenido mucho cuidado de asegurarnos de que DrumBrute mejorará tu experiencia creativa. Y estamos orgullosos de lo que hemos logrado.

¿A quién estamos bromeando? ¡Estamos emocionados! DrumBrute es súper divertido de usarse. Vas a tener una experiencia explosiva con él.

Asegúrese de visitar el sitio web [www.arturia.com](http://www.arturia.com) y verificar la versión más reciente de firmware, descargar el Centro de Control MIDI y echa un vistazo a los tutoriales y preguntas frecuentes. Estamos seguros de que estarás creando grooves asesinos antes de que lo sepas.

Musicalmente tuyo,

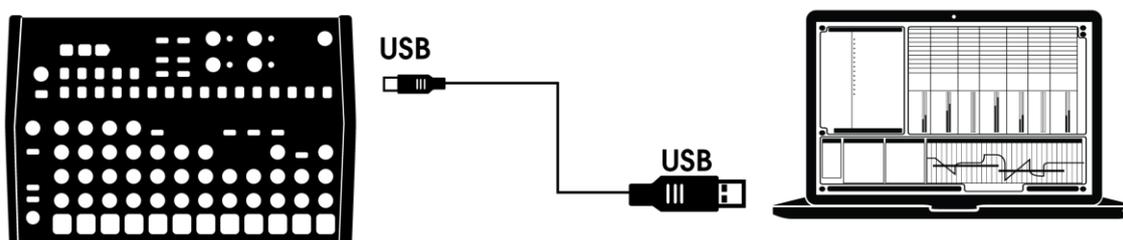
El equipo de Arturia

## 2 VISTA GENERAL DEL DRUMBRUTE

### 2.1 Realizando las conexiones

DrumBrute ofrece muchas maneras de conectarse con otros tipos de equipos, desde antiguos hasta modernos. A continuación se presentan ejemplos de posibles configuraciones:

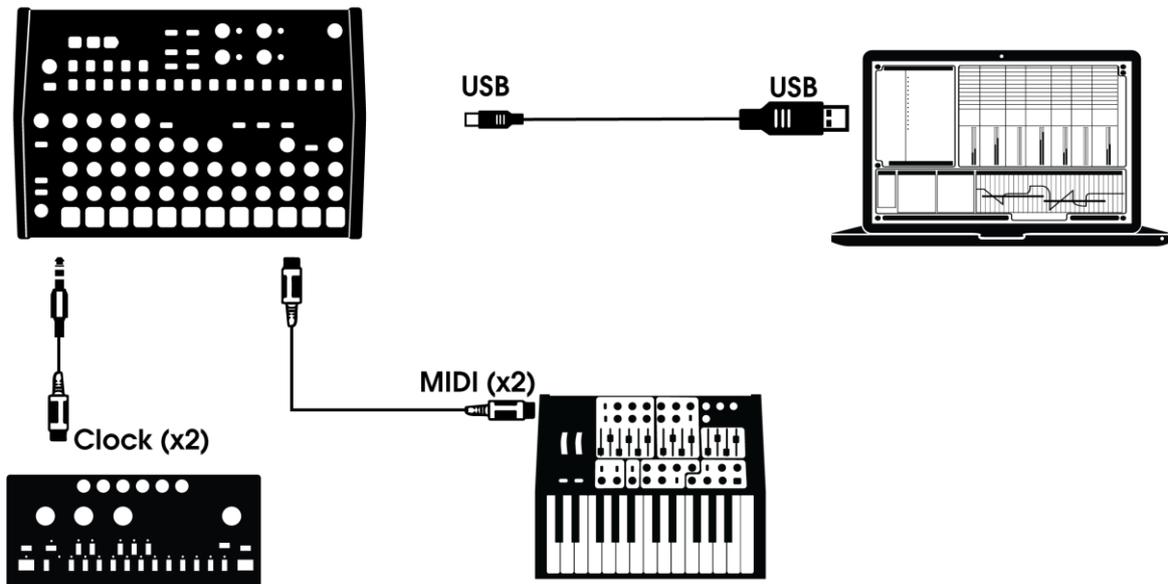
#### 2.1.1 ...con una computadora



DrumBrute es más que una caja de ritmos clásica: también es un dispositivo que cumple con el estándar de conexión USB. Así que en su nivel más básico se puede conectar a cualquier computadora con un puerto USB y sus cojinetes (Pads) pueden utilizarse como dispositivos de entrada para diversas aplicaciones. El programa Centro de Control MIDI incluido te permite especificar qué notas y comandos MIDI serán transmitidos por los cojinetes (Pads) y los botones de transporte, respectivamente.

**!** DrumBrute no se alimenta del puerto USB de tu computadora. Para suministrar energía al DrumBrute, simplemente conecta el adaptador de alimentación DC incluido con el DrumBrute a una fuente de alimentación externa, luego coloca el interruptor de encendido en la parte posterior del DrumBrute en la posición On.

## 2.1.2 ...con dispositivos externos



Como puedes ver, el DrumBrute puede ser la columna vertebral de varios sistemas sorprendentes.

### 2.1.2.1 Dispositivos MIDI

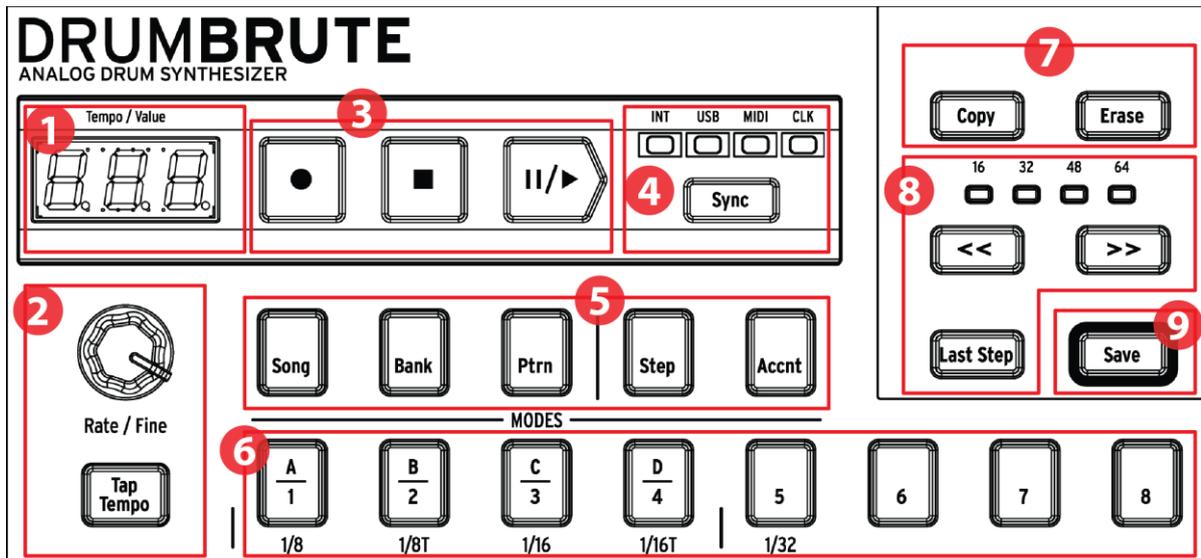
Existen muchos excelentes dispositivos que sólo tienen puertos MIDI (sin sincronización de reloj, ni USB). DrumBrute se ajustará perfecto a estos sistemas: se sincronizará con secuenciadores MIDI, arpegiadores y otras cajas de ritmos, y sus propios sonidos de batería pueden ser ejecutados desde un teclado MIDI. Y por supuesto puede enviar y recibir datos MIDI usando el puerto USB de tu computadora.

### 2.1.2.2 Fuentes y destinos del reloj de sincronización

La entrada y salida del reloj pueden sincronizarse con los tipos de reloj más antiguos, como 24 pulsos por nota de cuarto (ppqn), 48 ppqn, 2 ppqn (Korg) o incluso un solo pulso por paso.

Consulta la sección 8.2.2 para obtener información sobre que cables debes de usar con otras conexiones de sincronización y formatos.

## 2.2 Transporte + Patrones



- |  |             |
|--|-------------|
| 1. Visualización de tiempo / valor     | (Ver 2.2.1) |
| 2. Velocidad / Ajuste fino / Tap Tempo | (Ver 2.2.2) |
| 3. Botones de Transporte               | (Ver 2.2.3) |
| 4. Sincronización                      | (Ver 2.2.4) |
| 5. Modos de operación de DrumBrute     | (Ver 2.2.5) |
| 6. Botones de Pasos/Pasos de Valores   | (Ver 2.2.6) |
| 7. Copiar/Borrar                       | (Ver 2.2.7) |
| 8. Duración de Patrón/Último Paso      | (Ver 2.2.8) |
| 9. Botón de Guardar                    | (Ver 2.2.9) |

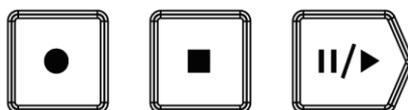
### 2.2.1 Visualización de tiempo / valor

La mayor parte del tiempo la pantalla mostrará el valor de tiempo en pulsos por minuto (BPM), pero también cambiará temporalmente para mostrar los valores de los efectos de patrón mientras se están editando.

### 2.2.2 Velocidad / Ajuste fino / Tap Tempo

El tempo se puede ajustar usando la perilla de [Rate / Fine] o pulsando el botón Tap Tempo. Para ajustar de manera fina el tempo, presiona [Shift] y gira la perilla. La pantalla cambiará para mostrar los valores decimales del tempo (.00-.99) tan pronto como se presione el botón [Shift].

### 2.2.3 Botones de Transporte



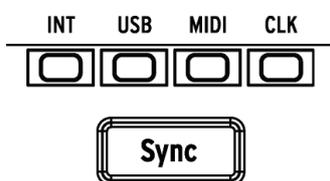
Los botones de transporte controlan el secuenciador de DrumBrute, así como dispositivos MIDI externos que utilizan mensajes MIDI estándar o MIDI Machine Control (MMC). Utilice el software "Centro de Control MIDI" para realizar los cambios necesarios.

El botón Grabar [Record] se utiliza para crear canciones y patrones, y el botón Detener [Stop] cancelará la grabación o la reproducción.

El botón Reproducir [Play] funciona como un botón Pausa / Continuar, lo que te permite pausar una secuencia a la mitad del flujo, ajustar el sonido de un instrumento y luego presionar Reproducir de nuevo para reanudar la grabación o la reproducción. También puedes elegir que el botón Reproducir funcione en el modo Pausa / Reiniciar. Utiliza el Centro de Control MIDI para elegir la opción de PAUSA.

🎵 El modo de grabación permite tanto la grabación cuantificada como la no cuantificada. Consulta la sección 5.1.3 para obtener más información.

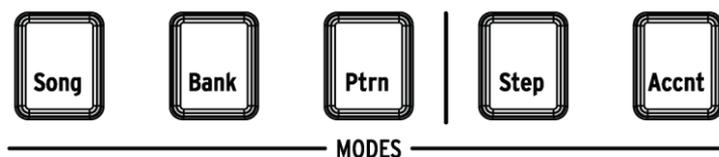
## 2.2.4 Sincronización



Existen cuatro opciones de sincronización a las que se accede presionando el botón Sincronizar [Sync] repetidamente. Esto determina si DrumBrute será el maestro o el esclavo en una configuración de varios dispositivos.

Para obtener descripciones de las funciones de sincronización, consulta el capítulo 8.

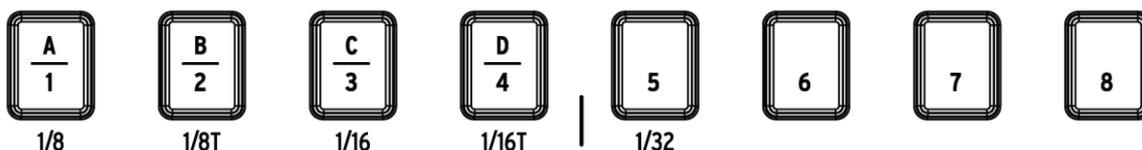
## 2.2.5 Modos de operación de DrumBrute



Estos cinco botones determinan el modo operativo de DrumBrute: Canción [Song], Banco [Bank] o Patrón [Pattern]. Los botones Paso (Step) y Acento [Accent] se utilizan para editar un Patrón.

Todo lo que necesitas saber sobre la creación de un patrón está en el capítulo 5. Para aprender a construir una canción, consulta el capítulo 4.

## 2.2.6 Botones de Paso (Step)



El uso principal de los dieciséis botones de Paso es seleccionar patrones en el modo Patrón. Pero también sirven para muchos otros propósitos. Por ejemplo, en el modo [Step] se utilizan para activar / desactivar eventos en un patrón.

En este manual aprenderás a utilizar los botones de paso para seleccionar una canción (Ver 4.2), seleccionar un banco o patrón (Ver 3.1), editar un patrón (Ver 5.2), ajustar la longitud del patrón (Ver 5.2.9 ), y mucho más.

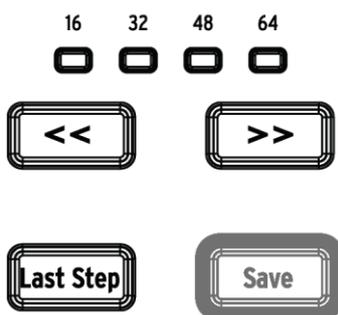
### 2.2.7 Copiar/Borrar



Estos dos botones se usan en cada modo para copiar o borrar grandes cantidades de datos de un patrón al mismo tiempo. Por ejemplo, puedes copiar un patrón a una nueva ubicación o borrarlo completamente.

También puedes copiar datos de secuencia de un instrumento a otro dentro del mismo patrón o borrar todos los datos de un instrumento dentro de un patrón. Las funciones Copiar / Borrar se abordan con mayor detalle en el capítulo 6.

### 2.2.8 Duración de Patrón/Último Paso [Last step]



Los patrones de DrumBrute pueden ser de hasta 64 pasos de largo, los cuales se dividen en cuatro grupos subdivididos en 16 pasos que se ejecutan uno tras otro. A estos se les llama Grupos de Pasos.

Los cuatro LEDs sobre los dos botones de flecha [<< >>] se utilizan para indicar la longitud del patrón y el grupo de pasos que se está reproduciendo actualmente. El botón de último paso [Last Step] se utiliza junto con los botones Step y los botones [<< >>] para cambiar la longitud del patrón actual.

Para una descripción completa de estas características, consulta la sección 5.2.9..

### 2.2.9 Botón Guardar [Save]



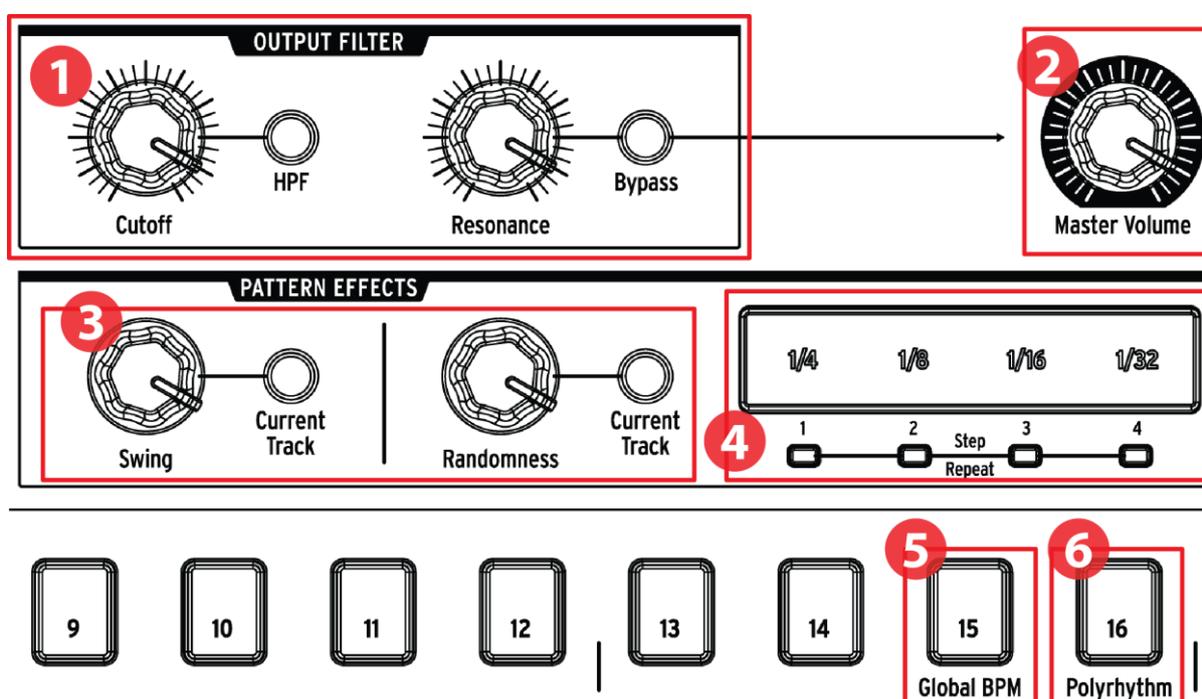
El botón Guardar se utiliza junto con los botones de canción [Song], banco [Bank] y modo de patrón [Pattern Mode] para conservar los patrones que haz creado.

Cuando los patrones se han guardado en la memoria interna, estos se volverán a cargar en la memoria cuando enciendas el DrumBrute.

**!** Tus nuevos datos de patrón se perderán al apagar el equipo, a menos de que hayas utilizado el botón Guardar [Save] para guardarlos en la memoria interna de DrumBrute.

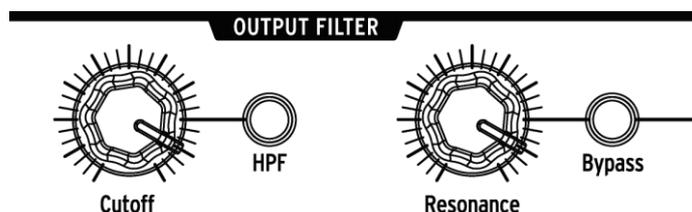
Existen dos niveles de la función Guardar: Patrón y Banco. Los detalles sobre estas operaciones se encuentran en la sección 3.1.6.

## 2.3 Filtro + Efectos de Patrón



- |                              |             |
|------------------------------|-------------|
| 1. Filtro de Salida          | (Ver 2.3.1) |
| 2. Volumen Maestro           | (Ver 2.3.2) |
| 3. Efectos de Patrón         | (Ver 2.3.3) |
| 4. Roller/looper/Step Repeat | (Ver 2.3.4) |
| 5. Shift+15: Global BPM      | (Ver 2.3.5) |
| 6. Shift+16: Polirritmia     | (Ver 2.3.6) |

### 2.3.1 Filtro de Salida



Estas perillas y botones añaden una forma divertida y expresiva de controlar el sonido general del DrumBrute durante una ejecución. Selecciona el tipo de filtro con el botón [HPF] o Filtro Pasa Agudos (Apagado = LPF o Filtro Pasa Bajos), modula la frecuencia del filtro con la perilla de frecuencia de corte [Cutoff] y utiliza la perilla de resonancia [Resonance] para controlar el énfasis del filtro.

Para escuchar la señal sin filtro, presiona el botón [Bypass].

Para obtener más información sobre las opciones de filtro de salida, consulta la sección 3.2.1..

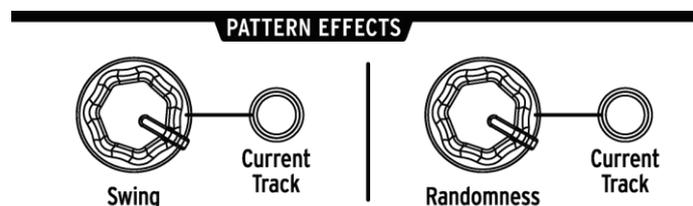
### 2.3.2 Volumen Maestro



Esta perilla controla el nivel de salida maestro de DrumBrute. No afecta al nivel de los auriculares; el cual se controla mediante una perilla en el panel trasero.

! El mando de volumen maestro no afectará el nivel de un instrumento cuando se conecte un cable en la salida del panel trasero de ese instrumento. En este caso, utiliza el mando de nivel situado por encima del Pad del instrumento. Consulta la sección 2.7 para obtener más información.

### 2.3.3 Efectos de Patrón

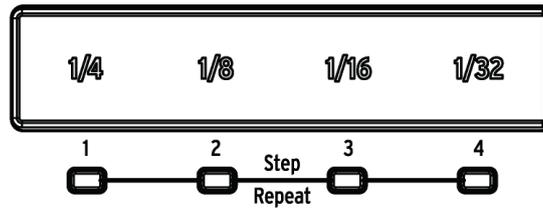


[Swing] introduce una alteración de pulso de tipo "shuffle" a los patrones. Puede afectar a todo el patrón (todos los instrumentos a la vez) o sólo a la pista actual del instrumento, dejando a los demás intactos.

La perilla de aleatoriedad [Randomness] introduce una cantidad creciente de imprevisibilidad a los patrones. Al igual que con el ajuste [Swing], este control puede afectar a todo el patrón o sólo a la pista actual del instrumento, dejando a los otros intactos.

Para obtener más detalles sobre estas funciones, consulta las secciones 5.1.7 y 5.1.8..

### 2.3.4 Roller/Looper/Step Repeat



#### 2.3.4.1 Roller

Cuando DrumBrute está grabando un patrón, la banda táctil [Roller] puede usarse para generar redobles rítmicos. Coloca el dedo dentro de la banda táctil durante la grabación, presione un pad y DrumBrute repetirá ("roll") ese instrumento en el patrón. el valor rítmico o velocidad de la repetición es determina por la posición de tu dedo (1/4, 1/8, etc.).

! El redoble rítmico más pequeño que puedes grabar en el patrón depende de la división de tiempo que hayas seleccionado para el patrón. En otras palabras, si la división rítmica del patrón es 1/16, DrumBrute no grabará redobles de 1/32 ejecutados con la banda táctil [Roller].

#### 2.3.4.2 Looper

Cuando se está reproduciendo un patrón (es decir, que no se encuentra grabando), esta banda táctil puede usarse para realizar ciclos de repetición (Loop) de secciones del patrón actual. El tamaño del ciclo está determinado por el valor rítmico seleccionado dentro del área de la banda táctil [Looper]. Los puntos de inicio y final del ciclo se basan en la ubicación de reproducción del patrón en el momento en que presionas la banda táctil.

#### 2.3.4.3 Step Repeat

La banda táctil también se utiliza en el modo de paso [Step] para introducir datos de repetición de pasos. Esta función te permite introducir notas rápidas y repetitivas sin tener que modificar el valor rítmico del patrón.

Consulta los detalles en la sección 5.2.5.

### 2.3.5 Tempo Global



Global BPM

Cada patrón puede tener su propio tempo o puedes usar este parámetro para forzarlos a reproducirse en el mismo tempo. Para cambiar esta función, mantén presionado el botón [Shift] y pulsa el botón de paso número 15.

## 2.3.6 Polirritmia

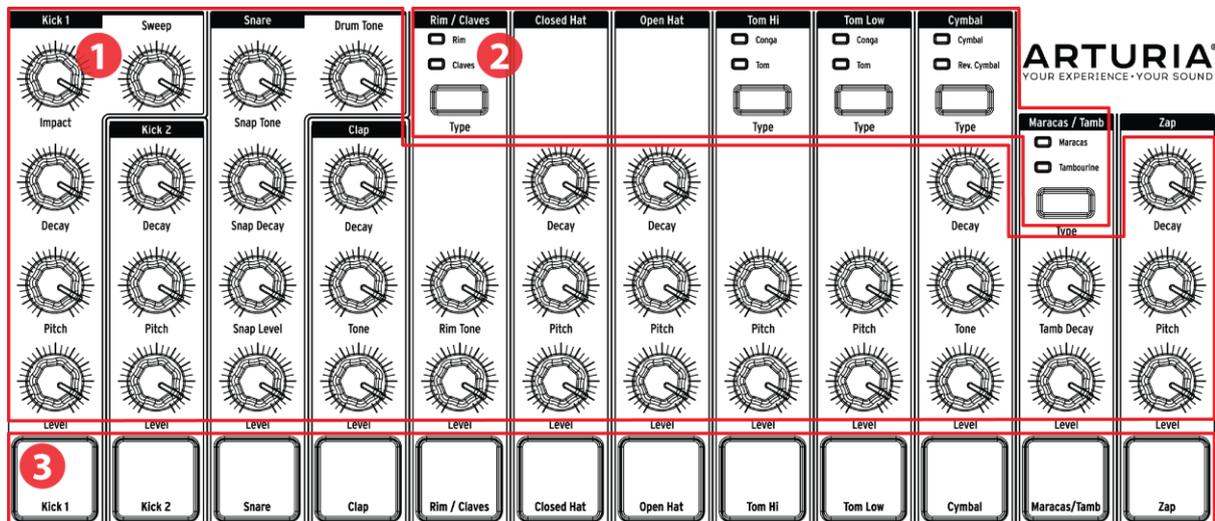


Polirhythm

Las pistas de instrumentos individuales dentro de un patrón pueden realizar un ciclo independiente cuando está activada la función de Polirritmia [Polyrhythm]. Este ajuste se almacena por separado para cada patrón. Para activar esta función, mantén pulsado el botón [Shift] y pulsa el botón del paso número 16.

Para obtener más información sobre la función de Polirritmia, consulta la sección 7.3.

## 2.4 Instrumentos + Pads



1. Controles de los Instrumentos (Ver 2.4.1)
2. Botones de selección de instrumentos (Ver 2.4.2)
3. Pads (Ver 2.4.3)

### 2.4.1 Controles de los Instrumentos

Cada instrumento tiene su propio conjunto de parámetros para esculpir el timbre. Las líneas entre los instrumentos indican qué perillas pertenecen a qué instrumento. Cada instrumento y sus perillas forman un **canal de instrumento**.

Algunos canales de instrumentos son compartidos por dos instrumentos. Por ejemplo, los instrumentos Maracas y Tambourine se encuentran dentro del canal Maracas / Tamb. Esto se conoce como un **canal compartido**.

! Los movimientos de los controles del instrumento no se graban como parte de un patrón.

## 2.4.2 Botones de selección de instrumentos

Estos botones alternan la selección entre los instrumentos de un canal compartido. Cada instrumento en un canal compartido se puede grabar independientemente en un patrón.

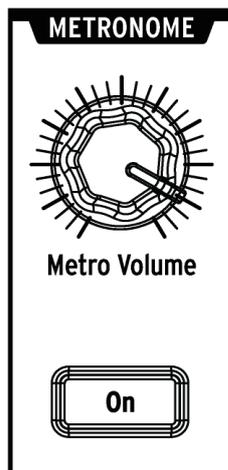
Sin embargo, como regla general los instrumentos comparten los controles de instrumento. Por ejemplo, si cambias la afinación en el instrumento [Tom Hi], la afinación también cambiará para el instrumento [Hi Conga].

## 2.4.3 Pads

Los 12 Pads sensibles a la fuerza de ejecución (Velocity) se utilizan para introducir eventos de nota en un patrón. Pero siempre dispararán sus instrumentos independientemente de que DrumBrute esté en reproducción o no.

Recuerda que algunos Pads proporcionan acceso a más de un instrumento, cada uno de los cuales tiene su propia pista en el secuenciador de patrones. Contando todos los canales compartidos, en realidad hay 16 instrumentos disponibles en los 12 Pads.

## 2.5 Metrónomo, Mute/Solo + Shift



*Controles de Metrónomo*



Clear



Clear



*Botones de Mute/Solo/Shift*

### 2.5.1 Metrónomo

Para activar el metrónomo, pulsa el botón de encendido [On]. Esto te proporcionará una referencia de tiempo mientras DrumBrute está en ejecución. Existen varios valores rítmicos disponibles para el clic. Consulta la sección 3.1.4 para obtener información al respecto.

El nivel de clic es controlado por la perilla [Metro Volume]. El metrónomo también tiene una salida dedicada en el panel posterior.

Para obtener una descripción de las opciones de salida del metrónomo, consulta la sección 2.7.

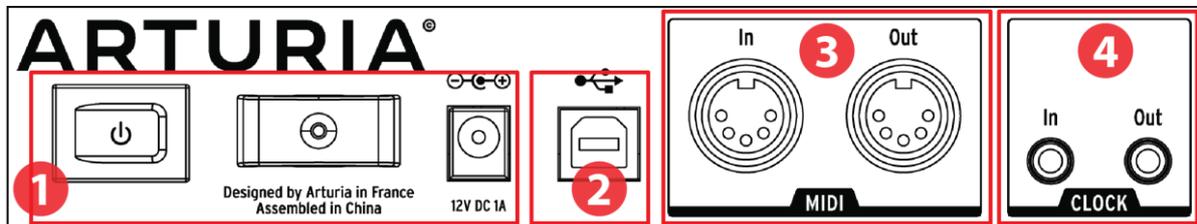
## 2.5.2 Botones Mute/Solo

Estos botones te permiten silenciar uno o más instrumentos o aislar instrumentos específicos mientras grabas un patrón o lo reproduces. Para obtener más información sobre el uso de los botones [Mute] y [Solo], consulta la sección 5.1.4.

## 2.5.3 Botón [Shift]

El botón [Shift] se utiliza junto con otros controles para realizar funciones secundarias, como ajuste de tiempo fino o borrar el grupo Mute. Cada uso específico del botón [Shift] se describe en la sección apropiada de este manual. Para obtener una lista completa de las funciones de [Shift], consulta la sección 7.4.

## 2.6 Panel posterior, parte 1



- |  |             |
|--|-------------|
| 1. Encendido                                 | (Ver 2.6.1) |
| 2. USB                                       | (Ver 2.6.2) |
| 3. Entrada/Salida MIDI                       | (Ver 2.6.3) |
| 4. Entrada/Salida de Reloj de sincronización | (Ver 2.6.4) |

### 2.6.1 Encendido

De izquierda a derecha en esta sección se encuentran el interruptor de encendido, el alivio de tensión del cable de alimentación y el conector de alimentación de 12V DC. Utiliza únicamente la fuente de alimentación incluida para evitar daños al DrumBrute.

### 2.6.2 USB

Esta toma proporciona las conexiones de datos a una computadora. Además de trabajar con su programa de producción musical (DAW), la conexión USB le permite usar el programa Centro de Control MIDI para configurar parámetros adicionales y actualizar el firmware de DrumBrute.

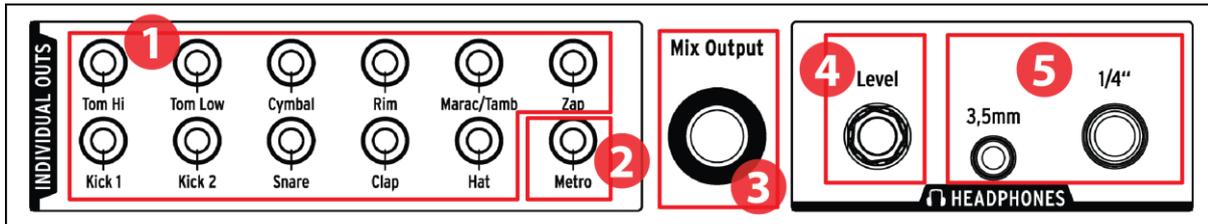
### 2.6.3 Entrada/Salida MIDI

Utiliza cables MIDI estándar para enviar y recibir notas MIDI y datos de reloj entre DrumBrute y dispositivos MIDI compatibles.

## 2.6.4 Entrada/Salida de Reloj de sincronización

El adaptador de sincronización DIN de 5 pines incluido permite a DrumBrute interactuar con dispositivos pre-MIDI que utilizan estos conectores para la sincronización, como las primeras cajas de ritmos de Korg y Roland. Otros dispositivos vintage pueden utilizar diferentes tipos de conectores que deberán estar fácilmente disponibles.

## 2.7 Panel posterior, parte 2



- |                                    |             |
|------------------------------------|-------------|
| 1. Salidas individuales            | (Ver 2.7.1) |
| 2. Salida del Metrónomo            | (Ver 2.7.2) |
| 3. Salida de Mezcla                | (Ver 2.7.3) |
| 4. Control de nivel de auriculares | (Ver 2.7.4) |
| 5. Salida para auriculares         | (Ver 2.7.5) |

### 2.7.1 Salidas individuales

Cada canal de instrumento de DrumBrute tiene una toma de salida de 3,5 mm dedicada en el panel posterior. Ambos instrumentos de un canal compartido compartirán la salida de ese canal.

Cuando se conecta un cable a una de las salidas individuales, el canal del instrumento se eliminará de la salida de mezcla. Esto se aplica también para la salida del Metrónomo.

El nivel de salida de cada canal de instrumento se ajusta mediante la perilla de nivel correspondiente en el panel frontal.

### 2.7.2 Salida del Metrónomo

El metrónomo tiene su propia salida individual porque los circuitos de salida del metrónomo se comportan de una manera levemente diferente que los otros instrumentos. Consulta la sección 2.7.5 para más detalles.

### 2.7.3 Salida de mezcla

Este jack de salida lleva la señal de salida de cada canal del instrumento. Cuando se conecta un cable a una de las salidas individuales, el canal del instrumento se eliminará de la salida de mezcla. Esto aplica también para la salida del Metrónomo.

El nivel de salida de mezcla se controla mediante la perilla de volumen principal del panel frontal.

#### **2.7.4 Control de nivel de auriculares**

Esta perilla está empotrada en el panel trasero para evitar un cambio accidental de nivel. Empuje la perilla hacia dentro para liberarla y poder ajustarla y empuje hacia adentro para protegerla de cambios adicionales.

#### **2.7.5 Salida para auriculares**

Las salidas de auriculares llevan la misma señal que la salida de mezcla y funciona de la misma manera, con una excepción: cuando se conecta una de las tomas para auriculares, el metrónomo se eliminará de la salida de mezcla pero permanecerá en los auriculares hasta que su salida individual sea usada.

El comportamiento de todas las demás opciones de conexión es el mismo para los auriculares y la salida de mezcla, incluyendo el metrónomo: Cuando se conecta un cable a una de las salidas individuales, la señal del canal del instrumento se eliminará tanto de los auriculares como de la salida de mezcla.

## 3 OPERACIONES BÁSICAS

### 3.1 Trabajando con patrones

DrumBrute tiene 64 patrones, divididos en cuatro bancos de 16 patrones cada uno.

#### 3.1.1 Selección de un banco

Además de los números 1-4, los primeros cuatro botones de paso están rotulados con las letras A, B, C y D. Cada uno representa un banco de 16 patrones.

Para cambiar entre bancos, presiona el botón [Bank] y luego selecciona uno de los primeros cuatro botones [Step]. Después de esto, presiona el botón [Ptrn] y selecciona uno de los 16 patrones dentro de ese banco usando los botones de paso.

Existe una opción en el programa Centro de Control MIDI que te permite cambiar entre bancos sin el paso adicional de seleccionar un patrón. Consulta la sección 10.9.2.13 para obtener más información sobre esta función.

#### 3.1.2 Selección de un patrón

Para seleccionar un patrón dentro del banco actual, simplemente presiona uno de los botones [Step] 1-16. Si te encuentras en el modo [Bank], deberás presionar primero el botón [Ptrn] y luego seleccionar el patrón.

DrumBrute puede responder de dos maneras diferentes si se encuentra en reproducción cuando se realiza la selección: cambiará inmediatamente al nuevo patrón o esperará hasta el final del patrón actual. Utiliza el parámetro "Wait to Load Pattern" en el programa Centro de Control MIDI para especificar el comportamiento de tu preferencia. Esto se describe en la sección 10.9.2.5.

#### 3.1.3 Ajuste de tempo

Cuando "Sync" está en "Internal", el rango de tempo de DrumBrute es de 30-300 pulsos por minuto (bpm).

Hay tres formas de establecer el tempo para tu patrón:

- Gira la perilla [Rate/Fine].
- Usa el botón [Tap Tempo].
- Para ajustar el tempo de manera fina, mantén presionado el botón [Shift] y luego gira la perilla [Rate/Fine].

Cada patrón puede tener su propio tempo, pero puedes hacer que DrumBrute use el mismo tempo para todos los patrones y canciones. Para lograrlo, mantén presionado el botón [Shift] y pulsa el botón de paso No. 15 (BPM global). Cuando el botón de paso 15 está iluminado en azul, "Global BPM" está activo.

El programa Centro de Control MIDI te permite especificar todas las funciones relacionadas con el tempo y el metrónomo. Consulta la sección 10.9.2 para más detalles.

Si el parámetro de "Sync" de DrumBrute está ajustado a algo distinto de reloj interno, deberás ajustar el tempo en el dispositivo maestro. Para obtener información sobre todos los ajustes de sincronización, consulta el capítulo 8.

### 3.1.4 Activación del metrónomo

Para activar el metrónomo, pulsa el botón [On]. Escucharás un clic solo cuando DrumBrute esté en reproducción. Su nivel de salida se controla con la perilla [Metro Volume].

El valor rítmico del metrónomo se puede cambiar desde el panel frontal. Para cambiarlo, mantén presionado el botón [ON] y seleccione un valor entre 1/8 y 1/32. Observarás que el botón seleccionado se vuelve azul.

Ten en cuenta que también es posible "deseleccionar" el botón de valor rítmico que esté encendido. Esto dará como resultado un clic de 1/4 de nota mientras la unidad está funcionando. Existen valores rítmicos de metrónomo adicionales disponibles mediante el Centro de control MIDI.

Para obtener una descripción de las opciones de salida de audio del metrónomo, consulta la sección 2.7.

### 3.1.5 Grabación de un patrón

Si haz pasado por todos los pasos de esta sección, entonces vamos a hacer un patrón de de batería rápido. Para una explicación más detallada del modo de grabación, consulta la sección 5.1.

- Selecciona un patrón vacío, mantén presionado el botón Grabar y presiona el botón Reproducir. El botón Tap Tempo comenzará a parpadear y los botones [Step] se volverán blancos uno a la vez para indicar la posición actual en el patrón.
- Toca los Pads. La próxima vez que DrumBrute cruce ese punto en el patrón, escucharás lo que añadiste. Pulsa Detener para salir del modo de grabación.
- Si deseas desarrollar un ritmo antes de comenzar a grabar, puedes presionar Play y practicar en los Pads mientras los otros instrumentos tocan sus partes.
- Cuando estés listo, puedes entrar en el modo de grabación "al vuelo" mientras el patrón está en ciclo pulsando el botón Grabar. O si lo prefieres, puedes detener el patrón y luego presionar [Record] + [Play] para comenzar desde el principio.

**!** Si deseas mantener lo que haz creado, asegúrate de guardar el patrón de inmediato o podrías perder tu trabajo. lee la siguiente sección para aprender cómo.

### 3.1.6 Guarda lo que acabas de crear!

Tus nuevos patrones se pueden perder sino los guardas en la memoria flash antes de cambiar a un banco diferente, cambiar al modo de canción o apagar el DrumBrute. Existen dos operaciones de guardado diferentes:

1. Guarde el patrón actual: mantén presionado el botón Guardar y pulsa [Ptrn].
2. Guardar un banco de patrones: mantén presionado el botón Guardar y pulsa [Bank].

Es una buena idea hacer una copia de respaldo de la memoria de DrumBrute utilizando el Centro de control MIDI. Consulta la Sección 10.4 para más detalles.

## **3.2 Opciones creativas de reproducción**

Una vez que hayas capturado la idea básica de patrón que deseas, hay muchas maneras de experimentar con ella durante la reproducción. Las cuatro opciones siguientes se pueden usar al mismo tiempo, así que diviértete!

### **3.2.1 Filtro de salida**

Estas perillas y botones te permiten realizar ajustes masivos al sonido general de DrumBrute. Hay dos tipos de filtros disponibles: Pasa bajos y Pasa agudos.

Un filtro de pasa bajos te permite eliminar las frecuencias más altas del sonido, dejando las frecuencias más bajas sin tocar hasta que las también las elimines.

Un filtro pasa agudos elimina las frecuencias más bajas del sonido, dejando las frecuencias más altas intactas hasta que las quites también.

La perilla de resonancia te permite controlar el nivel de énfasis del filtro en la frecuencia de corte actual (es decir, el valor que hza seleccionado con la perilla [Cutoff]).



Los movimientos y ajustes de los controles del filtro de salida no se guardan con el patrón.

Selecciona el tipo de filtro que deseas con el botón [HPF]. Cuando el botón está oscuro (es decir, apagado), significa que haz seleccionado el filtro pasa bajos.

Para cambiar entre la señal filtrada y no filtrada, pulsa el botón [Bypass].

### **3.2.2 Swing**

La perilla [Swing] puede alterar un ritmo cuadrado o mecánico y hacerlo más interesante añadiendo cantidades cada vez mayores de "shuffle" al ritmo. El ajuste "Swing" predeterminado es 50% y el valor máximo es 75%.

La sección 5.1.7 cubre todo lo relacionado con la función "Swing". Por ejemplo, es posible que cada patrón e instrumento dentro del patrón pueda tener su propio ajuste de "Swing".

### **3.2.3 Randomness**

Aumentar la perilla de aleatoriedad [Randomness] introducirá cambios espontáneos en los eventos de nota y dinámica en el patrón. Puede ser tan sutil o tan extremo como quieras.

Y como con el ajuste "Swing", cada patrón e instrumento dentro del patrón puede tener su propio ajuste de aleatoriedad. Consulta la descripción del botón [Current Track] en la sección 5.1.8 para obtener más información.

### **3.2.4 Looper**

La banda táctil [Looper] te permite alterar la reproducción de todo el patrón en tiempo real. Se generarán ciclos más pequeños en función de dónde toques la banda táctil [Looper] y cuando lo realices.

#### 3.2.4.1 *Longitud del ciclo*

La longitud del ciclo está determinada por la ubicación de tu dedo en la banda táctil, siendo 1/4 el ciclo más grande y 1/32 siendo el más pequeño. Si cambias la ubicación de tu dedo cambia el tamaño del ciclo.

#### 3.2.4.2 *Punto de inicio del ciclo*

El punto de inicio del ciclo se basa en que momento tocas la banda táctil durante la reproducción. Puedes saltar a una posición de ciclo diferente presionando uno de los botones [Step] mientras mantienes tu dedo sobre la banda.

 La banda [Looper] se puede utilizar mientras se graba un patrón para introducir redobles rítmicos (Rolls) en los instrumentos individuales. Consulta la sección 5.1.5.

### **3.2.5 Pausa o Reinicio**

El Centro de Control MIDI te permite especificar el comportamiento del botón [Play / Pause]. Este ajuste se llama modo de pausa.

Prueba ambas opciones para ver qué prefieres: una reiniciará el patrón desde el principio cada vez que pulses el botón Reproducir, y la otra se detendrá y reanudará la reproducción del patrón desde la posición actual.

Consulta la sección 10.9.2.12 para obtener más información acerca de estos ajustes del Centro de control MIDI.

## **3.3 Silenciar todas las notas**

Es posible que un mensaje MIDI se interrumpa por alguna razón. Esto puede resultar en una nota pegada o "atorada" en el dispositivo de destino.

Si esto sucede, simplemente presiona el botón Detener rápidamente tres veces seguidas. DrumBrute enviará el comando "All Notes Off" a través de MIDI.

## 4 MODO DE CANCIÓN

La memoria interna del DrumBrute contiene 16 canciones, cada una de las cuales puede tener hasta 16 patrones de longitud.

### 4.1 ¿Qué es una canción?

Una canción te permite configurar una secuencia de patrones que se reproducirán en un orden específico. Los patrones se pueden elegir de cualquiera de los cuatro bancos de patrones.

Cuando se selecciona una canción, los botones Step se encenderán para indicar cuántos patrones hay en la canción. A medida que se reproduce la canción, la pantalla mostrará la letra del banco y el número de patrón de cada patrón dentro de la canción y los botones [Step] parpadearán a su vez para indicar la posición actual de la canción.

La canción toma el ajuste de tempo de cada uno de los patrones que contiene, a menos que se haya habilitado la función "Global BPM". Consulta la sección 3.1.3 para obtener más información al respecto.

Cuando la canción llega a su final, volverá a su inicio y continuará reproduciéndose hasta que se presione el botón Detener o Reproducir / Pausa.

La canción también usa los valores "Swing" y "Randomness" de cada patrón. Las ediciones en vivo de estos parámetros son posibles, pero éstas no son ediciones globales y pueden cambiar entre patrones. Se restablecerán a sus valores de modo de patrón individuales cuando la canción se encienda o se reinicie.

### 4.2 Selección de una Canción

Para seleccionar una canción, presiona el botón [Song Mode] y luego presiona el botón [Step] que corresponda al número de la canción deseada. El botón de paso se encenderá para indicar su elección.

Todos los otros botones de paso [Step] se utilizan para indicar el número de patrones que contiene la canción. He aquí como interpretar lo que significan:

- Botones de paso no iluminados significa que la canción utiliza menos de 16 patrones. Cuatro botones oscuros, por ejemplo, significa que la canción utiliza 12 patrones.
- Del mismo modo, si hay 12 botones de paso rojos, también significa que la canción utiliza 12 patrones.
- El botón de paso que representa el número de la canción será azul, a menos que también se esté usando para indicar el número de patrones en la canción. Entonces será púrpura (azul + rojo).

Es posible cambiar a una canción desde el modo Patrón o cambiar entre canciones mientras el DrumBrute está en reproducción.

 El Centro de Control MIDI te permite especificar si el nuevo patrón debe cargarse inmediatamente o esperar hasta que DrumBrute llegue al final de su patrón actual. Consulta la sección 10.9.2.5 para más información sobre esta función.

### **4.3 Creando una canción**

El proceso de creación de una canción es muy sencillo. He aquí cómo hacerlo:

- Presiona el botón [Song] para entrar en el modo de canción.
- Elige la canción que deseas crear presionando uno de los botones de paso [Step].
- presiona el botón Grabar para entrar en el modo de grabación de canciones. Los botones [Ptrn] y [Record] parpadearán.
- Presiona los botones de paso uno tras otro para elegir su orden de reproducción. Puedes presionar el mismo botón de paso varias veces para repetir ese patrón.
- Puedes utilizar patrones de otros bancos presionando el botón de banco y eligiendo uno (A-D). Después, presiona [Ptrn] para seleccionar patrones dentro del nuevo banco.
- Puedes introducir hasta 16 patrones, incluyendo los que repetiste.
- Cuando hayas terminado de crear tu canción, presiona el botón Grabar para abandonar el modo de escritura de canciones.

Presiona el botón [Play] y tu canción comenzará.

### **4.4 Guardar una canción**

Para salir del modo de grabación de canciones, presiona el botón Grabar una segunda vez. este apagará, lo que significa que haz salido del modo de escritura de canciones. Presiona el botón Guardar + el botón de canción para almacenar tu nueva canción.

### **4.5 Borrar una canción**

Si deseas crear una nueva versión de una canción existente, haz lo siguiente:

- Presiona el botón Borrar, la canción, el banco, [Ptrn] y los Pads parpadearán.
- Presiona el botón [Song]
- Elige la canción que deseas borrar presionando uno de los botones de paso [Step].

Ahora puedes comenzar a crear una nueva canción (consulta la sección 4.3).

## **4.6 Funciones de ejecución en vivo**

Muchas de las mismas opciones de reproducción del modo de patrón están disponibles para el modo de canción. Sin embargo hay algunas diferencias, así que señalaremos éstas cuando lleguemos a ellas.

Algunas de las características de ejecución son lo que llamamos "características a nivel canción" y otras son "A nivel de patrón". Aquí está una descripción de cada una:

- Las características a "**nivel de canción**" no se ven afectadas cuando la canción esta en ciclo (Loop) o cuando los patrones cambian de banco dentro de la canción.
- Las características a "**nivel de patrón**" se incorporan en los patrones, por lo que cuando se cargan estos patrones durante la reproducción, pueden restablecerse a sus valores almacenados. También se restablecerán si la canción se detiene y se reinicia.

### **4.6.1 Características a nivel de canción**

#### *4.6.1.1 Filtro de salida*

Los controles de filtro están siempre activos. Elije entre el filtro pasa agudos o pasa graves con el botón [HPF], ajusta la Resonancia al nivel deseado y modula la frecuencia del filtro con la perilla [Cutoff].

Para activar o desactivar el filtro, presiona el botón [Bypass].

#### *4.6.1.2 La banda táctil "Looper"*

La banda táctil "Looper" generará ciclos más pequeños en función de dónde presiones la banda y en que momento lo hagas.

La longitud del ciclo se determina por la posición de tu dedo en la banda. si Cambias la ubicación del dedo cambia el tamaño del ciclo (Loop).

#### *4.6.1.3 Pausa o Reinicio*

Existe una opción llamada "modo de pausa" en el Centro de control MIDI. Te permite decidir si el botón [Play / Pause] reiniciará la canción desde el principio o continuará desde la posición actual cuando reanude la reproducción.

Consulta la sección 10.9.2.12 para obtener más información acerca de estos ajustes del Centro de control MIDI.

### **4.6.2 Características a nivel de patrón**

#### *4.6.2.1 Tempo*

Cada patrón se puede guardar con su propio ajuste de tempo y como resultado es posible que una canción contenga un tempo diferente cada vez que se utiliza un patrón diferente.

Sin embargo hay un parámetro en el panel frontal que te permite anular estos valores de tempo individuales: [BPM global]. Para activar esta función simplemente mantén presionado el botón [Shift] y presiona el botón de paso 15.

Después de esto, cada canción y patrón en el DrumBrute se reproducirá en el mismo tempo, el cual puedes ajustar a cualquier valor que desees como se describe en la sección 5.1.1.

#### 4.6.2.2 *Swing/Randomness*

Estas características se describen con mayor detalle en el capítulo 5. Al utilizarlas en el modo de canción, ten en cuenta que cualquier edición que realices con las perillas [Swing] y [Randomness] pueden cambiar a los valores del modo de patrón cuando se cruza el límite entre un patrón y otro, si el siguiente patrón es de un banco diferente.

Estos parámetros siempre se restablecen a los valores almacenados en los patrones cuando la canción se detiene y se reinicia.

## 5 MODO DE PATRÓN

### 5.1 Creación de un patrón

#### 5.1.1 Ajuste de Tempo

La perilla [Rate/Fine] controla el valor de Tempo, el cual se almacena por patrón. También es posible sobrescribir los ajustes por patrón con un Tempo global manteniendo presionado el botón [Shift] y pulsando el botón de paso No.15. Este parámetro se denomina "BPM global" y también está disponible en el Centro de Control MIDI (consulta la sección 10.9.2.4).

##### 5.1.1.1 Ajuste fino del Tempo

Si deseas cambiar el Tempo en incrementos menores de 1 bpm (a 100,33 bpm, por ejemplo), mantén presionado el botón [Shift] y gira la perilla [Rate/Fine] en el sentido de las manecillas del reloj. Una vez que haya alcanzado el valor deseado entre .00 y .99, suelta el botón [Shift]. Para restablecer el valor de ajuste fino a ceros, gira la perilla de [Rate/Fine] sin presionar el botón [Shift].

##### 5.1.1.2 Tap tempo

Puedes ajustar el Tempo de tu canción con el botón [Tap Tempo]. Todo lo que tienes que hacer es pulsar el botón a la velocidad deseada y el tempo cambiará para que coincida con tu ritmo.

Puedes ajustar el número de pulsaciones o "Taps" necesarios para ajustar el tempo utilizando el Centro de Control MIDI.

 [Tap tempo] no funcionará cuando DrumBrute está configurado para usar una fuente de sincronización externa.

#### 5.1.2 Valor Rítmico

Dependiendo de la configuración actual, este parámetro puede ser una forma rápida de ajustar al doble o a la mitad la velocidad de reproducción de tu patrón. También están disponibles los valores de tresillo.

Para establecer el valor rítmico, mantén presionado el botón [Shift] y presiona el botón de paso [Step] que corresponda al valor rítmico que desees:

- Octavos (1/8)
- Tresillos de Octavos (1/8T)
- Dieciseisavos (1/16)
- Tresillos de Dieciseisavos (1/16T)
- Treintaidosavos (1/32)

El valor por defecto es de 1/16.

### 5.1.3 Grabando un patrón

Para grabar un patrón, mantén presionado el botón Grabar y presiona el botón Reproducir. Si el patrón ya está en reproducción, utiliza el botón Grabar para entrar y salir del modo de grabación.

Si DrumBrute no está funcionando, revisa los ajustes de sincronización (consulta el capítulo 8).

Ahora toca uno o más Pads. Lo que sea que ejecutes será capturado como parte del patrón. Puedes activar o desactivar eventos individuales en el modo de pasos con los botones [Step]. El modo de pasos se detalla en la sección 5.2.

También puedes grabar utilizando un controlador MIDI/USB externo, pero los únicos pasos que se grabarán serán los que correspondan al mapeo actual de las notas. Para más información sobre los mapas de percusión, consulta la sección 10.9.4.

#### 5.1.3.1 El Metrónomo

Si desea escuchar una referencia de tiempo durante la grabación, presiona el botón de encendido del Metrónomo [On] y ajusta el nivel del clic con la perilla [Metro Volume]. Las características del metrónomo se describen más detalladamente en la sección 3.1.4..

#### 5.1.3.2 Grabación Cuantificada

De forma predeterminada, cuando grabas en tiempo real, las notas se cuantificarán según el valor rítmico que hayas seleccionado.

Por ejemplo, si 1/16 es el valor rítmico seleccionado, las notas grabadas se cuantificarán hacia adelante o hacia atrás al dieciseisavo más cercano. Y mientras la reproducción del patrón esté en ciclo, puedes reemplazar ciertas notas ejecutando nuevas dentro del rango de tiempo de esas notas.

#### 5.1.3.3 Modo sin cuantificación

Es posible anular la cuantificación automática hasta cierto punto. Lo que esto hará es ampliar la ventana de tiempo para capturar las notas que tocas. El ajuste de valor rítmico (Time Division) sigue en efecto y las notas sólo pueden estar dentro de +/- 50% del valor de división de tiempo.

Así que no es exactamente la grabación en tiempo real, pero sí te permite un poco de libertad. Y lo bueno es que puedes mover los eventos individuales hacia delante o hacia atrás en el tiempo. Consulta la sección 5.2.6 para obtener más información al respecto.

Si deseas probar este método, mantén presionado [Shift] y presiona Grabar. Puedes volver a activar la función de cuantificación de la misma manera.

### 5.1.4 Función de Silenciar/Aislar [Mute/Solo]

Los botones [Mute/Solo] son ideales para presentaciones en vivo y sesiones creativas. Pueden ayudarte a centrarte en las interacciones de cualquier combinación de percusiones a la vez, o puede utilizarlas para trabajar en una de las pistas de batería sin escuchar los otros instrumentos.

El estado de los botones [Mute/Solo] es global, por lo que afectan a todos los patrones y canciones. Su configuración no se conserva cuando apagas el DrumBrute. Sólo hay un grupo "Solo" y un grupo "Mute" disponibles.

Los botones [Mute] y [Solo] hacen cosas muy diferentes pero trabajan exactamente de la misma manera, así que las describiremos al mismo tiempo.

#### 5.1.4.1 Creación de un grupo

La configuración de un grupo [Mute/Solo] es muy simple. Digamos que quieres enfocarse en las pistas de Kick 2 y Closed / Open Hat durante unos minutos:

- presiona el botón [Solo] para entrar en el modo de aislamiento. Cuando está iluminado, el grupo [Solo] está activo .
- Toca los Pads [Kick 2], [Closed Hat] y [Open Hat]. Mientras estén encendidas, forman parte del grupo.
- Para activar y desactivar el grupo de aislamiento, presiona el botón [Solo].

El proceso para configurar un grupo de silenciamiento (Mute) es idéntico. Por lo tanto, si deseas escuchar todo menos las pistas de percusión durante un minuto, utiliza el botón [Mute] y los Pads apropiados para colocarlos en el grupo de silenciamiento.

Ten en cuenta que puedes silenciar o aislar los instrumentos en un canal compartido independientemente. Basta con cambiar el botón de selección de instrumento para ese canal para acceder al otro instrumento.

#### 5.1.4.2 Borrar el grupo

En lugar de entrar en el modo [Mute/Solo] y des-seleccionar cada pad en el grupo, puedes borrar el grupo inmediatamente manteniendo presionado el botón [Shift] y presionando el botón [Mute/Solo]. Luego haz un nuevo grupo seleccionando los instrumentos que deseas en él.

### 5.1.5 Usando la función "Roller"

La banda táctil "Roller" es una forma rápida de introducir redobles rítmicos en un patrón. Esta función sólo está disponible durante la grabación.

#### 5.1.5.1 ¿Cómo funciona?

El uso de la función "Roller" es simple. Simplemente inicia la grabación, coloca el dedo en la banda táctil y toca un Pad para crear un redoble rítmico.

La función "Roller" repite la nota a una velocidad determinada por una combinación de factores: El Tempo, El valor rítmico y la posición de tu dedo en la banda táctil.

La salida también está basada en el valor rítmico 4/4. Así que si tu canción tiene un compás de 7/8 y tienes tu dedo en la banda táctil en 1/4, el redoble estará desfasado por un octavo al término del compás.

#### 5.1.5.2 Configuración de Sincronización

La banda táctil "Roller" funciona incluso cuando se utiliza una fuente de sincronización externa. Sin embargo, los resultados pueden variar dependiendo de la fuente.

Si la división de tiempo del patrón se establece en un valor de tresillo, la función de "Roller" tocará varios valores rítmicos de tresillo.

### 5.1.6 Eliminación enfocada

Las notas se pueden borrar mientras el patrón está en ciclo en el modo de grabación. Para lograrlo, mantén presionado el botón Borrar y a continuación, toca los Pads deseados cuando escuches algo que no te guste. La próxima vez que se repita el patrón, las notas se eliminarán de esa ubicación.

### 5.1.7 Swing

El ajuste Swing puede cambiar la relación rítmica entre la primera nota de un par y la segunda nota. Para experimentar con esto, reproduce un patrón y gira la perilla [Swing] a un valor entre 50 y 75.

Asumiendo que la división de tiempo está ajustada a 1/8, esto es lo que sucederá:

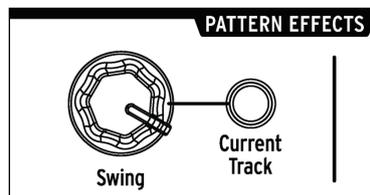
- Con [Swing] ajustado al 50% cada nota obtiene 'Un Valor Igual', dando como resultado un valor rítmico de '1/8'.
- Cuando el valor de [Swing] supera el 50%, la primera nota de 1/8 no se ve afectada y sin embargo la segunda nota se reproduce más tarde. Notarás que la secuencia comienza a obtener una rítmica de "shuffle" y tal vez suena menos "mecánica" a tu oído.
- El ajuste de Swing máximo es de 75%, en ese ajuste las notas de 1/8 suenan más a una nota de 1/16 que a una nota de 1/8 con "Shuffle" .

A continuación se muestra un gráfico que especifica los valores mínimos y máximos de [Swing] en notación musical:



#### 5.1.7.1 Botón de pista actual

El botón [Current Track] permite que cada instrumento tenga su propio ajuste de "Swing". Después de presionar ese botón, los cambios en el porcentaje de "Swing" sólo afectarán al instrumento actual. Puedes entonces seleccionar los otros instrumentos y editar sus ajustes de Swing también.



Si el instrumento actual no tiene encendido su botón [Current Track] y giras la perilla [Swing], el porcentaje de "Swing" se convierte en un ajuste global para todo el patrón. Los instrumentos que no tenían antes "Swing" comenzarán a tenerlo y los instrumentos con el botón [Current Track] habilitado, aumentarán su cantidad de "swing" debido al cambio en el valor global.

En otras palabras, si el valor global va de 50 a 52, el valor de [Current Track] de 63 aumentará a 65.

He aquí alguna información para recordar acerca de cómo interactúan el valor Swing del patrón y los valores de [Current Track]:

- El valor de oscilación máximo posible es 75, por lo que la cantidad de valor de "Swing" de la pista actual de un instrumento nunca aumentará por encima de ese valor.
- El valor de "Swing" mínimo para una pista de instrumento individual no puede ser inferior al valor de "Swing" global para el patrón.

El Centro de Control MIDI se puede utilizar para ajustar los valores de Swing para todos los instrumentos y el patrón. Consulta la sección 10.7.5 para obtener información sobre estos parámetros.

🎵 Para ajustar todo el patrón al mismo valor de "Swing" debes desactivar el botón de pista actual para cada instrumento.

### 5.1.8 Aleatoriedad

La perilla [Randomness] te permite añadir un elemento de imprevisibilidad a tus patrones. Las siguientes características se verán afectadas:

- El patrón rítmico
- El estado de los eventos de nota (Step on/off)
- EL velocity de los eventos de nota (Accent on/off)

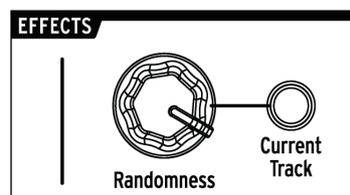
La perilla de [Randomness] tiene un rango de 0-100%, 0% no tiene efecto en la música.

Pero al 100% el ritmo, dinámica (Velocity) e incluso la existencia de datos de notas dentro del patrón serán enteramente al azar.

Para decirlo sin rodeos, el patrón se verá cada vez más perturbado a medida que aumentas los valores de aleatoriedad. Nunca se sabe lo que se obtiene, pero ese es exactamente el punto.

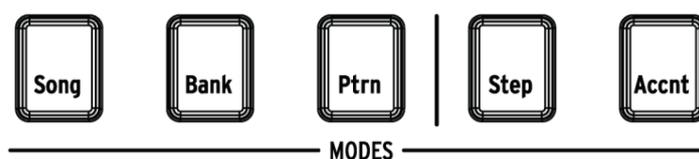
#### 5.1.8.1 Botón de pista actual

Cada pista de instrumento puede tener un ajuste independiente del parámetro Aleatoriedad. Para experimentar con esto, presiona el botón [Current Track]: cualquier cambio en el ajuste de aleatoriedad (Randomness) afectará solamente al instrumento actual. A continuación, puedes seleccionar los otros instrumentos y editar sus ajustes de aleatoriedad también.



🎵 Para ajustar todo el patrón al mismo valor de aleatoriedad (Randomness), debes desactivar el botón [Current Track] para cada instrumento.

## 5.2 Edición de un patrón



Existen dos maneras de realizar ediciones de precisión en un patrón: modo de pasos [Step] y modo de acento [Accent]. Cada método te permite realizar ediciones específicas dentro del patrón y también se puede utilizar para construir un patrón desde cero, si lo deseas.

Puedes realizar modificaciones en un patrón en cualquiera de los modos si el patrón está grabando o pausado.

### 5.2.1 Modo de pasos

Para entrar en el modo de pasos, presiona el botón [Step]. Los botones de pasos mostrarán los eventos que existen en el patrón del instrumento seleccionado. Un botón de paso encendido contiene un evento, mientras que un botón de paso oscuro significa que el paso todavía no se está utilizando en el patrón.

Utiliza los botones de pasos para activar o desactivar los eventos según sea necesario. Los eventos que cambies de desactivado a activado en el modo Paso siempre serán azules.

### 5.2.2 Modo de acento

El modo de acento [Accent] es una manera rápida de aumentar la fuerza de ejecución (MIDI Velocity) de un paso determinado dentro de una pista de instrumento. Un botón de paso que está encendido en rojo indica que se produce un evento con acento en ese paso.

Utiliza los botones de pasos para introducir eventos con acento. Los eventos que cambies de desactivado a activado dentro del modo de acento siempre serán de color rojo. Los eventos que son azules indican que un evento ya existe en el patrón en ese paso pero aún no se ha acentuado.

El Centro de Control MIDI te permite definir el valor del mensaje MIDI de velocity de los pasos acentuados. Consulta la sección 10.9.2.6 para obtener información sobre esta función del Centro de Control MIDI.

### 5.2.3 Estado Rojo, Estado Azul

Los botones de pasos mostrarán uno de los tres estados, ya sea en modo de pasos [Step] o modo de acentos [Accent]. Pueden ser oscuros (sin eventos), iluminados en azul (evento presente) o encendidos en rojo (evento acentuado).

El comportamiento en cada modo puede ser confuso al principio. Aquí hay un gráfico que te puede ayudar a entender la lógica de funcionamiento:

<b>Modo Pasos</b> (estado actual)	<b>Al presionar el botón por primera vez</b>	<b>Al presionar el botón por segunda vez</b>	<b>Al presionar el botón por tercera vez</b>
Apagado	Azul (nuevo evento)	Apagado	Azul
Azul	Apagado	Azul	Apagado
Rojo	Azul	Apagado	Azul
<b>Modo Acentos</b> (estado actual)	<b>Al presionar el botón por primera vez</b>	<b>Al presionar el botón por segunda vez</b>	<b>Al presionar el botón por tercera vez</b>
Apagado	Rojo (nuevo evento)	Apagado	Rojo
Azul	Rojo	Apagado	Rojo
Rojo	Apagado	Rojo	Apagado

## 5.2.4 Seleccionando una percusión...

### 5.2.4.1 ...En pausa

Para seleccionar una pista de instrumento para la edición individual, simplemente toca un Pad. Cuando el Pad está encendido de manera permanente, significa que el instrumento ha sido seleccionado.

### 5.2.4.2 ...Durante la grabación

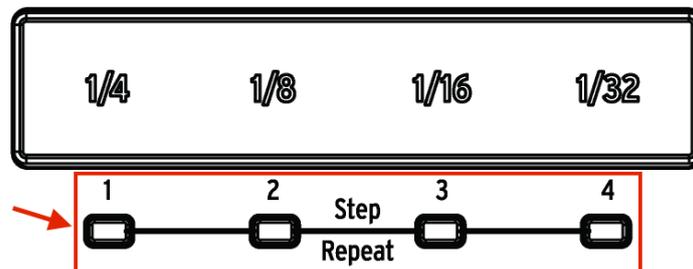
Puede ser útil tanto para escuchar como para ver los diversos instrumentos que están contribuyendo a un patrón. Pero si tocas un pad mientras el patrón está grabando, ingresará una nota.

Para seleccionar un instrumento sin introducir una nota durante la grabación, mantén presionado el botón de [Shift] y toca el pad deseado. Sus eventos en la pista se mostrarán ahora mediante los botones Step.

## 5.2.5 Repetición de pasos

Esta función te permite utilizar la banda táctil [Roller/Looper] para introducir eventos rápidos y "glitchy" en tus patrones sin tener que cambiar a una división de tiempo o tempo diferentes. Funciona agregando disparadores de eventos entre pasos existentes.

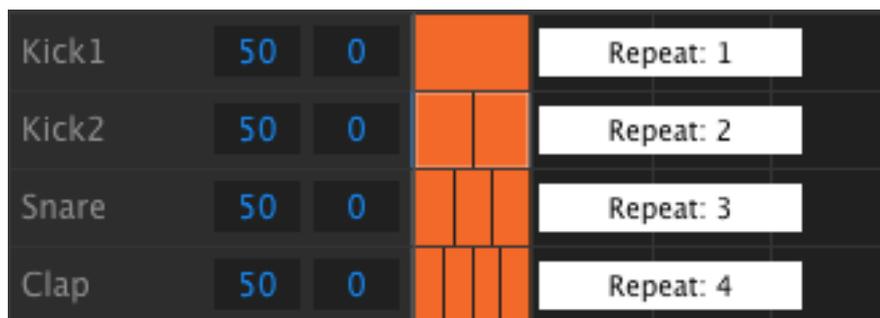
Habrás notado los LEDs y los números fuera del área de la banda táctil [Roller/Looper] donde colocas tu dedo:



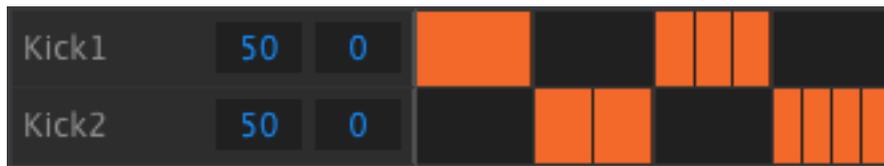
Cuando tocas la banda táctil, se encenderá uno de los LEDs y al mover el dedo, se activarán diferentes LEDs. Mientras grabas o reproduces un patrón la posición de tu dedo desencadenará repeticiones o redobles rítmicos y dividirá el ritmo por "mitades": corta 1/4 a la mitad y obtendrás 1/8, corta 1/8 a la mitad y obtendrás 1/16 y así sucesivamente.

Pero en el modo de pasos existe también una opción para disparar tresillos! Así que puedes subdividir el paso de varias maneras sin tener que cambiar la división de tiempo para todo el patrón.

A continuación se muestran un par de capturas de pantalla del Centro de Control MIDI que deberían ayudar a ilustrar el concepto:



*Los eventos de repetición de pasos subdividen un paso.*



*Repetición de pasos utilizada de manera alterna en los instrumentos*

La función de repetición de pasos está disponible sólo en el modo de grabación. He aquí como usarlo:

- Cree un patrón con un ritmo simple de [Kick 1] en cada tiempo. Déjalo en ciclo.
- Ingresa al modo de pasos y selecciona el Bombo 1 (presiona [Shift] + [Kick 1]).
- Presiona y mantén presionado uno de los botones de paso encendidos. Un LED blanco se iluminará debajo de la tira [Roller/Looper] con el valor predeterminado de 1.
- Mientras mantienes pulsado el botón de paso, desliza el dedo a lo largo de la banda táctil para seleccionar un valor de 2. La próxima vez que el patrón llegue a ese punto, escucharás al bombo tocar dos veces durante el espacio de un solo paso.
- Prueba el mismo proceso con los valores 3 y 4 de repetición de pasos en otros pasos para escuchar la diferencia entre ellos.

Verás rápidamente lo fácil que es crear patrones emocionantes e innovadores usando la función de repetición de pasos!

### 5.2.6 Desplazamiento rítmico

A veces el secreto de un buen ritmo con "Groove" es cuando uno o más instrumentos están tocando consistentemente detrás del ritmo o cuando uno de los instrumentos siempre está un poco por delante del ritmo, esto puede enfatizar el sentido de urgencia en la música.

DrumBrute te permite mover la ubicación de cualquier paso hacia adelante o hacia atrás en el tiempo hasta en un 50% del valor rítmico del patrón. Es fácil de hacer:

- Crea un patrón con un Bombo, una Tarola y agrega unos contratiempos cerrados con valor de 1/8 de nota. Deja en ciclo el patrón.
- Entra en el modo de pasos [Step] y selecciona los contratiempos (presiona [Shift] + [Closed Hat]).
- Mantén presionado uno de los botones de paso encendidos.
- Mientras mantienes presionado el botón de paso, gira la perilla [Swing] hacia la izquierda. La pantalla comenzará a mostrar números negativos de -1 a -50. El evento seleccionado se está desplazando para que se reproduzca un poco antes en el patrón, lo cual podrás escuchar la próxima vez que el patrón se repita.
- Repite el proceso utilizando un evento diferente, sólo que esta vez gira la perilla en el sentido de las manecillas del reloj. La pantalla mostrará números positivos de 1 a 50, lo que significa que el evento seleccionado se está desplazando para reproducirse un poco más tarde en el patrón, lo cual podrás escuchar la próxima vez que el patrón se repita.

Una vez que tengas el ritmo exactamente como te guste, recuerda guardar el patrón (mantén presionada la tecla de [Shift] y presiona el botón [Ptrn]).

### 5.2.7 Copiar una pista de percusión

Una vez que tengas la sincronización y la dinámica exactamente adecuadas para un determinado instrumento, tal vez desees utilizar esa pista en otro patrón o tal vez incluso duplicar esa pista en otro instrumento dentro del mismo patrón. Los siguientes procedimientos te ahorrarán el tiempo que necesitarías para recrear la parte en otro lugar.

🎵 Si la división de tiempo del patrón de destino es diferente del patrón de origen, entonces no sonarán igual al principio. Es posible que desees cambiar la división de tiempo del patrón de destino hasta que coincida con el patrón de origen. Consulta la sección 5.1.2 para más información.

#### 5.2.7.1 Dentro del mismo patrón

Digamos que te gustaría copiar la pista de contratiempos cerrados (Closed Hi-Hats) a la pista de Panderero (Tambourine). Esto es un poco más complicado de lo normal, porque vas a copiar desde un solo instrumento a un canal de instrumento compartido. Pero incluso este proceso es tan fácil que no tendrás ningún problema con la copia entre los instrumentos de un solo canal.

Selecciona un patrón con una parte de contratiempos cerrados interesante y luego sigue estos pasos:

- presiona y suelta el botón Copiar. Los botones [Bank], [Ptrn] y todos los Pads comenzarán a destellar.
- Presiona el Pad de los contratiempos cerrados. Esta es la pista que se copiará.
- Presiona el botón de selección de instrumento para el canal compartido [Maracas/Tamb] hasta que el LED del panderero [Tambourine] esté encendido.
- Presiona el Pad [Maracas/Tamb]. Éste destellará rápidamente para avisarte que el proceso ha sido completado.

Para copiar entre instrumentos de un solo canal, simplemente omite el tercer paso del proceso.

#### 5.2.7.2 Entre patrones

El proceso de copiar una pista de instrumento entre patrones en el mismo banco es casi idéntico al descrito anteriormente. Solo copiaremos pistas entre instrumentos de un solo canal esta vez.

! El siguiente procedimiento sobrescribirá la pista de los contratiempos cerrados en el patrón de destino.

Selecciona un patrón con una parte de "Closed Hi-Hats" y luego sigue estos pasos:

- Presiona y suelta el botón Copiar. Los botones [Bank], [Ptrn] y todos los Pads comenzarán a destellar.
- Presiona el Pad de los contratiempos cerrados. Esta es la pista que se copiará.
- Presiona el botón [Ptrn].

- Selecciona el patrón de destino presionando uno de los botones de paso.
- presiona el Pad de los contratiempos cerrados. Éste destellará rápidamente para avisarte que el proceso ha sido completado.

Para copiar la pista de contratiempos cerrados a un instrumento diferente en el patrón de destino, selecciona el Pad de ese instrumento en el paso final en lugar del pad de contratiempos cerrados.

🎵 El procedimiento de copiado descrito en la sección 5.2.7.2 ocurre ("por detrás, en el fondo") en la memoria Flash, no en la memoria RAM activa. Así que si deseas escuchar las pistas copiadas en el patrón de destino de inmediato, tendrás que cargar el patrón en la memoria RAM desde la memoria Flash. Para esto, selecciona el patrón, mantén presionado el botón [Shift] y presiona [Ptrn].

### 5.2.7.3 Entre bancos

El proceso de copiar una pista de instrumento entre patrones en diferentes bancos es casi idéntico a los procedimientos descritos anteriormente. Solo copiaremos pistas entre instrumentos de un solo canal esta vez.

! El siguiente procedimiento sobrescribirá los contratiempos cerrados en el patrón de destino.

Selecciona un patrón con una parte de contratiempos cerrados interesante y sigue estos pasos:

- Presiona y suelta el botón Copiar. Los botones [Bank], [Ptrn] y todos los Pads comenzarán a destellar.
- Presiona el Pad de los contratiempos cerrados. Esta es la pista que se copiará.
- Presiona el botón [Bank].
- Selecciona el banco de destino presionando uno de los primeros cuatro botones de Paso.
- Presiona el botón [Ptrn].
- Selecciona el patrón de destino presionando uno de los botones de paso.
- Presiona el Pad de los contratiempos cerrados. Éste destellará rápidamente para avisarte que el proceso ha sido completado.

Para copiar la pista de contratiempos cerrados a un instrumento diferente en el patrón de destino, selecciona el Pad de ese instrumento en el paso final en lugar del pad de contratiempos cerrados.

## 5.2.8 Borrar una pista de percusión

Si haz decidido que no deseas que cierta pista de instrumento siga siendo parte del patrón, el proceso es muy sencillo:

! Asegúrate de haber seleccionado el patrón correcto. Este proceso no se puede deshacer.

- Presiona y suelta el botón Borrar. Los botones [Bank], [Ptrn] y todas los Pads comenzarán a destellar.
- Presiona el Pad de la pista del instrumento que deseas borrar. Éste destellará rápidamente y luego se detendrá para avisarte que el proceso ha sido completado.

### 5.2.9 Longitud de patrón

La longitud predeterminada es de 16 pasos, pero un patrón puede tener hasta 64 pasos.

Si deseas que tu patrón tenga menos de 16 pasos, simplemente mantenga presionado el botón [Last Step] y luego presiona el botón de paso que corresponde al ajuste que deseas.

#### 5.2.9.1 Modo de seguimiento de patrón

Cuando se trabaja con patrones de más de 16 pasos hay una función importante a saber. Cuando se presionan simultáneamente los dos botones de flecha [« »], sus LEDs se apagan y se encienden. Esto lleva a DrumBrute a entrar y salir del modo de seguimiento de patrones.

Cuando este modo está activo durante la reproducción, los LEDs del grupo de pasos y los botones de paso muestran los pasos 1-16, luego los pasos 17-32, luego regresan a los pasos 1-16, etc..

Cuando los LEDs de los botones [« »] están:	El modo de seguimiento de patrón está:
<b>Oscuros</b>	<b>Apagado</b>
<b>Iluminados</b>	<b>Encendido</b>

Recuerda: la reproducción del patrón en sí no se ve afectada cuando está activado el modo de seguimiento de patrón. Esto sólo afecta a lo que estás viendo, lo que puede facilitar la edición de determinadas secciones del patrón.

#### 5.2.9.2 Longitud mayor de 16 pasos

Para que tu patrón tenga más de 16 pasos, tendrás que involucrar el botón [Last Step], los botones [«»], los LEDs del grupo de pasos y los botones de paso en el proceso.

Por ejemplo, vamos a alargar un patrón de 16 pasos a 32 pasos.

Esto es lo que debes de hacer:

- Selecciona un patrón de 16 pasos.
- Mantén presionado el botón de último paso [Last Step].
- Presiona el botón [>>] una vez. Un LED blanco aparecerá por encima del número 32.
- Presiona el botón de paso 16 (técnicamente es el botón 32 ahora). Se iluminará azul.
- Suelta el botón [Last Step]. El paso 32 se ha definido ahora como el último paso en el patrón.

Ahora presiona [<<] y [>>] al mismo tiempo para entrar en el modo de seguimiento de patrón (los botones deben estar encendidos).

A continuación, presiona [Play]. Deberás ver los botones de paso pasar por dos conjuntos de 16 pasos, uno con datos y otro sin ellos.

También deberías de ver los LEDs del grupo de pasos cambiar cada 16 pasos:

- Los pasos 1-16 se indicarán con LED rojo sobre # 16 y LED blanco sobre # 32
- Los pasos 17-32 se indicarán con LED oscuro sobre # 16 y LED Rosa sobre # 32 (Blanco + Rojo)

El LED rojo indica el grupo de pasos actual dentro del patrón. El LED blanco significa que el último paso en el patrón está en ese grupo de pasos.

Si decides añadir más de 32 pasos para este patrón, mantén presionado el botón [Last Step] y presiona [>>] hasta que el LED blanco sobrepase el número correcto del grupo de pasos. A continuación, presiona el botón de paso apropiado y estarás listo para crear.

#### 5.2.9.3 Edición de los pasos 17-32

Si deseas enfocarte en los pasos 17-32 durante la edición, esto es lo que debes hacer:

- Desactiva el modo de seguimiento de patrón (desactivar los botones [<< >>]).
- Presiona el botón [>>] una vez para mover el LED rojo sobre # 32.

Los botones de paso ahora muestran el estado de los pasos 17-32. Ahora podrás tocar el patrón mientras que lo editas, si así lo deseas; Se reproducirán todos los 32 pasos, pero los botones de paso permanecerán enfocados en los pasos 17-32.

Simplemente edita los pasos que desees con los botones de paso o toca en los Pads. Cuando hayas terminado, puedes volver a entrar en el modo de seguimiento de patrón con los botones [<< >>], si así lo deseas.

## 5.3 Guardar un patrón!

! Si cambias entre bancos, perderás los cambios realizados en los patrones dentro del banco original. Esto también sucederá si cambias al modo de canción [Song].

Es una buena idea guardar tus patrones continuamente mientras estás trabajando en ellos.

Para guardar el patrón actual, mantén presionado el botón Guardar y presiona el botón [Ptrn]. Ambos botones destellarán rápidamente para indicar que tu patrón ha sido guardado en la memoria interna.

## 5.4 Copiar un patrón

Puede haber momentos en que te gustaría utilizar un patrón como base en otra sección dentro de una canción, sólo con algunas modificaciones. Copiar el patrón en una ubicación diferente puede ser una manera rápida de lograr esto.

! El siguiente procedimiento borrará el patrón # 8 en el banco actual. Asegúrate de que la ubicación del patrón esté disponible antes de continuar.

Digamos que te gustaría copiar el patrón # 1 a la ubicación del patrón # 8 dentro del banco actual. Estos son los pasos a seguir:

- Selecciona el patrón # 1 presionando el botón de paso 1.

- presiona el botón Copiar. Muchos botones destellarán para indicar que estás en el modo de copia. El botón de paso 1 debe estar encendido sólido, lo que significa que es el patrón que se está copiando.
- Deseas copiar un patrón, no un banco, así que presiona el botón [Ptrn]. Los botones [Copy] y [Ptrn] destellarán y el botón de paso 1 destallará también.
- Los botones de paso 2-15 se iluminarán permanentemente, lo que significa que son destinos potenciales para el patrón que se va a copiar.
- Presiona el botón de paso 8. Éste destellará durante medio segundo y luego los botones de paso 2-15 se oscurecerán para avisarte que el proceso ha sido completado.

Para saber cómo copiar un patrón entre bancos, consulta la sección 6.2.2.

## 6 FUNCIONES DE COPIADO Y BORRADO

### 6.1 Copiar un banco a otro banco

! El siguiente procedimiento sobrescribirá los 16 patrones en el banco de destino. Asegúrate de que esto es lo que deseas hacer antes de proceder.

Es posible copiar los 16 patrones de un banco a otro.

Digamos que deseas copiar los patrones del banco C al banco D. He aquí como lograrlo:

- Presiona el botón de banco [Bank].
- Selecciona el banco C presionando el botón de paso 3.
- presiona el botón Copiar. Muchos botones y Pads comenzarán a destellar.
- Presiona de nuevo el botón de banco [Bank]. El botón de paso 3 destellará, lo que significa que se está copiando el banco.
- Selecciona el banco D presionando el botón de paso 4. Este botón destellará rápidamente durante aproximadamente un segundo.

Cuando el destello se detenga, el proceso se ha completado. El banco de origen (banco C en este caso) seguirá siendo el banco seleccionado.

### 6.2 Copiar un patrón a otro patrón

#### 6.2.1 Dentro de un mismo banco

Este procedimiento se detalla más ampliamente en la sección 5.4, pero aquí están los conceptos básicos. Para copiar un patrón a una nueva ubicación dentro del banco actual:

- Selecciona el patrón de origen.
- Presiona el botón Copiar.
- Presiona el botón [Ptrn].
- Presiona el botón de paso para la ubicación de destino. Éste destallará durante medio segundo, y luego todos los botones de paso se oscurecerán excepto uno, el cual es el botón de original fuente.

#### 6.2.2 Entre bancos

El siguiente procedimiento te permitirá copiar un solo patrón de un banco a otro banco.

Digamos que te gustaría copiar el patrón # 7 del Banco A al lugar # 15 en el Banco B:

- Selecciona el banco A, patrón # 7.
- Presiona el botón Copiar.

- Presiona el botón [Ptrn].
- Presiona el botón [Bank].
- Presiona el botón de paso 2 para seleccionar el banco B.
- Presiona el botón [Ptrn].
- Presiona el botón de paso 15. Éste destellará durante aproximadamente un segundo para indicar que el proceso ha sido completado exitosamente.

### **6.3 Copiar una percusión a otra percusión**

Este procedimiento se detalló ampliamente en la sección 5.2.7:

- Para copiar una pista de instrumento a otro instrumento dentro del mismo patrón, consulta la sección 5.2.7.1.
- Para copiar una pista de instrumento en un patrón diferente en el mismo banco, consulta la sección 5.2.7.2.
- Para copiar una pista de instrumento en un patrón de un banco diferente, consulta la sección 5.2.7.3..

### **6.4 Borrar un banco**

Para borrar los 16 patrones de un banco:

- Asegúrate de saber qué banco deseas borrar. Este proceso no se puede deshacer.
- Presiona el botón Borrar. Muchos botones y Pads comenzarán a destellar.
- Presiona el botón de banco [Bank]. El botón de paso del banco seleccionado se iluminará.
- Utiliza los botones de paso para seleccionar el banco que deseas borrar. Éste destellará rápidamente durante un segundo.

Cuando se haya detenido el destello, el proceso ha sido completo.

### **6.5 Borrar un patrón**

Para borrar uno de los patrones de un banco:

- Asegúrate de saber qué patrón deseas borrar. Este proceso no se puede deshacer.
- Presiona el botón Borrar. Muchos botones y Pads comenzarán a destellar.
- Presiona el botón [Ptrn]. El botón de paso del patrón seleccionado destellará.
- Utiliza los botones de paso para seleccionar el patrón que deseas borrar. Éste Destellará rápidamente durante aproximadamente la mitad de un segundo.

Cuando se haya detenido el destello, el proceso ha sido completo.

## **6.6 Borrar una pista de percusión**

Este proceso se detalló en la sección 5.2.8. He aquí los puntos más destacados:

- Presiona el botón Borrar. Muchos botones comenzarán a destellar.
- presiona el pad de la pista de percusión que deseas borrar. Ésta destellará rápidamente y luego se detendrá indicando que el proceso se ha completado.

## 7 FUNCIONES AVANZADAS

### 7.1 Extender un patrón

Un patrón se puede alargar de dos formas diferentes: añadiendo pasos en blanco o tomando los datos de los primeros 16 pasos y copiándolos al final del patrón.

#### 7.1.1 Adición de pasos en blanco

El proceso de agregar pasos en blanco implica el uso del botón [>>] y del botón [Last Step]. Esto se detalló en la sección 5.2.9.

#### 7.1.2 Copiar y añadir

También es posible extender un patrón copiando hasta 16 pasos de datos de patrón y uniéndolos al final del patrón existente. Los patrones se pueden extender hasta la longitud máxima de 64 pasos.

Para extender un patrón, mantén presionado el botón [Shift] y luego presiona el botón [>>]. Esto copiará los primeros 16 pasos del patrón en el siguiente grupo de pasos, haciendo que el patrón tenga 32 pasos de largo.

Estas son algunas reglas que debes de tener en cuenta:

- Si el patrón tiene 16 o más pasos, sólo se copiarán lo primeros 16 pasos y se añaden al final.
- Si el patrón es más corto que 16 pasos, entonces ese número de pasos es copiado y la secuencia se duplica en longitud.

A continuación se muestran algunos ejemplos de este proceso en acción:

#### Ejemplo 1

Tamaño original	Acción	Nuevo tamaño	Razón
16 Pasos	Shift + >>	32 Pasos	Los pasos 1-16 se copiaron y se añadieron a partir del paso 17
	Shift + >>	48 pasos	Los pasos 1-16 se copiaron y se añadieron a partir del paso 33

#### Ejemplo 2

Tamaño original	Acción	Nuevo tamaño	Razón
32 Pasos	Shift + >>	48 pasos	Los pasos 1-16 se copiaron y se añadieron a partir del paso 33

### Ejemplo 3

Tamaño original	Acción	Nuevo tamaño	Razón
7 Pasos	Shift + >>	14 Pasos	Los pasos 1-7 se copiaron y se añadieron a partir del paso 8
	Shift + >>	28 Pasos	Los pasos 1-14 se copiaron y se añadieron a partir del paso 15
	Shift + >>	44 Pasos	Los pasos 1-16 se copiaron y se añadieron a partir del paso 29

## 7.2 Acortar un patrón

Para hacer un patrón de 64 pasos más corto, se utiliza un procedimiento ligeramente diferente. Digamos que deseas que el patrón sea de 48 pasos de largo:

- Mantén presionado el botón [Last Step] hasta que el proceso esté completo.
- Presiona el botón [<<] para seleccionar el grupo de pasos 3. El LED "48" se iluminará.
- Mantén presionado el botón de último paso, presiona el botón de Paso 16. Se volverá azul, lo que significa que el patrón es ahora de 48 pasos.
- Si deseas que el patrón sea aún más corto, comienza de nuevo y presiona el botón [<<] hasta que se seleccione el grupo de pasos apropiado.

Para seleccionar una longitud de patrón diferente de un múltiplo de 16, utiliza el botón [Last Step] y presiona el botón de paso apropiado para definir el paso final en el patrón. Este proceso se describe en la sección 5.2.9..

## 7.3 Modo Polirrítmico

Esta característica es tan interesante como inusual. Y tiene el potencial para desencadenar exploraciones creativas que tal vez nunca habrías considerado de otra manera.

### 7.3.1 ¿Qué es el modo Polirrítmico?

Por lo general, un patrón de caja de ritmos funcionará dentro de una sola métrica de compás, como 4/4 o 12/8. Por ejemplo, En una métrica de 4/4 hay 16 notas con valor de dieciseisavos y si una percusión sólo toca en el pulso fuerte, debe de esperar otros 15 pasos antes de que toque de nuevo.

Pero con la función de Polirritmia de DrumBrute puedes especificar una métrica diferente para cada pista de instrumento! Esto significa que puedes tener 16 ciclos de diferentes longitudes, todo ocurriendo al mismo tiempo.

### 7.3.2 ¿Qué es lo que hace?

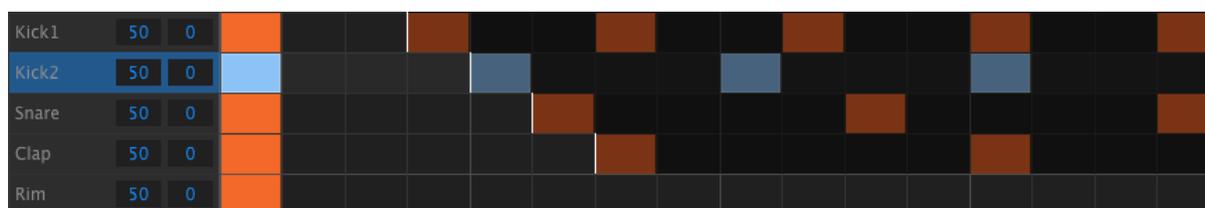
He Aquí un ejemplo: ¿Qué pasa si deseas un patrón con esta mezcla de métricas de compás:

Instrumento	Kick 1	Kick 2	Snare	Clap	Rim
Métrica	3/16	1/4	5/16	3/8	4/4

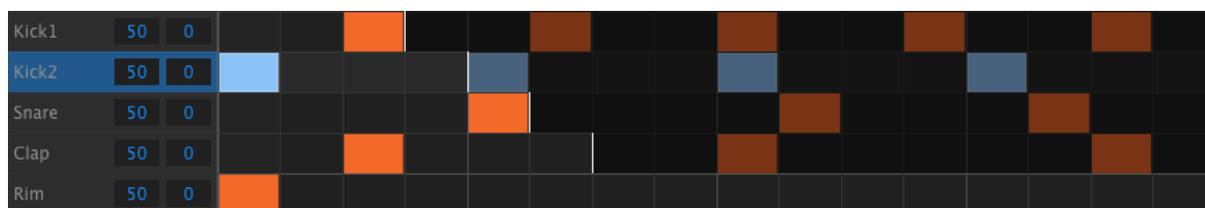
La pista de "Rim" es la más larga, así que usaremos eso como la referencia de tiempo para nuestra discusión. Así es como se verían esas pistas en el Centro de Control MIDI:



Pero aquí está una representación visual de cómo sonarían durante el primer compás:



Y durante la segundo compás:



El segundo ciclo, Kick 2, se resalta como una referencia rítmica. toca en las notas de cuarto 1, 2, 3 y 4 y el Rim tocará siempre en el primer tiempo.

Pero los otros instrumentos continuarán sus ciclos más cortos: Kick 1 tocará su ciclo de 3, el Snare un ciclo de 5 y el Clap un ciclo de 6. Van a tocar en diferentes momentos en relaciona ellos mismos durante un largo tiempo.

¡En este ejemplo serán 360 compases de 4/4 antes de que el primer compás se escuche otra vez!

Para activar o desactivar la función de Polirritmia, mantén presionado el botón [Shift] y presiona el botón de paso 16.

### 7.3.3 Creación de un polirritmo

He aquí cómo empezar a construir el ejemplo de la sección anterior.

1. Selecciona un patrón vacío.
2. Mantén presionada la tecla [Shift] y presiona el botón de paso 16. Se volverá azul para mostrar que el patrón está en modo de Polirritmia.
3. presiona el botón [Kick 1] para seleccionarlo.
4. Presiona el botón [Step] para entrar en el modo de pasos.
5. Mantén presionado el botón [Last Step] y presiona el botón de paso 3. [Kick 1] ahora tiene un ciclo de 3 pasos.
6. Presiona el paso 1 para agregar un evento al primer paso al ciclo de [Kick 1].
7. Reproduce el patrón para confirmar. Si el patrón estaba en blanco antes, ahora debe de durar 3 pasos. Si es así, detén el patrón.
8. presiona el pad [Kick 2] para seleccionarlo.
9. Mantén presionado el botón [Last Step] y presiona el botón de paso 4. [Kick 2] ahora tiene un ciclo de 4 pasos.
10. Presiona el paso 1 para agregar un evento al primer paso al ciclo del [Kick 2].
11. Presiona el Pad [Snare] para seleccionarlo.
12. Mantén presionado el botón [Last Step] y presiona el botón de paso 5. [Snare] tiene ahora un ciclo de 5 pasos.
13. Presiona el paso 1 para agregar un evento al primer paso al ciclo del [Snare].
14. Reproduce el patrón para confirmar. El patrón es ahora de 5 pasos de largo, y debes poder escuchar los ritmos en intersección de los tres instrumentos.

Prueba tus propios experimentos! Sólo asegúrate de guardar el patrón si te gusta lo que escuchas.

## 7.4 Tabla del botón Shift

El botón Shift te permite acceder a funciones importantes. Aquí hay un gráfico de las funciones disponibles del botón [Shift]:

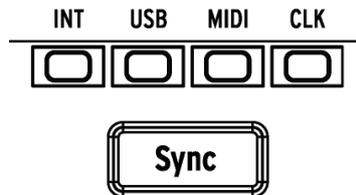
Shift+	Función
Botones de paso 1-5	Establece la división de tiempo para el patrón
Botón de paso 15	Activa y desactiva la función "BPM global"
Botón de paso 16	Habilita el modo Polirritmia para el patrón
Pad	Elige la percusión actual para editarla sin disparar el sonido
Perilla [Rate/Fine]	Incrementa o disminuye el tempo de manera decimal
Botón [Record]	Desactiva la grabación con cuantificación

Botón [Mute]	Limpia el grupo de silenciamiento
Botón [Solo]	Limpia el grupo de aislamiento
Botón [ >> ]	Extiende la longitud de la secuencia
Botón [ << ]	Acorta la longitud de la secuencia
Botón [Bank]	Revierte el banco al último estado guardado (Ejem. carga desde la memoria Flash)
Botón [Ptrn]	Revierte el patrón al último estado guardado (consulta la sección 5.2.7.2)

## 8 SINCRONIZACIÓN

DrumBrute puede ser el reloj maestro de toda una plataforma MIDI, o puede servir como esclavo de varias fuentes. Consulta la sección 2.1 para los diagramas de conexión.

Puedes navegar de manera cíclica las diferentes opciones de Sincronización mediante el botón Sincronizar. Un LED blanco te permitirá saber qué modo haz seleccionado.



🎵 El ajuste de sincronización no se puede cambiar mientras DrumBrute está reproduciendo un patrón.

### 8.1 Como Maestro

DrumBrute es el reloj maestro cuando el botón "INT" está encendido. Si este es el caso:

- La sección de transporte controlará el secuenciador interno.
- Los mensajes de reloj MIDI son enviados a las salidas MIDI, USB MIDI y la salida Clock.
- El tempo se puede ajustar usando la perilla [Rate/Fine] y el botón [Tap Tempo].
- Mantén presionado [Shift] y gira la perilla [Rate/Fine] para ajustar finamente el tempo.

### 8.2 Como Esclavo

DrumBrute funciona como esclavo de un reloj externo cuando se enciende uno de los otros tres LED de sincronización (USB, MIDI o CLK). Cuando DrumBrute está en modo Esclavo:

- Los controles Tempo no controlarán al secuenciador interno mientras la fuente externa esté funcionando.
- La sección de transporte de DrumBrute funcionará de la misma manera: puede detener, iniciar y pausar el secuenciador interno y es posible grabar patrones.
- Cuando la fuente externa no está funcionando, DrumBrute funcionará según su propio reloj interno al último tempo establecido.
- DrumBrute pasará los mensajes de sincronización que recibe de la fuente externa a sus salidas USB, MIDI y Clock.

### 8.2.1 Velocidades de entrada y salida del Reloj

El Centro de Control MIDI se puede utilizar para configurar DrumBrute para enviar y recibir alguna de las siguientes señales de reloj en los conectores de entrada y salida del reloj:

- 1step (un pulso por paso , or pps)
- 2PPQ (estándar de Korg Volca)
- 24PPQ (estándar de DIN sync)
- 48PPQ

La velocidad por defecto es de 1step.

### 8.2.2 Conectores de reloj

Hay varios tipos de conectores que se han utilizado para fines de sincronización musical a lo largo de los años. Aquí hay un gráfico que indica los mejores tipos a usar cuando se conectan dispositivos antiguos a DrumBrute:

<i>Tipo de conector</i>	<i>Señal(es) enviadas</i>
1/8" mono (TS)	Pulso de reloj únicamente
1/8" estéreo (TRS)	Pulso de reloj & Iniciar/Detener
1/8" estéreo (TRS) más adaptador DIN sync	Pulso de reloj & Iniciar/Detener

Consulta el manual del usuario de tu dispositivo, si no estás seguro del tipo de capacidades de sincronización que maneja.

## **9 FUNCIONES BÁSICAS DEL CENTRO DE CONTROL MIDI**

El Centro de Control MIDI es una aplicación que te permite configurar los ajustes MIDI de tu DrumBrute. Funciona con la mayoría de los dispositivos de Arturia, así que si tienes una versión anterior del software, te recomendamos descargar la versión de DrumBrute, la cual trabajará con esos productos también.

### **9.1 Requerimientos de sistema**

PC: 2 GB RAM; CPU 2 GHz (Windows 7 o más reciente)

Mac: 2 GB RAM; CPU 2 GHz (OS X 10.7 o más reciente)

### **9.2 Instalación y ubicación**

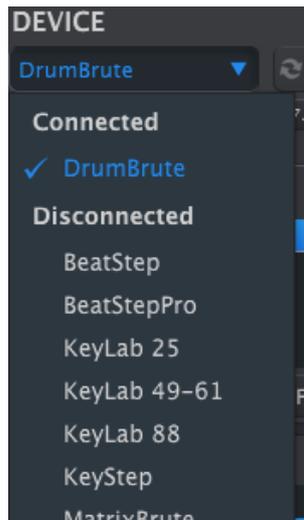
Después de haber descargado el instalador de la versión apropiada del Centro de Control MIDI desde el sitio web de Arturia, Haz doble clic en el archivo. Después lo único que tienes que hacer es iniciar el instalador y seguir las instrucciones. El proceso es sencillo y libre de problemas.

El instalador ubica al Centro de Control MIDI dentro de la carpeta de aplicaciones de Arturia. En el caso de Windows, revisa el menú "START". En el caso de Mac OS X, Encontrarás la aplicación en la carpeta ubicada en la siguiente ruta: Applications/ Arturia.

### **9.3 Conexión**

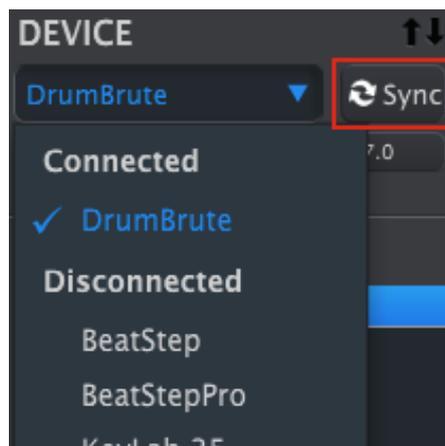
Conecta el DrumBrute a tu computadora utilizando el cable USB incluido. Estará listo para usarse después de que los "LED's" hayan realizado su ciclo de inicio.

Ahora inicia el Centro de Control MIDI. El DrumBrute aparecerá en la lista de dispositivos conectados:



## 9.4 Respalda tus secuencias

Si deseas realizar un respaldo rápido de la memoria de DrumBrute, haz clic en el botón Sincronizar:



Esto tomará todo lo que se haya guardado en la memoria flash y lo guardará en tu computadora. El Centro de Control MIDI nombrará a este archivo con la fecha y hora actual, pero puedes darle otro nombre si lo deseas.

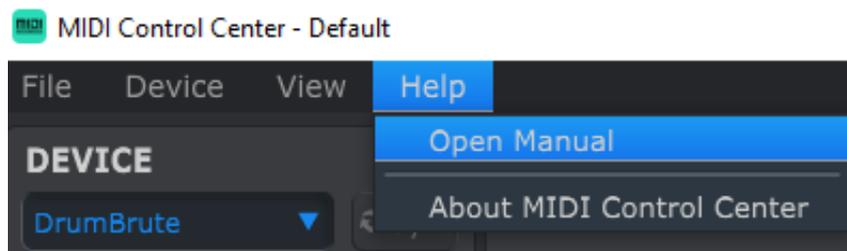
Después de esto, todos los cambios realizados en el programa se verán reflejados dentro de DrumBrute.

🎵 Es posible utilizar la mayoría de las funciones del Centro de Control MIDI incluso cuando no se ha sincronizado con DrumBrute. Puede haber ocasiones en las que prefieras no sincronizarlos.

Abordaremos estos conceptos con mayor detalle en el capítulo 10.

## 9.5 Manual del usuario del Centro de Control MIDI

Hay un archivo de ayuda incorporado en el Centro de Control MIDI en su menú Ayuda, como se muestra a continuación:



Es una buena introducción al Centro de Control MIDI, la cual describe cada sección de la ventana del programa y define términos importantes que necesitarás saber cuando uses el Centro de Control MIDI, como "Memoria de Trabajo" y "Plantilla".

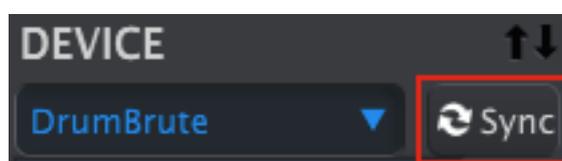
El siguiente capítulo explica cómo usar el programa Centro de Control MIDI para configurar el DrumBrute con el objetivo de optimizar tu flujo de trabajo.

## 10 USANDO EL CENTRO DE CONTROL MIDI

El manual del Centro de control MIDI incorporado tiene descripciones generales de las características que son comunes a todos los productos de Arturia. Para obtener más información sobre cómo acceder al manual, consulta la sección 9.5.

Este capítulo cubrirá solamente las características del Centro de Control MIDI que son específicas del DrumBrute.

### 10.1 La opción de Sincronización



Como se mencionó en la sección 9.4, hacer clic en el botón Sincronizar es una forma rápida de respaldar los patrones de DrumBrute. También te permite hacer otras cosas que veremos más adelante en este capítulo.

Sin embargo, hay algunas cosas que puedes hacer incluso si no haces clic en el botón Sincronizar. A continuación se ofrece una breve descripción de los diferentes estados:

#### 10.1.1 Operaciones en modo sincronizado

El Centro de Control MIDI (MCC) realiza lo siguiente al hacer clic en el botón Sincronizar:

- Automáticamente realiza un respaldo de los patrones internos de DrumBrute. Esto se conoce como plantilla.
- Actualiza la ventana "Device Settings" con la configuración de DrumBrute. Éstas configuraciones se deben guardar mediante el botón Exportar en la sección "configuración del dispositivo" (consulta la sección 10.5).
- Permite editar en tiempo real los patrones desde la ventana del MCC. Esta es una función extremadamente útil, que cubriremos en la sección 10.7.4.

! Si se sincronizan MCC y DrumBrute, cada vez que haga clic en una plantilla en la ventana del Navegador de proyectos, se enviará a la memoria interna de DrumBrute. Cualquier cambio que haya realizado desde el panel frontal de DrumBrute se perderá.

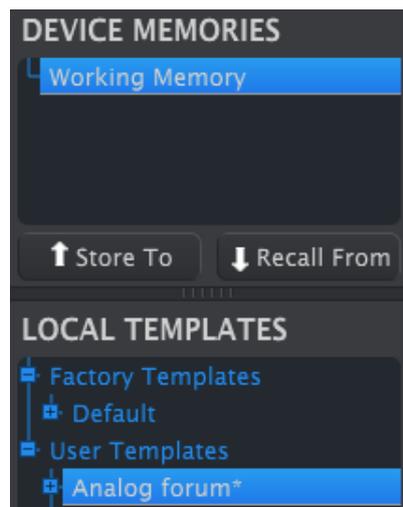
### 10.1.2 Operaciones en modo No sincronizado

Cuando el Centro de Control MIDI y DrumBrute no están sincronizados, hay muchas funciones disponibles. Por ejemplo puedes:

- Arrastrar y soltar uno de los patrones en el Navegador de proyectos a una de las pestañas del Banco
- Enviar un patrón único a la memoria interna de DrumBrute
- Utiliza los botones Almacenar en y Recuperar desde para transmitir un conjunto completo de 64 patrones
- Editar la configuración del dispositivo
- Realizar otras funciones del MCC tales como edición de patrones, gestión de archivos y creación de plantillas, entre otras cosas.

Nota: El MCC también hará todas estas cosas cuando el MCC y DrumBrute estén sincronizados.

## 10.2 Platillas de dispositivo



### 10.2.1 La Memoria de trabajo

Cuando el MCC y DrumBrute están sincronizados, la memoria de trabajo es la memoria interna de DrumBrute. Las modificaciones realizadas en los patrones dentro del MCC se realizan simultáneamente en el DrumBrute.

Cuando no están sincronizados, la memoria de trabajo funciona como una especie de 'destino' en el que las plantillas o patrones se pueden arrastrar y luego transmitir a la memoria interna de DrumBrute.

Sin embargo las ediciones hechas a patrones dentro del MCC cuando no están en modo sincronizado, no modifican los patrones dentro del DrumBrute.

#### 10.2.1.1 Edición en tiempo real

Después de hacer clic en el botón Sincronizar, la memoria interna de DrumBrute se muestra dentro del MCC. Cualquier edición que realices en estos patrones también se realizará en el DrumBrute. Esto se conoce como "edición en tiempo real".

! La edición en tiempo real funciona en una dirección: desde el MCC al DrumBrute. Los cambios realizados desde el panel frontal de DrumBrute no son detectados por el MCC. Utiliza el botón Recuperar desde para realizar un respaldo en la computadora antes de seleccionar otra plantilla..

**Importante:** Al hacer un cambio en la ventana del editor Seq, aparecerá un asterisco (\*) junto al nombre de la plantilla seleccionada. Estos cambios no se guardan automáticamente, por lo que necesitarás utilizar los botones Guardar o Guardar como ... para conservar los datos del nuevo patrón.

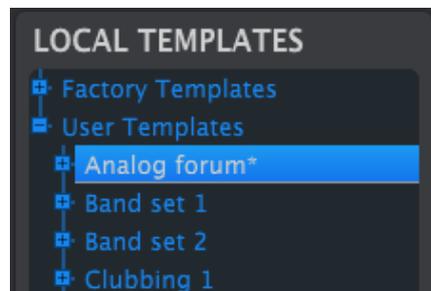
#### 10.2.1.2 Arrastrar y Soltar

Es posible arrastrar un solo patrón o una plantilla desde el Navegador de proyectos a la memoria de trabajo. Cuando lo hagas, los patrones serán enviados a la memoria interna de DrumBrute. Consulta la sección 10.3 para obtener más información.

### 10.3 Navegador del proyecto

El navegador de plantillas muestra una lista de todas las plantillas que se han archivado utilizando el Centro de Control MIDI. Estos se dividen en dos grupos principales: Fábrica y Usuario.

Las plantillas de usuario son las que haz recuperado desde el DrumBrute utilizando el Centro de Control MIDI. Consulta la sección 10.4 para aprender a realizarlo.

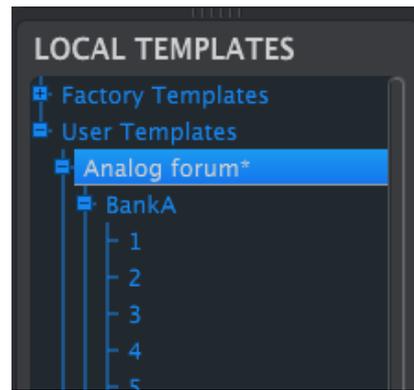
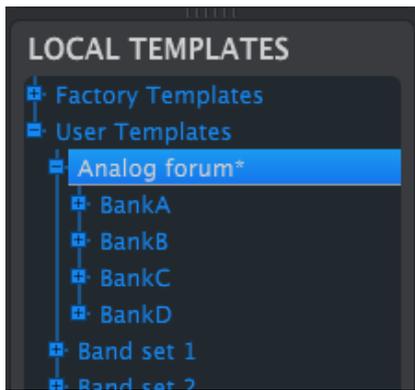


Ventana de navegación de plantillas

Una plantilla en el MCC contiene el mismo número de patrones que la memoria interna de DrumBrute y también los tiene dispuestos en cuatro bancos de 16 patrones cada uno.

! Una plantilla no contiene la configuración del dispositivo. Te mostraremos cómo guardarla por separado en la sección 10.5.

Aquí hay una vista ampliada de los bancos dentro de una plantilla llamada "Analog Forum", con una vista secundaria de los patrones dentro del banco A.



Plantillas del usuario: Haz clic +/- para expandir o colapsar la vista de la plantilla

### 10.3.1 Creando una librería

Puedes crear una librería ilimitada de patrones en el área Plantillas de usuario. Haz tantos patrones como quieras, dondequiera que estés. A continuación, la próxima vez que utilices el Centro de Control MIDI, simplemente presiona el botón Recuperar desde. Esto transferirá la memoria de patrón de DrumBrute a la memoria de trabajo del MCC.

Al mismo tiempo, el MCC también creará una nueva plantilla en el área Plantillas de usuario. La plantilla se nombrará automáticamente con la fecha y hora, pero puedes darle un nombre más descriptivo si lo deseas.

### 10.3.2 Revisión de una plantilla

#### 10.3.2.1 En modo sincronizado

Si el Centro de Control MIDI y DrumBrute ya están sincronizados, es fácil modificar una plantilla archivada. Simplemente selecciona una y sus patrones aparecerán en la ventana de edición de patrones. También se transmitirán a la memoria interna de DrumBrute.

Siempre que DrumBrute y el MCC estén sincronizados, cualquier cambio que realices a los patrones dentro del MCC se realizarán también en el DrumBrute. De hecho, puedes tener el patrón reproduciéndose dentro del DrumBrute mientras lo editas con el MCC y escuchar el patrón editado la próxima vez que se repita el patrón.

Cuando se realiza una edición, aparecerá un asterisco junto al nombre de la plantilla de origen. Esto significa que debes usar los botones Guardar o Guardar como ... para conservar los nuevos datos de secuencia.

Consulta las secciones 10.6 y 10.7 para obtener información sobre la edición de patrones en la ventana del editor de patrones.

#### 10.3.2.2 En modo No sincronizado

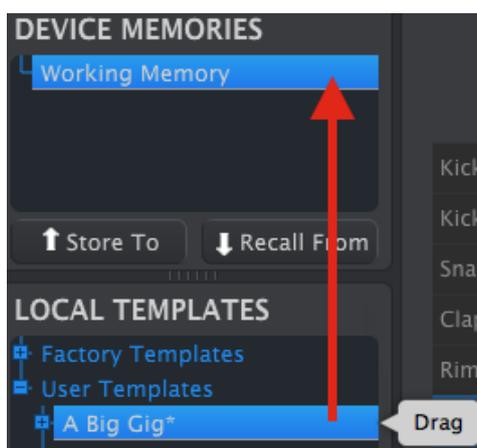
Si el Centro de Control MIDI y el DrumBrute no están sincronizados, puedes editar los patrones de una plantilla archivada. Simplemente selecciona esa plantilla y sus patrones aparecerán en la ventana del editor de patrones de MCC, listos para su edición.

Si deseas confirmar los resultados reproduciendo los patrones en el DrumBrute, existen dos formas de hacerlo.

! El siguiente proceso sobrescribirá la memoria de trabajo y la memoria de patrón de DrumBrute. Asegúrate de guardar lo que estabas haciendo antes de transferir el archivo!

Primero usa los botones Guardar o Guardar como ... para guardar tus cambios, después:

- Arrastra la plantilla revisada de la ventana plantillas locales y arrójala en la memoria de trabajo, o
- Presiona el botón [Store To] (consulta la sección 10.4).



Envío de una plantilla editada a DrumBrute (modo no sincronizado)

### 10.3.3 Enviar un solo patrón a DrumBrute

#### 10.3.3.1 En modo sincronizado

**Importante:** El siguiente proceso enviará un solo patrón a DrumBrute **y sobrescribirá el patrón** en la ubicación de memoria de destino.

Hay dos maneras de enviar un solo patrón al DrumBrute cuando se sincroniza con el Centro de control MIDI.

Primero usa los botones +/- en la ventana Plantillas Locales para abrir la Plantilla y localizar el patrón que desea enviar. Después realiza una de las dos siguientes acciones:

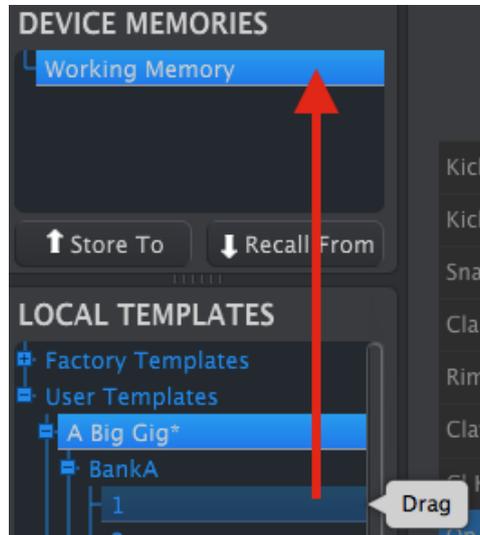
- Arrastra el patrón en la memoria de trabajo. Se enviará a DrumBrute en la misma ubicación de patrón que el patrón de origen (es decir, # 1 pasará a # 1)
- Arrastra el patrón seleccionado a una de las 16 pestañas de patrón en la ventana Editor. De esta manera puedes especificar exactamente qué ubicación de patrón en el DrumBrute recibirá el patrón. Esto sólo se puede hacer dentro de la pestaña de banco seleccionada.

#### 10.3.3.2 En modo No sincronizado

**Importante:** El proceso siguiente enviará un solo patrón a DrumBrute **y sobrescribirá el patrón** en esa ubicación de memoria.

Si deseas transferir sólo un patrón de una plantilla a DrumBrute, busca ese patrón en la ventana Plantillas locales y colócalo en la memoria de trabajo. Esto enviará el patrón seleccionado directamente a DrumBrute en la misma ubicación de patrón.

En el siguiente ejemplo, el patrón # 1 del Banco A de la plantilla "A Big Gig" sobrescribirá el patrón # 1 en el Banco A de la memoria interna de DrumBrute.



*Envío de un patrón editado a DrumBrute (modo no sincronizado)*

## 10.4 Guardar En / Recuperar Desde

### 10.4.1 El botón "Guardar en"

La sección superior izquierda del Centro de Control MIDI tiene un botón llamado "Guardar En" [Store To]. Se utiliza para transmitir una plantilla de la ventana Plantillas locales a la ventana de DrumBrute.

! El siguiente proceso sobrescribirá la memoria interna del DrumBrute. Si no estás seguro de que se ha realizado un respaldo de esos patrones, asegúrate de archivarlos en tu computadora mediante el botón "Recuperar Desde".

Si hay una plantilla en particular que deseas transmitir a tu DrumBrute, selecciónala en la ventana Plantillas locales.

Si DrumBrute y el MCC se han sincronizado, los 64 patrones de la plantilla se transmitirán a su DrumBrute tan pronto como seleccione la plantilla.

Pero si DrumBrute y el MCC no se han sincronizado, necesitará utilizar el botón "Guardar En" para enviar la plantilla.

El proceso es similar al descrito anteriormente:

- Selecciona la Plantilla deseada como se muestra a continuación
- Haz clic en el botón "Guardar En" en la parte inferior de la ventana.

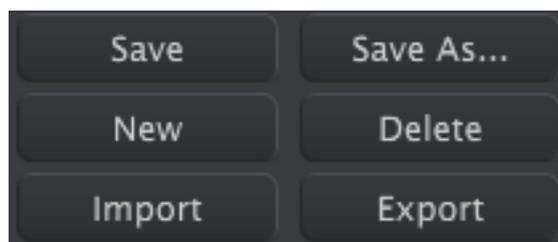


Este proceso almacenará todos los patrones de la plantilla seleccionada en el DrumBrute.

#### 10.4.2 Recuperación de patrones editados en el DrumBrute

Si haz cambiado algún patrón en el DrumBrute, debes extraer esos patrones en el Centro de Control MIDI para realizar un respaldo. Para lograrlo, haz clic en el botón "Recuperar Desde". Un nuevo archivo conteniendo los 64 patrones aparecerá en la ventana Plantillas locales con la hora y fecha actual como nombre. Puedes cambiar el nombre si lo deseas.

#### 10.4.3 Guardar, Eliminar, Importar / Exportar, etc.



Estas características importantes se han documentado en el manual del Centro de Control MIDI, que encontrarás en el menú Ayuda del programa. Busca en la sección 7.1 del archivo de Ayuda para obtener información sobre Guardar, Guardar como ..., Nuevo, Eliminar, Importar y exportar.

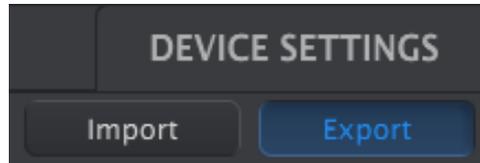
🎵 Los botones Importar / Exportar representados anteriormente realizan una función diferente a la de la parte superior de la ventana Configuración del dispositivo (consulta la sección 10.5).  
Estos archivos tendrán la extensión **.drumbrute**. Contienen todos los parámetros DrumBrute internos: un conjunto completo de 64 patrones y todos los ajustes del dispositivo. Utiliza estos archivos para compartir configuraciones y patrones con otros usuarios.

### 10.5 Importación/exportación de la configuración del dispositivo

Cuando se selecciona la pestaña Configuración del dispositivo en la ventana del Centro de Control MIDI, verás dos botones en la parte superior derecha denominados Importación y exportación. La función de estos botones es gestionar archivos que contienen sólo la configuración del dispositivo. Son diferentes de los botones descritos en la sección 10.4.3, que se utilizan para generar un archivo que contiene tanto la configuración del dispositivo como los patrones.

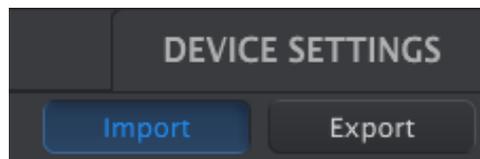
Los archivos de configuración del dispositivo llevan la extensión **.drumbrute\_ds**. Puedes intercambiar estos archivos con otros usuarios o crear una librería de configuraciones para los diferentes sistemas que encuentres en diferentes ubicaciones o contextos.

### 10.5.1 Exportar configuración del dispositivo



Para exportar la configuración del dispositivo, haz clic en el botón Exportar. A continuación, navega hasta la ubicación adecuada en tu computadora y sigue las instrucciones para guardar el archivo **.drumbrute\_ds**.

### 10.5.2 Importar configuración del dispositivo



Para importar la configuración del dispositivo, haz clic en el botón Importar. Luego navega a la ubicación adecuada en tu computadora y sigue las instrucciones para cargar el archivo **.drumbrute\_ds**.

## 10.6 Edición básica

### 10.6.1 Ingreso de datos

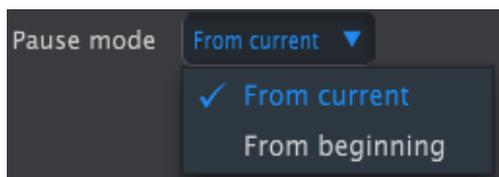
Hay dos formas principales de introducir nuevos valores de parámetros en el Centro de Control MIDI: haz clic en algo y muévelo, o escribe un número en un campo.

Para editar Swing%, por ejemplo, haz clic y arrastra la perilla gráfica o haz doble clic en el campo de valor e ingresa un nuevo valor:



*Edición del valor de una perilla*

Para editar un parámetro como el modo de pausa, haz clic en su menú desplegable y realiza una selección:



*Selección de una opción de un menú desplegable*

### 10.6.2 Selección de pestañas

La ventana central del Centro de Control MIDI tiene cinco pestañas: Bancos A-D y Configuración del dispositivo. Cada banco contiene 16 patrones y la ventana de Configuración del dispositivo tiene todos los parámetros para las diversas funciones de DrumBrute.

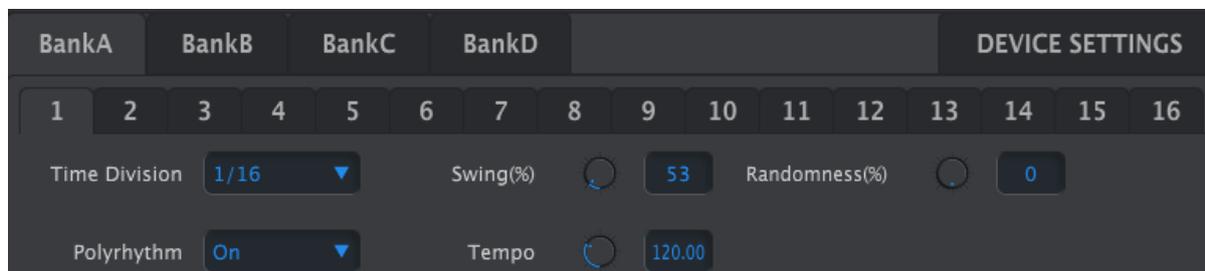


*Las pestañas de DrumBrute: Bancos A-D y Configuración del dispositivo*

Simplemente haz clic en una pestaña para seleccionar su ventana.

### 10.6.3 Pestañas de bancos

Cada pestaña de Banco contiene dieciséis pestañas de patrón numeradas:



*La pestaña del Banco A*

Estas fichas te permiten seleccionar cada uno de los patrones y ajustar sus datos de evento. Incluso puedes crear nuevos patrones aquí mismo.

En el gráfico anterior se selecciona el patrón # 1. Desde aquí puedes ver y editar la división de tiempo, Swing% y otros ajustes para este patrón. También es posible editar el "Velocity", el cambio de tiempo y la repetición de paso de las notas individuales. También puedes agregar y eliminar notas y mucho más.

Examinaremos cada una de las funciones de edición de patrones en la sección 10.7.

## 10.6.4 Pestaña de configuración del dispositivo

Todos los ajustes del dispositivo están contenidos en esta pestaña. Para verlos en el Centro de Control MIDI, utiliza la barra de desplazamiento en el lado derecho de la ventana.

Examinaremos cada grupo de parámetros en la sección 10.9.

## 10.7 Ventana de patrón

### 10.7.1 Navegación

#### 10.7.1.1 Desplazamiento

Si cuentas con una rueda de desplazamiento (Scroll Wheel), puedes mover la vista de patrón horizontalmente. Coloca el cursor en el campo de patrón (no sobre los nombres de los instrumentos), luego mantén presionada la tecla de [Shift] en el teclado del ordenador y utiliza la rueda de desplazamiento. La vista de patrón se moverá hacia los lados.

También puedes hacer clic o arrastrar la barra de desplazamiento en la parte inferior de la ventana para volver a posicionar la vista de patrón.



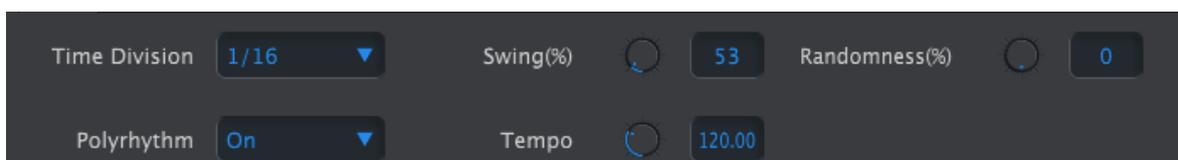
*Ubicación de la barra de desplazamiento*

#### 10.7.1.2 Acercamiento

Para acercar o alejar la vista horizontal, coloca el cursor en el campo de patrón. A continuación, presiona [Comando] (Mac) o [Control] (Windows) y utiliza la rueda de desplazamiento para ajustar la vista.

### 10.7.2 Parámetros a nivel de patrón

Debajo de las pestañas de Patrón hay cinco parámetros que operan en todo el patrón. Abordamos éstos parámetros en el capítulo 5, y la función de Polirritmia se detalla en la sección 7.3 y la sección 10.8.



*Parámetros a nivel de patrón para las pestañas de Patrón*

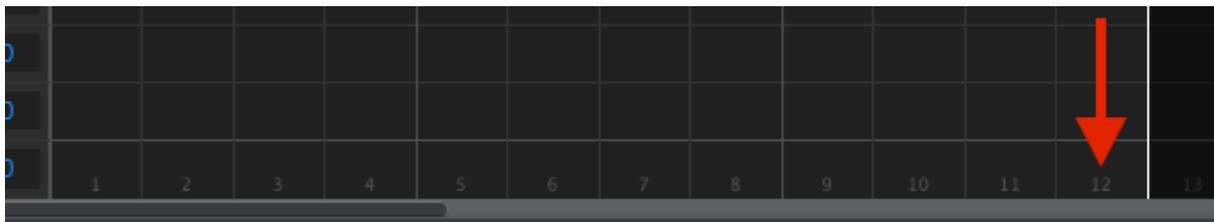
### 10.7.3 Longitud de patrón

Así es como se ve una ventana de patrón cuando la longitud de patrón es de 12 pasos:



Algunos pasos se oscurecen porque están fuera del área de la longitud del patrón. Estos pasos pueden contener datos pero no se reproducirán a menos que se modifique la longitud del patrón para incluirlos.

Los pasos están numerados en la parte inferior de la ventana:



La longitud del patrón se puede cambiar arrastrando la línea blanca hacia la izquierda o hacia la derecha:



*Modificando la longitud del patrón*

Los patrones pueden ser de hasta 64 pasos.

### 10.7.4 Eventos de patrón

#### 10.7.4.1 Ingresar / borrar eventos

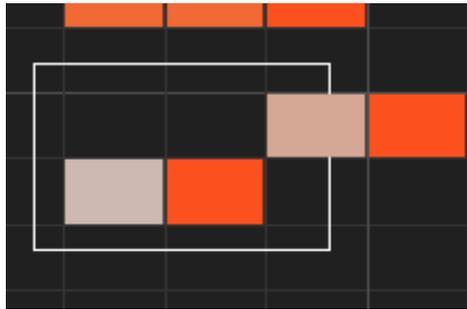
Haz doble clic en un cuadrado dentro de la vista de patrón para introducir un evento. Para eliminar eventos, selecciona un evento con un solo clic o arrastra un cuadro alrededor de varios eventos. Después, presiona la tecla [Delete] en el teclado de tu computadora.

#### 10.7.4.2 Mover eventos

Para mover un evento existente a un instrumento diferente, haz clic y mantén presionado el centro de ese evento. El cursor se convertirá en un icono de mano. A continuación, arrastra el evento hacia arriba o hacia abajo para colocarlo en la pista de instrumentos que deseas.

También puedes arrastrar el evento a la izquierda o a la derecha para colocarlo en cualquier lugar del patrón. Si un evento ya existe en la nueva ubicación, será reemplazado por el evento que está moviendo.

También es posible mover varios eventos al mismo tiempo. Para ello, primero arrastra un cuadro alrededor de los eventos con el cursor:



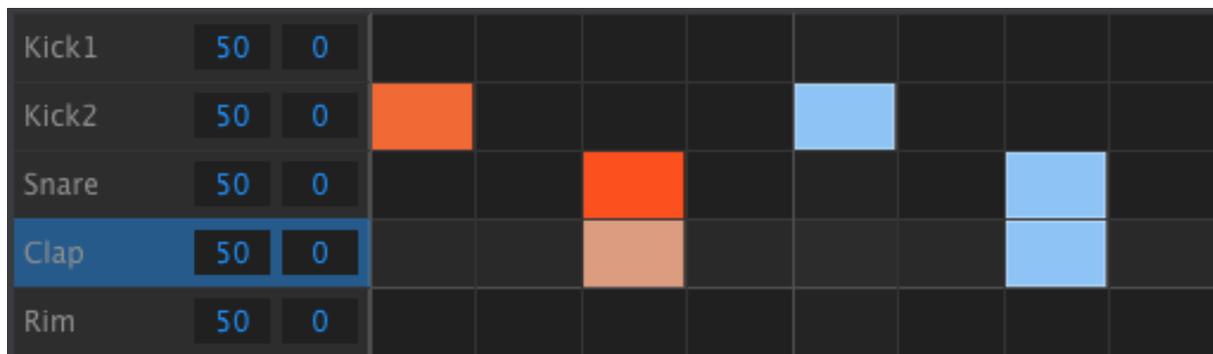
*Seleccionando múltiples eventos*

Después, haz clic en el centro de uno de los eventos y arrastra los eventos seleccionados arriba, abajo, izquierda o derecha.

🎵 Si uno de los eventos seleccionados se mueve más allá de los instrumentos Kick 1 o Zap, todo el campo del patrón se iluminará en rojo. Lo mismo ocurre cuando un evento se mueve más allá de los pasos 1 o 64.

#### 10.7.4.3 Copiar/Pegar eventos

Después de seleccionar un grupo de eventos, puedes hacer otra copia de ellos en otra sección del patrón. Simplemente mantén presionada la tecla [Alt] ([Option] en un Mac), selecciona uno de los eventos y arrástralos todos a la nueva área.



Los nuevos eventos tendrán los mismos valores de "Velocity" que los eventos originales.

#### 10.7.4.4 "Velocity" del evento

Si haces clic en la parte superior de un evento, verás que el cursor se convierte en un icono de flecha vertical. Arrastra el cursor hacia arriba y hacia abajo para cambiar el la fuerza de ejecución (Velocity) de ese evento a un valor entre 1 y 127.



El color del evento seleccionado cambiará para indicar el valor de "Velocity": blanco es el valor más bajo y rojo es el valor más alto.

Cuando el "Velocity" de múltiples eventos se editan al mismo tiempo, todos cambiarán al mismo valor.

#### 10.7.4.5 Desplazamiento rítmico

La función de desplazamiento rítmico (Shift Timing) se describió más detalladamente en la sección 5.2.6. En esta sección mostraremos cómo usar esta función dentro de la ventana de patrones de MCC.

Para cambiar la ubicación en el tiempo de un evento, mantén presionada la tecla [Shift] en el teclado de tu computadora y luego haz clic en un evento. Aparecerá una pequeña ventana que mostrará la cantidad actual de desplazamiento rítmico.

Arrastra el cursor hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar el la ubicación de ese evento. El rango es de - / + 50%.

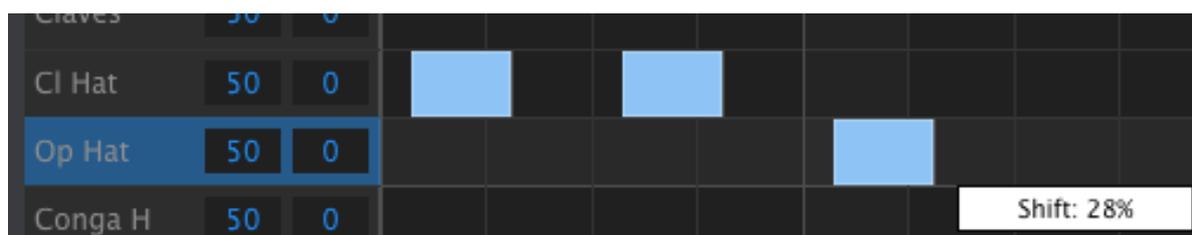


*Desplazamiento rítmico de -17% aplicado a un evento.*

En la imagen de arriba, el "Kick" tiene dos eventos que no se desplazan, mientras que el tercer evento se ha desplazado por delante del ritmo en un valor de -17%.

🎵 El desplazamiento rítmico se mide en términos de porcentaje del ajuste de división de tiempo del patrón. No se desplaza por una unidad fija de tiempo (msec, pulsos, relojes, etc.).

También es posible cambiar la ubicación de varios eventos al mismo tiempo, incluso eventos de diferentes pistas de instrumentos.



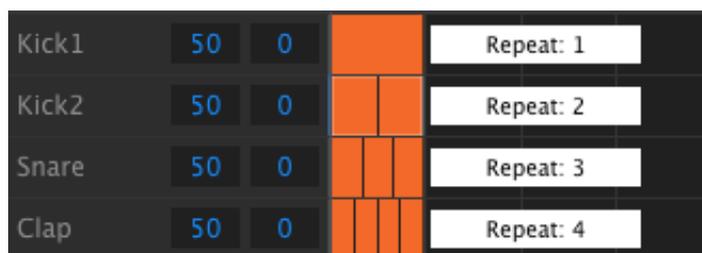
*desplazamiento de tres eventos en un +28%*

En la imagen de arriba tres eventos del Hat de dos pistas han sido desplazados en un valor de 28%.

#### 10.7.4.6 Repetición de paso

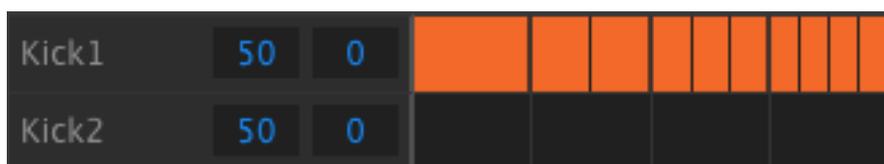
La función de repetición de paso se trató ampliamente en la sección 5.2.5. El enfoque en esta sección se centrará en los usos únicos de esta función disponibles en el Centro de Control MIDI.

Si haces clic en el borde derecho de un evento, verás que el cursor se convierte en un icono de flecha horizontal. Arrastra el cursor hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar el valor de repetición de paso de ese evento a un valor entre 1 y 4.



Existen cuatro valores diferentes de repetición de pasos.

Cuando los cuatro valores de repetición de paso se utilizan en la misma pista, el resultado puede ser un redoble de Kick acelerado o un redoble de Snare, por ejemplo:



Un redoble acelerado de Kick con la función Repetición de paso

Cuando se seleccionan varios eventos, todos cambiarán al mismo valor de repetición de paso.



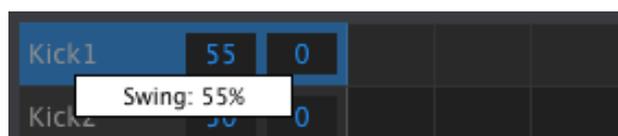
Se pueden realizar repeticiones de pasos repetidos simultáneamente.

### 10.7.5 Configuraciones a nivel de pista

Cada pista de instrumentos en el Centro de Control MIDI tiene ajustes independientes para "Swing" y "Randomness". Son los valores de Pista Actual (Current Track) que se describen en otras partes de este manual.

🎵 Para que estos ajustes tengan efecto, debes activar el botón [Current Track] para las mismas pistas en el DrumBrute.

#### 10.7.5.1 Swing



Haz clic y arrastra dentro de la ventana izquierda de la pista para editar el valor de Swing.

### 10.7.5.2 Aleatoriedad

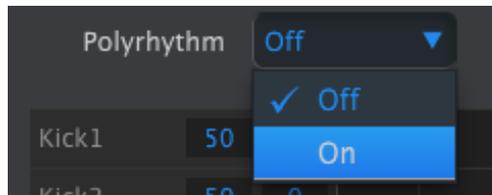


Haz clic y arrastra el valor de la ventana derecha para editar el ajuste de Aleatoriedad (Randomness).

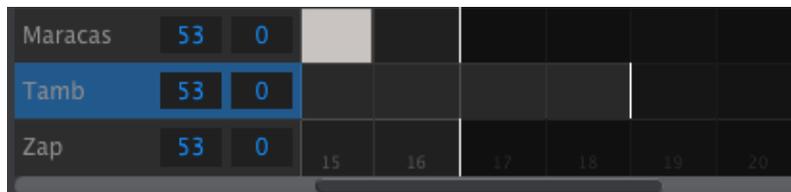
## 10.8 Polirritmia

La función Polirritmia se explicó en la sección 7.3. En esta sección nos centraremos en cómo utilizar esa función con la ventana Patrón del MCC.

Para activar o desactivar la función Polirritmia, utiliza el menú desplegable en la ventana de la pestaña de Patrón:



Cuando la función Polirritmia está activa, puedes hacer clic en la línea blanca ubicada al final del límite de longitud del patrón y arrastlarla hacia la izquierda o derecha en cualquier pista de manera independiente.



*Extendiendo la longitud de una sola pista polirrítmica*

En la imagen de arriba la pista "Tambourine" se ha extendido de 16 pasos a 18, mientras que las pistas de "Maracas" y "Zap" permanecen en 16 pasos.

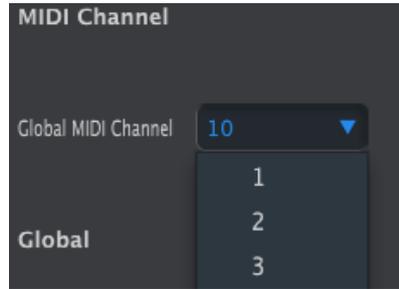
Para regresar todas las pistas al mismo valor de longitud de patrón, selecciona el valor Desactivado en el menú desplegable de la función de Polirritmia.

## 10.9 Configuración de dispositivo

La pestaña Configuración del dispositivo en la parte superior derecha de la ventana del Centro de Control MIDI contiene parámetros esenciales que te permiten optimizar DrumBrute para tu configuración y tu estilo de trabajo.

### 10.9.1 Canal MIDI

Utiliza el menú desplegable para seleccionar el canal MIDI global para DrumBrute.



### 10.9.2 Ajustes globales

Abordaremos los ajustes globales de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

#### 10.9.2.1 Ajustes de entrada / salida de reloj

Aquí es donde se determina qué señal de reloj será transmitida y reconocida por los conectores de entrada y salida del reloj. Ajustes: 1step, 2PPQ (Korg), 24 PPQ y 48 PPQ.

#### 10.9.2.2 Auto-Sincronía

Este parámetro le dice a DrumBrute qué hacer si no se está ejecutando y recibe una señal de reloj de una fuente externa. Cuando la sincronización automática está activada, la unidad responderá a la primera señal de reloj que reciba y cuando la señal de reloj se detenga, el DrumBrute cambiará a Reloj interno.

Cuando la sincronización automática está desactivada, DrumBrute esperará hasta que reciba una señal de selección de sincronización del panel frontal.

#### 10.9.2.3 Tap Tempo

Elije si tomará 2, 3 o 4 pulsaciones para ajustar el Tempo.

#### 10.9.2.4 Global BPM

Este parámetro te permite anular los ajustes de Tempo independientes de cada patrón. Cuando se establece en Global cada patrón se reproducirá con el valor de Tempo actual en el panel frontal.

#### 10.9.2.5 Esperar para cargar el patrón

Con este parámetro puedes especificar si se cargará un nuevo patrón tan pronto como lo selecciones o no. Si no, DrumBrute esperará hasta el final del patrón actual antes de cambiar al siguiente.

#### 10.9.2.6 Umbral de "Velocity" de acentuación

Esto establece el valor de "MIDI Velocity" para los acentos que se agregan al editar un patrón.

#### 10.9.2.7 Pads envían notas MIDI

Puedes elegir si los Pads enviarán o no datos de notas MIDI. Los valores reales de nota que enviarán son determinados por el mapa de batería. Consulta la sección 10.9.4 para obtener más información al respecto.

### 10.9.2.8 *Metrónomo*

Están disponibles siete valores de metrónomo, uno de los cuales no se puede acceder desde el panel frontal (1/4T o Tresillos de cuarto de nota).

### 10.9.2.9 *Aleatoriedad de Repetición de paso*

Esta configuración aplicará cantidades crecientes de comportamiento aleatorio a los pasos de patrón que utilizan la función Repetición de paso. Cuanto mayor sea el ajuste, más extremos serán los saltos aleatorios: habrá más saltos desde 1 Paso a 4 Pasos, por ejemplo.

### 10.9.2.10 *Probabilidad de repetición de paso*

El parámetro Probabilidad le permite aumentar o disminuir la probabilidad de que ocurra un evento de repetición de paso aleatorio. Con valores altos es posible que se generen repeticiones de paso donde no existían antes.

### 10.9.2.11 *Modo Vegas*

Cuando este ajuste está activo, el panel frontal de DrumBrute comenzará a parpadear sus botones y Pads si no se ha producido ninguna actividad durante 5 minutos.

### 10.9.2.12 *Modo de Pausa*

Este parámetro determina la función del botón [Play / Pausa]. Existen dos configuraciones:

- Desde posición actual: cuando se reanuda la reproducción, lo hará desde el lugar en el patrón donde se presionó el botón Pausa.
- Desde el principio: el patrón comenzará desde el principio cuando la reproducción se reanude.

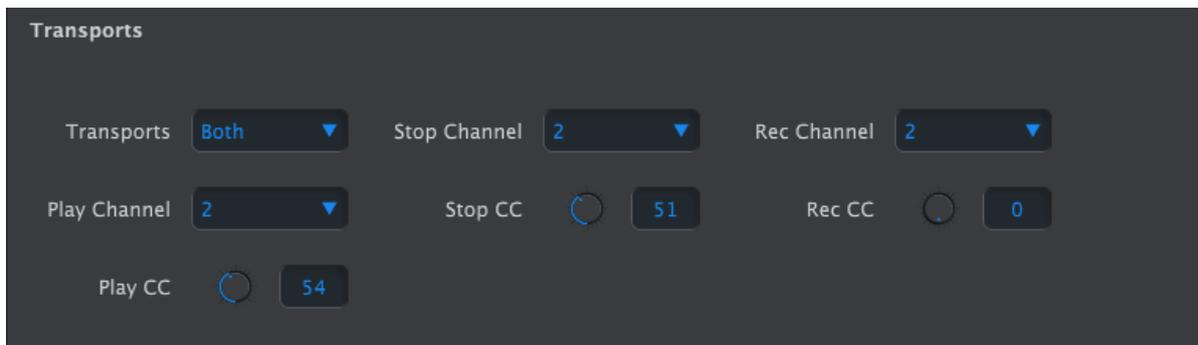
### 10.9.2.13 *Siguiente banco*

Puedes instruir a DrumBrute para cambiar entre bancos sin tener que realizar el segundo paso de seleccionar un patrón.

Por ejemplo, si DrumBrute está reproduciendo el patrón Bank A # 12 y cambias al Bank B sin especificar un patrón, reproducirá el patrón Bank B # 12 sin esperar más instrucciones. Cuando cambiará al segundo patrón está determinado por el ajuste "Esperar para cargar el patrón" (consulta la sección 10.9.2.5).

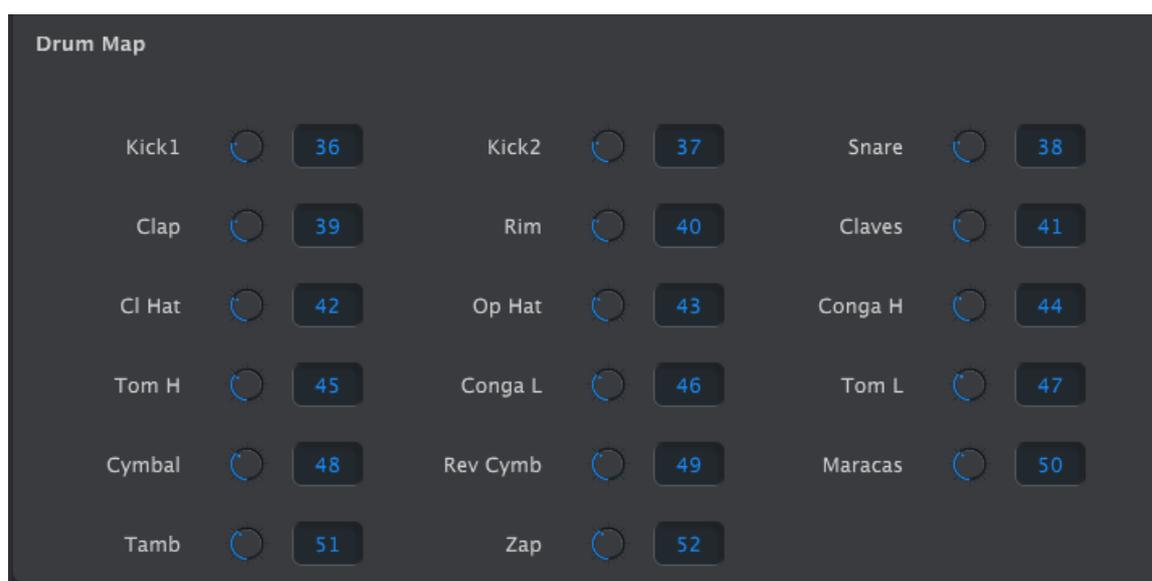
## 10.9.3 Ajustes de Transporte

Puedes definir el canal MIDI y el número CC para cada uno de los tres comandos de transporte principales independientemente. Sin embargo, los tres deben de transmitir el mismo tipo de información MIDI: MMC, MIDI CC o ambos.



*Parámetros del control de transporte*

### 10.9.4 Mapa de batería



#### *Ajustes del mapa de batería*

Los ajustes que se muestran son el número de nota MIDI por defecto para cada instrumento, pero puedes ajustarlos a cualquier número de nota entre 0-127.

Para editar un valor, gira la perilla apropiada o haz doble clic en un campo y escribe el número deseado.

## 11 ARTURIA DRUMBRUTE – INFORMACIÓN LEGAL

### 11.1 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 MIDI Control Center (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](http://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 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). 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** Cualquier 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** Cualquier 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 disponga 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](http://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](http://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.

## 11.2 FCC INFORMATION (USA)

### **Important notice: DO NOT MODIFY THE UNIT!**

This product, when installed as indicate in the instructions contained in this manual, meets FCC requirement. Modifications not expressly approved by Arturia may avoid your authority, granted by the FCC, to use the product.

**IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product, use only high quality shielded cables. Cable (s) supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

**NOTE:** This product has been tested and found to comply with the limit for a Class B Digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide a reasonable protection against harmful interference in a residential environment. This equipment generate, use and radiate radio frequency energy and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interferences harmful to the operation to other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interferences will not occur in all the installations. If this product is found to be the source of interferences, witch can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is affected by the interference.

Use power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter(s).

In the case of radio or TV interferences, relocate/ reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to coaxial cable.

If these corrective measures do not bring any satisfied results, please the local retailer authorized to distribute this type of product. If you cannot locate the appropriate retailer, please contact Arturia.

The above statements apply **ONLY** to those products distributed in the USA.

## 11.3 CANADA

**NOTICE:** This class B digital apparatus meets all the requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulation.

**AVIS:** Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

## 11.4 EUROPE



This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC

Este producto puede no funcionar correctamente por influencia de descarga electroestática; Si sucede, simplemente reinicie el producto.