

MANUAL DEL USUARIO

DRUMBRUTE IMPACT

ANALOG DRUM SYNTHESIZER

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Agradecimientos Especiales

DIRECCION

Frédéric Brun	Nicolas Dubois	Philippe Vivancos	Jean-Gabriel Schoenhenz
---------------	----------------	-------------------	-------------------------

INGENIERIA

Vivien Henry	Yannick Bellance	Luc Walrawens
Valentin Lepetit	Nadine Lantheaume	Germain Marzin

MANUAL

Randy Lee	Florian Marin	Sebastien Rochard
Morgan Perrier	Germain Marzin	Romain Wohlgroth

DISEÑO

Sebastien Rochard	Valentin Lepetit	DesignBox	Glen Darcey
-------------------	------------------	-----------	-------------

DISEÑO SONORO

Victor Morello	Gustavo Bravetti	Florent Ricci
----------------	------------------	---------------

BETA TESTERS

Alex Theakston	Gustavo Bravetti	Jean-Baptiste Merendet	Tom Hall
Terry Marsden	Zach Alderson	Mathew Critchell	
Marco Correia	Ken Flux Pierce	Florent Ricci	

© ARTURIA SA - 2018 - Todos los derechos reservados.
11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan
FRANCE
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.

Product version: 1.0

Revision date: 11 July 2018

¡Gracias por adquirir DrumBrute Impact!

Este manual cubre las características y el funcionamiento de Arturia **DrumBrute Impact**, un sintetizador de batería analógico con múltiples funciones, secuenciador de patrones y dispositivo de ejecución en vivo.

En este paquete encontrarás:

- Un sintetizador de batería analógica DrumBrute Impact, con un número de serie y un código de desbloqueo en la parte inferior. Necesitará esta información para poder registrar tu DrumBrute Impact en línea.
- Una fuente de alimentación DC. Usa solo el suministrador de poder incluido o de lo contrario la unidad podría ser dañada.
- La guía de inicio rápido

¡Asegúrate de registrar tu DrumBrute Impact lo antes posible! Hay una etiqueta en el panel inferior que contiene el número de serie de tu unidad. Esta información es necesaria para poder registrar tu DrumBrute Impact en línea. Tal vez desees anotar esta información o tomar una foto de la etiqueta en caso de que esta se dañe.

Registrar tu DrumBrute Impact te otorga los siguientes beneficios:

- Te permite descargar el manual del usuario 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 Impact.

Sección de Mensajes Especiales

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 y el cable de corriente. 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. Utiliza solo el adaptador de poder provisto, según lo especificado por Arturia.
8. No derrames ningún tipo de líquido en el 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.

Introduction

¡Felicitaciones por su adquirir el DrumBrute Impact de Arturia!

El sintetizador de batería analógica DrumBrute Impact es el hermano menor de [Arturia DrumBrute](#), y aunque es más pequeña en tamaño, sus características son igualmente formidables. Tiene todas las mismas capacidades para hacer ritmos, con un sonido único que le da un toque especial.

DrumBrute Impact ofrece 10 potentes instrumentos analógicos que incluyen un bombo, dos Tarólas, Contratiempos y platillos, además de toms, cencerro y un instrumento de percusión basado en síntesis FM, el cual es muy flexible y puede producir una amplia variedad de sonidos. Las innovadoras funciones de Color (timbre) para cada instrumento amplían las posibilidades aún más.

También existe un nuevo circuito de distorsión en la salida maestra para agregar una ventaja agresiva al sonido general. Tiene un nivel ajustable que va desde "un poco sucio" a "saturado hasta el olvido", por lo que puedes manipular tu música tanto como lo desees.

Como sintetizador analógico de batería, DrumBrute Impact está sobre los hombros de las clásicas cajas de ritmos de los años 70 y 80. Pero también incorpora los desarrollos tecnológicos más avanzados de la era moderna, lo que le permite integrarse y sincronizarse con cualquier sistema de computadora, plataforma MIDI o configuración Analógica.

Principales características del DrumBrute Impact:

- 10 instrumentos, incluido una percusión a base de síntesis FM
- Generación de señal completamente analógica y ruta de señal para cada instrumento
- Característica de color/timbre independiente para cada instrumento
- Distorsión ajustable / revocable en la salida maestra
- Salidas individuales para muchos instrumentos (bombo, tarólas, contratiepos y percusión FM)
- Solo / silenciamiento de instrumentos individuales o grupos de instrumentos
- 10 pistas independientes
- Cambia el tiempo de pistas o eventos
- Acento y color disponibles por instrumento, por evento (excepto cencerro)
- Swing y aleatoriedad, por pista o por patrón
- Repetición por pasos, para subdivisiones rítmicas por evento
- Rango de tempo 30-300 bpm
- Tap tempo
- Entrada / salida MIDI
- Capaz de sincronizar con reloj USB / MIDI y otras fuentes de reloj estándar
- Funciona con el software MIDI Control Center para editar secuencias y configuraciones globales

Creemos que quedará impresionado por el carácter sónico y las características del DrumBrute Impact. ¡Y, sobre todo, es fácil de usar! Ha sido específicamente diseñado para mejorar su flujo de trabajo y su creatividad.

Asegúrate de visitar el sitio web www.arturia.com y busca el firmware más reciente, descarga el Centro de Control MIDI y revisa los tutoriales y preguntas frecuentes, Estamos seguros de que estarás haciendo música increíble en muy poco tiempo.

Musicalmente tuyo,

El equipo de Arturia

Tabla de contenidos

1. Vista General.....	4
1.1. Realizando las conexiones.....	4
1.1.1. ...con una computadora.....	4
1.1.2. ...con equipos externos.....	5
1.2. Transporte, Patrones, Efectos.....	6
1.2.1. Despliegue del Tempo/Valor.....	6
1.2.2. Frecuencia/Ajuste Fino/Tap Tempo.....	6
1.2.3. Botones de transporte.....	7
1.2.4. Modos DrumBrute Impact.....	7
1.2.5. Opciones de sincronización.....	8
1.2.6. Botones de Paso.....	8
1.2.7. Borrar y copiar.....	9
1.2.8. Efectos de patrón.....	10
1.2.9. Pattern length/Last step.....	10
1.2.10. Output Circuit.....	11
1.2.11. Roller/Looper/Step Repeat.....	12
1.3. Funciones de utilidad.....	13
1.3.1. Metrónomo.....	13
1.3.2. Botones Silenciar/Solo.....	14
1.3.3. Botón Shift.....	14
1.4. Instruments, Pads, Color.....	15
1.4.1. Controles de instrumentos.....	15
1.4.2. Botones de selección de instrumentos.....	15
1.4.3. Pads.....	16
1.4.4. Botón Color.....	16
1.5. Panel trasero, parte 1.....	17
1.5.1. Entradas/Salidas de Reloj.....	17
1.5.2. Entrada/Salida MIDI.....	17
1.5.3. USB.....	17
1.5.4. Poder.....	17
1.6. Panel trasero, parte 2.....	18
1.6.1. Audífonos.....	18
1.6.2. Salida de mezcla.....	18
1.6.3. Salidas individuales.....	19
2. Operaciones básicas.....	20
2.1. Trabajando con Patrones.....	20
2.1.1. Selección de un banco.....	20
2.1.2. Selección de un patrón.....	20
2.1.3. Establecer el tiempo.....	21
2.1.4. Activar el metrónomo.....	21
2.1.5. Grabación de un patrón.....	22
2.1.6. Guarda lo que haz hecho!.....	22
2.2. Funciones del botón Shift.....	23
2.2.1. Opciones de división de tiempo.....	23
2.2.2. Opciones de configuración.....	24
2.3. Opciones creativas de reproducción.....	25
2.3.1. Función Swing.....	25
2.3.2. Función de aleatoriedad.....	25
2.3.3. Looper/Roller.....	26
2.3.4. Pausa o reiniciar.....	27
2.4. Todas las notas apagadas.....	27
3. Los instrumentos.....	28
3.1. Conceptos generales.....	28
3.1.1. Pads compartidos, pistas independientes.....	28
3.1.2. Dos instrumentos, una sola voz: los contratiempos.....	28
3.1.3. Dos instrumentos, un efecto: los Toms.....	28
3.1.4. El Platillo puede cambiar, el Cencerro no.....	28
3.1.5. Cada instrumento tiene cuatro sonidos.....	29
3.2. Parámetros del instrumento.....	30
3.2.1. Bombo.....	30

3.2.2. Tarola 1	30
3.2.3. Tarola 2	30
3.2.4. Tom HI / Low	30
3.2.5. Platillo	31
3.2.6. Cencerro.....	31
3.2.7. Los Contratiempos	31
3.2.8. Instrumento de percusión FM.....	32
3.2.9. Que es FM?	33
3.3. El modo de color	34
3.4. Tabla del efecto de Color.....	34
3.5. Modo de color: nivel de instrumento	35
3.6. Modo de color: nivel de pista	35
3.7. Un instrumento, cuatro sonidos	36
4. Modo Patrón	38
4.1. Creación de Patrón	38
4.1.1. Ajuste del Tempo	38
4.1.2. División de tiempo	39
4.1.3. Grabar un patrón	40
4.1.4. Funciones Silenciar/Solo	41
4.1.5. Uso de la Tira de Redoble durante la grabación.....	42
4.1.6. Borrado Enfocado	43
4.1.7. Swing.....	44
4.1.8. Aleatoriedad.....	46
4.2. Edición de un Patrón	47
4.2.1. Modo de pasos	47
4.2.2. Modo de acentuación	47
4.2.3. Modo de Color	48
4.2.4. Estado Rojo, estado Azul	48
4.2.5. Selección de una percusión.....	49
4.2.6. Función de repetición de pasos	50
4.2.7. Desplazamiento de los eventos	51
4.2.8. Copia una pista de percusión	52
4.2.9. Borrado de una pista de percusión.....	54
4.2.10. Duración del patrón.....	55
4.3. Para revertir un patrón o banco.....	57
4.3.1. Revertir un patrón dentro del banco	57
4.3.2. Revertir el Banco actual	57
4.4. Guarda el patrón!.....	57
4.5. Copiar un patrón.....	58
5. Modo de canción	59
5.1. ¿Qué es una canción?	59
5.2. Selección de una canción	59
5.3. Creando una canción	60
5.4. Para revertir las canciones.....	60
5.5. Guardando una canción.....	60
5.6. Borrar una canción	60
5.7. Funciones de ejecución en vivo	61
5.7.1. Funciones a nivel de canción	61
5.7.2. Funciones a nivel de patrón.....	62
5.8. Silenciar y Solo en modo de canción	62
6. Funciones Copiar / Borrar.....	63
6.1. Copiar un banco en otro banco	63
6.2. Copiar un patrón a otro patrón.....	64
6.2.1. Dentro del mismo banco	64
6.2.2. Entre bancos (patrón)	64
6.3. Copiar de instrumento a instrumento	65
6.4. Borrar un banco	65
6.5. Borrar un patrón	65
6.6. Borrando una pista	65
7. Funciones avanzadas.....	66
7.1. Extender un patrón	66
7.1.1. Adición de pasos en blanco	66

7.1.2. Copiar y anexar.....	66
7.2. Acortar un patrón.....	67
7.3. Modo Polirrítmico.....	68
7.3.1. ¿Qué es el modo polirrítmico??.....	68
7.3.2. ¿Qué hace?.....	69
7.3.3. Creación de un polirritmo.....	70
7.4. Tabla del botón Shift.....	71
8. Sincronización.....	72
8.1. Como reloj maestro.....	72
8.2. Como esclavo.....	72
8.3. Velocidades de reloj de Entrada/Salida.....	73
8.4. Conectores de reloj.....	73
9. Centro de Control MIDI.....	74
9.1. Básicos.....	74
9.1.1. Requerimientos de sistema.....	74
9.1.2. Instalación y ubicación.....	74
9.1.3. Conexión.....	75
9.1.4. Respaldar tus secuencias.....	76
9.2. Operaciones básicas del MCC.....	76
9.3. Plantillas de dispositivos.....	77
9.3.1. La memoria de trabajo.....	77
9.3.2. Sincronización con DrumBrute Impact.....	77
9.4. Navegador de proyectos.....	78
9.4.1. Construyendo una Librería.....	79
9.4.2. Revisar una plantilla.....	80
9.4.3. Enviar un patrón a DrumBrute Impact.....	81
9.5. Almacenar En/Recuperar Desde.....	82
9.5.1. El botón almacenar en.....	82
9.5.2. Recuperar patrones editados desde el DrumBrute Impact.....	82
9.5.3. Salvar, Eliminar, Importar/Exportar, etc.....	83
9.6. Importar / Exportar la configuración del dispositivo.....	84
9.6.1. Exportar la configuración del dispositivo.....	84
9.6.2. Importar la configuración del dispositivo.....	84
9.7. Básicos de edición.....	85
9.7.1. Ingreso de datos.....	85
9.7.2. Selección de pestañas.....	85
9.7.3. Pestañas de banco.....	86
9.7.4. Pestaña de configuración del dispositivo.....	86
9.8. Ventana de patrón.....	87
9.8.1. Navegación.....	87
9.8.2. Parámetros a nivel de patrón.....	87
9.8.3. Establecer la duración del patrón.....	88
9.8.4. Eventos de patrón.....	89
9.8.5. Configuraciones a nivel de pista.....	94
9.9. Polirritmia.....	96
9.10. Configuración de dispositivo.....	97
9.10.1. Canal MIDI.....	97
9.10.2. Ajustes globales.....	98
9.10.3. Ajustes de Roller/Looper.....	101
9.10.4. Configuraciones de transporte.....	102
9.10.5. Mapa de batería.....	103
10. Software License Agreement.....	104
11. Declaration of Conformity.....	106

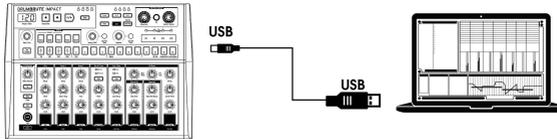
1. VISTA GENERAL

1.1. Realizando las conexiones

DrumBrute Impact proporciona muchas formas de conectarse con otros tipos de equipos, desde equipos clásicos analógicos a modernos.

A continuación encontrarás ejemplos de posibles configuraciones:

1.1.1. ...con una computadora

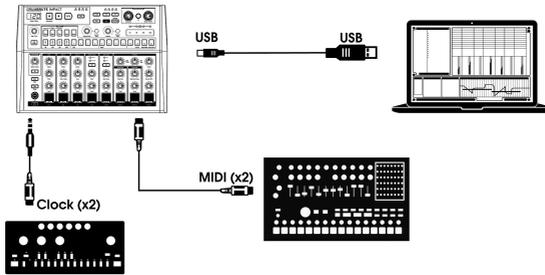


DrumBrute Impact es más que un clásica caja de ritmos: también es un dispositivo compatible con el estándar USB. Entonces, en su nivel más básico se puede conectar a cualquier computadora con un puerto USB y sus pads puede utilizarse como dispositivos de entrada para diversas aplicaciones. La aplicación gratuita descargable [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#) te permite especificar qué notas MIDI y que mensajes MIDI serán transmitidos por los pads y los botones de transporte, respectivamente.



♪: DrumBrute Impact no consume energía del puerto USB de tu computadora. Para suministrar energía a la unidad, simplemente conecta el adaptador de alimentación de poder incluido con el DrumBrute Impact a una fuente de alimentación, luego coloca el interruptor de encendido en la parte posterior del DrumBrute Impact en la posición On.

1.1.2. ...con equipos externos



Como puedes ver, DrumBrute Impact puede ser el corazón de algunos sistemas asombrosos.

1.1.2.1. Dispositivos MIDI

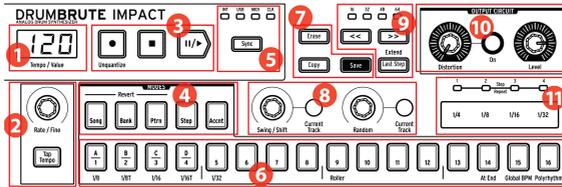
Existen muchos dispositivos geniales que solo tienen puertos MIDI (sin reloj de sincronización, sin USB). DrumBrute Impact encajará perfectamente con estos sistemas: se puede sincronizar con secuenciadores MIDI, arpegiadores y otras máquinas de percusión y sus propios sonidos de batería pueden reproducirse desde un teclado MIDI. Y por supuesto puede enviar y recibir datos MIDI usando el puerto USB de tu computadora.

1.1.2.2. Fuentes y destinos del Reloj de sincronización

La entrada y salida del reloj se puede sincronizar con tipos de reloj más antiguos, como 24 pulsos por cuarto de nota (ppqn), 48 ppqn, 2 ppqn (Korg), o incluso un pulso único o paso.

Consulta la sección [Conectores del reloj \[p.73\]](#) para obtener información sobre qué cables usar con otras conexiones y formatos de sincronización.

1.2. Transporte, Patrones, Efectos



1. Visualización de Tempo / Valor
2. Frecuencia / Ajuste Fino / Tap Tempo
3. Botones de transporte
4. Modos de DrumBrute Impact
5. Sincronización
6. Botones de paso / valores de paso
7. Botones de Borrar / Copiar / Guardar
8. Efectos de patrones
9. Largo del patrón / Último paso
10. Salida: distorsión, nivel maestro
11. Roller / Looper / Step Repeat

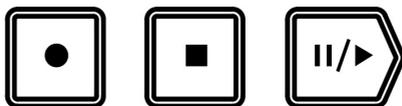
1.2.1. Despliegue del Tempo/Valor

La mayoría de las veces la pantalla mostrará el valor de tempo en pulsos por minuto (BPM), pero también cambiará temporalmente para mostrar los valores de los Efectos de Patrón (Aleatorio o Swing) mientras se están editando. En el modo de canción, mostrará el número de patrón mientras se reproduce la canción.

1.2.2. Frecuencia/Ajuste Fino/Tap Tempo

El tempo se puede configurar usando la perilla de Velocidad / Ajuste Fino o pulsando el botón de Tap Tempo, para ajustar el tempo de manera fina, presiona **"Shift"** y gira la perilla. La pantalla cambiará para mostrar los valores decimales del tempo(.00-.99) tan pronto como se presiona el botón **"Shift"**.

1.2.3. Botones de transporte



Unquantize

Los botones de Transporte controlan el secuenciador DrumBrute Impact y dispositivos MIDI externos que utilizan mensajes MIDI estándar o Control de Maquina MIDI (MMC). Utiliza la aplicación [MIDI Control Center \[p.74\]](#) para realizar cualquier cambio necesario.

El botón Grabar se usa para crear canciones y patrones y se usa con el botón **"SHIFT"** para alternar entre la grabación cuantificada y la no cuantificada..

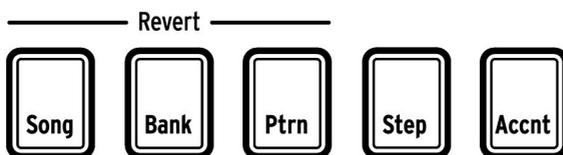
El botón Detener cancelará la grabación o la reproducción y se puede usar para enviar un mensaje de [Todas las notas apagadas \[p.27\]](#) si es necesario.

El botón Reproducir también funciona como un botón de pausa, que te permite pausar una secuencia a la mitad del flujo, ajustar el sonido de un instrumento y luego presionar Reproducir nuevamente para reanudar la grabación o reproducción. Puedes elegir si el patrón continuará desde el punto en el que se detuvo o reiniciará desde el principio. Usa el [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#) para definir el comportamiento del botón [Reproducir / Pausa \[p.100\]](#).



DrumBrute Impact permite la grabación cuantificada y no cuantificada. Las grabaciones se cuantifican de manera predeterminada; para desactivar la cuantización, mantén presionada la tecla **"SHIFT"** y presiona el botón Grabar. Consulta [Grabar un patrón \[p.40\]](#) para obtener más información.

1.2.4. Modos DrumBrute Impact



Estos cinco botones determinan el modo operativo del DrumBrute Impact: Modo de canción, banco o patrón. Los botones de Pasos y Acento se utilizan para editar un patrón.

Todo lo que necesitas saber sobre cómo crear un patrón está en el capítulo [modo Patrón \[p.38\]](#). Para aprender a construir una canción, consulta [Modo de Canción \[p.59\]](#).

Los botones de canción, banco y patrón se pueden usar con el botón "Shift" para revertir un patrón, un banco o las canciones a su estado previamente guardado. Estos procedimientos se describen [aquí \[p.60\]](#) para el modo de canción y [aquí](#) para bancos y patrones.

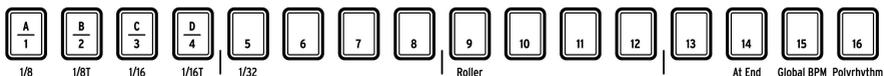
1.2.5. Opciones de sincronización



Hay cuatro opciones de sincronización a las que se accede presionando el botón de sincronización repetidamente. Estos determinan si DrumBrute Impact será el maestro o el esclavo en una configuración de múltiples dispositivos. Ya sea el maestro o el esclavo en un sistema, DrumBrute Impact se puede configurar para transmitir y responder a una de las cuatro velocidades de reloj diferentes (1P, 2P, 24P o 48P). Esta opción puede realizarse fácilmente desde el panel frontal manteniendo presionado el botón Sincronizar y girando la perilla "Rate/Fine".

Para una descripción completa de las características de sincronización, consulta la sección [Sincronización \[p.72\]](#).

1.2.6. Botones de Paso



Un uso principal para los dieciséis botones de Paso es seleccionar patrones en el modo de patrón. Pero sirven para muchos otros propósitos también.

Por ejemplo, en el modo Step, se usan para habilitar / deshabilitar eventos en un patrón. Y cuando se usan con el botón "Shift", seleccionan valores de división de tiempo y activan y desactivan ciertas funciones.

En este manual, aprenderás a usar los botones de paso para [seleccionar una canción \[p.59\]](#), seleccionar un banco o patrón (consulta [Trabajando con Patrones \[p.20\]](#)), [Editar un patrón \[p.47\]](#), para establecer la [longitud del patrón \[p.55\]](#), y mucho más.

Los botones de paso con funciones "Shift" secundarias están cubiertos en las secciones apropiadas del manual. Sigue este enlace para obtener una tabla con todas las funciones [Shift \[p.71\]](#).

1.2.7. Borrar y copiar



Estos dos botones se utilizan en todos los modos para copiar o borrar grandes cantidades de datos de patrones al mismo tiempo. Por ejemplo, puedes copiar un patrón a una nueva ubicación o borrarla por completo.

También puedes copiar datos de secuencia de un instrumento a otro dentro de el mismo patrón, o borrar todos los datos de un instrumento dentro de un patrón.

Las funciones de Copiar / Borrar se cubren con mayor detalle [aquí \[p.63\]](#).

1.2.7.1. Botón Guardar



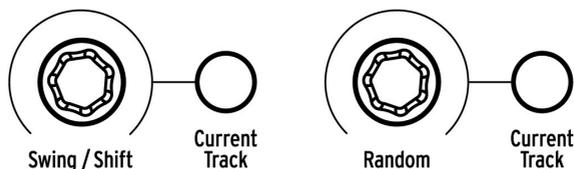
El botón guardar se usa en conjunto con los botones de modo de canción, banco y patrón para preservar los patrones que haz creado.

i !: Tu nuevo patrón de datos se perderá al momento de apagar la unidad a menos que hayas utilizado el botón Guardar para almacenarlo en la memoria interna de DrumBrute Impact.

Existen tres niveles de la función Guardar: Patrón, Banco y Canción. Los detalles sobre estas operaciones se encuentran [aquí \[p.57\]](#) para Patrones y [aquí \[p.60\]](#) para canciones.

i !: Guarda un banco completo de 16 patrones a la vez manteniendo presionado el botón de Guardar y presionando el botón de Banco.

1.2.8. Efectos de patrón



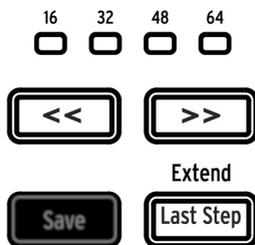
Swing introduce una sensación de "reproducción aleatoria" de los patrones. Puede afectar el patrón completo (todos los instrumentos a la vez) o solo el la pista del instrumento actual, dejando intactos a los demás.

El uso de la perilla Swing mientras mantienes presionado el botón de "Shift" te permite cambiar el tiempo de una pista de instrumento completa hacia adelante o hacia atrás. También puedes cambiar el tiempo de un evento individual en una pista manteniendo presionado el botón correspondiente y girando la perilla Swing.

Aleatoriedad introduce una cantidad creciente de impredecibilidad en los patrones. Al igual que con la configuración de oscilación, este control puede afectar a la totalidad del patrón o solo la pista del instrumento actual, dejando a los demás intactos.

Para más detalles sobre estas características, consulta las secciones [Swing \[p.44\]](#), [Shift timing \[p.51\]](#) y [Random \[p.46\]](#).

1.2.9. Pattern length/Last step



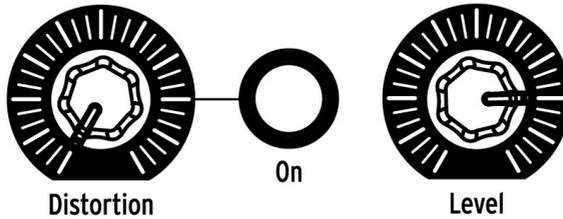
Los patrones de DrumBrute Impact pueden tener hasta 64 pasos de longitud que consisten en hasta cuatro subdivisiones de 16 pasos que se reproducen un después de la otro. Esos se llaman Grupos de Pasos.

Los cuatro LED encima de los botones de flecha doble (<< >>) son utilizado para indicar la longitud del patrón y qué grupo de pasos se está actualmente reproduciendo

El botón Último paso se usa con los botones de Paso y los botones <<>> para cambiar la duración del patrón actual.

Para una descripción completa de estas características, consulta [Longitud del patrón \[p.55\]](#).

1.2.10. Output Circuit



1.2.10.1. Distorsión

Esta perilla controla el nivel de distorsión que se aplica a la mezcla general. El circuito de distorsión se encuentra al final de la ruta de la señal, por lo que cuando se utiliza, todos los instrumentos sonarán distorsionados. El botón a la derecha de la perilla de distorsión activará y desactivará el efecto de distorsión.

i La distorsión no afecta las salidas individuales de Bombo, Tarolas, Contratiempos o la percusión FM. Sin embargo, hay un efecto Drive independiente para el Bombo que se puede agregar usando la función Color. El efecto Drive está disponible en la salida independiente del Bombo. Consulta [la sección de modo de Color \[p.34\]](#) para obtener mayor información.

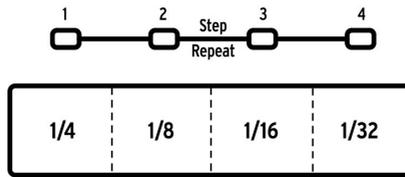
1.2.10.2. Nivel

Esta perilla controla el nivel de salida maestro del Impacto DrumBrute. También controla el nivel de los auriculares.

i La perilla de volumen maestro no afectará el nivel de un instrumento cuando se enchufa un cable en la salida del panel posterior de ese instrumento. En este caso, use la perilla de nivel encima del Pad de batería de ese instrumento. Consulta [esta sección \[p.18\]](#) para más información.

1.2.11. Roller/Looper/Step Repeat

La tira táctil se usa tanto para grabación como para reproducción, y agrega un nivel emocionante de espontaneidad a la creación de música y a la ejecución en vivo. Se puede configurar para generar redobles de percusión, secciones cíclicas de una canción o patrón, e ingresar subdivisiones rítmicas para un evento en el modo de edición por pasos.



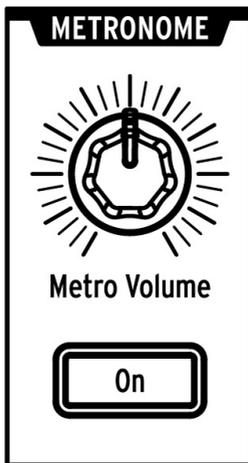
La Tira Táctil

Existe un botón de paso que alternará la tira táctil entre la funcionalidad Roller y Looper. Para alternar entre estos modos, mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 9. Sabrás de inmediato qué modo está activo cuando presiones el botón "Shift": si el botón de paso 9 está encendido, la tira táctil está en modo Roller. Si no está encendido, está en modo Looper. [Este parámetro \[p.101\]](#) puede configurarse también con la aplicación [MIDI Control Center \[p.74\]](#).

Para obtener detalles sobre el uso de la tira táctil como Looper o Roller, haz clic [aquí \[p.26\]](#). Existe [información adicional acerca del Roller \[p.42\]](#) en el capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#). Repetición de paso está cubierto en dos lugares en el manual: Existe una [sección en el capítulo de Modo de Patrón \[p.50\]](#) y también [en la sección del capítulo sobre el Centro de Control MIDI \[p.93\]](#), ya que el valor de repetición de paso puede también editarse para cada paso dentro de un patrón.

1.3. Funciones de utilidad

1.3.1. Metrónomo



Para habilitar el metrónomo, presiona el botón Encender. Esto proporcionará una referencia de tiempo mientras se ejecuta DrumBrute Impact. Varios valores rítmicos están disponibles para el clic desde el panel frontal y en el [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#). Consulta la sección [Activación del Metrónomo \[p.21\]](#) para mayor información.

El nivel de clic se controla con la perilla de volumen del Metrónomo.

Para una descripción de las opciones de salida para el metrónomo, haz clic [aquí \[p.18\]](#).

1.3.2. Botones Silenciar/Solo



Clear



Clear



Estos botones te permiten silenciar uno o más instrumentos o aislar instrumentos específicos mientras se graba un patrón o se reproduce.

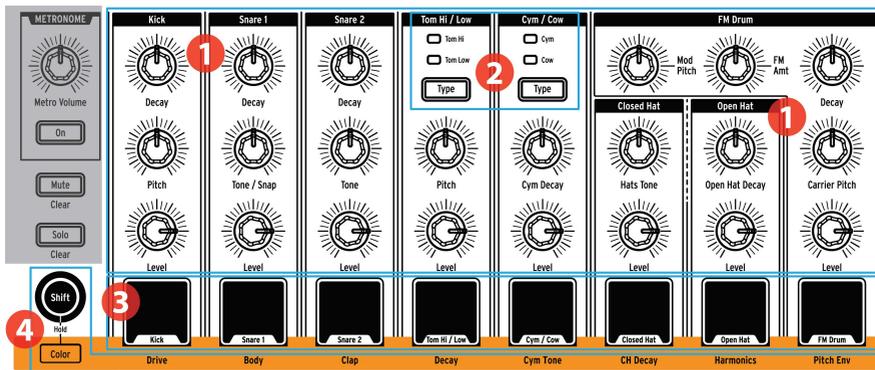
Para obtener más información sobre el uso de los botones Silenciar y Solo, consulta [ésta sección \[p.41\]](#).

1.3.3. Botón Shift

El botón "Shift" se usa junto con otros controles para realizar funciones secundarias como el ajuste de Tempo Fino o borrar el grupo silenciado.

Cada uso específico del botón Shift se describirá en las secciones apropiadas de este manual. Para obtener una lista completa de las funciones del botón "Shift", haz clic [Aquí \[p.71\]](#).

1.4. Instruments, Pads, Color



1. Controles de instrumentos
2. Botones de selección de instrumentos
3. Pads
4. Color

i El botón "Shift" está agrupado con el botón Color en este gráfico porque los dos se usan juntos para activar el modo "de Retención de Color". Pero el botón "Shift" tiene muchas otras funciones que se enumeran [aquí \[p.71\]](#).

1.4.1. Controles de instrumentos

Cada instrumento tiene su propio conjunto de parámetros para esculpir el sonido. Las líneas entre los instrumentos indican qué mandos pertenecen a qué instrumento. Cada instrumento y sus perillas se denominan **canal de instrumentos**.

Algunos canales de instrumentos son compartidos por dos instrumentos. Por ejemplo, los instrumentos de platillos y cencerros se encuentran dentro del canal "Cym/Cow". Esto se conoce como **canal compartido**.

i Los movimientos de los controles del instrumento no se registran como parte de un patrón.

1.4.2. Botones de selección de instrumentos

Estos botones alternan entre los instrumentos en un canal compartido. Cada instrumento en un canal compartido puede grabarse independientemente en un patrón.

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

1.4.3. Pads

Los 8 pads sensibles a la velocidad se utilizan para ingresar datos de notas en un patrón. Pero siempre activarán sus instrumentos independientemente de si DrumBrute Impact se está ejecutando o no (excepto si la opción control local está desactivada).

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 10 instrumentos separados disponibles de los 8 pads.



Al editar una pista en el modo de pasos, es posible seleccionar un instrumento sin activarlo manteniendo presionado el botón "Shift" y presionando la tecla apropiada. Consulta la sección [Edición de Patrones \[p.47\]](#) para obtener más información.

1.4.4. Botón Color

El botón Color se usa para acceder a las características de Color de cada instrumento. Al presionar el botón, se muestra qué instrumentos tienen el modo de color activo: si un pad está iluminado en naranja, se está "coloreando".

Cada canal de instrumento tiene su propia implementación de Color, que se indica mediante la fila de texto debajo de los pads. Por ejemplo, el parámetro de color para Kick es Drive, mientras que el parámetro de color para Hi / Low Toms es Decay.

Existen algunas variaciones importantes a tener en cuenta:

- El efecto de Color siempre se alterna para los tambores Hi y Low al mismo tiempo.
- El Platillo tiene un efecto de Color (Armónicos), pero el Cencerro no.
- El efecto de Armónicos bajo el botón de contratiempos abiertos es compartido tanto por los contratiempos Cerrados como Abiertos, pero al cambiar el efecto de Decaimiento de "CH" solo se afecta a los contratiempos cerrados.

1.4.4.1. Modo de retención de color

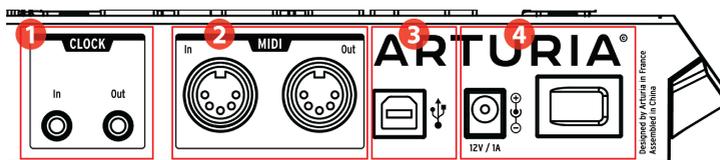
Es posible "bloquear" los Pads en modo Color manteniendo presionada el botón de "Shift" y presionando el botón Color. Esto te permite activar o desactivar el efecto Color para muchos instrumentos rápidamente, incluso durante una actuación en vivo. También puedes usar "Shift + Color" para poner [Botones de paso \[p.8\]](#) en el modo de retención de color cuando se está en [Modo de paso \[p.47\]](#). Para salir del modo de retención de color, presiona de nuevo el botón Color.



Cada paso en cada pista del instrumento puede tener el color activado o desactivado de forma independiente. Esto se cubrirá en la sección [Edición de patrones \[p.47\]](#).

Siga este enlace para obtener más información sobre el [Modo de color \[p.34\]](#).

1.5. Panel trasero, parte 1



1. Entrada / salida del reloj
2. Entrada / salida MIDI
3. USB
4. Poder

1.5.1. Entradas/Salidas de Reloj

La entrada Reloj permite que DrumBrute Impact interactúe con dispositivos pre-MIDI que utilizan estos conectores para la sincronización, como las primeras cajas de ritmos de Korg y Roland. Otros dispositivos analógicos pueden usar diferentes tipos de conectores que deberían estar fácilmente disponibles.

1.5.2. Entrada/Salida MIDI

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

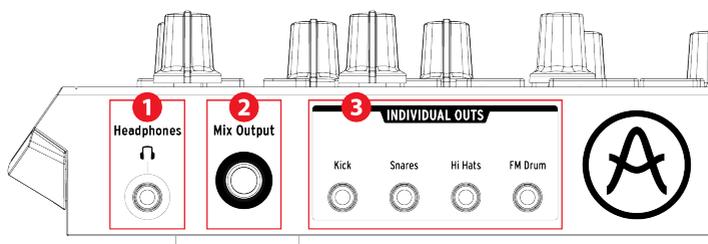
1.5.3. USB

Este puerto proporciona las conexiones de datos a una computadora. Además de sincronizar DrumBrute Impact con tu DAW, la conexión USB te permite utilizar la aplicación Centro de Control MIDI para configurar parámetros adicionales, editar datos de patrones y actualizar el firmware de DrumBrute Impact.

1.5.4. Poder

De izquierda a derecha en esta sección están el conector de alimentación de poder de 12 V y el interruptor de alimentación. Usa solo el adaptador de alimentación incluido para evitar daños en el DrumBrute Impact.

1.6. Panel trasero, parte 2



1. Audífonos
2. Salida de mezcla
3. Salidas individuales

1.6.1. Audífonos

La salida de audífonos transmite la misma señal que la salida de mezcla y funciona de la misma manera, con una excepción: cuando se conecta la toma de audífonos, el metrónomo se eliminará de la salida de mezcla pero permanecerá en los audífonos hasta que se desactive el botón de metrónomo.

El comportamiento de todas las otras opciones de conexión es el mismo para los audífonos y la salida de mezcla: cuando un cable se conecta a una de las salidas individuales, la señal de ese canal de instrumento se eliminará tanto de los audífonos como de la salida de mezcla.

1.6.2. Salida de mezcla

Esta toma de salida lleva la señal de salida para cada canal de instrumento. Cuando un cable está conectado a una de las salidas individuales, ese canal del instrumento se eliminará de la salida de mezcla.

El nivel de salida de mezcla se controla mediante la perilla de nivel en la sección de circuito de salida.

1.6.3. Salidas individuales

Existen conexiones de salida dedicadas de 3.5 mm para varios de los instrumentos en el panel trasero:

- Bombo
- Tarolas (compartido por tarola 1 y tarola 2)
- Contratiempos (compartidos por los contratiempos cerrados y abiertos)
- Percusión FM

Cuando se conecta un cable a una de las salidas individuales, ese instrumento se eliminará de la salida de mezcla y de los audífonos. En el caso de instrumentos que comparten un canal, como los contratiempos cerrados y abiertos, ambos instrumentos se eliminarán de la salida de mezcla al insertar el cable.

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

i: La distorsión no afecta las salidas individuales. Sin embargo, existe un efecto Drive independiente para el Bombo que se puede agregar usando la función Color. Este efecto está disponible en la salida independiente del Bombo. Consulta la sección de [Modo de Color \[p.34\]](#) para obtener más información.

2. OPERACIONES BÁSICAS

2.1. Trabajando con Patrones

DrumBrute Impact contiene 64 patrones, organizados en cuatro bancos de 16 patrones cada uno.

2.1.1. Selección de un banco

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

Para cambiar entre bancos, presiona el botón de Banco y luego selecciona uno de los primeros cuatro botones de Paso. Después de esto, presiona el botón de patrón y selecciona uno de los 16 patrones dentro de ese banco usando los botones de paso.

Existe una configuración en el software MIDI Control Center que te permite alternar entre bancos mientras se está ejecutando DrumBrute Impact, sin el paso adicional de seleccionar un patrón. Consulta la sección [Siguiendo Banco \[p.100\]](#) del capítulo del [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#) para obtener más información sobre esta función.

2.1.2. Selección de un patrón

Para seleccionar un patrón dentro del banco actual simplemente presiona uno de los botones de Paso (1-16). Si todavía te encuentras en modo de Banco, primero deberás presionar el botón de patrón y luego seleccionar el patrón.

DrumBrute Impact responderá de dos formas si se encuentra en reproducción mientras se realiza la selección: cambiará inmediatamente al nuevo patrón o esperará hasta el final del patrón actual.

Existe una combinación de botones en el panel frontal que te permite alternar entre estas dos configuraciones: solo mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 14. Si ese botón está iluminado cuando presionas el botón "Shift", la configuración "Al Final" está activa..

También puedes utilizar la configuración "Esperar a cargar patrón" en la aplicación Centro de Control MIDI para especificar qué comportamiento prefieres, Esto se describe [aquí \[p.99\]](#) en el capítulo del [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#).



La selección del patrón no se puede cambiar mientras se graba.

2.1.3. Establecer el tiempo

Cuando la sincronización está configurada en Interno, el rango de tiempo de DrumBrute Impact es 30-300 pulsos por minuto (bpm).

Existen tres formas de establecer el tiempo de tu patrón:

- Gira la perilla Velocidad/Ajuste Fino.
- Use el botón Tap Tempo.
- Para un ajuste preciso del tiempo, mantén presionada el botón de "Shift" y luego gira la perilla de Velocidad/Ajuste Fino.

Cada patrón puede tener su propio tiempo, pero puedes hacer que DrumBrute Impact use el mismo tiempo para todos los patrones y canciones. Para hacer esto, mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 15 (BPM Global). Si el botón de paso 15 se ilumina en azul cuando se presiona el botón "Shift", Global BPM está activo.

El Centro de Control MIDI te permite especificar todas las funciones relacionadas con tiempo y el metrónomo. Consulta la sección [Configuración Global \[p.98\]](#) para obtener más información..

Si el parámetro de sincronización de DrumBrute Impact está configurado en algo que no sea el reloj interno, entonces debes establecer el tiempo en el dispositivo maestro. Sigue el enlace para obtener información sobre la configuración de [Sincronización \[p.72\]](#).



ⓘ: Cuando se sincroniza con un dispositivo externo, DrumBrute Impact podría no seguir correctamente un tempo fuera del rango de 30-300 bpm.

2.1.4. Activar el metrónomo

Para habilitar el metrónomo, presione el botón Encender. Escuchará un clic solo cuando DrumBrute Impact se esté ejecutando. Su nivel de salida se controla con la perilla de Volumen de Metro.

El valor de sincronización del metrónomo puede cambiarse desde el panel frontal. Para hacerlo, mantén presionado el botón de encendido y selecciona un valor entre 1/8 y 1/32. Verás que el botón seleccionado se vuelve azul.

Ten en cuenta que también es posible "anular la selección" de cualquier botón de valor de tiempo que esté encendido. Esto dará como resultado un clic de 1/4 de nota mientras la unidad está en reproducción.

Existe un valor de temporización de metrónomo adicional de 1/4T disponible usando el Centro de Control MIDI.

Para obtener una descripción del comportamiento de salida de audio del metrónomo, consulta la [Sección de audífonos \[p.18\]](#).

2.1.5. Grabación de un patrón

Si haz seguido todos los pasos en esta sección, entonces hagamos un patrón de batería rápidamente. Para una explicación más detallada del modo de grabación, consulta [Grabar un Patrón \[p.40\]](#) en el capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#).

- Selecciona un patrón vacío, presiona el botón Grabar y presiona el botón Reproducir. El botón Tap Tempo comenzará a parpadear (de acuerdo con el valor de sincronización del metrónomo) y los botones de paso se volverán de color púrpura de uno en uno para indicar la posición actual en el patrón.
- Presiona los Pads. La próxima vez que DrumBrute Impact cruce ese punto en el patrón, escucharás lo que haz agregado. Presiona Grabar para salir del modo de grabación.
- Si quieres calcular un tiempo antes de comenzar a grabar, puedes presionar Reproducir y practicar en los pads mientras los otros instrumentos tocan sus partes.
- Cuando estés listo, puedes ingresar al modo de grabación 'sobre la marcha' mientras el patrón está en ciclo presionando el botón Grabar. O si lo prefieres, puedes detener el patrón y luego presionar Grabar + Reproducir para comenzar desde el principio.



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

2.1.6. Guarda lo que haz hecho!

Tus nuevos patrones se pueden perder a menos que los guardes en la memoria flash antes de cambiar a un banco diferente o desactivar DrumBrute Impact. También es posible perderlos si cambias al modo de canción y reproduces una canción que cargará patrones de un banco diferente.

Existen tres diferentes operaciones de guardado:

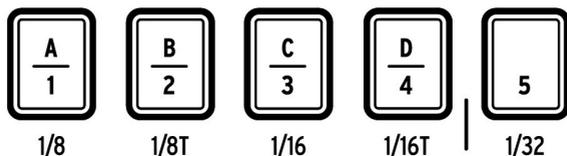
1. Guardar el patrón actual: mantén presionado el botón Guardar y presiona el botón de Patrón.
2. Guardar todo un banco de patrones: mantén presionado el botón Guardar y presiona Banco.
3. Guardar la canción actual: mantén presionado el botón Guardar y presiona Canción.

También es una buena idea hacer una copia de respaldo de la memoria de DrumBrute Impact utilizando el Centro de Control MIDI. La sección [Almacenar en / Recuperar desde \[p.82\]](#) te dará la información necesaria acerca de esto.

2.2. Funciones del botón Shift

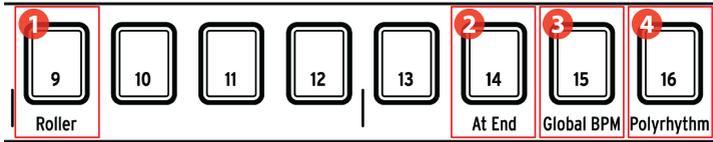
Existen muchas opciones excelentes disponibles para cada modo cuando se usa el botón "Shift" para acceder a las funciones secundarias.

2.2.1. Opciones de división de tiempo



Los primeros cinco botones de paso seleccionan la división de tiempo para el patrón actual. Las opciones van de 1/8 a 1/32 e incluyen opciones de tresillo. Mantén presionada el botón "Shift" y presiona uno de los botones para elegir un valor de división de tiempo diferente.

2.2.2. Opciones de configuración



1. Shift+9: Roller/Looper
2. Shift+14: Al Final
3. Shift+15: Global BPM
4. Shift+16: Polirritmo

2.2.2.1. Roller/Looper

Los diversos comportamientos de la tira Roller / Looper se describen [aquí \[p.26\]](#). Mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 9 para alternar entre el modo Roller y el modo Looper. Si el botón de paso 9 está encendido cuando presiones el botón "Shift", el modo Roller está activo. Esta también selección se puede realizar en el [Centro de control MIDI \[p.74\]](#).

2.2.2.2. Al final

Este botón te permite especificar si se cargará un nuevo patrón tan pronto como lo selecciones o no. De lo contrario, la unidad esperará hasta el final del patrón actual antes de pasar al siguiente.

Para alternar entre estos comportamientos, mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 14. Si ese botón está iluminado cuando presiones el botón "Shift", significa que la función "Al Final" está activa. Esta configuración también se puede editar en el [Centro de control MIDI \[p.74\]](#).

2.2.2.3. Global BPM

Es posible que cada patrón y canción tenga su propio tiempo, o puede usar este parámetro para forzarlos a reproducir al mismo tiempo. Para alternar esta función, mantén presionado el botón Shift y presiona el botón de paso 15.

2.2.2.4. Función de polirritmia

Las pistas instrumentales individuales dentro de un patrón pueden configurarse en ciclo de forma independiente cuando la función de polirritmia está habilitada. Esta configuración se almacena por separado para cada patrón. Para habilitar esta función, mantén presionada la tecla "Shift" y presiona el botón de paso 16.

Para obtener más información sobre la función de polirritmia, consulta la sección [Modo Polirrítmico \[p.68\]](#).

2.3. Opciones creativas de reproducción

Una vez que hayas capturado la idea de patrón básico que deseas, existen muchas maneras de experimentar con ella durante la reproducción. Todas las siguientes opciones se pueden usar al mismo tiempo, así que diviértete!

2.3.1. Función Swing

La función "Swing" puede tomar un ritmo cuadrado, de sonido mecánico y hacerlo más interesante al agregar cantidades crecientes de "shuffle" a la sensación. La configuración predeterminada de "Swing" es 50% y el valor máximo es 75%.

[Esta sección \[p.44\]](#) cubre todo sobre la función "Swing". Por ejemplo, cada instrumento dentro de un patrón puede tener su propia configuración de porcentaje de "Swing".

2.3.2. Función de aleatoriedad

Al aumentar la configuración Aleatoria, se introducirán cambios espontáneos en los datos de las notas y la dinámica en el patrón. Puede ser tan sutil o tan extremo como quieras.

Y al igual que con la configuración Swing, cada patrón e instrumento dentro del patrón puede tener su propia configuración de Aleatoriedad. Consulta la descripción del botón pista actual en [esta sección \[p.46\]](#) para obtener más información.

2.3.3. Looper/Roller

La tira táctil tiene dos opciones para el rendimiento o la grabación en tiempo real: modos Looper y Roller. Puedes cambiar entre estos modos utilizando "Shift" + botón de paso 9. Si al presionar "Shift" el paso 9 se ilumina, esta seleccionado el modo Roller. Esta opción también está disponible en la sección Roller/Looper del [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#).



La tira táctil también se usa en el modo de pasos para ingresar datos de repetición de pasos. Esta característica te permite ingresar notas rápidas y repetitivas sin tener que alterar el valor de tiempo para el patrón. Los detalles sobre esta característica están en [esta sección \[p.50\]](#).

2.3.3.1. Durante la reproducción: Looper/Roller

Cuando se reproduce un patrón (es decir, no se graba), esta tira se puede usar para crear ciclos de secciones del patrón actual o para producir un redoble en uno o más instrumentos. Esta opción está disponible en el [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#) (consulta el menú modo en la sección [Roller / Looper \[p.101\]](#)), o puede alternar desde el panel frontal de el DrumBrute Impact usando el botón "Shift" + Paso 9 (paso 9 iluminado = Redoble).

Looper habilitado

Presiona la tira táctil mientras DrumBrute Impact está reproduciendo una canción o patrón para activar la función Looper.

La longitud del ciclo se determina colocando el dedo en la tira táctil. al cambiar la ubicación de tu dedo cambia el tamaño del ciclo.

El punto de inicio del ciclo se basa en el momento en que tocas la tira durante la reproducción. Puede saltar a una posición de ciclo diferente presionando uno de los botones de paso mientras mantienes el dedo sobre la tira.

Roller habilitado

La tira de redobles te permite crear redobles de los instrumentos en tiempo real. Generará redobles basados en la división de tiempo seleccionada dentro del área de la tira táctil. Coloca un dedo en la tira táctil y luego presiona uno o más Pads para hacer redobles del o los instrumentos.



Cuando un instrumento está en modo de redoble su pista no reproducirá ningún evento preexistente.

2.3.3.2. Durante la grabación: Roller

Cuando DrumBrute Impact está grabando un patrón, la tira táctil se puede usar como Roller para generar redobles de percusión. Coloca el dedo en algún lugar dentro de la tira mientras grabas, presiona un pad y ese instrumento se repetirá ("Redoble") en el patrón. La velocidad de la repetición está determinada por la posición de tu dedo en la tira (1/4, 1/8, etc.).

 El redoble más pequeño que puede grabar el patrón está establecido por la división de tiempo que haz seleccionado para el patrón. En otras palabras, si la división de tiempo del patrón es 1/16, Impact no registrará redobles de 1/32 producidos por la tira Roller.

2.3.3.3. La tira táctil y MIDI

La Tira Táctil es capaz de enviar mensajes MIDI CC (cambio de control) que pueden usarse para grabar su desempeño de Looper / Roller o controlar otro dispositivo MIDI.

Cuando esta característica está habilitada, DrumBrute Impact también responde a los mensajes MIDI CC entrantes del tipo seleccionado.

Puedes cambiar el número CC MIDI de la Tira Táctil con el [Centro de control MIDI \[p.74\]](#) (consulta la sección del capítulo del Centro de Control MIDI [Configuración del dispositivo \[p.97\]](#)). Para obtener más detalles sobre el comportamiento MIDI de la Tira Táctil, consulta la [sección MIDI Roller/Looper \[p.101\]](#) de ese capítulo.

El Looper/Roller envía y recibe en el canal MIDI Global, que también se puede cambiar usando la pestaña de [Configuración del Dispositivo \[p.97\]](#) en el [Centro De Control MIDI \[p.74\]](#).

2.3.4. Pausa o reiniciar

El Centro de Control MIDI te permite especificar el comportamiento del botón Reproducir / Pausa. Esa configuración se llama modo pausa.

Deberás probar ambas opciones para ver cuál prefieres: una reinicia el patrón desde el principio cada vez que presiones el botón Reproducir y la otra pausará y reanudará la reproducción del patrón desde la posición actual.

Consulta la sección [Modo de Pausa \[p.100\]](#) para obtener más información sobre estos ajustes del Centro de Control MIDI.

2.4. Todas las notas apagadas

Es posible que un mensaje MIDI sea interrumpido por alguna razón. Esto puede provocar una nota atorada o "sostenida" en el dispositivo de destino.

Si esto sucede, simplemente presiona el botón Detener rápidamente tres veces seguidas. Esto enviará un comando Todas las notas apagadas (All Notes Off) vía MIDI.

 Los mensajes de entrada de tipo "All Notes Off" y "All Sounds Off" se reflejan en el puerto de salida MIDI.

3. LOS INSTRUMENTOS

3.1. Conceptos generales

3.1.1. Pads compartidos, pistas independientes

DrumBrute Impact tiene 10 instrumentos analógicos que comparten los 8 pads. En cada uno de las pistas de instrumentos compartidos, existe un botón que selecciona qué instrumento tocará el pad que comparten. Pero cada uno de esos instrumentos tiene su propia pista en un patrón.

Por ejemplo, los instrumentos Tom Hi y Tom Low comparten un canal de instrumento. El botón Tipo se usa para seleccionar cuál de esos dos instrumentos tocará el teclado Tom Hi / Low. Pero puedes grabar partes independientes para cada Tom.

Lo mismo es cierto para los instrumentos de platillo y cencerro: el botón tipo selecciona el instrumento que se va a tocar y cada uno tiene su propia pista en un patrón.

3.1.2. Dos instrumentos, una sola voz: los contratiempos

El instrumento de contratiempos cerrados y el instrumento de contratiempos abiertos son generados por el mismo circuito analógico, por lo que solo se puede escuchar uno a la vez. Entonces, cuando el tono o los armónicos se ajustan para un instrumento, los afecta a ambos.

Pero existen algunos ajustes independientes que se pueden hacer al tiempo de decaimiento de cada instrumento:

- Reproduce una nota acentuada y el tiempo de decaimiento aumentará a la vista en ambos instrumentos
- Agregue el efecto Color a los contratiempos cerrados y su tiempo de atenuación aumentará un poco más
- Los contratiempos abiertos cuentan con un botón de decaimiento dedicado que permite alargar considerablemente el tiempo de caída. Sin embargo, los contratiempos cerrados siempre cortarán a los contratiempos abiertos.

3.1.3. Dos instrumentos, un efecto: los Toms

Los instrumentos Tom Hi y Tom Low comparten el mismo efecto de Color: activa el modo de color para los Toms y ambos instrumentos tendrán un mayor tiempo de decaimiento.

Técnicamente, el efecto Color se aplica a Tom Hi y esa información de color se comparte con Tom Low. Es por eso que el LED de Tipo salta automáticamente a Tom Hi cuando se presiona el botón Color.

3.1.4. El Platillo puede cambiar, el Cencerro no

El tiempo de decaimiento del instrumento Platillo se puede alterar con la perilla "Cym Decay", pero esta perilla no afecta al instrumento de Cencerro. Entonces, cuando el cencerro ha sido seleccionado por el botón Tipo, la perilla "Cym Decay" no tiene ninguna función.

El instrumento de Cencerro tampoco tiene un efecto Color, pero el instrumento de Platillo sí lo tiene. Por lo tanto, cuando se presiona el botón Color, el LED de tipo saltará a "Cym" para indicar que el efecto de Color solo se aplica al platillo.

3.1.5. Cada instrumento tiene cuatro sonidos

Cada instrumento tiene cuatro sonidos diferentes: Normal, Normal con acento, Color sin acento y Color con acento. Las versiones Normal y Color de cada sonido tienen [números de notas MIDI independientes \[p.103\]](#) que se pueden cambiar utilizando el [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#). Las versiones con acento de cada sonido se producen a diferentes valores de velocidad MIDI en sus respectivos números de notas MIDI.

En la mayoría de los casos, al cruzar el Umbral de velocidad de acentuación aumenta ligeramente el tiempo de decaimiento y/o el timbre, dependiendo del instrumento. El [Umbral de velocidad de acento \[p.99\]](#) es el mismo para todos los instrumentos y se configura usando el [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#).

Sin embargo, los efectos de Color son diferentes para cada instrumento y pueden agregarse a pasos individuales dentro de una pista de instrumento o agregarse al instrumento en sí, lo que luego afecta cada paso en la pista de ese instrumento.

Existen muchos aspectos en el modo Color. Haz clic [aquí \[p.34\]](#) para ir a esa sección de este capítulo. Para un cuadro que describe el efecto de Color para cada instrumento, [haz clic aquí \[p.34\]](#).

3.2. Parámetros del instrumento

3.2.1. Bombo

Parámetro	Descripción
Decaimiento	Controla la duración del Bombo
Tono	Cambia la afinación del bombo
Nivel	Ajusta el volumen del Bombo
Color	Activa / desactiva el efecto de Drive para el Bombo

3.2.2. Tarola 1

Parámetro	Descripción
Decaimiento	Controla la duración del componente Snap del sonido de Tarola 1
Tono / Snap	Cambia el balance entre los componentes Tone y Snap de la Tarola 1
Nivel	Ajusta el volumen de la Tarola 1
Color	Activa / desactiva el efecto de cuerpo para la Tarola 1

3.2.3. Tarola 2

Parámetro	Descripción
Decaimiento	Controla la duración del sonido de tarola 2
Tono	Barre la frecuencia del filtro para la Tarola 2
Nivel	Ajusta el volumen de la Tarola 2
Color	Activa / desactiva el efecto Clap para la Tarola 2

3.2.4. Tom Hi / Low

Parámetro	Descripción
Tipo	Alternar el pad entre el Tom Hi y Tom Low
Tono	Cambia la afinación de ambos Toms
Nivel	Ajusta el volumen de ambos Toms
Color	Activar / desactivar el efecto de decaimiento para ambos Toms

3.2.5. Platillo

Parámetro	Descripción
Tipo	Alternar el Pad entre el Platillo y el Cencerro
Decaimiento del platillo	Controla la duración del sonido de platillo
Tono	Ajusta el volumen del platillo
Color	Activa / Desactiva el efecto de tono del Platillo

3.2.6. Cencerro

Parámetro	Descripción
Botón de tipo	Alternar el Pad entre el Cencerro y Platillo
Nivel	Ajusta el volumen del Cencerro
(no Color)	no aplica

3.2.7. Los Contratiempos

Estos dos instrumentos comparten un solo canal de voz analógica, por lo que solo se puede escuchar uno a la vez. Pero existen algunos ajustes independientes que se pueden hacer a cada instrumento.

3.2.7.1. Contratiempos cerrados

Parámetro	Descripción
Tono de los contratiempos	Controla la frecuencia de corte del filtro de los Contratiempos Cerrados y Contratiempos Abiertos
Nivel	Ajusta el volumen de los Contratiempos Cerrados
Color	Activa / desactiva el efecto de decaimiento de los Contratiempos Cerrados

3.2.7.2. Contratiempos abiertos

Parámetro	Descripción
Decaimiento de los Contratiempos Abiertos	Controla la duración del sonido de los Contratiempos Abiertos
Level	Ajusta el volumen de los Contratiempos Abiertos
Color	Activa / desactiva el efecto de armónicos para los Contratiempo Abiertos

3.2.8. Instrumento de percusión FM

Para una breve descripción de la síntesis FM, ver a continuación.

Parámetro	Descripción
Tono del Modulador	Cambia la frecuencia del modulador
Monto de FM	Ajusta el impacto que el modulador tiene sobre el portador
Decaimiento	Controla la duración de la percusión FM
Tono del Portador	Cambia la frecuencia del Portador
Nivel	ajusta el volumen de la percusión FM
Color	Activar / desactivar el efecto de Envolver de Tono para la percusión FM

3.2.9. Que es FM?

FM significa modulación de frecuencia. Es similar al proceso de agregar vibrato a una nota de violín: el tono recto del violín se cambia (es decir, se modula) por el vibrato cuando el ejecutante mueve un dedo hacia arriba y hacia abajo ligeramente sobre la cuerda. El movimiento del dedo no se escucha directamente; lo que se escucha es la forma en que el movimiento de ese dedo afecta el sonido general.

Lo mismo ocurre con la percusión FM: El Portador proporciona el tono fundamental del instrumento y el modulador afecta ese tono de forma similar al vibrato. El Modulador en sí nunca se escucha directamente; solo se detecta en cómo afecta al Portador.

He aquí un experimento básico que puede ayudar a ilustrar lo que está sucediendo con la percusión FM. Antes de comenzar, configura las perillas de la percusión FM de la siguiente manera:

- Mod Pitch y FM Amt totalmente en sentido contrario a las agujas del reloj (es decir, sus ajustes mínimos)
- Decay y Carrier Pitch completamente en el sentido de las agujas del reloj (es decir, sus ajustes máximos)
- Perilla de nivel totalmente en sentido contrario a las agujas del reloj (todo el camino hacia abajo, por seguridad, por ahora)

Ahora sigue estos pasos:

1. Sube gradualmente el control de nivel a un punto de escucha cómodo. Deberás de escuchar un tono puro cuando tocas el pad.
2. Gira la perilla Carrier Pitch hacia abajo y hacia arriba mientras tocas el Pad para escuchar su rango completo de frecuencias y luego regrésela al tope del rango.
3. Haz lo mismo con la perilla de decaimiento mientras tocas el Pad: gíralo hacia abajo y hacia atrás para escuchar cómo afecta eso la duración del sonido del portador.
4. Con mucho cuidado, gira la perilla FM Amt (monto) hacia arriba mientras toca el Pad. Esto permite que el modulador afecte al operador.
5. Ajusta la perilla FM Amt a aproximadamente la posición de las 12:00 (hacia arriba) de modo que el efecto del modulador en el portador no sea tan extremo.
6. Ahora, con mucho cuidado, gira la perilla Mod Pitch. Esto aumenta la frecuencia del modulador, que a su vez modulará la frecuencia (tono) del portador. El carácter del sonido general cambia drásticamente a medida que aumentas el valor de esta perilla.
7. Encuentra una frecuencia interesante para Mod Pitch y luego ajusta el nivel de la perilla FM Amt. Tiene un efecto completamente diferente sobre el sonido general, lo que hace que las mismas frecuencias interactúen a medida que cambian sus proporciones.
8. Como experimento final, deja los mandos FM Amt y Mod Pitch completamente en el sentido de las agujas del reloj (como máximo) y luego gira la perilla Carrier Pitch hacia arriba y hacia abajo. Esta es otra forma muy dramática e interesante de alterar el sonido en general: cambiar la relación entre Carrier Pitch y Mod Pitch entre sí..

La percusión FM es un instrumento extremadamente versátil, como lo demostró este experimento. Pero puede modificarse aún más introduciendo su efecto Color. Aprenderemos acerca de eso a continuación!

3.3. El modo de color

Tocamos brevemente ciertos aspectos de los efectos de Color en otras secciones. H aquí un resumen rápido:

- Cada instrumento tiene su propio efecto de Color, excepto el Cencerro (no tiene un efecto de Color)
- El efecto Color se puede aplicar a pasos individuales dentro de cada pista de instrumento, con una excepción (los Toms)
- Un instrumento puede cambiarse al modo Color a tiempo completo, por lo que su efecto Color siempre está activo
- Se usan diferentes números de notas MIDI para las versiones coloreadas y no coloreadas del mismo instrumento
- Existen [cuatro versiones diferentes de cada instrumento \[p.29\]](#), contando las opciones "normal", de acento y de color
- La pista de color para cada instrumento se puede editar usando un método similar al modo de pasos
- Los pads y los botones de paso se pueden "Fijar" con el [Modo de retención de color \[p.16\]](#) manteniendo presionado el botón "Shift" y presionando el botón Color.

Antes de profundizar en los detalles, echemos un vistazo rápido a lo que significa el modo de color para cada instrumento.

3.4. Tabla del efecto de Color

Aquí hay una breve explicación de lo que hace el efecto Color para cada instrumento.

Pad	Instrumento	Parámetro de color	Descripción (cuando el Color está activo)
1	Bombo	Drive	Overdrive (Independiente de la distorsión principal)
2	Tarola 1	Cuerpo	Cambia el tono y el decaimiento de los sonidos componentes
3	Tarola 2	Clap	Altera el tono y las características de ataque para simular un Clap
4	Tom HI / Low	Decaimiento	Alarga el decaimiento de ambos instrumentos de Tom
5	Platillo / Cencerro	Tono del platillo	Altera el contenido armónico del Platillo; no tiene efecto en el Cencerro
6	Contratiempos Cerrador	Decaimiento CH	Alarga el decaimiento de los Contratiempos Cerrados
7	Contratiempos Abiertos	Armónicos	Altera el contenido armónico de los Contratiempos Cerrados y Abiertos
8	Percusión FM	Envolvente de Tono	Causa un barrido descendente del tono del Portador

3.5. Modo de color: nivel de instrumento

Es posible activar de manera permanente el modo de Color para uno o más instrumentos, si prefieres el sonido coloreado. Esta es también una manera rápida de audicionar el efecto de Color para cada instrumento.

No te preocupes este es un experimento no destructivo! Podemos desactivar el efecto Color tan fácilmente como se activó sin afectar los datos en los patrones de esta pista de instrumento.

He aquí como:

- Usemos el Bombo para el primer experimento.
- Toca el pad y escucha el instrumento sin Color primero.
- Mantén presionado el botón Color
- Toca el pad del instrumento hasta que se vuelva naranja
- Suelta el botón Color
- Toca el pad y escucha cómo ha cambiado el instrumento.

En el caso del Bombo, el efecto Color es Drive. Esto proporciona un circuito de distorsión independiente disponible en la salida individual del Bombo.

Es muy sencillo desactivar el efecto Color para el Bombo nuevamente:

- Mantén presionado el botón Color
- Toca el pad del Bombo hasta que se oscurezca
- Suelta el botón Color

A continuación, inicia el experimento nuevamente, probando cada instrumento. Las etiquetas serigrafadas debajo de cada pad te indicarán cuál es su efecto de Color dedicado. También puedes consultar la [Tabla del efecto de color \[p.34\]](#) para más información.

Ahora: puedes dejar cualquiera de los instrumentos constantemente en modo Color, si lo deseas. Pero lo que perderás si lo haces es la posibilidad de tener un evento sin color en esa pista de instrumento.

Por lo tanto, para obtener la mayor flexibilidad en el sonido general, es posible que prefiera aplicar el modo Color a nivel de la pista.

3.6. Modo de color: nivel de pista

Como se dijo anteriormente, existen [cuatro versiones diferentes de cada instrumento \[p.29\]](#). Cada versión se puede utilizar en una pista de instrumento, siempre que no se haya activado el modo Color permanente para ese instrumento. Entonces, por el momento, desactivemos el modo de Color fijo por lo menos a un instrumento: el Bombo.

Para desactivar el modo de color para el Bombo:

- Mantén presionado el botón Color
- Toca el pad del Bombo hasta que se oscurezca
- Suelta el botón Color

Ahora, descubramos todo el potencial de la función Color!

3.7. Un instrumento, cuatro sonidos

Vamos a construir un patrón muy simple: solo tendrá cuatro eventos del bombo. Encuentra un patrón vacío, reduzca la velocidad del tempo a 60 bpm y comencemos.

1. Selecciona el Bombo (mantén presionado el botón de "Shift" y toca el pad del Bombo)
2. Presiona el botón de modo de paso. Todos los botones de Paso deberán oscurecerse
3. Ingresa eventos del Bombo en los pasos 1, 5, 9 y 13
4. Presiona Reproducir. Deberás escuchar cuatro Bombos espaciados uniformemente
5. Presiona el botón de modo de acento
6. Ingresa los eventos de Acento en los pasos 5 y 13
7. Presiona Reproducir. Deberás escuchar cuatro Bombos, con cada otro evento acentuado
8. Mantén presionado el botón Color. Todos los botones de Paso deberán oscurecerse. Ahora estás viendo el modo de color por Pasos
9. Aún manteniendo presionado el botón Color, agrega eventos en los pasos 9 y 13
10. Presiona Reproducir. Deberás escuchar cuatro Bombos, con distorsión en los eventos tercero y cuarto.

Esto es lo que está sucediendo en el patrón:

Numero de Paso	Normal	Acento	Color, no Acento	Color con Acento
1	x			
5		x		
9			x	
13				x

Aquí hay una vista diferente de la misma pista:

Numero de Paso	Acento	Color
1	No	No
5	Si	No
9	No	Si
13	Si	Si

Existe otra cosa importante que podemos probar con este patrón:

1. Presiona el botón de modo de paso. Los botones de paso 1, 5, 9 y 13 deben ser azules / rojos / azules / rojos
2. Presiona los botones de paso 9 y 13 hasta que se apaguen. #13 va a requerir de dos presiones (acento apagado, paso apagado)
3. Presiona el botón Color para confirmar que los eventos de Color todavía existen en los pasos 9 y 13.
4. Presiona Reproducir. Escucharás dos Bombos y luego silencio por dos pulsos hasta que el patrón se repita.

¿Por qué sucedió eso? Porque un evento Color no es un evento de disparo: solo se escuchará en un paso que se haya habilitado en el modo Paso o en modo Accent.

Ahora comienza en la parte superior y prueba los mismos experimentos con cada uno de los instrumentos. Todos tienen cuatro variaciones diferentes y las variaciones para cada instrumento son diferentes. Eso se suma a un número asombroso de formas para que estos 10 instrumentos se presten a tu proceso creativo!

También puedes consultar el capítulo del Centro de Control MIDI, específicamente la sección [Añadir / eliminar eventos de color \[p.89\]](#). Puede proporcionar información adicional sobre el modo Color a través de ayudas visuales.

4. MODO PATRÓN

Los patrones son el corazón de producción rítmica de DrumBrute Impact. Las canciones apuntan a ellos, los bancos los contienen, pero los patrones contienen la música.

4.1. Creación de Patrón

4.1.1. Ajuste del Tempo

El codificador de Velocidad/Ajuste Fino controla el valor Tempo, que se almacena por patrón. También es posible anular las configuraciones por patrón con un tempo Global manteniendo presionado el botón "Shift" y presionando el botón de paso 15. Este parámetro se llama Global BPM, y también está disponible en el Centro de Control MIDI (consulta la sección de [BPM Global \[p.24\]](#)).

4.1.1.1. Ajuste fino del Tempo

Si deseas cambiar el tempo en incrementos menores a 1 bpm (por ejemplo, a 100.33 bpm), mantén presionado el botón "Shift" y gira el codificador de Velocidad/Ajuste Fino en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que hayas 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 Velocidad/Ajuste Fino sin mantener presionado el botón "Shift".

4.1.1.2. Tap tempo

Puedes establecer el tempo de tu canción usando el botón Tap Tempo. Todo lo que tiene que hacer es presionar el botón a la velocidad deseada y el tempo cambiará para coincidir con su ritmo.

Puedes establecer el número de tomas que se requieren para configurar el tempo utilizando el Centro de Control MIDI.



⚠️ Tap tempo no funcionará si DrumBrute Impact está configurado para usar las fuentes de sincronización externa.

4.1.2. División de tiempo

Dependiendo de la configuración actual, este parámetro puede ser una manera rápida de duplicar la velocidad de reproducción de tu patrón o cortarlo por la mitad. también están disponibles opciones de tresillo.

Para configurar la división de tiempo, mantén presionado el botón "Shift" y luego presiona el botón de paso que corresponda al tiempo que desees:

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

La configuración predeterminada es 1/16.

4.1.3. Grabar un patrón

Para grabar un patrón, presiona el botón Grabar y presiona el botón Reproducir. Si el patrón ya se está reproduciendo, usa el botón Grabar para entrar y salir del modo grabación.

Si Impact no está en reproducción, verifica la configuración de sincronización (consulta la sección de [Sincronización \[p.72\]](#)).

Ahora toca uno o más pads. Todo lo que ejecutes será capturado como parte del patrón. Puedes activar y desactivar eventos individuales en el modo de pasos con los botones de paso. El modo de pasos se cubre en la [Edición de patrones \[p.47\]](#).

También puedes grabar utilizando una fuente MIDI/USB externa, pero los únicos pasos que se grabarán son los que corresponden a la asignación actual de notas de batería. Para obtener más información sobre los mapas de batería, consulta la sección [Mapa de Baería \[p.103\]](#).

4.1.3.1. El Metrónomo

Si deseas escuchar una referencia de tiempo durante la grabación, presiona el botón de encendido del metrónomo y ajusta el nivel de clic con la perilla de Volumen de Metro. Las características del metrónomo se describen más detalladamente [aquí \[p.21\]](#).

4.1.3.2. Grabación Cuantificada

De manera preestablecida, cuando estás grabando en tiempo real, las notas serán cuantificadas según la división de tiempo que hayas seleccionado.

Por ejemplo, si 1/16 es el valor de división de tiempo, las notas grabadas se cuantificarán hacia delante o hacia atrás hasta la semicorchea más cercana. Y a medida que el patrón se repite, puedes reemplazar ciertas notas tocando nuevas dentro del rango de tiempo de esas notas.

4.1.3.3. Modo sin cuantificación

Es posible anular la cuantificación automática hasta cierto punto. Lo que hará es ampliar la ventana de tiempo para capturar las notas que tocas. La configuración de división de tiempo todavía está vigente y las notas solo pueden estar dentro del +/- 50% del valor de división de tiempo.

Así que no es exactamente grabación en tiempo real, pero permite bastante libertad. Y lo bueno es que puedes cambiar eventos individuales hacia delante o hacia atrás en el tiempo. Consulta la sección [Desplazamiento del tiempo \[p.92\]](#) para obtener más información.

Si deseas probar este método, mantén presionado el botón de "Shift" y presiona Grabar: el botón Grabar se iluminará cuando el modo no cuantizado esté activo. Puedes volver a habilitar la función de cuantificación de la misma manera: mantén presionada el botón de "Shift" y presiona Grabar hasta que el botón Grabar se apague nuevamente.

4.1.4. Funciones Silenciar/Solo

Los botones Silenciar/Solo son geniales para actuaciones en vivo y sesiones creativas, Pueden ayudarte a enfocarte en las interacciones de cualquier combinación de percusiones a la vez o puedes usarlos para trabajar en una de las pistas de batería sin escuchar los otros instrumentos.

El estado de los botones Silenciar/Solo es Global, por lo que afectan a todos los patrones y canciones. Su configuración no se conserva durante un ciclo de poder. Solo existe un grupo Solo y un grupo Silencio disponibles.

Silenciar y Solo hacen cosas muy diferentes pero funcionan exactamente de la misma manera, así que las describiremos al mismo tiempo.

4.1.4.1. Creación de grupo

Configurar un grupo Silenciar/Solo es muy simple. Supongamos que deseas enfocarte en las pistas de Bombo y Contratiempos Cerrados/Abiertos durante unos minutos:

- Presiona el botón Solo para ingresar al modo Solo. Cuando está encendido, el grupo Solo está activo.
- Presiona los pads de Bombo, Contratiempos cerrados y abiertos. Cuando se encienden, son parte del grupo.
- Para activar y desactivar el grupo Solo, presiona el botón Solo.

El proceso para configurar un grupo de Silencio es idéntico. Por lo tanto, si deseas escuchar todo menos las pistas de Tarola 2 y Percusión FM durante un minuto, usa el botón Silencio y los pads correspondientes para ponerlos en el grupo Silenciar.

Ten en cuenta que puedes silenciar o configurar en Solo los instrumentos en un canal compartido de forma independiente. Basta con alternar el botón de selección del Instrumento para ese canal para acceder al otro instrumento.

4.1.4.2. Borrar el grupo

En lugar de ingresar al modo Silenciar/Solo y deseleccionar cada pad del grupo, puedes borrar el grupo inmediatamente manteniendo presionado el botón "Shift" y presionando el botón Silenciar/Solo. Luego puedes crear un nuevo grupo seleccionando los instrumentos que desees en él.

4.1.4.3. Botones Silenciar/Solo: Fijar o Alternar

Los botones Silenciar/Solo se pueden configurar para que puedan alternarse o fijarse cuando se usan.

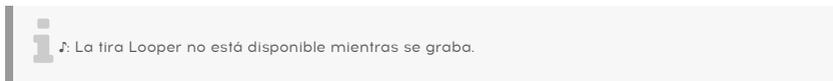
- **Alternar** Activa el grupo Silenciar/Solo y lo mantiene visible en los pads; los instrumentos se pueden agregar o eliminar del grupo, pero los pads no pueden reproducirse a menos de que se desactive Silenciar o Solo. El botón Silenciar/Solo permanece encendido cuando un grupo Silenciar/Solo está activo y está oscuro cuando no está activo.
- **Latch** Activa el grupo Silenciar/Solo pero también permite que se toquen los pads. Con el modo Fijar, el botón Silenciar/Solo nunca está completamente oscuro; está iluminado o parpadeando. Para agregar o quitar instrumentos del grupo, presiona el botón Silenciar/Solo hasta que se ilumine y usa los pads. Para volver al estado del pad con el grupo Silenciar/Solo activo, presiona el botón Silenciar/Solo nuevamente y continuará parpadeando.

En cualquier caso, usa "Shift" + Solo o "Shift" + Silenciar si deseas [borrar el grupo \[p.41\]](#).

Este parámetro Silenciar/Solo no está disponible desde el panel frontal de DrumBrute Impact; se debe acceder utilizando el [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#). Si deseas saber más, sigue este enlace a la sección del modo [Silenciar/Solo \[p.100\]](#).

4.1.5. Uso de la Tira de Redoble durante la grabación

La tira de redobles es una forma rápida de introducir redobles de percusión en un patrón.



4.1.5.1. Cómo funciona?

El uso de redobles es simple. Solo comienza a grabar, coloca tu dedo en la tira de redobles y toca un pad para crear un redoble.

La Tira de Redobles repite la nota a una velocidad determinada por una combinación de factores: la fuente del reloj, la división del tiempo y la posición de tu dedo en la tira de redobles.

La salida se basa también en un compás de 4/4. Entonces, si tu canción tiene un compás de 7/8 y tienes el dedo posicionado en la tira en un 1/4, la salida del redoble se desactivará en un octavo de nota después de ese compás.

La tira táctil también envía y responde a mensajes MIDI de tipo CC. Puedes activar/desactivar esta opción en el Centro de Control MIDI (consulta la sección [Configuración del Dispositivo del Centro de Control MIDI \[p.101\]](#))

4.1.5.2. Ajustes de sincronización

El efecto de redoble funciona incluso cuando se utiliza una fuente de sincronización externa. Sin embargo, los resultados pueden variar según la fuente.

Si la división de tiempo del patrón se establece en un valor de tresillo, el efecto de redoble tocará varias divisiones de pulsos de tresillo.

4.1.6. Borrado Enfocado

Las notas se pueden borrar mientras el patrón está en ciclo en el modo de grabación. Para hacer esto, mantén presionado el botón Borrar y luego toca los pads deseados cada vez que escuches algo que no deseas. La próxima vez que el patrón se repita, las notas se eliminarán de esa ubicación.

4.1.7. Swing

La configuración de Swing puede cambiar la relación rítmica entre la primera nota de un par y la segunda nota. Para experimentar con esto, comienza un patrón y gira la perilla de Swing a un valor entre 50 y 75.

Suponiendo que la división de tiempo se establece en 1/8, esto es lo que sucederá:

- Con el ajuste de Swing al 50%, cada nota recibe el "tiempo equivalente", lo que da como resultado una sensación de "nota 1/8 rectas".
- Como el valor de Swing excede el 50%, la primera nota de 1/8 no se ve afectada y la segunda nota se reproduce más tarde. Notarás que la secuencia comienza a adquirir un poco de 'Shuffle' y quizás suene menos 'mecánica' a tu oído.
- La configuración máxima de Swing es de 75%, en cuyo punto las notas de 1/8 son más parecidas a una figura de 1/16 de nota que las notas de un 1/8 con "Shuffle".

Aquí te mostramos un gráfico que presenta el valor mínimo y máximo de Swing en notación musical:

50% swing

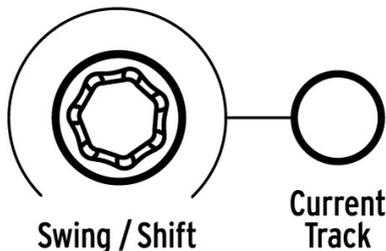


75% swing



4.1.7.1. Pista actual

El botón de pista actual permite que cada instrumento tenga su propia configuración de Swing. Después de presionar ese botón, los cambios en el porcentaje de Swing afectarán solo al instrumento actual. Luego puedes seleccionar los otros instrumentos y editar su configuración de Swing también.



Si el instrumento actual no tiene el botón de pista actual encendido y se gira la perilla de Swing, el porcentaje de Swing se convierte en una "edición global" para todo el patrón. Los instrumentos que anteriormente no tenían Swing comenzarán a tenerlo y se aumentará el porcentaje de Swing de los instrumentos con el botón de pista actual habilitado por el cambio en el valor global.

En otras palabras, si el valor global va de 50 a 52, un valor de pista actual de 63 aumentará a 65.

He aquí información que debes recordar sobre cómo interactúan el valor de Swing del patrón y los valores de Swing de la pista actual:

- El valor máximo posible de Swing es 75, por lo que la cantidad del valor de Swing de la pista actual de un instrumento nunca se elevará por encima de ese límite.
- El valor de Swing mínimo para una pista de instrumento individual no puede ser un valor menor que el valor de Swing global para el patrón.

El Centro de Control MIDI se puede usar para establecer valores de % de Swing para todos instrumentos y el patrón también. Consulta la sección [Ajustes a Nivel de Pista \[p.94\]](#) para obtener información sobre estos parámetros.



Para devolver todo el patrón al mismo porcentaje de Swing, debes de apagar el botón de pista actual para cada instrumento.

4.1.8. Aleatoriedad

La perilla de aleatoriedad te permite agregar un elemento de imprevisibilidad a tus patrones. Las siguientes características se verán afectadas:

- El patrón rítmico
- El estado de los eventos de nota (paso encendido/apagado)
- La velocidad de los eventos de nota (Acento encendido/apagado)

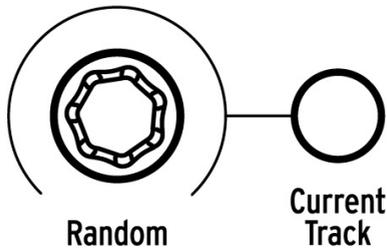
La perilla de aleatoriedad tiene un rango de 0-100%, el valor de 0% no tendrá efecto en la música.

Pero al 100% el ritmo, la velocidad e incluso la existencia de datos de notas dentro del patrón serán completamente al azar.

Para decirlo sin rodeos, el patrón se volverá cada vez más molesto a medida que aumentes los valores de aleatoriedad. Nunca se sabe lo que obtendrás, pero ese es exactamente el punto.

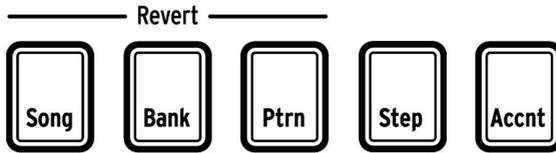
4.1.8.1. Botón de pista actual

Cada pista de instrumento puede tener una configuración independiente para el parámetro de aleatoriedad. Para experimentar con esto, presiona el botón de pista actual: cualquier cambio en la configuración de aleatoriedad después de esto afectará solo al instrumento actual. Luego puedes seleccionar los otros instrumentos y editar sus ajustes de aleatoriedad también.



Para devolver el patrón completo al mismo valor de aleatoriedad, debes apagar el botón de pista actual para cada instrumento.

4.2. Edición de un Patrón



Los botones de modo

Existen tres formas de realizar ediciones de precisión en un patrón: modo de pasos, modo de acentos y modo de color. Cada método te permite realizar ediciones específicas dentro del patrón y también se pueden usar para construir un patrón desde cero si lo deseas.

Puedes realizar ediciones en un patrón en los tres modos, ya sea que el patrón esté grabando o en pausa.

4.2.1. Modo de pasos

Para ingresar al modo de pasos, presiona el botón de modo de pasos.

Los botones de paso mostrarán los eventos que existen en el patrón para el instrumento seleccionado. Un botón de paso que se enciende en el modo de paso contiene un evento de nota, mientras que un botón de paso oscuro significa que ese paso aún no se está utilizando en el patrón.

Usa los botones de paso para activar y desactivar eventos según sea necesario. Los eventos que se modifiquen de desactivado a activado en el modo de pasos siempre serán azules. Los botones de paso que están en rojo en el modo de pasos indican un paso con acento (consulta la siguiente sección).

4.2.2. Modo de acentuación

El Modo de acentuación es una forma de aumentar el énfasis de un paso en particular dentro de una pista de instrumento. Un botón de paso que se ilumina en rojo en el modo de acentuación indica que se producirá un evento de acentuado en ese paso. Los acentos también son visibles como pasos rojos en el modo de pasos.

Usa los botones de paso para ingresar eventos con acento. Los eventos que se modifican de desactivado a activado en el modo de acentuación siempre serán rojos. Los eventos que son azules indican que ya existe un evento en el patrón en ese paso, pero aún no se ha acentuado.

El [Centro de Control MIDI \[p.74\]](#) te permite definir cuál será el valor de velocidad MIDI de los pasos acentuados. Ver [esta sección \[p.99\]](#) para obtener información sobre esta función del Centro de Control MIDI.

4.2.3. Modo de Color

El modo de color es similar a los modos de pasos/accentuación en algunos aspectos y muy diferente en otros. Por ejemplo, los eventos se pueden ingresar directamente en el modo de color usando las técnicas descritas en la secciones de [Modo de Pasos \[p.47\]](#) y [Modo de Acentuación \[p.47\]](#), si embargo a menos de que ya exista un evento de nota en ese paso dentro del modo de pasos o modo de acentuación, el paso Color no generará una nota.

Para acceder al modo de color, mantén presionado el botón Color. Para asegurar los botones de paso en el modo Color, mantén presionado el botón "Shift" y luego presiona el botón Color. De cualquier manera, cuando el modo Color está activo, los botones de paso se utilizan para ingresar eventos de Color.

Los detalles completos sobre el modo Color están disponibles [aquí \[p.34\]](#) en el capítulo de [Instrumentos \[p.28\]](#). Para el resto de este capítulo, nos centraremos en el modo de pasos y el modo de acentuación.

4.2.4. Estado Rojo, estado Azul

Los botones de paso mostrarán uno de los tres estados, ya sea que estés en el modo pasos o modo de acentuación. Pueden ser oscuros (sin eventos), iluminados en azul (evento presente) o iluminados en rojo (evento acentuado).

El comportamiento en cada modo puede ser confuso al principio. He aquí una tabla que te ayudará a comprenderlo mejor:

Modo de Pasos	Al presionar el botón una vez	Al presionar el botón una segunda vez	Al presionar el botón una tercera vez
Apagado	Azul (nuevo evento)	Apagado	Azul
Azul	Apagado	Azul	Apagado
Rojo	Azul	Apagado	Azul
Modo de Acentuación			
Apagado	Rojo (nuevo evento)	Apagado	Rojo
Azul	Rojo	Apagado	Rojo
Rojo	Apagado	Rojo	Apagado

4.2.5. Selección de una percusión...

4.2.5.1. ...en pausa

Para seleccionar una pista de instrumento para edición individual, simplemente toca un pad. Cuando el pad está iluminado, significa que el instrumento ha sido seleccionado.

4.2.5.2. ...durante la grabación

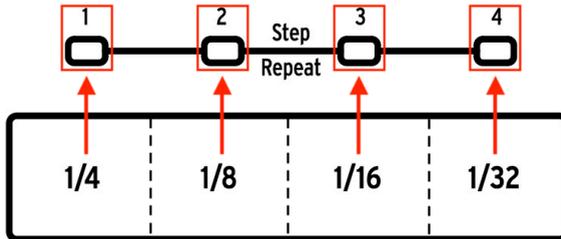
Puede ser útil tanto para escuchar como para ver qué diversos instrumentos contribuyen a un patrón. Pero si tocas un pad mientras el patrón está grabando, ingresarás una nota.

Para seleccionar un instrumento sin ingresar una nota durante la grabación, mantén presionado el botón "Shift" y toca el pad deseado. sus datos de seguimiento se mostrarán ahora con los botones de paso.

4.2.6. Función de repetición de pasos

Esta función te permite usar la tira táctil Roller / Looper para ingresar eventos rápidos y confusos en tus patrones sin tener que cambiar la división de tiempo o el tiempo, Funciona al agregar notas entre los pasos existentes.

Es posible que hayas notado los LED y los números fuera del área de la tira táctil Roller / Looper donde colocas el dedo:



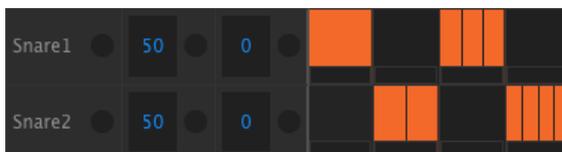
Cuando tocas la tira táctil se encenderá uno de los LED y cuando muevas tu dedo se activarán diferentes LEDs. durante la grabación o la reproducción de un patrón, la posición de tu dedo dispara ciclos o percusiones y dividirá el ritmo por "mitades": corta 1/4 por la mitad y obtendrás 1/8, corta 1/8 por la mitad y obtendrás 1/16 y así sucesivamente.

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

He aquí un par de capturas de pantalla del Centro de Control MIDI que te ayudarán a comprender mejor el concepto:



Los eventos de repetición de pasos subdividen un paso.



Repetición de pasos utilizada en instrumentos alternados

He aquí cómo usarlo:

- Crea un patrón con una secuencia de Bombo simple en cada pulso. Déjalo en ciclo.
- Ingresa al modo de pasos y selecciona el bombo (presiona "Shift" + Bombo).
- Mantén presionado uno de los botones de paso iluminados. Un LED blanco se encenderá debajo de la tira táctil Roller/Looper en el valor predeterminado de 1.
- Mientras mantienes presionado el botón de paso, desliza tu dedo a lo largo de la tira táctil para seleccionar un valor de 2. La próxima vez que el patrón llegue a ese punto, escucharás que el bombo se reproduce dos veces en el espacio de un solo paso.
- Prueba el mismo proceso con valores de repetición por pasos de 3 y 4 en otros pasos para escuchar la diferencia entre ellos.

Verás rápidamente lo fácil que es crear patrones emocionantes e innovadores utilizando la función Repetir Pasos!

i ¡: Presiona rápidamente un botón de paso en el modo de Edición por pasos para activar y desactivar un evento. Esta acción también restablecerá el valor de Repetir por pasos para ese evento a 1. Cuando un botón de paso se mantiene durante 700 milisegundos o más, se puede ver o cambiar el valor de repetición por pasos para ese evento sin activar o desactivar el evento.

4.2.7. Desplazamiento de los eventos

A veces, el secreto de un ritmo asesino es cuando uno o más instrumentos aterrizan consistentemente detrás del ritmo. Alternativamente, si uno de los instrumentos está siempre un poco adelantado, puede aumentar la sensación de energía en la música.

DrumBrute Impact te permite cambiar el tiempo de cualquier paso adelante o atrás hasta en un 50% del valor de tiempo del patrón. Esto fácil de hacer:

- Crea un patrón con un bombo y una tarola y agrega notas de 1/8 en los Contratiempos cerrados. Deja el patrón en ciclo.
- Ingresa al modo de pasos y selecciona los contratiempos cerrados (presiona "Shift" + contratiempos cerrados).
- Mantén presionado uno de los botones de paso iluminados.
- Mientras mantienes presionado el botón de paso, gira la perilla Swing hacia la izquierda. La pantalla comenzará a mostrar números negativos de -01 a -50. El evento seleccionado se desplaza para que se reproduzca un poco antes en el patrón, como lo escucharás la próxima vez que se repita el patrón.
- Repite el proceso usando un evento diferente, solo que esta vez gira la perilla en el sentido de las agujas del reloj. La pantalla mostrará números positivos del 01 al 50, lo que significa que el evento seleccionado se desplazará para tocar un poco más adelante en el patrón, como lo escucharás la próxima vez que se repita el patrón.

Una vez que tengas el ritmo que suena exactamente correcto, recuerda guardar el patrón (mantén presionado guardar y presiona el botón de patrón).

Es posible desplazar todos los eventos del instrumento actual, Usando el botón "Shift" + la perilla de "Swing" sin mantener presionado un botón de paso. La pantalla siempre comenzará con un valor de desplazamiento de 0.

i ¡: La opción [Shift + Swing] es una manera fácil de cuantificar un instrumento completo después de una grabación no cuantificada.

4.2.8. Copia una pista de percusión

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

i Si la división del tiempo del patrón de destino es diferente del patrón de origen, al principio no sonarán igual. Es posible que desees cambiar la división de tiempo del patrón de destino hasta que coincida con el patrón de origen. Consulta la [sección de la división de tiempo \[p.39\]](#) para obtener información.

4.2.8.1. ¿Qué se copia entre los instrumentos?

Copiar una pista de instrumento en el mismo instrumento en otro patrón preservará el estado del [Modo de color \[p.48\]](#) del instrumento y los datos de [Paso de Color \[p.36\]](#). Por ejemplo: si copias la tarola 1 del patrón 2 y la pegas en la tarola 1 en el patrón 4, el estado del modo Color y los datos de paso de color se copian junto con los otros datos del paso (estado activado / desactivado, acento), más la longitud de la pista, ajustes de swing, etc.

Sin embargo, si copias un instrumento en un instrumento diferente en cualquier patrón, incluso el mismo patrón, la información de Color no se copiará. Por ejemplo: si copias tarola 1 del patrón 2 y la pegas a la pista de platillo en el patrón 4, el estado del modo de color y los datos de paso de color NO se copiarán, pero la información de la otra pista se conservará (estado activado / desactivado, acento, longitud de la pista, ajustes de swing, etc.).

4.2.8.2. Dentro de un patrón

Digamos que te gustaría copiar la pista de percusión FM a la pista Tom Low. Esto es un poco más complicado de lo normal, porque estarás copiando desde un solo instrumento a un canal de instrumento compartido. Pero incluso este proceso es tan fácil que no tendrás problemas para copiar desde instrumentos de un solo canal.

Selecciona un patrón con una parte interesante de percusión FM y luego sigue estos pasos:

- Presiona y suelta el botón Copiar. Los botones Copiar, Banco y Patrón y todos los pads parpadearán.
- Presiona el pad de la percusión FM. Esta es la pista que se copiará.
- Presiona el botón de selección de instrumento para el canal compartido Tom Hi / Tom Low hasta que se encienda el LED Tom Low.
- Toca la tecla Tom Hi / Tom Low. Se iluminará rápidamente para indicar que el proceso ha sido completado.

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

4.2.8.3. Entre patrones

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



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

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

- Presiona y suelta el botón Copiar. Los botones Copiar, Banco y Patrón y todos los pads parpadearán.
- Presiona el pad de contratiempos cerrados. Esta es la pista que se copiará.
- Presiona el botón Patrón.
- Selecciona el patrón de destino presionando uno de los botones de Paso.
- Presiona el pad de los contratiempos cerrados. Se iluminará rápidamente para indicar 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.

4.2.8.4. Entre bancos (mismo instrumento)

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 la pista de contratiempos cerrados en el patrón destino.

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

- Presiona y suelta el botón Copiar. Los botones Copiar, Banco y Patrón y todos los pads parpadearán.
- Presiona el pad de contratiempos cerrados. Esta es la pista que se copiará.
- Presiona el botón de Banco.
- Selecciona el banco de destino presionando uno de los primeros cuatro botones de paso.
- Presiona el botón Patrón.
- Selecciona el patrón de destino presionando uno de los botones de paso.
- Toca el pad de contratiempos cerrados. Se iluminará rápidamente para que indique 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 de el pad de los contratiempos cerrados.

4.2.9. Borrado de una pista de percusión

Si haz decidido que no quieres que una determinada pista de instrumento sea parte del patrón, el proceso no podría ser más sencillo:



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

- Presiona y suelta el botón Borrar. Los botones Borrar, Banco y Patron y todos los pads parpadearán.
- Si necesitas borrar la pista de un solo instrumento de un canal compartido, asegúrate de usar el botón de selección de instrumento para seleccionar ese instrumento antes de continuar.
- Toca el pad de la pista de instrumento que deseas borrar. la pista parpadeará rápidamente y luego se detendrá, por lo que sabrás que el proceso ha sido completado.

4.2.10. Duración del patrón

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

Si deseas que tu patrón tenga menos de 16 pasos, simplemente sostén el botón de último paso y luego presiona el botón de paso que corresponde a la configuración que desees.

4.2.10.1. Modo de seguimiento del patrón

Cuando se trabaja con patrones de más de 16 pasos, hay una característica importante que debes conocer. Cuando se presionan los botones de flecha doble («») al mismo tiempo, sus LED se apagarán y encenderán. Esto alterna a DrumBrute Impact dentro y fuera del modo seguimiento de patrón.

Cuando este modo está activo durante un patrón de 32 pasos, los LED de grupo de pasos y los botones de paso mostrarán los pasos 1-16, luego los pasos 17-32, luego volverán a los pasos 1-16, y así sucesivamente.

cuando « » los LEDs están	El modo de seguimiento de patrón está
Oscuro	Apagado
Iluminados	Encendido

Recuerda: la reproducción del patrón en sí no se ve afectada cuando el modo de seguimiento de patrón está habilitado. Esto solo afecta lo que estás viendo, lo cual puede hacer que sea más fácil editar secciones en particular del patrón.

4.2.10.2. Duración mayor a 16 pasos

Para hacer que tu patrón tenga más de 16 pasos implica el uso del botón de último paso, los botones «», los LED de grupo de pasos y los botones de paso.

Por ejemplo, alarguemos un patrón de 16 pasos a 32 pasos.

Esto es lo que debes hacer:

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

Ahora presiona al mismo tiempo los botones << y >> para ingresar al modo de seguimiento de patrón (los botones deben estar encendidos).

A continuación, presiona reproducir. Deberás ver los botones de paso avanzando cíclicamente a través de dos conjuntos de 16 pasos, uno con datos y otro sin datos.

También deberás ver los LED de grupo de pasos cambiando cada 16 pasos:

- Pasos 1-16: LED rojo sobre #16, LED blanco sobre #32
- Pasos 17-32: LED oscuros sobre #16, 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 que deseas más de 32 pasos para este patrón, mantén presionado el botón de último paso y presiona >> hasta que el LED blanco supere el número correcto de grupo de pasos. A después, presiona el botón de paso apropiado y estarás listo para crear.

4.2.10.3. Edición de los pasos 17-32

Si deseas enfocarte en los pasos 17-32 mientras editas, esto es lo que debe hacer:

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

Los botones de paso ahora muestran el estado de los pasos 17-32. Puedes reproducir el patrón mientras lo editas, si lo deseas; reproducirá los 32 pasos, pero los botones de paso se mantendrán enfocados en los pasos 17-32.

Simplemente edita los pasos como lo desees con los botones de paso, o reproduce los pads. Cuando hayas terminado, puedes volver a ingresar al modo de seguimiento de patrón si lo deseas, presionando los botones < > >.

4.3. Para revertir un patrón o banco

Es posible restaurar un patrón o un banco de patrones a la última versión que se guardó en la memoria Flash. Pero esto debe hacerse antes de haber guardado, copiado o borrado un patrón o un banco; cada uno de esos procesos sobrescribe la memoria Flash actual y sobrescribe los elementos previamente almacenados.

Los procesos son ligeramente diferentes para revertir un patrón o revertir un banco.

4.3.1. Revertir un patrón dentro del banco

- Dentro del banco actual, usa los botones de paso para seleccionar el patrón que deseas revertir
- Mantén presionado el botón "Shift"
- Presiona el botón de modo de patrón

4.3.2. Revertir el Banco actual

- Mantén presionado el botón "Shift"
- Presiona el botón de modo de banco

4.4. Guarda el patrón!



! Si cambias de banco, perderás las modificaciones que hayas realizado en los patrones dentro del banco original. Esto también sucederá si cambias al modo de canción.

Es una buena idea guardar tus patrones regularmente mientras trabajas en ellos.

Para guardar el patrón actual, mantén presionado el botón guardar y luego presiona el botón de patrón. Ambos botones parpadearán rápidamente para indicar que tu patrón se ha guardado en la memoria interna.

4.5. Copiar un patrón

Puede haber momentos en los que desees que un patrón se convierta en la base de otra sección dentro de una canción, solo 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.

Supongamos que desees copiar el patrón \ #1 a la ubicación del patrón \ #8 dentro del banco actual. Estos son los pasos a seguir:

- Selecciona el modo de patrón presionando el botón de patrón.
- Selecciona el patrón #1 presionando el botón de paso 1.
- Presiona el botón copiar. Muchos botones parpadearán para indicar que se encuentra en el modo copiado. El botón de paso 1 debe estar encendido, lo que significa que es el patrón que se está copiando.
- Si desees copiar un patrón, no un banco, presiona el botón de patrón. Los botones de copiar y patrón parpadearán y el botón de Paso 1 ahora también parpadeará para indicar que es el patrón fuente.
- Cualquier patrón que ya contenga datos tendrá el botón de paso correspondiente iluminado en rojo. Cualquier patrón vacío estará oscuro.
- Presiona el botón de paso 8. Parpadeará durante medio segundo, y luego los botones de paso 2-16 se apagarán para indicar que el proceso se ha completado. El patrón #1 sigue seleccionado, por lo tanto, si desees modificar el patrón #8, deberás seleccionar ese patrón presionando el botón de paso 8.

Para aprender a copiar un patrón entre bancos, consulta ésta [Sección \[p.64\]](#).

5. MODO DE CANCIÓN

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

5.1. ¿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 de paso se iluminarán 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 de paso parpadearán para indicar la posición actual de la canción..

La canción hereda la configuración de tempo de cada uno de los patrones que contiene, a menos que se haya habilitado la función Global BPM. Mira la sección [Ajuste del Tempo \[p.38\]](#) para aprender más sobre esto.

Cuando la canción llegue a su fin, volverá a su principio y continuará reproduciéndose hasta que se presione el botón Detener o Reproducir / Pausa.

La canción también usa los valores "Swing" y "Random" de cada patrón. Las ediciones en vivo de estos parámetros son posibles, pero no son ediciones globales y pueden cambiar entre patrones.

5.2. Selección de una canción

Para seleccionar una canción, presiona el botón del modo de canción y luego presiona el botón de paso correspondiente al número de la canción deseada. El botón de paso se iluminará para indicar tu elección.

Todos los demás botones de paso se utilizan para indicar el número de patrones que contiene la canción. Aquí se explica cómo interpretar lo que significan:

- Los botones de paso que no están iluminados significan que la canción usa menos de 16 patrones. Cuatro botones oscuros, por ejemplo, significa que la canción usa 12 patrones.
- Del mismo modo, si hay 12 botones rojos de paso, eso también significa que la canción usa 12 patrones
- El botón de paso que representa el número de canción será azul, a menos que también se use 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 se reproduce el DrumBrute Impact.



El Centro de Control MIDI te permite especificar si el nuevo patrón debe cargarse instantáneamente o esperar hasta que DrumBrute Impact llegue al final de su patrón actual. Consulta ésta [sección \[p.99\]](#) para obtener más información acerca de esta función.

5.3. Creando una canción

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

- Presiona el botón de la canción para ingresar al modo de canción.
- Elige qué canción deseas crear presionando uno de los botones de paso.
- Presiona el botón grabar para ingresar al modo de escritura de la canción. Los botones canción, patrón y grabar parpadearán.
- Presiona los botones de paso uno después de otro para elegir su orden de reproducción. Puedes presionar el mismo botón de paso varias veces para repetir ese patrón.
- Puedes usar patrones de otros bancos al presionar el botón de banco y elegir uno (A-D). Luego presiona patrón para seleccionar patrones dentro del nuevo banco.- Puedes ingresar hasta 16 patrones, incluidos los que repetiste.
- Cuando hayas terminado de construir tu canción, presiona el botón grabar para abandonar el modo de escritura de la canción.

Presiona el botón Reproducir y tu canción comenzará.

5.4. Para revertir las canciones

Es posible restaurar una canción a la última versión que se guardó más recientemente en la memoria Flash. Pero debes hacer esto antes de guardar, copiar o borrar cualquiera de las otras canciones en el modo de canción.



! El siguiente proceso deshacerá los cambios que se han realizado en cualquier canción en modo de canción que no se haya guardado.

He aquí como hacerlo:

- Mantén presionado el botón Shift
- Presiona el botón de modo de canción

Esto restaurará todas las canciones en el modo de canción a sus últimas versiones guardadas.

5.5. Guardando una canción

Para salir del modo de escritura de canciones, presiona el botón grabar por segunda vez. El botón se apagará, lo que significa que ha salido del modo de escritura de canciones. Presiona el botón Guardar + el botón de la canción para almacenar su nueva canción.

5.6. Borrar una canción

Si quieres construir una nueva versión de una canción existente, esto es lo que debes hacer:

- Presiona el botón borrar, los botones de borrar, canción, banco, patrón y los pads parpadearán.
- Presiona el botón de la canción
- Elige la canción que se borrará presionando uno de los botones de Paso.

Ahora puedes comenzar a crear una nueva canción.

5.7. Funciones de ejecución en vivo

Muchas de las mismas opciones de reproducción están disponibles para el modo de canción que se encuentran en el modo patrón. Existen algunas diferencias, así que las señalaremos cuando llegemos a ellas.

Algunas de las funciones de ejecución en vivo son lo que llamamos funciones de "nivel de canción" y otras son "a nivel de patrón". Aquí hay una descripción de cada una:

- **Las funciones a nivel de canción** no se ven afectadas cuando la canción está en ciclo o cuando los patrones cambian de lugar dentro de la canción.
- **Las funciones a nivel de patrón** las características están incrustadas en los patrones, por lo que cuando estos patrones se recuperan durante la reproducción se restablecen a sus valores almacenados. También se restablecerán si la canción se detiene y se reinicia.

5.7.1. Funciones a nivel de canción

5.7.1.1. Las tiras Looper/Roller

Al utilizar la función Looper / Roller, la canción continúa reproduciéndose en segundo plano, por lo que cuando sueltes la tira Touch strip, saltará al lugar en el que se encontraba la música si la tira Looper / Roller no se hubiera activado.

La tira Looper generará ciclos más pequeños en función de dónde toques la tira y en que momento lo hagas. La longitud del ciclo viene determinada por la posición de tu dedo en la tira. Al cambiar la ubicación de tu dedo cambia el tamaño del ciclo.

La tira de redobles te permite crear redobles con los instrumentos en tiempo real. Generará redobles basados en la división de tiempo seleccionada dentro de la tira táctil.

5.7.1.2. Pausa o reiniciar

Existe una configuración llamada modo Pausa en el Centro de Control MIDI. Te permite decidir si el botón Reproducir / Pausa reiniciará la canción desde el principio o continuará desde la posición actual cuando reanude la reproducción.

Consulta la sección [Modo de Pausa \[p.100\]](#) para obtener más información sobre estos ajustes del Centro de Control MIDI.

5.7.2. Funciones a nivel de patrón

5.7.2.1. Tempo

Cada patrón se puede guardar con su propia configuración de tempo y como resultado, es posible que una canción contenga un tempo diferente cada vez que se usa un patrón diferente.

Pero hay un parámetro en el panel frontal que te permite anular estos valores de tempo individuales: BPM global. Para activar esta característica es simple:

solo mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 15.

Después de esto, cada canción y patrón en DrumBrute Impact se reproducirá con el mismo tempo, que luego podrás configurar según el valor que desees, como se describe en la sección de [Ajuste del Tempo \[p.38\]](#).

5.7.2.2. Swing/Aleatoriedad

Estas características se describen con mayor detalle en el capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#). Al usarlos en el modo de canción, ten en cuenta que cualquier edición que realices con las perillas de Swing y Aleatoriedad podría restablecerse a los valores del modo de patrón cuando se cruce el límite del patrón, si el siguiente patrón es de un banco diferente.

Estos parámetros siempre se restablecen a los valores almacenados cuando ocurre un cambio de banco.

5.8. Silenciar y Solo en modo de canción

Las funciones Silenciar y Solo funcionan exactamente de la misma manera en el modo de canción que en modo de patrón. De hecho, los grupos silenciar / Solo se comparten entre los modos canción y patrón. Por lo tanto, los pads que tengan activado el botón de silenciar / solo en el modo de patrón también lo tendrán en el modo de canción y viceversa.

Para obtener una descripción completa de cómo usar estas funciones, consulta la sección [Funciones de silenciar / Solo \[p.41\]](#) del capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#).

6. FUNCIONES COPIAR / BORRAR

6.1. Copiar un banco en otro banco



! El siguiente procedimiento sobrescribirá los 16 patrones en el banco de destino. Esto no puede ser revertido. Asegúrate de que esto es lo que quieres hacer antes de continuar.

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

Digamos que quieres copiar los patrones del banco C en el banco D. He aquí cómo:

- Presiona el botón de Banco.
- Selecciona el banco C presionando el botón de paso 3.
- Presiona el botón Copiar. Muchos botones y almohadillas parpadearán.
- Presiona el botón de Banco nuevamente. El botón de paso 3 parpadeará, lo que indica que es el banco que se está copiando.
- Selecciona el banco D presionando el botón de paso 4. Ese botón parpadeará rápidamente por alrededor de un segundo.

Cuando el parpadeo se detiene, el proceso se completa. El banco fuente (banco C en este caso) seguirá siendo el banco seleccionado.



! Justo antes de seleccionar el destino, puedes ver si un banco está vacío o no. Los bancos que no estén vacíos se encenderán en rojo, pero los bancos vacíos no se encenderán. Esto también es cierto al elegir qué banco borrar.

6.2. Copiar un patrón a otro patrón



! Copiar un patrón a otra ubicación no se puede revertir ni deshacer; sobrescribirá la ubicación de destino. Asegúrate de que esto es lo que quieres hacer antes de continuar.

6.2.1. Dentro del mismo banco

Este procedimiento es cubierto más extensamente en la sección [Copiar un Patrón \[p.58\]](#), pero aquí están los conceptos básicos.

Para copiar un patrón en una nueva ubicación dentro del banco actual:

- Asegúrate de que esto es lo que deseas hacer, ya que no se puede deshacer o revertir.
- Selecciona el patrón fuente.
- Presiona el botón Copiar.
- Presiona el botón Patrón.
- Presiona el botón de Paso para la ubicación de destino. Parpadeará durante medio segundo y luego todos los botones de Paso se oscurecerán excepto uno el cual es el botón de la fuente original.



! Justo antes de seleccionar el destino, puedes ver si un patrón está vacío o no. Los patrones que no están vacíos se iluminarán en rojo, pero los patrones vacíos no se encenderán. Esto también es cierto al elegir qué Patrón borrar.

6.2.2. Entre bancos (patrón)

El siguiente procedimiento te permitirá copiar un solo patrón de un banco en un banco diferente.

Supongamos que deseas copiar el patrón #7 del Banco A a la ubicación del patrón #15 en el Banco B:

- Selecciona el Banco A, patrón #7.
- Presiona el botón Copiar.
- Presiona el botón Patrón.
- Presiona el botón de Banco.
- Presiona el botón de paso 2 para seleccionar el Banco B.
- Presiona el botón Patrón.
- Presiona el botón de paso 15. Destellará durante aproximadamente un segundo para que pueda saber que el proceso fue exitoso.

6.3. Copiar de instrumento a instrumento

Los siguientes procedimientos fueron cubiertos ampliamente [aquí \[p.52\]](#):

- Para copiar una pista de instrumento a otro instrumento dentro del mismo patrón, consulta [esta sección \[p.52\]](#).
- Para copiar una pista de instrumento en un patrón diferente en el mismo banco, siga [estas instrucciones \[p.53\]](#).
- Para copiar una pista de instrumento en un patrón en un banco diferente, consulta [esta sección \[p.53\]](#).

6.4. Borrar un banco

Para borrar los 16 patrones en un banco:

- Asegúrate de saber qué banco deseas borrar. Este proceso no se puede deshacer.
- Presiona el botón Borrar. Muchos botones y pads parpadearán.
- Presiona el botón de Banco. El botón de Paso para el banco seleccionado actualmente parpadeará.
- Usa los botones de paso para seleccionar el banco que deseas borrar. Va a parpadear rápidamente durante aproximadamente un segundo.

Cuando el parpadeo se detiene, el proceso se ha completado.

6.5. Borrar un patrón

Para borrar uno de los patrones en un banco:

- Asegúrate de saber qué patrón deseas borrar. Este proceso no se puede deshacer.
- Presiona el botón Borrar. Muchos botones y pads parpadearán.
- Presiona el botón Patrón. El botón de Paso para el patrón seleccionado actualmente parpadeará.
- Use los botones de paso para seleccionar el patrón que deseas borrar. Destellará rápidamente durante aproximadamente medio segundo.

Cuando el parpadeo se detiene, el proceso se ha completado.

6.6. Borrando una pista

Este proceso fue abordado en la sección [Borrar una Pista \[p.54\]](#). He aquí los aspectos más destacados:

- Presiona el botón Borrar. Muchos botones parpadearán.
- Toca el pad de la pista que deseas borrar. ésta parpadeará rápidamente y luego se detendrá, por lo que sabrás que el proceso ha sido completado.

7. FUNCIONES AVANZADAS

7.1. Extender un patrón

Un patrón se puede alargar de dos formas diferentes: agregando pasos en blanco o tomando los datos desde el principio del patrón y copiándolos al final del mismo..

7.1.1. Adición de pasos en blanco

El proceso de añadir pasos en blanco implica el uso del botón > > y del botón de último paso. Esto se cubrió en la sección [duración del Patrón \[p.55\]](#).

7.1.2. Copiar y anexar

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

Para extender un patrón, mantén presionad el botón de "Shift" y luego presiona el botón >. Esto copiará todos los eventos existentes en el patrón y los agregará al final del patrón, comenzando después del último paso actual.

He aquí hay algunas reglas a tener en cuenta:

- Si el patrón tiene más de 32 pasos, este proceso copiará / agregará tantos pasos como sea posible hasta alcanzar el número máximo de pasos (64).
- Si el patrón es más corto que 32 pasos, entonces ese número de pasos se copia y la secuencia se dobla en duración.

He aquí algunos ejemplos de este proceso en acción:

Ejemplo 1

Tamaño Original	Acción	Nuevo Tamaño	Razón
16 Pasos	Shift + >>	32 Pasos	Pasos 1-16 fueron copiados / añadidos a Paso 17
	Shift + >>	48 Pasos	Pasos 1-16 fueron copiados / añadidos a Paso 33

Ejemplo 2

Tamaño Original	Acción	Nuevo Tamaño	Razón
32 Pasos	Shift + >>	48 Pasos	Pasos 1-16 fueron copiados / añadidos al paso 33

Ejemplo 3

Tamaño Original	Acción	Nuevo Tamaño	Razón
7 Pasos	Shift + >>	14 Pasos	Pasos 1-7 fueron copiados / añadidos al paso 8
	Shift + >>	28 Pasos	Pasos 1-14 fueron copiados / añadidos al paso 15
	Shift + >>	56 Pasos	Pasos 1-28 fueron copiados / añadidos al paso 29
	Shift + >>	64 Pasos	Pasos 1-8 fueron copiados / añadidos al paso 57

7.2. Acortar un patrón

Para acortar un patrón de 64 pasos, se requiere un procedimiento ligeramente diferente. Supongamos que deseas que el patrón tenga 48 pasos de duración:

- Mantén presionado el botón de último paso hasta que el ejemplo esté completo.
- Presiona el < < para seleccionar el grupo de pasos 3. El LED '48' se encenderá.
- Aún sosteniendo el botón de último paso, presiona el botón de paso 16. Se pondrá azul, lo que significa que el patrón ahora tiene 48 pasos.
- Si deseas que el patrón sea aún más corto, vuelve a comenzar y presiona < < hasta que se seleccione el grupo de pasos adecuado.

Para seleccionar una duración de patrón que no sea un múltiplo de 16, usa el botón de último paso y presiona el botón de paso apropiado para definir el paso final en el patrón. Este proceso se describe en la sección [Duración del Patrón \[p.55\]](#).

7.3. Modo Polirrítmico

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

7.3.1. ¿Qué es el modo polirrítmico??

Por lo general, un patrón de caja de ritmos funcionará en una sola métrica de compás, como 4/4 o 12/8. Por ejemplo, con una sola métrica de 4/4 existen dieciseis semicorcheas y si una percusión solo se reproduce en el pulso fuerte, debe de esperar otros 15 pasos antes de volver a reproducirse.

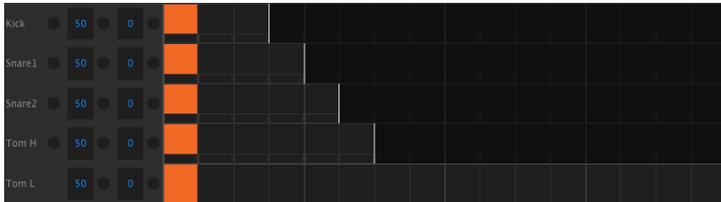
¶Pero con la función de polirritmia de DrumBrute Impact puedes especificar una métrica diferente para cada pista de instrumento! Esto podría significar que tendrías 10 ciclos de diferentes longitudes sucediendo al mismo tiempo.

7.3.2. ¿Qué hace?

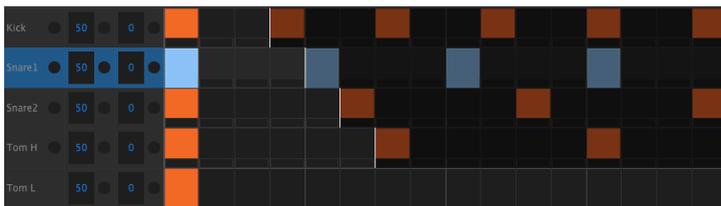
He aquí un ejemplo: ¿y si quisieras un patrón con esta combinación de métricas?:

Instrumento	Bombo	Tarola 1	Tarola 2	Tom Hi	Tom Low
Métrica	3/16	1/4	5/16	3/8	4/4

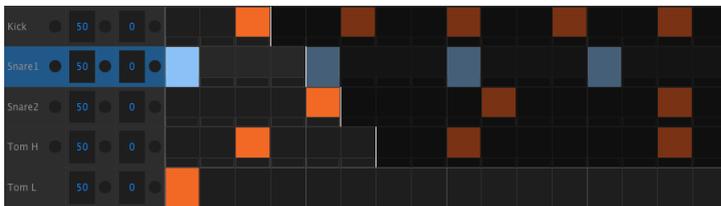
La pista de Tom Low es la más larga, así que la usaremos como referencia de tiempo para nuestra discusión. Así es como se verían esas pistas en el Centro de Control MIDI:



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



Y durante el segundo compás:



El segundo ciclo, la Tarola 1, se resalta como referencia rítmica. se ejecuta en las negras 1, 2, 3 y 4, y el Tom Low tocará en el tiempo 1 cada vez.

Pero los otros instrumentos continuarán sus ciclos más cortos: el Bombo ejecutará su ciclo de 3, la Tarola 2 un ciclo de 5, y Tom Hi un ciclo de 6. Los instrumentos se reproducirán en diferentes momentos en relación mutua durante bastante tiempo.

En este ejemplo, serán 360 compases de con métrica de 4/4 antes de que se escuche nuevamente el primer compás!

Para activar y desactivar la función de polirritmia, mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 16.

7.3.3. Creación de un polirritmo

A continuación se explica cómo comenzar a construir el ejemplo de la sección anterior.

1. Selecciona un patrón vacío.
2. Mantén presionado el botón "Shift" y presiona el botón de paso 16. Se pondrá azul para mostrar que el patrón está en modo Polirrítmico.
3. Toca el pad de Bombo para seleccionarlo.
4. Presiona Paso para ingresar al modo de pasos.
5. Mantén presionado el botón de último paso y presiona el botón de paso 3. el Bombo ahora tiene un ciclo de 3 pasos.
6. Suelta el botón de último paso.
7. Presiona el botón de paso 1 para agregar un evento al primer paso del ciclo del Bombo.
8. Presiona reproducir para confirmar. Si el patrón estaba en blanco antes, ahora deberá tener solo 3 pasos de largo. Si es así, detén el patrón.
9. Toca el pad de Tarola 1 para seleccionarlo.
10. Mantén presionado el botón de último paso y presiona el botón de paso 4. La Tarola 1 ahora tiene un ciclo de 4 pasos.
11. Suelta el botón de último paso.
12. Presiona el botón de paso 1 para agregar un evento al primer paso del ciclo de la Tarola 1.
13. Toca el pad de Tarola 2 para seleccionarla.
14. Mantén presionado el botón de último paso y presiona el botón de paso 5. La Tarola 2 ahora tiene un ciclo de 5 pasos.
15. Suelta el botón de último paso.
16. Presiona el botón de paso 1 para agregar un evento al primer paso del ciclo de la Tarola 2.
17. Presiona reproducir para confirmar. El patrón ahora tiene 5 pasos, y deberás escuchar los ritmos de intersección de los tres instrumentos.

¡Prueba tus propios experimentos! Solo asegúrate de guardar el patrón si te gusta lo que estás escuchando.

7.4. Tabla del botón Shift

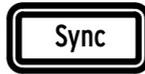
El botón SHIFT te permite acceder a funciones importantes. He aquí una tabla de las funciones Shift disponibles:

Shift+	Función
Botones de paso 1-5	Establece la división de tiempo para el patrón
Botón de paso 9	Cambiar entre Roller (Encendido) y Looper (Apagado)
Botón de paso 14	Activar y desactiva la función "Al finalizar"
Botón de paso 15	Activa y desactiva BPM global
Botón de paso 16	Activa el modo Polirrítmico para el patrón
Pad	Elige un instrumento para editar sin activar el sonido
Velocidad/Ajuste Fino	Incrementa o disminuye el Tempo en decimales
Swing	Cambia el tiempo de todos los pasos en la pista del instrumento actual
Grabar	Desactiva la grabación de Cuantificada
Silenciar	Borrar grupo de silenciamiento
Solo	Borrar grupo de Solo
>>	Extiende la duración de la secuencia
<<	Acorta la duración de la secuencia
Banco	Revertir el banco al último estado guardado (es decir, cargar desde la memoria Flash)
Patrón	Revertir el patrón al último estado guardado
Canción	Revertir al último estado guardado

8. SINCRONIZACIÓN

DrumBrute Impact puede ser el reloj maestro de todo un equipo MIDI o puede funcionar como esclavo de varias fuentes. Consulta la [Realizando las Conexiones \[p.4\]](#) para obtener diagramas de conexión.

Puedes recorrer entre las opciones de sincronización con el botón Sincronizar. Un LED blanco te permitirá saber qué modo haz seleccionado.



La configuración de sincronización no se puede cambiar mientras DrumBrute Impact esté reproduciendo un patrón o una canción.

8.1. Como reloj maestro

DrumBrute Impact 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 se envían a la salida MIDI, USB MIDI y la salida del reloj.
- El tempo se puede configurar usando la perilla de Velocidad /Ajuste Fino y el botón Tap Tempo.
- Mantén presionada la tecla Shift y gira la perilla de Velocidad /Ajuste Fino para ajustar el tempo.

8.2. Como esclavo

DrumBrute Impact funciona como esclavo de un reloj externo cuando uno de los otros tres LED de Sync está encendido (USB, MIDI o CLK). Cuando DrumBrute Impact está en modo esclavo:

- Los controles Tempo no controlarán el secuenciador interno mientras se está ejecutando la fuente externa.
- La sección de transporte DrumBrute Impact funcionará de la misma manera: aún puedes detener, iniciar y pausar el secuenciador interno y también puedes grabar patrones.
- DrumBrute Impact pasará los mensajes de sincronización que recibe de la fuente externa a sus salidas USB, MIDI y Clock.

8.3. Velocidades de reloj de Entrada/Salida

Para cambiar la velocidad de entrada/ salida del reloj, primero asegúrate de que DrumBrute Impact no esté reproduciendo una canción o un patrón. A continuación, mantén presionado el botón Sync y gira la perilla de Velocidad/Ajuste Fino para seleccionar uno de los formatos de reloj disponibles para los conectores DrumBrute Impact Clock In y Out para enviar y recibir:

- 1P (un pulso por paso, o pps)
- 2P (estándar Korg Volca)
- 24P (sincronización DIN estándar)
- 48P

El tipo de reloj puede cambiarse si DrumBrute Impact es el maestro o esclavo en su sistema.

La velocidad predeterminada es 24P. También existe un menú de [Configuración de entrada/salida de reloj \[p.98\]](#) en el Centro de Control MIDI.

i: Es mejor sincronizar DrumBrute Impact con 48P, si otros dispositivos en el sistema envían o reciben ese formato de sincronización. La sincronización será más precisa. 1P y 2P no se recomiendan a menos que realmente sea necesario.

8.4. Conectores de reloj

Existen varios tipos de conectores que se han utilizado con fines de sincronización musical a lo largo de los años. He aquí un cuadro que indica los mejores tipos para usar cuando se conectan dispositivos más antiguos que DrumBrute Impact:

Tipo de conector	Señal(es) enviada(s)
1/8" mono (TS)	Solo pulso de reloj
1/8" stereo (TRS)	Pulso de reloj e inicio/detención

Consulta el manual del usuario de tu dispositivo si no estás seguro de qué tipo de capacidades de sincronización tiene.

9. CENTRO DE CONTROL MIDI

El Centro de Control MIDI es una aplicación que te ayudará a configurar los ajustes globales y MIDI de tu DrumBrute Impact. El software funciona con la mayoría de los dispositivos de Arturia, por lo que si tienes una versión anterior de la aplicación, te recomendamos descargar la versión de DrumBrute Impact. También funcionará con tus demás productos de Arturia.

9.1. Básicos

El manual del centro de control MIDI incorporado tiene descripciones generales de las funciones que son comunes a todos los productos de Arturia.

Este capítulo cubrirá solo las características del centro de control MIDI que son específicas de DrumBrute Impact.

9.1.1. Requerimientos de sistema

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

🍏 macOS: 2 GB RAM; CPU 2 GHz (macOS 10.8 o más reciente)

9.1.2. Instalación y ubicación

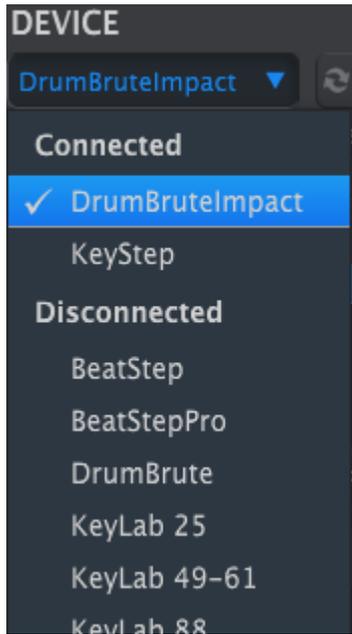
Después de descargar el instalador del centro de control MIDI apropiado para tu computadora del sitio web de Arturia, haz doble clic en el archivo. Después todo lo que tienes que hacer es iniciar el instalador y seguir las instrucciones. El proceso no debe de tener problemas.

El instalador coloca el centro de control MIDI con las otras aplicaciones de Arturia que tengas. En Windows, lo encontrarás en el menú de Inicio. En una computadora macOS, lo encontrarás dentro de la carpeta Aplicaciones / Arturia.

9.1.3. Conexión

Conecta DrumBrute Impact a tu computadora con un cable USB. estará listo para configurarse después de que sus LEDs pasen por el ciclo de inicio.

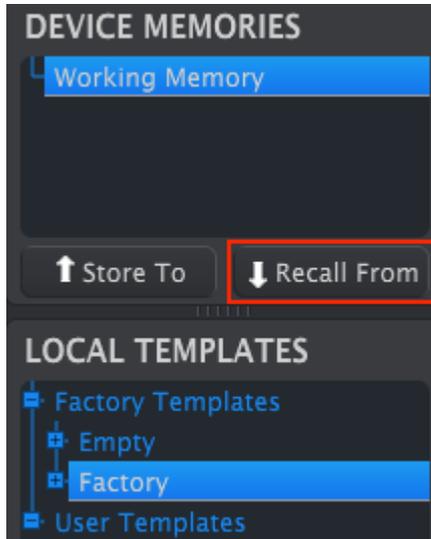
Ahora inicia el centro de control MIDI. DrumBrute Impact aparecerá en la lista de dispositivos conectados:



i!: El uso de un HUB USB y cables de alta calidad ayudará a evitar los mensajes emergentes 'No se pudo abrir el dispositivo'.

9.1.4. Respalda tus secuencias

Si deseas hacer una copia de respaldo rápida de la memoria de DrumBrute Impact, haz clic en el botón "Recuperar desde":



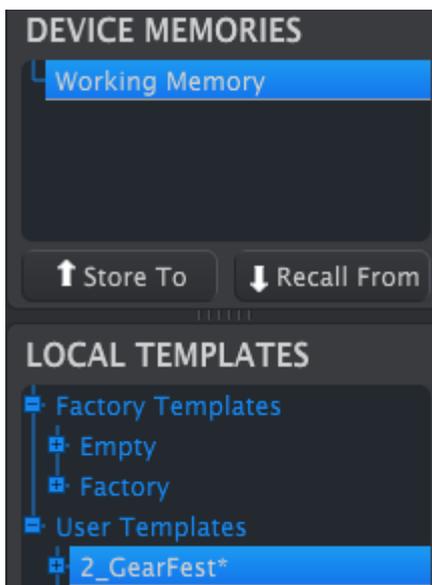
Esto extraerá lo que se haya guardado en la memoria flash y lo guardará en tu computadora. El Centro de Control MIDI dará a este archivo un nombre basado en la fecha y hora actual, pero puedes darle otro nombre si así lo deseas.

9.2. Operaciones básicas del MCC

En el centro de control MIDI existen muchas funciones disponibles. Por ejemplo, puedes:

- Arrastrar y soltar uno de los patrones en el navegador de proyectos a una de las pestañas de Banco
- Enviar un solo patrón a la memoria interna DrumBrute Impact
- Utilizar los botones "Almacenar en" y "Recuperar desde" para transmitir un conjunto completo de 64 patrones y 16 canciones
- Editar la configuración del dispositivo
- Realizar otras funciones de MCC como edición de patrones, gestión de archivos y creación de plantillas, entre otras cosas.

9.3. Plantillas de dispositivos



9.3.1. La memoria de trabajo

La memoria de trabajo funciona como una especie de "destino" sobre el cual se pueden arrastrar plantillas o patrones y luego se puede transmitir a la memoria de DrumBrute Impact.

 Cuando realices un cambio en la ventana de edición de secuencias, aparecerá un asterisco (*) junto al nombre de la plantilla seleccionada. Estos cambios no se guardan automáticamente, por lo que deberás usar los botones Guardar o Guardar como... para conservar tus nuevos datos de patrones. Cuando se edita un patrón en el MCC, los datos del patrón dentro de DrumBrute Impact no cambian. Debes usar el botón Almacenar en para enviar la Plantilla al DrumBrute Impact si deseas que tu memoria interna coincida con la plantilla MCC. También puedes arrastrar / soltar la plantilla a la memoria de trabajo (consulta la siguiente sección).

Arrastrar y soltar

Es posible arrastrar un patrón individual o una plantilla desde el navegador de proyectos a la memoria de trabajo. Cuando lo hagas, el patrón o patrones se enviará a la memoria interna de DrumBrute Impact.

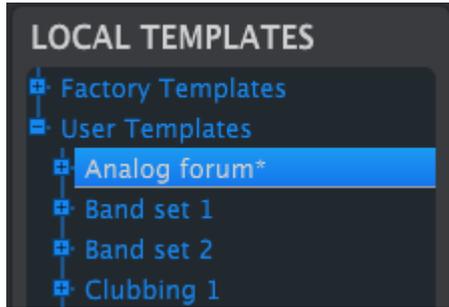
9.3.2. Sincronización con DrumBrute Impact

La sincronización de memoria no está disponible para DrumBrute Impact, por lo que el botón de sincronización de MCC está atenuado (deshabilitado). Deberás usar uno de los botones [Almacenar en / Recuperar desde \[p.82\]](#) para sincronizar los contenidos del Centro de Control MIDI y el DrumBrute Impact.

9.4. Navegador de proyectos

El navegador de plantillas muestra una lista de todas las plantillas que han sido archivadas usando el Centro de Control MIDI. Éstas se dividen en dos principales grupos: fábrica y usuario.

Las plantillas de usuario son las que haz recuperado desde el DrumBrute Impact utilizando el centro de control MIDI. Consulta la sección [Almacenar En/Recuperar Desde \[p.82\]](#) para aprender más sobre estas funciones.

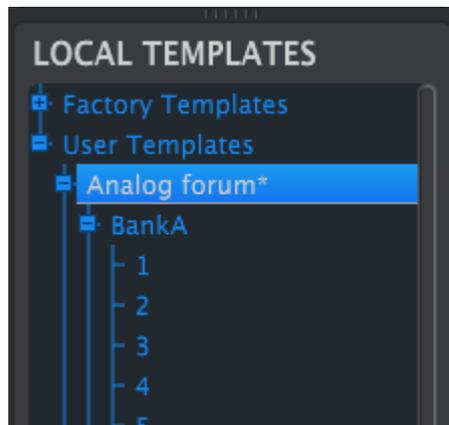


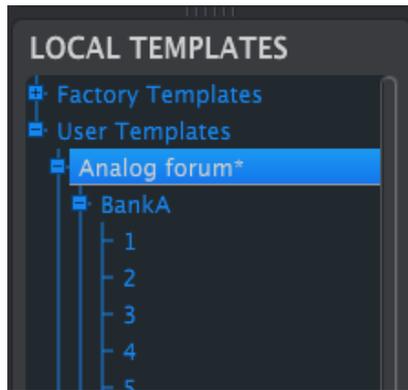
Una plantilla en el MCC contiene el mismo número de patrones que la memoria interna del DrumBrute Impact y también los tiene dispuestos en cuatro bancos de 16 patrones cada uno.



Una plantilla no contiene la configuración del dispositivo. Te mostraremos cómo guardarla por separado en la sección [Importación/Exportación de la configuración del dispositivo \[p.84\]](#).

He aquí 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 de usuario: haz clic en +/- para expandir o contraer la vista de plantilla

9.4.1. Construyendo una Librería

Puedes crear una librería ilimitada de patrones en el área de plantillas de usuario.

Haz todos los patrones que quieras, donde sea que estés. Luego, la próxima vez que uses el centro de control MIDI, simplemente presiona el botón Recuperar desde. Esto transferirá la memoria de patrón de DrumBrute Impact a la memoria operativa del MCC.

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

9.4.2. Revisar una plantilla

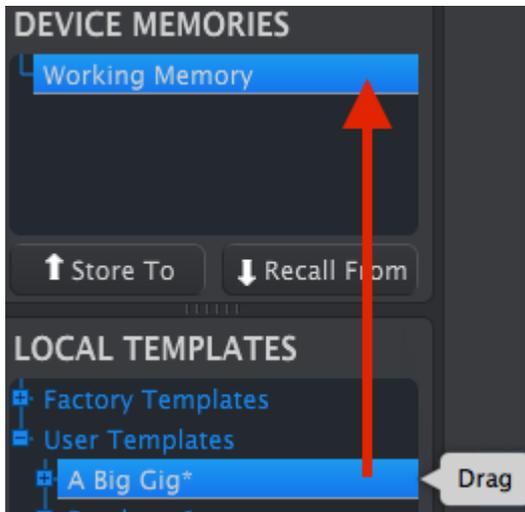
Puedes editar los patrones de una plantilla archivada. Simplemente selecciona esa plantilla y sus patrones aparecerán en la ventana del editor de patrones del centro de control MIDI, listos para ser editados.

Si deseas confirmar los resultados haciendo que se reproduzcan los patrones en DrumBrute Impact, Existen dos formas para realizarlo.

 El siguiente proceso sobrescribirá la memoria de trabajo y la memoria de patrones de DrumBrute Impact. 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 desde la ventana de plantillas locales y suéltala en la memoria de trabajo, o
- presiona el botón Almacenar en (para más información haz clic [aquí \[p.82\]](#)).



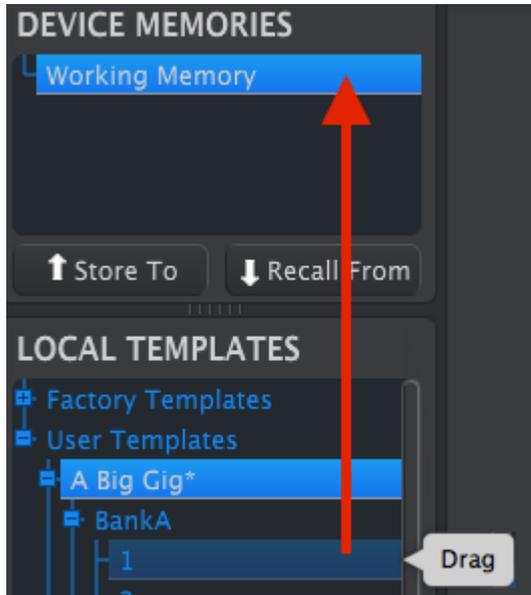
9.4.3. Enviar un patrón a DrumBrute Impact



! El siguiente proceso enviará un patrón único a DrumBrute Impact y **sobrescribirá el patrón** en esa ubicación de memoria.

Si deseas transferir un solo patrón de una plantilla a DrumBrute Impact, busca ese patrón en la ventana de plantillas locales y suéltalo en la memoria de Trabajo. Esto enviará el patrón seleccionado directamente al DrumBrute Impact en esa misma ubicación de patrón.

En el siguiente ejemplo, 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 Impact.



9.5. Almacenar En/Recuperar Desde

9.5.1. El botón almacenar en...

La sección superior izquierda del centro de control MIDI tiene un botón llamado "Almacenar En". Se usa para transmitir una Plantilla desde la ventana de plantillas locales al DrumBrute Impact.

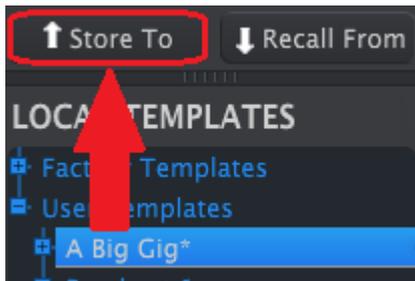
 !: El siguiente proceso sobrescribirá la memoria interna de DrumBrute Impact. Si no estás seguro de que se hayan realizado copias de respaldo de esos patrones, asegúrate de guardarlos en tu computadora utilizando el botón "Recuperar Desde".

Si existe una plantilla en particular que te gustaría transmitir a tu DrumBrute Impact, selecciónala en la ventana de plantillas locales.

Para cargar una plantilla en la memoria DrumBrute Impact, necesitarás usar el botón "Almacenar En" para transmitirla.

El proceso es simple:

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



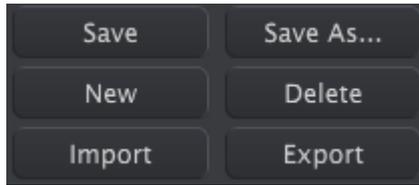
Este proceso almacenará todos los patrones de la plantilla seleccionada en el DrumBrute Impact.

9.5.2. Recuperar patrones editados desde el DrumBrute Impact

Si modificaste cualquier patrón dentro de DrumBrute Impact, necesitas transferir esos patrones en el Centro de Control MIDI para hacer una copia de respaldo. Para hacerlo, haz clic en el botón "Recuperar desde". Aparecerá un nuevo archivo el cual contiene los 64 patrones en la ventana de plantillas locales con la hora y fecha actual como nombre. Puedes cambiarle el nombre si lo deseas.

 !: Las canciones no son respaldadas por el MCC cuando la memoria se recupera del DrumBrute Impact.

9.5.3. Salvar, Eliminar, Importar/Exportar, etc.



Estas importantes funciones se han documentado en el manual del centro de control MIDI, que encontrarás en el menú de ayuda de la aplicación. Consulta esta [sección \[p.66\]](#) del archivo de Ayuda para obtener información sobre Guardar, Guardar como..., Nuevo, Eliminar, Importar y Exportar.



Los botones Importar / Exportar que se muestran arriba realizan una función diferente a los que se encuentran en la parte superior de la ventana de configuración del dispositivo (consulta [la siguiente sección \[p.84\]](#)).

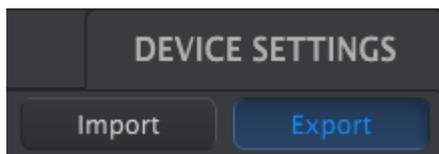
Estos archivos tendrán la extensión **.Drumbruteimpact**. Contienen todos los parámetros internos de DrumBrute Impact: un conjunto completo de 64 patrones, 16 canciones y todas las configuraciones del dispositivo. Usa estos archivos para compartir configuraciones y patrones con otros usuarios o entre computadoras.

9.6. Importar / Exportar la configuración del dispositivo

Cuando se selecciona la pestaña configuraciones del dispositivo en la ventana del centro de control MIDI, verás dos botones en la esquina superior derecha etiquetados como Importar y Exportar. La función de estos botones es administrar archivos que contienen solo la configuración del dispositivo. Son diferentes de los botones descritos [aquí \[p.83\]](#), que se utilizan para generar un archivo que contiene tanto la configuración del dispositivo como los patrones.

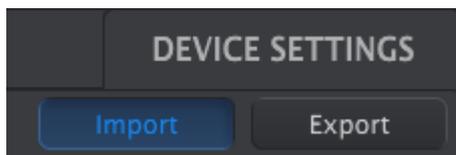
Los archivos de configuración del dispositivo llevan la extensión **.Drumbruteimpact_ds** puedes intercambiar estos archivos con otros usuarios o crear una librería de configuraciones para los diferentes sistemas que encuentres en diferentes contextos y locaciones.

9.6.1. Exportar la configuración del dispositivo



Para exportar la configuración del dispositivo, haz clic en el botón exportar. Luego navega a la ubicación adecuada en tu computadora y sigue las instrucciones para guardar el archivo **drumbruteimpact_ds**.

9.6.2. Importar la 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 **drumbruteimpact_ds**.

9.7. Básicos de edición

9.7.1. Ingreso de datos

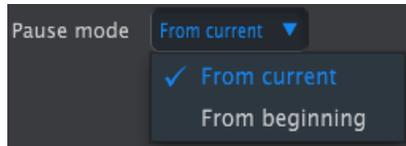
Existen dos formas principales de ingresar nuevos valores de parámetros en el centro de control MIDI: hacer clic en algo y moverlo o escribir un número en un campo.

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



Editando un valor de perilla

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



Selección de una opción en un menú desplegable

9.7.2. 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 configuración del dispositivo tiene todos los parámetros para las diversas funciones de DrumBrute Impact.

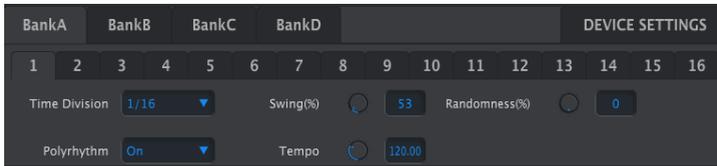


Las pestañas de DrumBrute Impact: bancos A-D y configuración del dispositivo

Simplemente haz clic en una pestaña para seleccionar su ventana.

9.7.3. Pestañas de banco

Cada pestaña de banco contiene 16 pestañas numeradas de patrones:



La pestaña del Banco A

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

En el gráfico de arriba, se selecciona el patrón \ #1. Desde aquí puedes ver y editar la división de tiempo, el porcentaje de Swing y otras configuraciones para este patrón. También es posible editar la velocidad, el cambio de tiempo y la repetición por pasos de notas individuales. También puedes agregar y eliminar notas y más.

Examinaremos cada una de las características de edición de patrones a medida que describamos la [Ventana de Patrón \[p.87\]](#).

9.7.4. Pestaña de configuración del dispositivo

Todas las configuraciones de dispositivo están contenidas dentro de esta pestaña. En pantallas pequeñas puede que tengas que usar la barra de desplazamiento en el lado derecho de la ventana para verlas dentro del Centro de control MIDI.

Examinaremos cada grupo de parámetros en la sección [Configuración del dispositivo \[p.97\]](#).

9.8. Ventana de patrón

9.8.1. Navegación

9.8.1.1. Desplazamiento

Si tienes una rueda de desplazamiento, 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 "Shift" en el teclado de tu computadora y usa la rueda de desplazamiento. La vista de patrón se moverá hacia los lados.

También puedes hacer clic / arrastrar la barra de desplazamiento en la parte inferior de la ventana para reposicionar la vista de patrón.



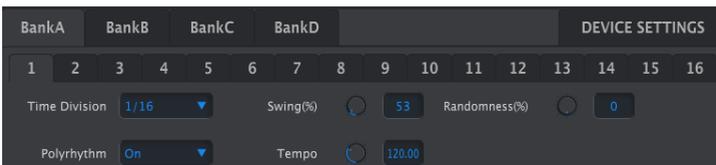
Ubicación de la barra de desplazamiento

9.8.1.2. Acercamiento

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

9.8.2. Parámetros a nivel de patrón

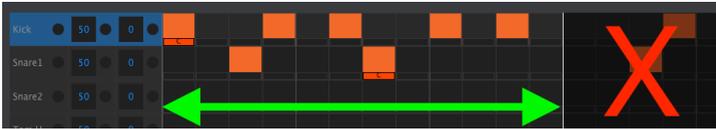
Debajo de las pestañas de patrón existen cinco parámetros que operan en todo el patrón. Revisamos estos en el capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#), y la función de polirritmia se cubre [sección \[p.68\]](#) y también [aquí \[p.96\]](#).



Parámetros a nivel de patrón para las pestañas de Patrón

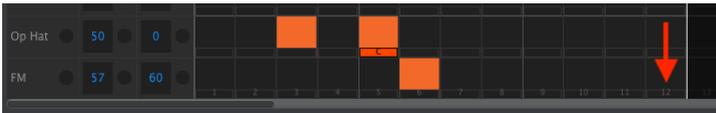
9.8.3. Establecer la duración del patrón

Así es como se ve una ventana de patrón cuando la duración está configurada en 12 pasos:



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

Los pasos están numerados a lo largo de la parte inferior de la ventana:



La duración del patrón puede cambiarse arrastrando la línea blanca a la izquierda o a la derecha:



Modificando la duración del patrón

Los patrones pueden tener hasta 64 pasos de duración.

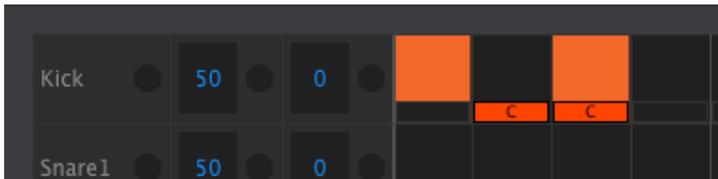
9.8.4. Eventos de patrón

9.8.4.1. Ingresar/Eliminar eventos

Haz doble clic en un cuadrado dentro de la vista de patrón para ingresar un evento. Para eliminar eventos, selecciona un evento con un solo clic o arrastra un cuadro alrededor de varios eventos. Luego presiona la tecla eliminar en el teclado de tu computadora. Un clic derecho también se puede utilizar para eliminar un solo evento.

9.8.4.2. Añadir/Remove eventos de color

Para añadir un evento de color a un paso, haz clic en el rectángulo más pequeño debajo de ese paso. Aparecerá una pequeña "C" debajo de ese paso para indicar que el evento ha sido coloreado. Haz clic en el mismo rectángulo para eliminar el evento de color.



Los eventos de color se pueden añadir o remover con un solo clic.

Existen tres cosas a señalar acerca del gráfico de arriba:

- El primer evento de Bombo no está coloreado, ya que no tiene el pequeño rectángulo naranja debajo de él.
- Un evento de color se ha colocado debajo del segundo evento, pero dado que no existe un evento de Bombo en esa ubicación de paso, no se reproducirá un evento.
- El tercer evento de Bombo es un evento de color: tanto un evento de Bombo como un evento de Color están presentes en ese paso.

Otras notas importantes sobre los eventos de color:

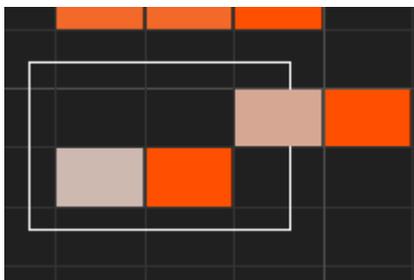
- Un evento de color envía y recibe un número de nota MIDI diferente que el evento de instrumento no coloreado
- El tiempo de los eventos de color se puede desplazar hacia adelante o hacia atrás, al igual que los eventos sin color
- Los eventos de color se pueden copiar / pegar como eventos sin color, excepto en la pista del cencerro (no tiene efecto de color)
- El instrumento Tom Hi y Tom Low comparten el evento de color, por lo que para habilitar un evento de color en la pista Tom Low, haz clic en el cuadro de evento de color en la pista Tom Hi.

9.8.4.3. Mover eventos

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

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

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



Seleccionar múltiples eventos

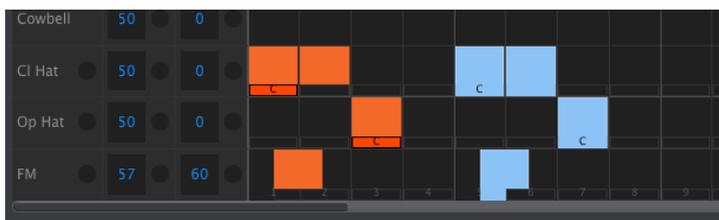
A continuación, haz clic en el medio de uno de los eventos y arrastra los eventos seleccionados hacia arriba, abajo, izquierda o derecha.



Si uno de los eventos seleccionados se mueve más allá de los instrumentos Bombo o Percusión FM, todo el campo de patrón se iluminará en rojo.

9.8.4.4. 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 (macOS: tecla de opción), selecciona uno de los eventos y arrástralos a la nueva área.



Los nuevos eventos tendrán los mismos valores de velocidad, desplazamiento y repetición de pasos que los eventos originales. Los eventos de Color también se copian.

9.8.4.5. Velocidad (dinámica) de Evento

Si pasas el cursor sobre la parte superior de un evento, observarás que el cursor se convierte en un icono de flecha vertical. Arrastra el cursor hacia arriba y hacia abajo para cambiar la velocidad de ese evento a un valor entre 1 y 127.



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

Cuando las velocidades de eventos múltiples se editan al mismo tiempo, todas cambiarán al mismo valor.

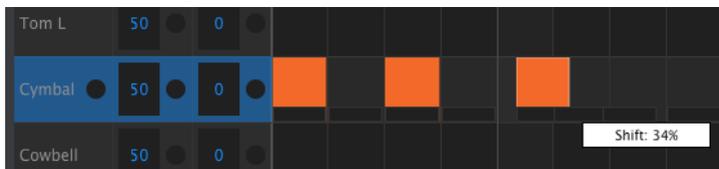
i: Si el valor de velocidad de un evento se eleva por encima del [Umbral de velocidad de acento \[p.99\]](#), ese evento se convertirá en un Acento para ese instrumento. Por el contrario, si la velocidad de un evento acentuado se edita a un valor que sea menor que el Umbral de velocidad de acento, ese evento ya no se acentuará.

9.8.4.6. Desplazamiento de tiempo

La función de desplazamiento de tiempo se describió más detalladamente en el capítulo [Modo de Patrón \[p.51\]](#) para obtener más información. En esta sección, mostraremos cómo usar esta función dentro de la ventana de patrón del Centro de Control MIDI.

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.

Arrastra el cursor hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar el valor de desplazamiento de ese evento. El rango es de - / + 50%. Aparecerá una pequeña ventana y mostrará el valor de desplazamiento actual. El gráfico que representa el evento cambiará también.

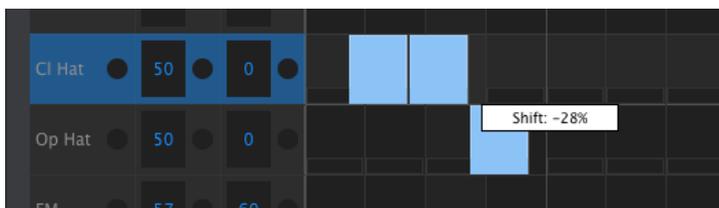


Valor de desplazamiento en el tiempo de 34% aplicado a un evento.

En la imagen de arriba, el Platillo tiene dos eventos que no están desplazados, mientras que el tercer evento se ha desplazado en un 34%.

 El tiempo de cambio se mide en términos de porcentaje de la configuración de división de tiempo del patrón. No se desliza por una unidad de tiempo fija (mseg, pulsos, relojes, etc.).

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



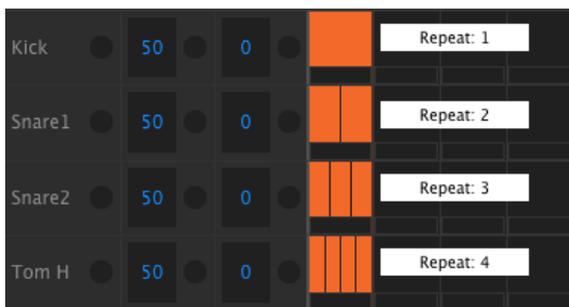
Tres eventos desplazados en un -28%

En la imagen de arriba, tres eventos de los contratiempos de dos pistas se han desplazado antes del inicio de compás por un valor de -28%.

9.8.4.7. Repetición de paso; Ingresar/editar

La función de repetición de paso se cubrió ampliamente en la sección [Repetir Paso \[p.50\]](#) del capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#). El enfoque en esta sección se centrará en los usos únicos de esta función disponible en el Centro de Control MIDI.

Si pasas el cursor sobre el borde derecho de un evento, observarás que el cursor se convertirá en un icono de flecha horizontal. Arrastra el cursor hacia la izquierda y hacia la derecha para cambiar el valor de repetición de paso de ese evento a un valor entre 1 y 4.



Cuatro diferentes valores de repetición de pasos están disponibles.

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



Un redoble de Tarola acelerado con la función de repetición de paso

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



Es posible realizar ediciones simultáneas de repeticiones por pasos.

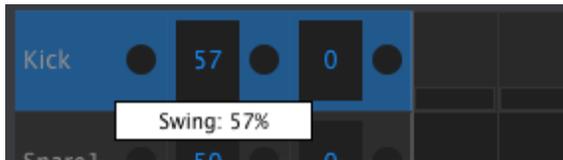
9.8.5. Configuraciones a nivel de pista

Cada pista de instrumento en el Centro de Control MIDI tiene configuraciones independientes para Swing y Random. Son los valores de pista actual descritos en esta sección [p.46].



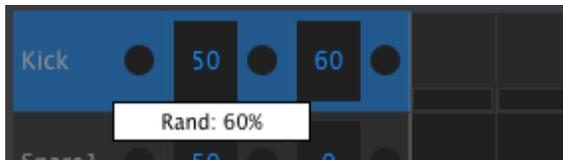
Las modificaciones de la configuraciones a nivel de pista no se transmiten desde el MCC al DrumBrute Impact. Para que estos cambios residan en la unidad física, puedes usar la función "Almacenar En" o arrastrar la plantilla actual al área de memoria de trabajo del MCC..

9.8.5.1. Valor de Swing



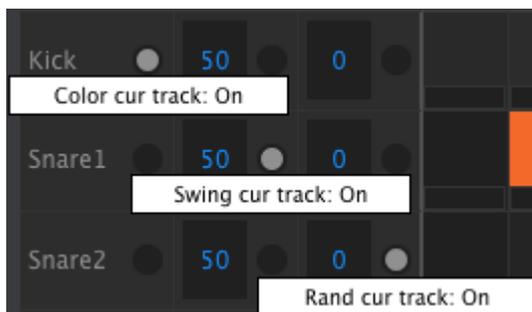
Haz clic y arrastra dentro de la ventana de la pista izquierda para editar el valor de Swing.

9.8.5.2. Valor de aleatoriedad



Haz clic y arrastra el valor de la ventana derecha para editar la configuración de aleatoriedad.

9.8.5.3. Configuraciones del botón de pista actual



Existen tres botones dentro de cada ventana de pista que te permiten activar y desactivar ciertas funciones para esa pista.

- **Color de la pista:** Este botón realiza la misma función que mantener presionado el botón Color del panel frontal y tocar un pad. Aplicará la función de Color a toda la pista, lo que hace que todos los eventos dentro de esa pista se reproduzcan como si hubieran sido coloreados individualmente. El patrón conservará el estado del color de todos los eventos en esa pista en caso de que decidas volver a desactivar este botón.
- **Swing por pista:** Esto realiza la misma función que el botón de Swing de pista actual del panel frontal. Permite que una pista tenga una configuración de Swing independiente de las otras pistas en el patrón.
- **Aleatoriedad por pista:** Esto realiza la misma función que el botón aleatoriedad de pista actual del panel frontal. Permite que una pista tenga una configuración de aleatoriedad independiente de las otras pistas en el patrón.

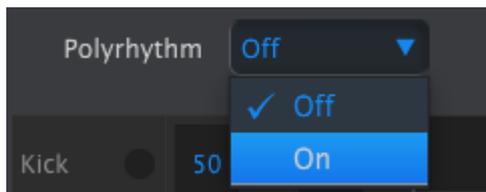


El botón de Color por pista no existe para la pista de cencerro porque el instrumento cencerro no tiene un efecto de color. Además, el botón de Color por pista no se muestra para Tom Low ya que la función de color afecta a Tom Hi y Tom Low al mismo tiempo. El botón Color para ambos instrumentos se encuentra en la pista Tom Hi.

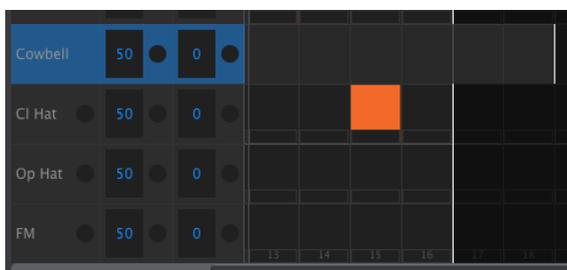
9.9. Polirritmia

La función polirritmia fue explicada [aquí \[p.68\]](#). En esta sección nos centraremos en cómo utilizar esa función desde la ventana de patrón del MCC.

Para activar y desactivar la función de polirritmia, usa el menú desplegable en la ventana de la pestaña de patrón:



Cuando la función de polirritmia está activa, puedes hacer clic en la línea blanca al final del límite de duración del patrón y arrastrarla hacia la izquierda o hacia la derecha para cualquier pista de forma independiente.



Extendiendo la duración de una sola pista polirrítmica

En la imagen de arriba, la pista del cencerro se ha ampliado de 16 pasos a 18, mientras que las pistas de contratiempos y percusión FM permanecen en 16 pasos.

Para devolver todas las pistas al mismo valor de duración del patrón, selecciona el valor de apagado en el menú desplegable de polirritmia. Tomará la duración de la pista más larga como la nueva duración del patrón.

9.10. Configuración de dispositivo

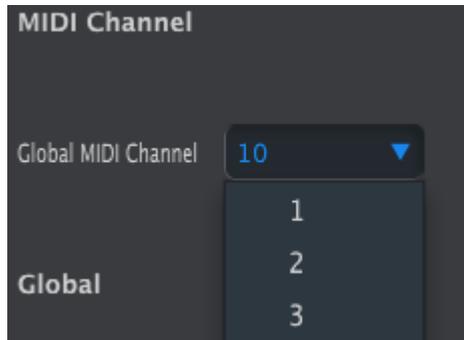
La pestaña de configuración del dispositivo en la esquina superior derecha de la ventana del centro de control MIDI contiene parámetros esenciales que te permiten optimizar DrumBrute Impact para tu configuración y tu estilo de trabajo.

He aquí algunas cosas importantes para recordar acerca de la interacción entre el Centro de Control MIDI y el dispositivo físico:

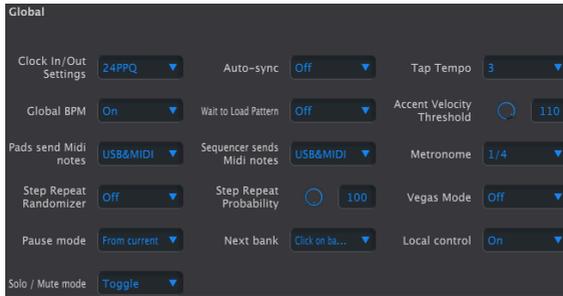
- Cada vez que se conecta DrumBrute Impact, la configuración del dispositivo se envía automáticamente desde el dispositivo al Centro de Control MIDI.
- Cuando se cambia una de las configuraciones del dispositivo en el MCC, esa configuración también se cambia en la unidad física.
- Sin embargo, los cambios realizados en DrumBrute Impact no se envían automáticamente al MCC. Debes usar el procedimiento [Recuperar Desde \[p.82\]](#) para conservar esos cambios.

9.10.1. Canal MIDI

Usa el menú desplegable para seleccionar el canal MIDI global para el DrumBrute Impact.



9.10.2. Ajustes globales



Revisaremos la configuración global de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

9.10.2.1. Configuración de entrada/salida del reloj

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

9.10.2.2. Auto-Sync

Este parámetro le dice al DrumBrute Impact qué hacer si no se está ejecutando y recibe una señal de reloj de una fuente externa. Cuando Auto-Sync está Activado, la unidad responderá a la primera señal de reloj que reciba, y cuando la señal del reloj se detenga, DrumBrute Impact cambiará a Reloj interno.

 Si la señal del reloj analógico entrante se detiene o desaparece, DrumBrute Impact también se detendrá porque no es posible diferenciar entre una señal de reloj caída y una detenida.

Cuando la sincronización automática está desactivada, DrumBrute Impact esperará hasta recibir una señal que coincida con la selección de sincronización del panel frontal.

9.10.2.3. Tap Tempo

Elige si tomará 2, 3 o 4 toques para establecer el tempo.

9.10.2.4. BPM Global

Este parámetro te permite anular la configuración de Tempo independiente de cada patrón. Cuando se establece en Global, cada patrón se reproducirá al valor Tempo actual en el panel frontal.

9.10.2.5. Esperar antes de cargar el patrón

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



Este parámetro también se puede alternar desde el panel frontal de DrumBrute Impact manteniendo presionado el botón Shift y presionando el botón de paso 14 (Al final).

9.10.2.6. Umbral de velocidad de acento

Esto establece el valor de velocidad MIDI para los acentos que agregas al editar un patrón. Esto también determina la respuesta del nivel de acento cuando se recibe una nota MIDI.

9.10.2.7. Envío de notas MIDI pro los Pads

Puedes elegir si los pads enviarán datos de notas MIDI o no. Las opciones disponibles son Desactivado (no se enviarán datos de notas MIDI), USB, MIDI, USB y MIDI. Los valores reales de las notas que enviarán están determinados por el Mapa de Batería. Consulta [esta sección \[p.103\]](#) para más información.

9.10.2.8. Envío de notas MIDI desde el secuenciador

Puedes elegir si el secuenciador enviará datos de notas MIDI o no. Las opciones disponibles son Desactivado (no se enviarán datos de notas MIDI), USB, MIDI, USB y MIDI. Los valores reales de las notas que enviarán están determinados por el Mapa de Batería. Consulte la sección de [Mapa de Batería \[p.103\]](#) del manual para obtener más información al respecto.

9.10.2.9. Metrónomo

Existen siete valores de metrónomo disponibles, incluido uno al que no se puede acceder desde el panel frontal (1/4T o trillizos de negras).

9.10.2.10. Repetición aleatoria de pasos

Esta configuración le permitirá a la función de Aleatoriedad actuar sobre el valor de repetición de pasos. Cuando está encendida, cambiará aleatoriamente el valor de repetición de paso (agregar o eliminar repeticiones a eventos). Cuando está apagada, solo afecta la velocidad y existencia de eventos.

9.10.2.11. Probabilidad de repetición de paso

El parámetro de Probabilidad te permite aumentar o disminuir la probabilidad de que ocurra un evento aleatorio de repetición de paso. Si configuras éste parámetro en valores altos, también puede generar repeticiones de paso donde no existía antes.

9.10.2.12. Modo Vegas

Cuando esta configuración está activa, el panel frontal DrumBrute Impact comenzará a parpadear sus botones y pads si no se ha producido actividad durante 10 minutos.

9.10.2.13. Modo de pausa

Este parámetro define la función del botón Reproducir / Pausa. Existen dos configuraciones:

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

9.10.2.14. Siguiendo banco

Puedes indicar a DrumBrute Impact para cambiar entre bancos sin tener que realizar el segundo paso de seleccionar también un patrón dentro del nuevo banco.

Por ejemplo, si DrumBrute Impact está reproduciendo el patrón banco A \ # 12 y cambias al banco B sin especificar un patrón, reproducirá el patrón banco B \ # 12 sin esperar más instrucciones. Exactamente cuando cambiará al segundo patrón está determinado por la configuración del parámetro "Esperar Antes de Cargar Patrón" (que se describe [aquí \[p.99\]](#)).

9.10.2.15. Control local

Este parámetro determina si DrumBrute Impact será reproducido por sus propios pads y secuenciador o solo por los datos MIDI entrantes. Cuando se establece en Off, la parte de generación de sonidos de DrumBrute Impact y los pads / secuenciador se comportan como dos unidades separadas: los datos de los pad / patrones se envían a través de MIDI / USB sin activar el motor de voz interno de DrumBrute Impact.

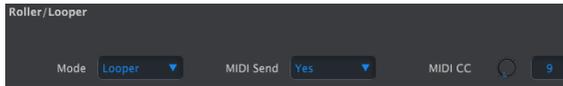
En este caso, presionar un botón o reproducir una secuencia no producirá un sonido, pero enviará mensajes al puerto de salida MIDI, mientras que la parte de DrumBrute Impact que produce sonido producirá sonido solo en respuesta a los mensajes que ingresan a través del puerto de entrada MIDI (USB o MIDI).

9.10.2.16. Modo Solo / Silenciar

Los botones Silenciar / Solo pueden configurarse para que puedan alternar o fijarse cuando se utilizan. Este menú configurará DrumBrute Impact para que funcione de una forma u otra. Solo se puede acceder a este parámetro utilizando el Centro de Control MIDI, no desde el panel frontal.

Para una descripción completa de cómo los modos Toggle y Latch afectan a los grupos Silenciar / Solo, consulta la sección [Botones Silenciar/Solo: Fijar o alternar \[p.100\]](#) del capítulo [Modo de Patrón \[p.38\]](#).

9.10.3. Ajustes de Roller/Looper



9.10.3.1. Modo Roller/Looper

Cuando DrumBrute Impact se reproduce (y no graba), la tira táctil puede tener dos comportamientos diferentes (pero exclusivos): Roller o Looper. Esta opción te permite cambiar este comportamiento. consulta la sección [Looper / Roller] para más información.

9.10.3.2. Envío de mensajes MIDI de la tira táctil

Cuando se activa, la tira táctil enviará un valor MIDI CC (Cambio de control) cada vez que la toques, excepto cuando se configura un valor de repetición de pasos. La tira táctil también se activará cada vez que DrumBrute Impact reciba un mensaje MIDI CC coincidente.

Puedes cambiar el número MIDI CC de la tira táctil (consulta la sección [Configuración del dispositivo])(#configuraci-n-de-dispositivo)). Pero los valores MIDI CC * enviados y reconocidos por la tira táctil son fijos:

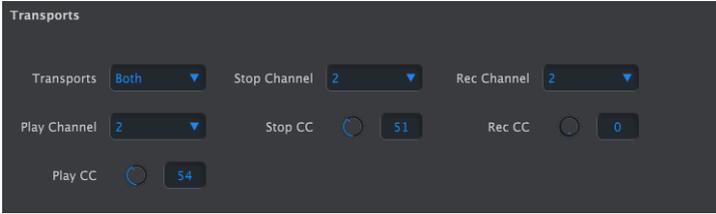
Región de la Tira Táctil	Valor CC enviado	Valor CC de activación
Apagado	0	0-24
1/4	25	25-49
1/8	50	50-74
1/16	75	75-99
1/32	100	100-127

Por ejemplo, si DrumBrute Impact recibe valores CC MIDI entre 25 y 49, esto activará el ajuste 1/4 en la tira táctil. Al tocar la tira en 1/4 enviará solo un valor de 25.

El Looper / Roller envía y recibe en el canal MIDI Global, que se puede cambiar en la pestaña [Configuración del Dispositivo \[p.97\]](#).

9.10.4. Configuraciones de transporte

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

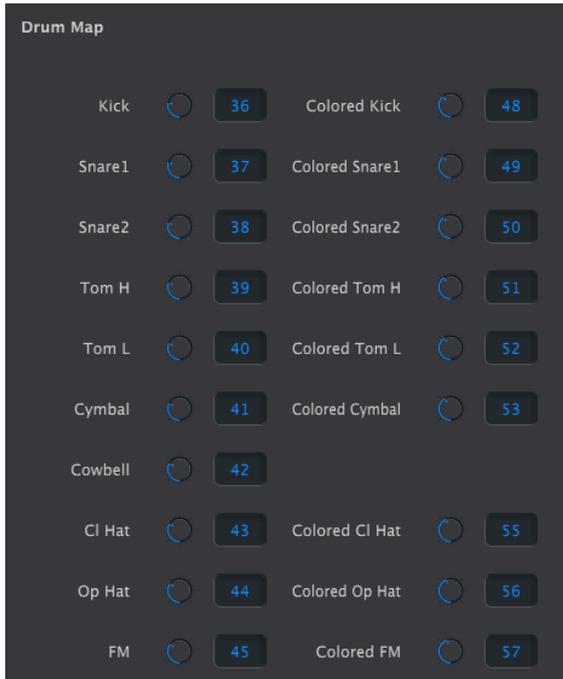


i: El DrumBrute Impact siempre enviará mensajes tipo MIDI Clock (mensajes MIDI en tiempo real) mientras se reproduce, por lo tanto, siempre se iniciará remotamente un dispositivo (o un DAW) que esté en modo esclavo y que escuche mensajes MIDI en tiempo real.

9.10.5. Mapa de batería

Los ajustes que se muestran a continuación son los valores de número de nota MIDI predeterminados para cada instrumento. Cada instrumento se puede configurar con cualquier número de nota entre 0-127.

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



La configuración del mapa de batería



El cencerro no tiene un efecto de color, por lo que el MCC no muestra un campo de valor Cencerro coloreado.

Para obtener información sobre los efectos de color para cada instrumento, consulta la sección [Modo de Color \[p.34\]](#). Los métodos para trabajar con eventos de Color dentro del Centro de Control MIDI se describen en la sección [Eventos de Patrón \[p.89\]](#).

10. SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

In consideration of payment of the Licensee fee, which is a portion of the price you paid, Arturia, as Licensor, grants to you (hereinafter termed "Licensee") a nonexclusive right to use this copy of the SOFTWARE.

All intellectual property rights in the software belong to Arturia SA (hereinafter: "Arturia"). Arturia permits you only to copy, download, install and use the software in accordance with the terms and conditions of this Agreement.

The product contains product activation for protection against unlawful copying. The OEM software can be used only following registration.

Internet access is required for the activation process. The terms and conditions for use of the software by you, the end-user, appear below. By installing the software on your computer you agree to these terms and conditions. Please read the following text carefully in its entirety. If you do not approve these terms and conditions, you must not install this software. In this event give the product back to where you have purchased it (including all written material, the complete undamaged packing as well as the enclosed hardware) immediately but at the latest within 30 days in return for a refund of the purchase price.

1. Software Ownership Arturia shall retain full and complete title to the SOFTWARE recorded on the enclosed disks and all subsequent copies of the SOFTWARE, regardless of the media or form on or in which the original disks or copies may exist. The License is not a sale of the original SOFTWARE.

2. Grant of License Arturia grants you a non-exclusive license for the use of the software according to the terms and conditions of this Agreement. You may not lease, loan or sublicense the software. The use of the software within a network is illegal where there is the possibility of a contemporaneous multiple use of the program.

You are entitled to prepare a backup copy of the software which will not be used for purposes other than storage purposes.

You shall have no further right or interest to use the software other than the limited rights as specified in this Agreement. Arturia reserves all rights not expressly granted.

3. Activation of the Software Arturia may use a compulsory activation of the software and a compulsory registration of the OEM software for license control to protect the software against unlawful copying. If you do not accept the terms and conditions of this Agreement, the software will not work.

In such a case the product including the software may only be returned within 30 days following acquisition of the product. Upon return a claim according to § 11 shall not apply.

4. Support, Upgrades and Updates after Product Registration You can only receive support, upgrades and updates following the personal product registration. Support is provided only for the current version and for the previous version during one year after publication of the new version. Arturia can modify and partly or completely adjust the nature of the support (hotline, forum on the website etc.), upgrades and updates at any time.

The product registration is possible during the activation process or at any time later through the Internet. In such a process you are asked to agree to the storage and use of your personal data (name, address, contact, email-address, and license data) for the purposes specified above. Arturia may also forward these data to engaged third parties, in particular distributors, for support purposes and for the verification of the upgrade or update right.

5. No Unbundling The software usually contains a variety of different files which in its configuration ensure the complete functionality of the software. The software may be used as one product only. It is not required that you use or install all components of the software. You must not arrange components of the software in a new way and develop a modified version of the software or a new product as a result. The configuration of the software may not be modified for the purpose of distribution, assignment or resale.

6. Assignment of Rights You may assign all your rights to use the software to another person subject to the conditions that (a) you assign to this other person (i) this Agreement and (ii) the software or hardware provided with the software, packed or preinstalled thereon, including all copies, upgrades, updates, backup copies and previous versions, which granted a right to an update or upgrade on this software, (b) you do not retain upgrades, updates, backup copies and previous versions of this software and (c) the recipient accepts the terms and conditions of this Agreement as well as other regulations pursuant to which you acquired a valid software license.

A return of the product due to a failure to accept the terms and conditions of this Agreement, e.g. the product activation, shall not be possible following the assignment of rights.

7. Upgrades and Updates You must have a valid license for the previous or more inferior version of the software in order to be allowed to use an upgrade or update for the software. Upon transferring this previous or more inferior version of the software to third parties the right to use the upgrade or update of the software shall expire.

The acquisition of an upgrade or update does not in itself confer any right to use the software.

The right of support for the previous or inferior version of the software expires upon the installation of an upgrade or update.

8. Limited Warranty Arturia warrants that the disks on which the software is furnished is free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of thirty (30) days from the date of purchase. Your receipt shall be evidence of the date of purchase. Any implied warranties on the software are limited to thirty (30) days from the date of purchase. Some states do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. All programs and accompanying materials are provided "as is" without warranty of any kind. The complete risk as to the quality and performance of the programs is with you. Should the program prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

9. Remedies Arturia's entire liability and your exclusive remedy shall be at Arturia's option either (a) return of the purchase price or (b) replacement of the disk that does not meet the Limited Warranty and which is returned to Arturia with a copy of your receipt. This limited Warranty is void if failure of the software has resulted from accident, abuse, modification, or misapplication. Any replacement software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

10. No other Warranties The above warranties are in lieu of all other warranties, expressed or implied, including but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. No oral or written information or advice given by Arturia, its dealers, distributors, agents or employees shall create a warranty or in any way increase the scope of this limited warranty.

11. No Liability for Consequential Damages Neither Arturia nor anyone else involved in the creation, production, or delivery of this product shall be liable for any direct, indirect, consequential, or incidental damages arising out of the use of, or inability to use this product (including without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information and the like) even if Arturia was previously advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitations on the length of an implied warranty or the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

11. DECLARATION OF CONFORMITY

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.

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.

EUROPE



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

This product may not work correctly by the influence of electro-static discharge; if it happens, simply restart the product.