

MANUAL DEL USUARIO

\_DIST COLDFIRE

**ARTURIA**

\_The sound explorers

# Agradecimientos Especiales

## DIRECCIÓN

Frédéric Brun Kevin Molcard

## DESARROLLO

|                      |                  |                     |                 |
|----------------------|------------------|---------------------|-----------------|
| Samuel Limier (lead) | Baptiste Aubry   | Alessandro De Cecco | Mathieu Nocenti |
| Loris De Marco       | Kevin Arcas      | Pascal Douillard    | Marie Pauli     |
| Geoffrey Gormond     | Yann Burrel      | Rasmus Kürstein     | Patrick Perea   |
| Marius Lasfargue     | Hugo Caracalla   | Pierre-Lin Laneyrie | Fanny Roche     |
| Alexandre Adam       | Corentin Comte   | Cyril Lépinette     |                 |
| Stéphane Albanese    | Raynald Dantigny | Christophe Luong    |                 |
| Marc Antigny         | Mauro De Bari    | Pierre Mazurier     |                 |

## DISEÑO

|                           |                |                  |
|---------------------------|----------------|------------------|
| François Barrillon (lead) | Martin Dutasta | Raynald Dantigny |
| Clément Bastiat           | Florian Rameau | Morgan Perrier   |

## DISEÑO DE SONIDO

|                          |                    |                |           |
|--------------------------|--------------------|----------------|-----------|
| Quentin Feuillard (lead) | François Barrillon | Simon Gallifet | Matt Pike |
| Jean-Baptiste Arthus     | Databroth          | Victor Morello | Vici      |

## SEGURO DE CALIDAD

|                         |                    |                 |                  |
|-------------------------|--------------------|-----------------|------------------|
| Bastien Hervieux (lead) | Matthieu Bosshardt | Aurélien Mortha | Nicolas Stermann |
| Arnaud Barbier          | Adam Chrustowski   | Roger Schumann  | Enrique Vela     |
| Thomas Barbier          | Germain Marzin     | Adrien Soyer    | Julien Viannenc  |

## MANUAL

|                         |              |                   |                   |
|-------------------------|--------------|-------------------|-------------------|
| Stephen Fortner (autor) | Jimmy Michon | Minoru Koike      | Holger Steinbrink |
| Sven Bornemark (autor)  | Gala Khalife | Charlotte Métails |                   |

## TUTORIALES

Gustavo Bravetti

## PRUEBAS BETA

|                         |               |                |             |
|-------------------------|---------------|----------------|-------------|
| Victor Chatain          | Mat Herbert   | Davide Puxeddu | Stephen Wey |
| Marco Koshdukai Correia | Terry Marsden | TJ Trifeletti  |             |



La información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa un compromiso por parte de Arturia. El software descrito en este manual se proporciona bajo los términos de una licencia acuerdo o un acuerdo de confidencialidad. El acuerdo de licencia de software especifica los términos y condiciones para su uso lícito. ninguna parte de este manual puede ser reproducido o transmitido en cualquier forma o por cualquier propósito que no sea el uso personal del comprador, sin la expresa autorización escrita de ARTURIA S.A.

Todos los demás productos, logotipos o nombres de empresas citadas en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos dueños.

**Product version: 1.O.O**

***Revision date: 16 September 2022***

# Mensajes Especiales

Este manual cubre cómo usar Dist COLD FIRE, brinda una visión completa de sus funciones y detalla cómo descargarlo y activarlo. Primero, algunos mensajes importantes:

## Especificaciones Sujetas a Cambios:

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

## IMPORTANTE:

El software, cuando se usa en combinación con un amplificador, auriculares o parlantes, puede producir niveles de sonido que podrían causar una pérdida auditiva permanente. NO opere durante largos períodos de tiempo a un volumen alto o a un nivel que le resulte incómodo.

Si experimenta pérdida de audición o zumbido en los oídos, consulte a un audiólogo.

## AVISO:

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

## Advertencia de Epilepsia - Por favor lea antes de usar Dist COLD FIRE:

Algunas personas son susceptibles a ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertas luces intermitentes o patrones de luz en la vida cotidiana. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene antecedentes médicos de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) al exponerse a luces intermitentes, consulte a su médico antes de usar el software.

Si experimenta cualquiera de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, espasmos oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras usa este software, deje de usarlo INMEDIATAMENTE y consulte a su médico.

## Precauciones a tomar durante el uso

- No se acerque demasiado a la pantalla. Siéntese a una buena distancia de la pantalla.
- Evite usarlo si está cansado o no ha dormido mucho.
- Asegúrese de que la habitación esté bien iluminada.
- Descansar al menos de 10 a 15 minutos por hora

## **Felicitaciones por su compra de Dist COLDFIRE.**

La excelencia se coloca en el corazón de cada producto de Arturia, y Dist COLDFIRE no es una excepción. Explore los ajustes preestablecidos, modifique algunos controles, piérdase en las funciones - sumérjase tan profundamente como desee.

Asegúrese de visitar el sitio web [www.arturia.com](http://www.arturia.com) para obtener información sobre todos nuestros otros inspiradores instrumentos de hardware y software, efectos, controladores MIDI y más. Los cuales se han convertido en herramientas indispensables para muchos artistas visionarios de todo el mundo.

Musicalmente suyo,

**El equipo de Arturia**

# Tabla de contenidos

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Bienvenido a Dist COLDFIRE .....                                            | 3  |
| 1.1. ¿Qué es la Distorsión? .....                                              | 4  |
| 1.1.1. Distorsión Armónica .....                                               | 4  |
| 1.1.2. Distorsión de Inter-modulación .....                                    | 4  |
| 1.1.3. Distorsión de Fase .....                                                | 4  |
| 1.1.4. Distorsión Digital .....                                                | 4  |
| 1.2. Resumen de Características de Dist COLDFIRE .....                         | 5  |
| 2. Activación y Primer Inicio .....                                            | 6  |
| 2.1. Compatibilidad .....                                                      | 6  |
| 2.2. Descarga e Instalación .....                                              | 6  |
| 2.2.1. Centro de Software de Arturia (ASC) .....                               | 6  |
| 2.3. Trabajando con Complementos .....                                         | 7  |
| 2.3.1. Configuración de Audio y MIDI .....                                     | 7  |
| 3. La Interfaz de Usuario .....                                                | 8  |
| 3.1. Barra de Herramientas Superior .....                                      | 8  |
| 3.1.1. Menú Principal .....                                                    | 8  |
| 3.1.2. Acceso al Navegador de Ajustes Preestablecidos y Panel de Nombres ..... | 10 |
| 3.1.3. A/B Settings and Copy .....                                             | 11 |
| 3.1.4. Botón Avanzado .....                                                    | 11 |
| 3.2. La Barra de Herramientas Inferior .....                                   | 11 |
| 3.2.1. Lado Izquierdo .....                                                    | 11 |
| 3.2.2. Lado Derecho .....                                                      | 12 |
| 3.2.3. Omisión de Retroalimentación .....                                      | 12 |
| 3.2.4. Omisión .....                                                           | 12 |
| 3.2.5. Deshacer, Rehacer e Historial .....                                     | 13 |
| 4. Seleccionando Ajustes Preestablecidos .....                                 | 15 |
| 4.1. El Navegador de Ajustes Preestablecidos .....                             | 15 |
| 4.2. Búsqueda de Ajustes Preestablecidos .....                                 | 16 |
| 4.2.1. Uso de Etiquetas como un Filtro .....                                   | 16 |
| 4.2.2. Bancos .....                                                            | 17 |
| 4.3. El Panel de Resultados .....                                              | 18 |
| 4.3.1. Clasificando Ajustes Preestablecidos .....                              | 18 |
| 4.3.2. Dar Me Gusta a Ajustes Preestablecidos .....                            | 18 |
| 4.3.3. Ajustes Preestablecidos de Fábrica Destacados .....                     | 19 |
| 4.3.4. Botón Aleatorio .....                                                   | 19 |
| 4.4. Sección de Información de Ajustes Preestablecidos .....                   | 20 |
| 4.4.1. Menú Rápido de Información de Ajustes Preestablecidos .....             | 21 |
| 4.4.2. Edición de Información para Múltiples Ajustes Preestablecidos .....     | 21 |
| 4.5. Panel de Nombre del Ajuste Preestablecido .....                           | 22 |
| 4.5.1. Las Flechas .....                                                       | 22 |
| 4.5.2. Navegador Desplegable .....                                             | 22 |
| 5. Panel Principal .....                                                       | 23 |
| 5.1. Comportamientos Comunes .....                                             | 23 |
| 5.1.1. Ventanas Emergentes de Valor .....                                      | 23 |
| 5.1.2. Ajustes Finos .....                                                     | 23 |
| 5.1.3. Visualización del Nombre del Parámetro .....                            | 24 |
| 5.1.4. Pasar el Cursor y Desplazarse .....                                     | 24 |
| 5.1.5. Doble Clic para Predeterminado .....                                    | 24 |
| 5.2. Sección Maestra .....                                                     | 24 |
| 5.2.1. Entrada y Salida .....                                                  | 24 |
| 5.2.2. Color .....                                                             | 25 |
| 5.2.3. Mezcla Seca-Húmeda .....                                                | 25 |
| 5.3. Enrutamiento .....                                                        | 25 |
| 5.3.1. Intercambio A-B .....                                                   | 26 |
| 5.4. Fundido Cruzado y Botones de Encendido y Apagado .....                    | 26 |
| 5.4.1. Botón de Desactivar Animaciones .....                                   | 26 |
| 5.5. Buses de Distorsión .....                                                 | 27 |
| 5.5.1. Filtro Previo (Pre-Filtro) .....                                        | 27 |
| 5.5.2. Tipo de Distorsión .....                                                | 28 |
| 5.5.3. Filtro Posterior .....                                                  | 28 |

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| 6. Tipos de Distorsión .....                            | 29 |
| 6.1. Inversor de Bits.....                              | 29 |
| 6.2. Bit Crusher .....                                  | 30 |
| 6.3. Wavefolder .....                                   | 31 |
| 6.3.1. Opciones de Forma de Plegado de Ondas.....       | 31 |
| 6.4. Rectificador .....                                 | 32 |
| 6.5. Modelador de Onda .....                            | 33 |
| 6.5.1. Opciones de Modelador de Ondas.....              | 33 |
| 6.6. Transformador .....                                | 34 |
| 6.6.1. Tipos de Transformadores .....                   | 34 |
| 6.7. Fuerza.....                                        | 35 |
| 6.7.1. Menú de Armónicos de Fuerza .....                | 35 |
| 6.8. Cinta .....                                        | 36 |
| 6.9. Tubo .....                                         | 37 |
| 6.10. Germanio .....                                    | 38 |
| 6.10.1. Modos de Germanio .....                         | 38 |
| 6.11. Transistor.....                                   | 39 |
| 7. Panel Avanzado .....                                 | 40 |
| 7.1. Configuraciones de Filtro Previo (Pre-Filtro)..... | 40 |
| 7.1.1. Modos y Controles del Filtro Previo .....        | 40 |
| 7.2. Filtro Posterior (Post-Filtro).....                | 41 |
| 7.3. Sección de Dinámica .....                          | 41 |
| 7.3.1. Interruptor de Pre-Post.....                     | 41 |
| 7.3.2. Compresor .....                                  | 42 |
| 7.3.3. Multi-banda.....                                 | 43 |
| 7.3.4. Limitador .....                                  | 44 |
| 7.4. Retroalimentación .....                            | 44 |
| 7.4.1. Nivel.....                                       | 45 |
| 7.4.2. Filtro.....                                      | 45 |
| 7.4.3. Tiempo .....                                     | 46 |
| 7.5. Modulación.....                                    | 46 |
| 7.5.1. Copia de Modulación .....                        | 47 |
| 7.5.2. Asignación de un Destino .....                   | 47 |
| 7.5.3. LFO.....                                         | 48 |
| 7.5.4. Funciones.....                                   | 49 |
| 7.5.5. Seguidor de Envolvente.....                      | 52 |
| 7.5.6. Secuenciador por Pasos.....                      | 54 |
| 8. Acuerdo de licencia del programa .....               | 57 |

# 1. BIENVENIDO A DIST COLDFIRE



Gracias por comprar Dist COLD FIRE. Este complemento de efectos de audio para formatos VST, AU y AAX no es solamente un efecto de distorsión - ¡son 11 en uno! Al seleccionar el tipo de distorsión adecuado, puede agregar cualquier cosa a sus pistas, desde una sutil saturación de cinta análoga hasta una sierra circular que corta los oídos. Todo esto se beneficia del modelado de las fuentes de distorsión originales en cada detalle utilizando nuestro exclusivo proceso TAE® (Emulación Análoga Real).

Más allá de eso, obtiene dos buses de distorsión independientes (pero idénticos). Las fuentes de enrutamiento para los dos efectos van más allá de la serie o el paralelo para incluir estéreo (cada distorsión procesa un canal separado de la imagen estéreo), medio-lateral (uno procesa el contenido panorámico central mientras que el otro maneja la diferencia entre el canal izquierdo y el derecho), e incluso una opción para procesar dos bandas de frecuencia separadas.

Luego, puede ajustar el balance de los efectos con el fundido cruzado central, fundiéndose suavemente entre ellos.

Dist COLD FIRE puede agregar armónicos sutiles a sus pistas o impartir esa cualidad inefable llamada "calidez." Puede agregar un zumbido pronunciado o destrozarse completamente y transformar el sonido también. Lo más importante es que puede producir cualquier efecto entre estos dos extremos - el doble. Es lo suficientemente simple como para comenzar a usarlo de inmediato, gracias en particular a nuestra biblioteca de Ajustes Preestablecidos creada por algunos de los mejores diseñadores de sonido de la industria de software musical. Al mismo tiempo, tiene suficientes variaciones de distorsión, ecualización, procesamiento dinámico y flexibilidad de enrutamiento para mantener absorto al ingeniero de audio más exigente durante días.

### 1.1. ¿Qué es la Distorsión?

Si le pregunta a un ingeniero de hardware sobre productos de alta fidelidad para el hogar, le dirá, “es lo peor que existe.” En cambio, la pregunta aquí es, ¿qué es la distorsión *musicalmente deseable*?

Técnicamente, la distorsión es la alteración de una forma de onda de audio de su estado original. El tipo de distorsión más común (y generalmente no deseado) es el *clipping*, que resulta del aumento de la amplitud (volumen) de la forma de onda más allá de la capacidad del sistema de generación de sonido. Esto da como resultado que las partes superiores e inferiores de la forma de onda se trunquen o se “recorten”.

Sin embargo, la distorsión se puede aplicar de manera más sutil a una señal de manera que agregue armónicos agradables al oído. Lo que sucede con la forma de onda no es necesariamente un recorte en este caso - sino más bien una remodelación que la deforma sutilmente (o no tan sutilmente) en comparación con lo que se supone que debe verse en un osciloscopio.

La distorsión es el producto de muchas variables, pero a grandes rasgos, hay cuatro tipos:

#### 1.1.1. Distorsión Armónica

En pocas palabras, esto proviene de agregar nuevos armónicos a una señal existente. Esto puede suceder al hacer funcionar un circuito de amplificación análogo (como un transistor o una válvula de vacío) con fuerza pero sin llegar al punto de saturación, al usar un complemento como Dist COLD FIRE, y por otros medios.

En términos generales, agregar armónicos pares e impares hará que algo suene más como una onda de diente de sierra. Agregar solamente armónicos impares lo empujará más hacia una onda cuadrada. Agregar solamente armónicos pares es el más sutil de todos, y aunque no se reconoce comúnmente como un efecto de distorsión, la prevalencia de los armónicos pares sobre los impares es un factor que los entusiastas de los amplificadores de guitarra a válvulas consideran un sonido “limpio pero cálido”. Sin mencionar que la multitud de alta fidelidad en el hogar ama esos armónicos pares, lo admitan o no.

#### 1.1.2. Distorsión de Inter-modulación

Esto es lo que sucede cuando dos señales interactúan y producen una salida final que es más rica en armónicos que cualquiera de las señales individuales. En términos musicales, esto puede variar desde agradable hasta francamente, desagradable.

#### 1.1.3. Distorsión de Fase

Cuando el comportamiento de una forma de onda no es lineal a lo largo del tiempo, especialmente con respecto a la forma en que sube y baja y cruza la línea cero, eso es distorsión de fase. Resulta que puede hacer mucho jugando con la fase de una señal - Casio creó un método de síntesis completo en torno a este fenómeno, que está modelado en nuestro instrumento virtual CZ V.

#### 1.1.4. Distorsión Digital

El tipo malo es cuando un convertidor de análogo a digital se corta porque la entrada es demasiado alta, como bien sabe cualquiera que haya trabajado con las primeras DAW e interfaces de audio. El tipo bueno, se expresa en efectos de trituration de bits, que reducen la profundidad de bits de una señal grabada digitalmente para crear un carácter sónico de “baja fidelidad” asociado con las máquinas de muestra de los años 80 y ahora buscado.

## 1.2. Resumen de Características de Dist COLDFIRE

- 11 tipos de distorsión:
  - Inversor de Bits
  - Bit Crusher
  - Plegado de Ondas
  - Rectificador
  - Modelado de Ondas
  - Transformador
  - Fuerza
  - Saturación de Cinta
  - Tubo
  - Germanio
  - Transistor
- Dos buses de distorsión independientes con enrutamiento altamente flexible
- Sección maestra con controles de nivel de entrada, nivel de salida, color y mezcla seca/húmeda.
- Filtros previos y posteriores a la distorsión para cada bus de distorsión.
- Sección dinámica con tres modos: compresor, multi-banda y limitador.
- La sección dinámica es conmutable antes o después de la distorsión.
- Sección de retroalimentación
- Sección de modulaciones avanzadas con seis fuentes.
- Cada fuente de modulación puede ser cualquiera de las siguientes:
  - LFO
  - Seguidor de Envolvente
  - Generador de Funciones Multi-segmento
  - Secuenciador por Pasos
- Más de 160 Ajustes Preestablecidos en un navegador de búsqueda avanzado.
- Sobre-muestreo seleccionable con los modos Studio y Render.
- Compatible con Windows o macOS en formatos AAX, AudioUnits y VST.

Ya sea que utilice Dist COLDFIRE para una mejora armónica suave, una distorsión salvaje o cualquier cosa intermedia, ¡esperamos que abra nuevas y emocionantes oportunidades creativas para su música!



## 2. ACTIVACIÓN Y PRIMER INICIO

### 2.1. Compatibilidad

Dist COLDFIRE funciona en computadoras y portátiles equipados con Windows 8.1 o posterior, o macOS 10.13 o posterior. Es compatible con la generación actual de Apple M1, M1 Pro/Max y otros procesadores Apple Silicon. Puede usarlo como complemento de Audio Units, AAX, VST2 o VST3 dentro de su software de grabación favorito. Dist COLDFIRE es solo un complemento y no tiene un modo independiente.



### 2.2. Descarga e Instalación

Puede descargar COLDFIRE desde la [Página de Productos de Arturia](#) haciendo clic en las opciones Comprar Ahora u Obtener Demostración Gratuita. La demostración gratuita está limitada a 20 minutos de funcionamiento.

Si aún no lo ha hecho, ahora es un buen momento para crear una cuenta de Arturia siguiendo las instrucciones en [Mi Página Web de Arturia](#).

Una vez que instale Dist COLDFIRE, el siguiente paso es registrar el software. Este es un proceso simple que involucra un programa de software diferente, el Centro de Software de Arturia.

#### 2.2.1. Centro de Software de Arturia (ASC)

Si aún no ha instalado ASC, vaya a esta página web: [Descargas y Manuales de Arturia](#).

Busque el Centro de Software de Arturia cerca de la parte superior de la página y luego descargue la versión del instalador para el sistema que está usando (Windows o macOS). ASC es un cliente remoto para su cuenta de Arturia, que le permite administrar convenientemente todas sus licencias, descargas y actualizaciones desde un solo lugar.

Después de completar las instrucciones de instalación, proceda a hacer lo siguiente:

- Inicie el Centro de Software de Arturia (ASC).
- Inicie sesión en su cuenta de Arturia desde la interfaz de ASC.
- Desplácese hacia abajo hasta la sección 'Mis Productos' de ASC.
- Haga clic en el botón 'Activar' junto al software que desea comenzar a usar (en este caso, Dist COLDFIRE).

¡Es tan simple como eso!

## 2.3. Trabajando con Complementos

Dist COLD FIRE se puede usar en todos los principales programas de estaciones de trabajo de audio digital (DAW), incluidos Cubase, Digital Performer, Live, Logic, Pro Tools, Studio One y más. Los complementos tienen numerosas ventajas sobre el hardware, que incluyen:

- Puede usar tantas instancias en diferentes pistas como su computadora pueda manejar.
- Puede automatizar la configuración del complemento a través de la función de automatización de su DAW.
- Todas las configuraciones y cambios se guardan con su proyecto DAW, lo que le permite continuar justo donde lo dejó.

### 2.3.1. Configuración de Audio y MIDI

Dado que Dist COLD FIRE es solo un complemento, estas configuraciones se manejan en su software de grabación o DAW. Por lo general, se encuentran en algún tipo de menú de Preferencias, aunque cada producto hace las cosas de manera un poco diferente. Por lo tanto, consulte la documentación de su software de grabación para obtener información sobre cómo seleccionar su interfaz de audio, salidas activas, frecuencia de muestreo, puertos MIDI, tempo del proyecto, tamaño del búfer, etc.

Una nota sobre la configuración de latencia (búfer de muestra) de su DAW. En general, las configuraciones más altas significan una menor carga de CPU ya que la computadora tiene menos interrupciones y una mayor cantidad de tiempo para procesar los comandos. Sin embargo, esto puede resultar en una latencia *audible* más prolongada si, por ejemplo, graba una nueva pista mientras escucha la reproducción con Dist COLD FIRE activo. Por el contrario, una configuración más baja significa una latencia más baja pero una carga de CPU más alta. Dicho esto, una computadora rápida y actual debería poder ejecutarlo fácilmente - incluso en muchas pistas a la vez - con configuraciones de baja latencia. Por supuesto, todo esto depende de cualquier otra cosa que haya en el proyecto.

Ahora que ha configurado su software, es hora de explorar todas las texturas, desde la sutil mejora armónica hasta el estridente grunge - que son posibles con Dist COLD FIRE!

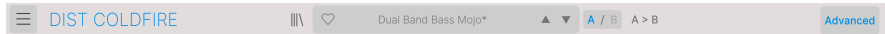
## 3. LA INTERFAZ DE USUARIO

Este capítulo cubre la barra de herramientas superior en Dist COLDFIRE, donde residen el menú principal y el [Navegador de Ajustes Preestablecidos \[p.15\]](#).

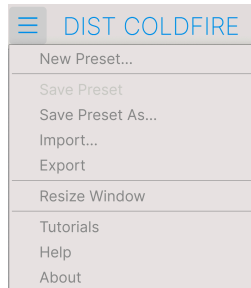
¿Qué hay del panel principal donde están todos los controles *divertidos*? ¡Tenemos un [capítulo completo \[p.23\]](#) para eso!

### 3.1. Barra de Herramientas Superior

Comencemos con las funciones de la Barra de Herramientas Superior de izquierda a derecha.



#### 3.1.1. Menú Principal



Al hacer clic en el ícono de la “hamburguesa” (tres líneas horizontales) en la esquina superior izquierda de la barra de herramientas superior, se abre un menú desplegable que le permite acceder a varias funciones importantes relacionadas con los Ajustes Preestablecidos y funciones útiles. Veámoslos uno por uno.

##### 3.1.1.1. Nuevo Ajuste Preestablecido

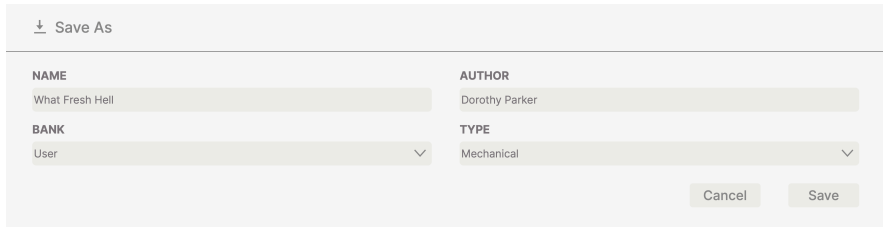
Crea un nuevo ajuste preestablecido con la configuración predeterminada para todos los parámetros.

##### 3.1.1.2. Guardar Ajuste Preestablecido

Sobrescribe el Ajuste Preestablecido actual con cualquier cambio que haya realizado. Esto se aplica solo a los Ajustes Preestablecidos del usuario, por lo que la opción está atenuada para los Ajustes Preestablecidos de fábrica.

### 3.1.1.3. Guardar Ajuste Preestablecido Como

Guarda el estado actual de Dist COLDFIRE con un nombre de Ajuste Preestablecido diferente. Al hacer clic en esta opción, se abre una ventana donde puede nombrar su Ajuste Preestablecido e ingresar información más detallada sobre él:



| NAME            | AUTHOR         |
|-----------------|----------------|
| What Fresh Hell | Dorothy Parker |
| BANK            | TYPE           |
| User            | Mechanical     |

Cancel Save

 Los campos Banco, Autor y Tipo son todos útiles cuando se buscan Ajustes Preestablecidos en el [Navegador de Ajustes Preestablecidos \[p.15\]](#).

### 3.1.1.4. Importar

Este comando le permite importar un archivo de Ajuste Preestablecido o un banco completo almacenado en su computadora. Abre un cuadro de navegación a nivel del Sistema Operativo para encontrar los archivos adecuados.

### 3.1.1.5. Exportar

Puede exportar Ajustes Preestablecidos a su computadora de dos maneras - como un solo Ajuste Preestablecido o como un banco. En cualquier caso, una ventana de navegación a nivel de sistema operativo le permite especificar dónde guardar los archivos.



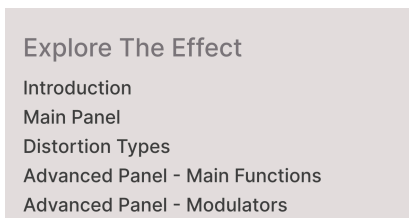
- **Exportar Ajuste Preestablecido:** Exportar un solo Ajuste Preestablecido es útil para compartir un Ajuste Preestablecido con otra persona. El ajuste preestablecido guardado se puede volver a cargar mediante la opción de menú **Importar**.
- **Exportar Banco:** Esta opción exporta un banco completo de sonidos desde el complemento, lo cual es útil para realizar copias de seguridad o compartir ajustes preestablecidos. Los bancos guardados se pueden volver a cargar utilizando la opción de menú **Importar**.

### 3.1.1.6. Cambiar el Tamaño de la Ventana

Dist COLDFIRE puede cambiar de tamaño del 50% al 200% de su tamaño predeterminado (100%) sin artefactos visuales. En una pantalla más pequeña, como una computadora portátil, es posible que desee reducir el tamaño de la interfaz para que no domine la pantalla. En una pantalla más grande o en un segundo monitor, puede aumentar el tamaño para obtener una mejor vista de los controles y gráficos.

Esta operación también se puede realizar mediante atajos de teclado. En Mac, use Comando +/- para cambiar el tamaño de la ventana. En Windows, use Control +/-.

### 3.1.1.7. Tutoriales



Dist COLDFIRE viene con tutoriales interactivos que lo guían a través de diferentes funciones del complemento. Al hacer clic en esta opción, se abre un panel en el lado derecho de la ventana donde aparecen los tutoriales. Seleccione uno para acceder a descripciones paso a paso que resaltan los controles relevantes y lo guían a través del proceso.

### 3.1.1.8. Ayuda

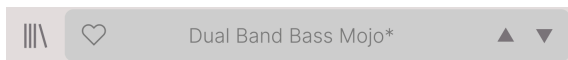
Obtenga más ayuda visitando los enlaces a este manual del usuario y las páginas de Preguntas Frecuentes en el sitio web de Arturia. Necesitará una conexión a Internet para acceder a estas páginas.

### 3.1.1.9. Acerca de

Aquí puede ver la versión del software y los créditos del desarrollador. Vuelva a hacer clic en cualquier parte de la pantalla (fuera de la ventana Acerca de pero dentro del complemento) para que desaparezca esta ventana emergente.

## 3.1.2. Acceso al Navegador de Ajustes Preestablecidos y Panel de Nombres

Al hacer clic en el botón "libros en un estante" se abre el [Navegador de Ajustes Preestablecidos \[p.15\]](#), que ofrece una miriada de formas de buscar, clasificar y organizar Ajustes Preestablecidos en Dist COLDFIRE.



Al hacer clic en el nombre del Ajuste Preestablecido, también se abren menús desplegables rápidos para seleccionar Ajustes Preestablecidos fuera del Navegador. Todo lo relacionado con los Ajustes Preestablecidos se cubre en detalle en el próximo capítulo.



Nota: Un ajuste preestablecido marcado con un asterisco (\*), como se muestra aquí, indica que lo ha editado.

### 3.1.3. A/B Settings and Copy

A / B A > B

A / B A < B

Cada Ajuste Preestablecido es realmente dos en uno. Con los botones A y B, puede cambiar entre dos conjuntos completamente diferentes de ajustes de mandos en el [Panel Principal \[p.23\]](#), incluido el [Panel Avanzado \[p.40\]](#). Estos se guardan en el nivel de ajuste preestablecido, por lo que puede tener diferentes configuraciones A y B para cada ajuste preestablecido.

Cuando A está activo, al hacer clic en **A > B** se copiará la configuración de A en B. Cuando B está activo, al hacer clic en **A < B** se copiará la configuración de B en A.



! Si va a B, cambia la configuración y cierra su proyecto DAW, A será reemplazado por B cuando lo vuelva a abrir. B ahora estará en blanco. En otras palabras, la DAW recupera las configuraciones modificadas más recientemente al volver a abrir - y se recuperan en A.

### 3.1.4. Botón Avanzado

Advanced

En la esquina superior derecha de la barra de herramientas superior se encuentra el **botón Avanzado**. Esto abre un panel que cubrimos en detalle en el capítulo [Panel Avanzado \[p.40\]](#).

## 3.2. La Barra de Herramientas Inferior

Varias funciones de utilidad residen en la parte inferior de la interfaz Dist COLD FIRE interface. Son como un buen mecánico o plomero: tal vez no sean glamorosos, pero se alegra tenerlos cerca cuando los necesita.

Repasémoslas de izquierda a derecha.

### 3.2.1. Lado Izquierdo

Distortion A Drive: Sets the amount of distortion applied to the signal

*Barra de herramientas inferior, lado izquierdo*

La mitad izquierda de la barra de herramientas es donde aparecen las descripciones de los controles, que le indican qué hace cualquier perilla, botón, ícono u otro control cuando pasa el mouse sobre él.

### 3.2.2. Lado Derecho

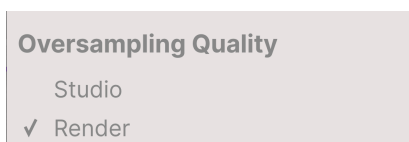
La mitad derecha de la barra de herramientas inferior alberga otras funciones utilitarias.



*Barra de herramientas inferior, lado derecho*

De izquierda a derecha, estas son:

#### 3.2.2.1. Calidad



*Lower toolbar, right side*

Dist COLD FIRE ofrece dos opciones para la cantidad de sobremuestreo que realiza cuando está procesando su pista.

- **Estudio:** Sobremuestreo de alta resolución.
- **Procesamiento:** Sobremuestreo de la más alta resolución.

¿Cual es la diferencia? Esta es una situación de "bueno y mejor". Elegir la opción *Render* le permitirá obtener una vista previa de su sonido con la mejor calidad. Sin embargo, es posible que desee utilizar la configuración *Studio* para ahorrar energía de la CPU y que escuche el mismo procesamiento mientras trabaja con Dist COLD FIRE junto con muchas otras pistas



**Nota:** Cuando realiza una operación de mezcla o bounce-al-disco en su DAW, Dist COLD FIRE siempre renderiza con la configuración de calidad elegida.

### 3.2.3. Omisión de Retroalimentación

Dado que Dist COLD FIRE incluye una opción de retroalimentación, lo que significa que puede controlar cómo se retroalimenta la señal distorsionada a la entrada del complemento, hemos incluido este práctico botón de omisión en caso de que las cosas se vuelvan demasiado salvajes. Los bucles de retroalimentación pueden construirse sobre sí mismos y aumentar la ganancia mucho más allá de los niveles en los que obtiene el tipo de distorsión que *no* quiere.

### 3.2.4. Omisión

Este botón pasa por alto el complemento.

### 3.2.5. Deshacer, Rehacer e Historial

Al editar un complemento, es muy fácil sobrepasar un punto óptimo y luego preguntarse cómo volver a donde estaba. Como todos los complementos de Arturia, Dist COLD FIRE ofrece deshacer, rehacer e historial completo para que siempre tenga un rastro de "migas de pan".

Utilice las flechas para retroceder y avanzar un movimiento de control u otra acción a la vez.

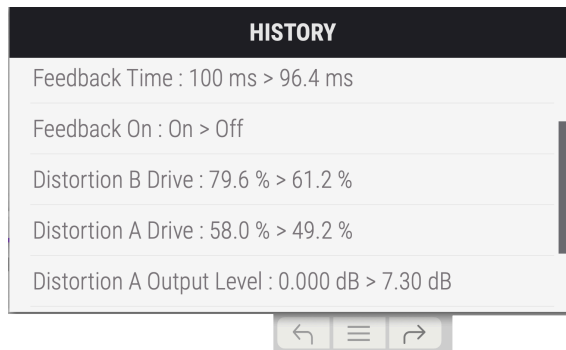
#### 3.2.5.1. Deshacer

Haga clic en la flecha izquierda para volver al estado anterior a la edición más reciente que realizó. Puede hacer clic repetidamente para deshacer varias ediciones en orden de tiempo inverso.

#### 3.2.5.2. Rehacer

Haga clic en la flecha derecha para rehacer la edición más reciente que deshizo. Si ha deshecho varios, puede hacer clic repetidamente para rehacerlos en el orden del tiempo.

#### 3.2.5.3. Historial



Haga clic en el botón central "hamburguesa" (tres líneas) para abrir la ventana de Historial, como se muestra arriba. Esto proporciona una cuenta paso a paso de cada movimiento que ha realizado en Dist COLD FIRE. Hacer clic en un elemento de la lista no solo vuelve a ejecutar ese movimiento - sino que devuelve el complemento al estado general en el que se encontraba cuando realizó ese movimiento por primera vez.

Tome en cuenta que las configuraciones de los controles A y B dentro de un Ajuste Preestablecido tienen historiales de deshacer separadas.

#### 3.2.5.4. Medidor de CPU

En el extremo derecho está el medidor de la CPU, que muestra la carga total que COLD FIRE está colocando en la CPU de su computadora. Dado que solamente se ocupa de este complemento, no es un sustituto de las herramientas generales de medición de CPU en su DAW.



### 3.2.5.5. Pánico

Pase el mouse sobre el medidor de CPU y mostrará la palabra PÁNICO. Haga clic para enviar un comando de apagado total. Este es un comando momentáneo, por lo que el sonido se reanudará si su DAW aún se está reproduciendo. En el caso de que el audio se desboque gravemente (por ejemplo, debido a un efecto de retraso no relacionado que se vuelve loco en un bucle de retroalimentación), detenga la reproducción de su DAW y desactive el complemento causante.

### 3.2.5.6. Botón de Maximizar Vista

Si aumenta el tamaño de la ventana Dist COLDFIRE y algunos de sus parámetros se desplazan fuera del rango visible de la pantalla de su computadora, es posible que vea este ícono en la esquina inferior derecha de la ventana:

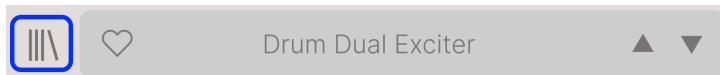


Haga clic en él y la ventana cambiará de tamaño y se volverá a centrar para optimizar el espacio disponible en la pantalla.

## 4. SELECCIONANDO AJUSTES PREESTABLECIDOS

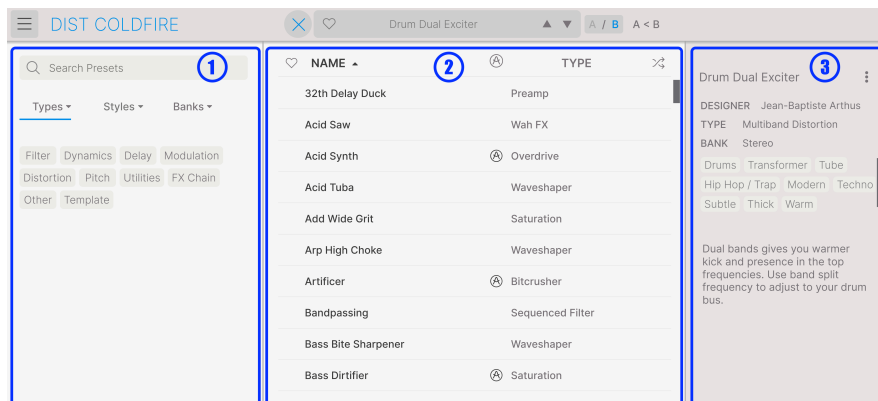
Dist COLDFIRE le permite navegar, buscar y seleccionar Ajustes Preestablecidos desde una interfaz similar a un navegador dentro del complemento. También puede crear y guardar sus propios Ajustes Preestablecidos en el Banco de Usuario. Por supuesto, el estado de cualquier instancia del complemento - incluido el Ajuste Preestablecido actual - se guarda automáticamente cuando guarda su proyecto DAW, por lo que siempre puede continuar donde lo dejó.

### 4.1. El Navegador de Ajustes Preestablecidos



Haga clic en el icono de "libros en un estante" para acceder al Navegador de Ajustes Preestablecidos.

Las tres áreas principales del Navegador de Ajustes Preestablecidos son las siguientes:

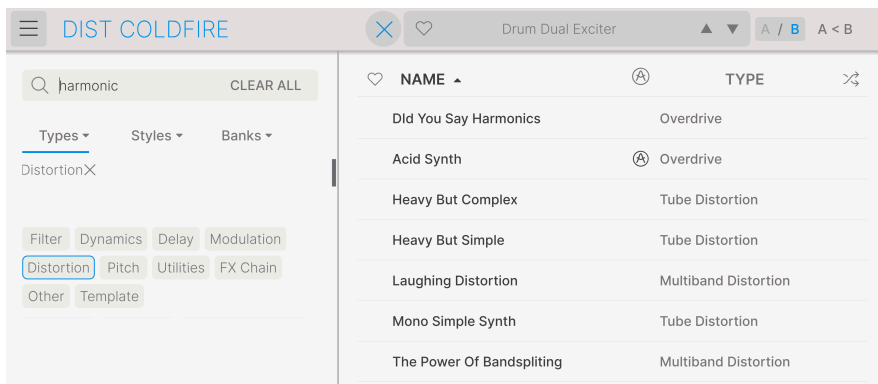


| Número | Área                                                        | Descripción                                                                                                                      |
|--------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.     | <a href="#">Buscar [p.16]</a>                               | Busca Ajustes Preestablecidos por entrada de texto con filtros para Tipo, Estilo y Banco.                                        |
| 2.     | <a href="#">Panel de Resultados [p.18]</a>                  | Muestra los resultados de la búsqueda o todos los Ajustes Preestablecidos si no hay ningún criterio de búsqueda activo.          |
| 3.     | <a href="#">Información de Ajuste Preestablecido [p.20]</a> | Muestra información de Ajustes Preestablecidos; puede editar los detalles de los Ajustes Preestablecidos en el Banco de Usuario. |

## 4.2. Búsqueda de Ajustes Preestablecidos

Haga clic en el campo de búsqueda en la parte superior izquierda e ingrese cualquier término de búsqueda. El navegador filtrará su búsqueda de dos maneras: Primero, simplemente haciendo coincidir las letras en el nombre del Ajuste Preestablecido. En segundo lugar, si su término de búsqueda es similar al de un [Tipo o Estilo \[p.16\]](#), también incluirá resultados que se ajusten a esas etiquetas.

El Panel de Resultados mostrará todos los Ajustes Preestablecidos que se ajusten a su búsqueda. Haga clic en el texto BORRAR TODO para borrar los términos de búsqueda.



### 4.2.1. Uso de Etiquetas como un Filtro

Puede restringir (ya veces expandir) su búsqueda usando diferentes etiquetas. Hay dos tipos de etiquetas: **Tipos** y **Estilos**. Puede filtrar por uno, por otro o por ambos.

#### 4.2.1.1. Tipos

Los tipos son categorías de efectos de audio: cinta, distorsión, retardo, etc. Con una barra de búsqueda clara, haga clic en el menú desplegable **Tipos** para que aparezca la lista de tipos. Los tipos a veces incluyen sub-tipos (especialmente en complementos de efectos Arturia más complejos), pero Dist COLD FIRE es relativamente simple, por lo que Distorsión es el tipo que verá con más frecuencia.

También puede seleccionar varios Tipos con comando-clic (macOS) o ctrl-clic (Windows). Por ejemplo, si no está seguro si el ajuste preestablecido que está buscando estaba etiquetado con la etiqueta de Teclado o Almohadilla, seleccione ambas para ampliar la búsqueda.

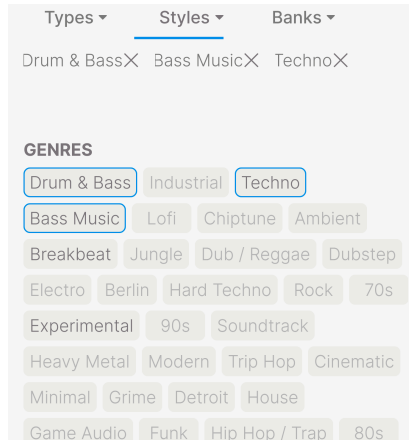
Las columnas de Resultados se pueden invertir haciendo clic en los botones de flecha a la derecha de sus títulos (Nombre, Tipo, Diseñador).



! Puede especificar el tipo al [guardar un ajuste preestablecido \[p.9\]](#). Ese Ajuste Preestablecido aparecerá en las búsquedas en las que haya seleccionado ese Tipo.

#### 4.2.1.2. Estilos

Los Estilos son, bueno ... exactamente eso. Esta área, a la que se accede mediante el botón de **Estilos**, tiene otras tres sub-divisiones:



*Desplácese hacia abajo para ver Géneros, Estilos y Características*

- **Géneros:** Géneros musicales identificables como Ambiente, Música Bass, Industrial, etc.
- **Estilos:** "Ambiente" general como Bizarro, Metálico, Golpeado, etc.
- **Características:** Aalidades de audio aún más detalladas, como Filtrado, Resonante, Mecánico, Ruido y más.

Haga clic en cualquiera y los resultados mostrarán solo los Ajustes Preestablecidos que coincidan con esa etiqueta. Tenga en cuenta que cuando selecciona cualquier etiqueta, varias otras etiquetas generalmente se atenúan en gris y dejan de estar disponibles.

Esto se debe a que el navegador está limitando su búsqueda mediante un proceso de eliminación. Anule la selección de cualquier etiqueta para eliminarla y amplíe la búsqueda sin tener que empezar de nuevo. También puede borrar la etiqueta haciendo clic en la X a la derecha de su texto, que aparece en la parte superior.

Tenga en cuenta que puede buscar por una cadena de texto, Tipos y Estilos, o ambos, y la búsqueda se vuelve más estrecha a medida que ingresa más criterios. Al hacer clic en BORRAR TODO en la barra de búsqueda, se eliminarán todos los filtros de Tipo y Estilo, así como cualquier entrada de texto.

#### 4.2.2. Bancos

Junto a los menús desplegables de **Tipos** y **Estilos** se encuentra el menú desplegable **Bancos**, que le permite realizar su búsqueda (utilizando todos los métodos anteriores) dentro de los Bancos de fábrica o de usuario.

### 4.3. El Panel de Resultados

El área central del navegador muestra los resultados de búsqueda, o simplemente una lista de todos los ajustes preestablecidos en el Banco si no hay ningún criterio de búsqueda activo. Simplemente haga clic en el nombre de un Ajuste Preestablecido para cargarlo.

#### 4.3.1. Clasificando Ajustes Preestablecidos

Haga clic en el encabezado **NOMBRE** en la primera columna de la lista de Resultados para ordenar la lista de resultados de Ajustes Preestablecidos en orden alfabético ascendente o descendente.

Haga clic en el encabezado **TIPO** en la segunda columna para hacer lo mismo por Tipo.

#### 4.3.2. Dar Me Gusta a Ajustes Preestablecidos

A medida que explora y crea ajustes preestablecidos, puede marcarlos como Me Gusta haciendo clic en el corazón junto a sus nombres. (Este icono también aparece en el [Panel de Nombres de Ajustes Preestablecidos \[p.22\]](#) principal. Al hacer clic en el icono del corazón, todos los Ajustes Preestablecidos que le gustan aparecen en la parte superior de la lista de resultados, como se muestra aquí:

|  NAME ▲                |  | TYPE                 |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  Did You Say Harmonics |                                                                                   | Overdrive            |                                                                                   |
|  Drum Dual Exciter     |  | Multiband Distortion |                                                                                   |
|  Gentle Bus Exciter    |                                                                                   | Tube Distortion      |                                                                                   |
|  Heavy But Complex     |                                                                                   | Tube Distortion      |                                                                                   |
|  Heavy But Simple      |                                                                                   | Tube Distortion      |                                                                                   |
|  Laughing Distortion |                                                                                   | Multiband Distortion |                                                                                   |
| 32th Delay Duck                                                                                         |                                                                                   | Preamp               |                                                                                   |
| Acid Saw                                                                                                |                                                                                   | Wah FX               |                                                                                   |

Un icono de corazón lleno indica un me gusta. Un contorno indica un Ajuste Preestablecido que no le ha gustado (todavía). Vuelva a hacer clic en el corazón en la parte superior de la lista para devolver la lista a su estado anterior.

### 4.3.3. Ajustes Preestablecidos de Fábrica Destacados

Los Ajustes Preestablecidos acompañados del logotipo de Arturia son creaciones de fábrica que creemos que realmente muestran las capacidades de Dist COLD FIRE.

|  NAME ▲        |  TYPE                 |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Drums Ripper                                                                                    |  Overdrive            |                                                                                   |
| Kick More Grit                                                                                  |  Saturation           |                                                                                   |
| Bass Dirtifier                                                                                  |  Saturation           |                                                                                   |
| Acid Synth                                                                                      |  Overdrive            |                                                                                   |
| Artificer                                                                                       |  Bitcrusher           |                                                                                   |
| Drum Melody Maker                                                                               |  Sequenced Modulation |                                                                                   |
| Pad Rhythmic Pan                                                                                |  Waveshaper           |                                                                                   |
| Guitar Parallel Fuzz                                                                            |  Fuzz                 |                                                                                   |
|  Error Console |  Bitcrusher           |                                                                                   |

Al hacer clic en el icono de Arturia en la parte superior del panel de Resultados, todos los Ajustes Preestablecidos destacados aparecen en la parte superior de la lista.

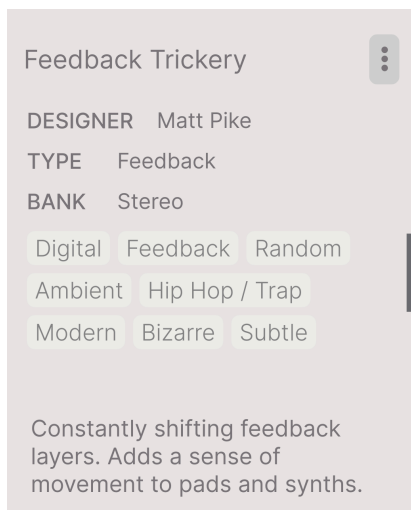
### 4.3.4. Botón Aleatorio



Este botón reordena aleatoriamente la lista de Ajustes Preestablecidos. A veces puede ayudarlo a encontrar el sonido que está buscando más rápidamente que desplazándose por la lista completa.

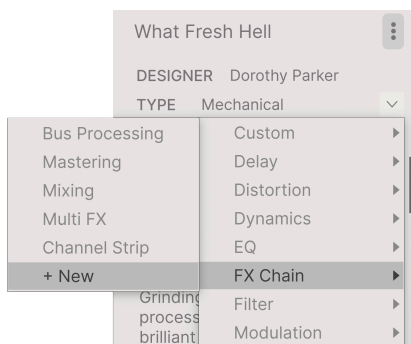
## 4.4. Sección de Información de Ajustes Preestablecidos

El lado derecho de la ventana del navegador muestra información específica sobre cada ajuste preestablecido.



Para Ajustes Preestablecidos en el banco de Usuario (como resultado de una operación Guardar Como), puede ingresar y editar la información y se actualizará en tiempo real. Esto incluye el diseñador (autor), el Tipo (el menú está abierto en la imagen de arriba), todas las etiquetas de Estilo e incluso una descripción de texto personalizada en la parte inferior.

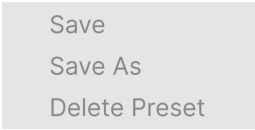
Para realizar los cambios deseados, puede escribir directamente en los campos de texto, usar uno de los menús desplegables para cambiar el Banco o el Tipo y hacer clic en el ícono + (que aparece cuando se selecciona un Ajuste Preestablecido de usuario) para agregar o eliminar Estilos. Verá que aparecen todas las opciones en el espacio del Panel de Resultados:



 Los cambios de Tipos y Estilos que realice aquí se reflejan en las búsquedas. Por ejemplo, si elimina la etiqueta de Estilo 'Ambiente' de un Ajuste Preestablecido y luego guarda ese Ajuste Preestablecido, no aparecerá en futuras búsquedas de ajustes preestablecidos de ambiente.

4.4.1. Menú Rápido de Información de Ajustes Preestablecidos

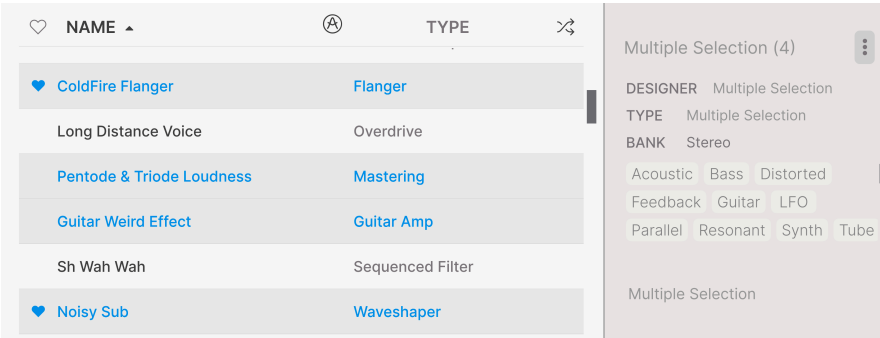
Al hacer clic en el icono con tres puntos verticales, aparece un menú rápido para las operaciones Guardar, Guardar como y Eliminar Ajustes Preestablecidos:



Para los sonidos del Banco de Fábrica, solamente está disponible *Guardar Como*.

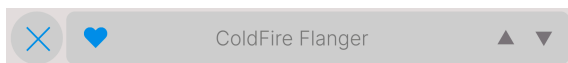
4.4.2. Edición de Información para Múltiples Ajustes Preestablecidos

Es fácil editar información como Tipos, Estilos, nombre del diseñador y descripción de texto para varios ajustes preestablecidos al mismo tiempo. Simplemente mantenga presionada la tecla comando (macOS) o ctrl (Windows) y haga clic en los nombres de los Ajustes Preestablecidos que desea cambiar en la lista de Resultados. Luego ingrese los comentarios, cambie el Banco o el Tipo, etc., y guarde.





## 4.5. Panel de Nombre del Ajuste Preestablecido



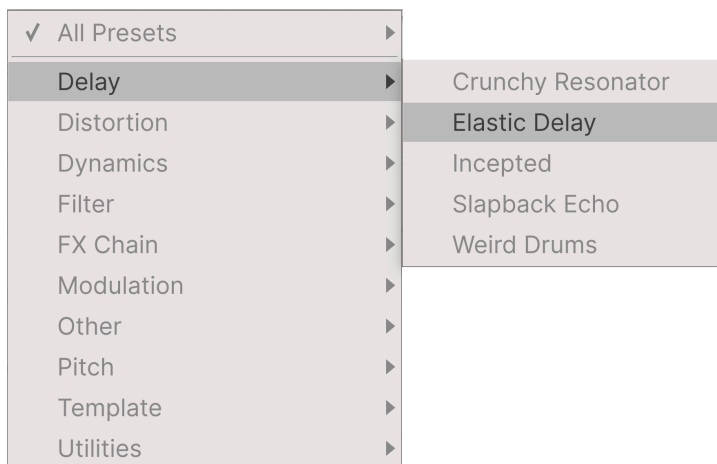
El panel de nombre en la parte superior central siempre se muestra, ya sea que esté en la vista de controles principales o en el Navegador de Ajustes Preestablecidos. Muestra el nombre del Ajuste Preestablecido actual, obviamente, pero también ofrece otras formas de buscar y cargar Ajustes Preestablecidos. Una vez más, un icono de corazón relleno indica un ajuste preestablecido que le gusta.

### 4.5.1. Las Flechas

Las flechas hacia arriba y hacia abajo a la derecha del nombre del Ajuste Preestablecido recorren en serie los Ajustes Preestablecidos. Esto está limitado por los resultados de cualquier búsqueda actualmente activa, es decir, las flechas solo pasarán por esos Ajustes Preestablecidos. Por lo tanto, asegúrese de borrar todas las búsquedas si simplemente desea recorrer todos los Ajustes Preestablecidos disponibles hasta que encuentre algo que le guste.

### 4.5.2. Navegador Desplegable

Haga clic en el nombre del Ajuste Preestablecido en el centro de la barra de herramientas superior para abrir un "navegador rápido" desplegable para Ajustes Preestablecidos. La primera opción en este menú se llama Todos los Tipos, y abre un submenú de literalmente cada Ajuste Preestablecido en el banco actual.



*Los resultados del Filtro pueden diferir según los criterios de Búsqueda*

Debajo de esto hay opciones que corresponden a los Tipos. Cada uno de ellos abre un submenú de todos los Ajustes Preestablecidos de su Tipo.

A diferencia de las flechas hacia arriba y hacia abajo, el sub-menú "All Presets" es independiente de los criterios de búsqueda - simplemente le muestra todos los Ajustes Preestablecidos disponibles. Del mismo modo para las opciones de Tipo debajo de la línea, que siempre incluyen todos los Ajustes Preestablecidos dentro de ese Tipo.

## 5. PANEL PRINCIPAL



Ahora es el momento de ingresar a los controles principales de Dist COLDFIRE, que le permiten aplicar los buses de distorsión dual a su pista.



Tome en cuenta que cubriremos todos los [Tipos de Distorsión \[p.29\]](#) específicos y sus parámetros en el próximo capítulo.

### 5.1. Comportamientos Comunes

Prácticamente todos los controles en el Panel Principal (y en otras partes de Dist COLDFIRE) siguen algunas reglas diseñadas para hacer las cosas más convenientes para usted, el músico.

#### 5.1.1. Ventanas Emergentes de Valor



Opere o desplace el mouse sobre cualquier perilla y aparecerá una ventana emergente, también conocida como "información de herramientas" que muestra su valor actual. Tenga en cuenta que es posible que el complemento deba estar transmitiendo activamente la señal para que estos sean visibles.

#### 5.1.2. Ajustes Finos

Para ajustar un control más lentamente y, por lo tanto, con mayor precisión, mantenga presionado Control o use el botón derecho del mouse mientras lo opera.

### 5.1.3. Visualización del Nombre del Parámetro

Como se mencionó en el Capítulo 3, operar o pasar el mouse sobre cualquier control hará que su nombre completo aparezca en el lado izquierdo de la Barra de Herramientas Inferior.

### 5.1.4. Pasar el Cursor y Desplazarse

Si tiene un mouse con una rueda de desplazamiento, colóquelo sobre cualquier control y luego use la rueda de desplazamiento para ajustarlo.

### 5.1.5. Doble Clic para Predeterminado

Por último, pero no menos importante, puede hacer doble clic en cualquier control para devolverlo a su valor predeterminado.

## 5.2. Sección Maestra



Esta sección es donde configura los niveles de entrada y salida de Dist COLD FIRE, así como la mezcla seca/húmeda del efecto.

### 5.2.1. Entrada y Salida

Hay dos controles de ganancia en Dist COLD FIRE. **Entrada** establece el nivel de la señal entrante antes de que se aplique cualquier efecto. **Salida** establece el nivel devuelto al procesamiento posterior de la pista.

#### 5.2.1.1. Botón de Enlace



Si el botón de **Enlace** de entrada-salida está activo, al aumentar el nivel de entrada se reducirá el nivel de salida. Esta es una característica conveniente para ayudar a evitar el recorte.

### 5.2.2. Color

La perilla de **Color** funciona como un ecualizador de "inclinación". Funciona como un control de tono simplificado. Gire la perilla hacia la izquierda para obtener un sonido más grave y hacia la derecha para obtener un sonido más agudo. De la oscuridad al brillo, si quiere. Esta pendiente pivota en 630Hz y tiene un rango de -12 a +12 dB.

Con la perilla a las 12 en punto, obtiene un ecualizador neutral.

Además, solamente funciona en la señal de salida posterior al efecto. Gírelo en el sentido contrario a las agujas del reloj para favorecer las frecuencias más bajas y en el sentido de las agujas del reloj para escuchar más frecuencias altas en la salida de Dist COLD FIRE.

### 5.2.3. Mezcla Seca-Húmeda

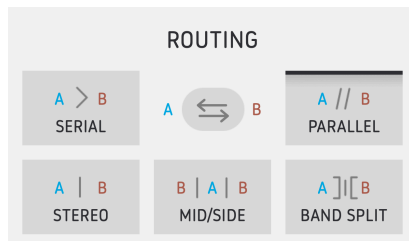
Como se ve en muchos efectos, esta perilla simplemente determina el balance de la señal de pre-efecto y post-efecto que escuchará en su pista.

#### 5.2.3.1. Bloqueo Seco-Húmedo



Al hacer clic en el ícono del candado, la mezcla seca/húmeda se bloqueará en la configuración actual cuando cambie los valores de Ajustes Preestablecidos. Esto puede ser útil si desea experimentar con diferentes ajustes preestablecidos y sonidos de distorsión mientras mantiene bajo control la cantidad total del efecto que se aplica a su pista.

## 5.3. Enrutamiento



Dist COLD FIRE tiene un enrutamiento muy flexible con respecto a los dos buses de distorsión. Imagine tener dos pedales de distorsión diferentes en una pedalera y poder enrutar señales a través de ellos de cualquier manera que pueda imaginar. Eso es lo que estamos tratando de lograr aquí. Estas son las opciones:

- **Serial:** El efecto de distorsión en la ranura A se alimenta al de la ranura B. Por lo tanto, la ranura B agrega más efecto a lo que estaba pasando en la ranura A.
- **Paralelo:** Las ranuras A y B procesan su pista de forma independiente, con control independiente sobre cuánto afecta cada una al sonido.

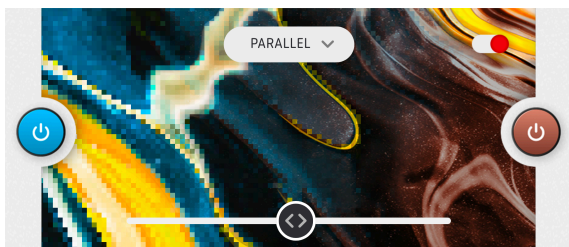
- **Estéreo:** La ranura A procesa el canal estéreo izquierdo y la ranura B procesa el canal derecho.
- **Medio Lateral:** Llamado así por la técnica de grabación media-lateral. La ranura A procesa el material panorámico central y la ranura B procesa la diferencia entre el canal izquierdo y el derecho.
- **División de Banda:** Este potente modo permite que las ranuras A y B procesen dos rangos de frecuencia de forma independiente. ¿Qué son las bandas? Eso está determinado por la configuración del Filtro Previo descrita en el capítulo sobre el [Panel Avanzado \[p.40\]](#).

### 5.3.1. Intercambio A-B



Al hacer clic en este botón, se cambia la posición de lo que haya seleccionado para los [Tipos de Distorsión \[p.29\]](#). Esto interactúa con el enrutamiento de una manera importante: cuando cambia, B afectará lo que A estaba afectando y viceversa.

## 5.4. Fundido Cruzado y Botones de Encendido y Apagado



En la zona central de la pantalla tenemos un fundido cruzado principal que determina cuánto de cada uno de los dos efectos de distorsión escuchará. Esto también interactúa con el enrutamiento, ya que el fundido cruzado hacia la ranura A reducirá la cantidad de efecto que escucha aplicado a cualquier aspecto de la señal que esté afectando la ranura B de acuerdo con la configuración de [enrutamiento \[p.25\]](#).

A ambos lados del fundido cruzado hay grandes Botones de Encendido y Apagado que, como habrá adivinado, simplemente activan u omiten los efectos de distorsión en las ranuras A y B.

### 5.4.1. Botón de Desactivar Animaciones



Puede notar que cuando mueve el fundido cruzado, la imagen en el panel central cambia para visualizar cuánto de cada efecto se está aplicando. Al hacer clic en el interruptor de palanca en la esquina superior derecha, se desactiva este atractivo visual. Todavía se muestran diferentes imágenes estacionarias a ambos lados de la pantalla, según el tipo de distorsión seleccionado.

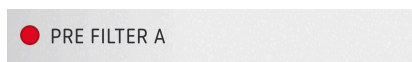
Es posible que desee desactivar las animaciones para conservar los ciclos de la CPU o simplemente para mantener las cosas con un aspecto más limpio. O bien, es posible que desee permitirles obtener geniales retroalimentaciones visuales de sus efectos de distorsión. Usted decide.

## 5.5. Buses de Distorsión



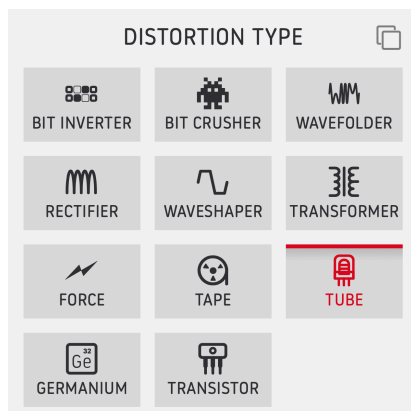
Dist COLD FIRE proporciona dos buses de efectos, que se comportan de forma idéntica. Por lo tanto, describiremos solamente uno de ellos aquí (ranura A) ya que lo mismo es cierto para su contraparte.

### 5.5.1. Filtro Previo [Pre-Filtro]



Haga clic en el ícono circular para activar u omitir el filtro previo, que filtra la frecuencia de la señal entrante para que sea procesada por el efecto Dist COLD FIRE elegido. Esto le permite aplicar el efecto solamente a ciertas frecuencias en su pista. Los ajustes más detallados para el pre-filtro se encuentran en el capítulo del [Panel Avanzado \[p.40\]](#).

## 5.5.2. Tipo de Distorsión

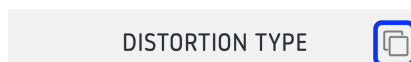


*Haga clic en el icono de quilates para abrir este menú desplegable de tipos de distorsión.*

Esto es lo bueno - el tipo de efecto de distorsión que utilizará. Hay 11 tipos en total, que puede seleccionar haciendo clic en el icono de quilates hacia abajo junto al nombre para abrir el menú que se muestra arriba, o use las flechas < > para recorrerlos en serie.

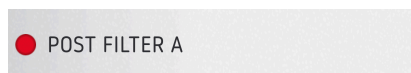
Con la mayoría de los tipos de distorsión, una gran perilla justo en el medio controla el parámetro más importante, y este y otros parámetros cambian según el tipo de distorsión que seleccione. Para mantener este manual bastante ordenado, hemos dedicado un [capítulo separado \[p.29\]](#) a todos los diferentes tipos de distorsión y sus configuraciones.

### 5.5.2.1. Botón de Copiar



Al hacer clic en el icono de los “cuadrados superpuestos” en la esquina superior derecha del menú del tipo de distorsión, se copiará el efecto de distorsión actual junto con todos sus ajustes en la ranura opuesta.

## 5.5.3. Filtro Posterior



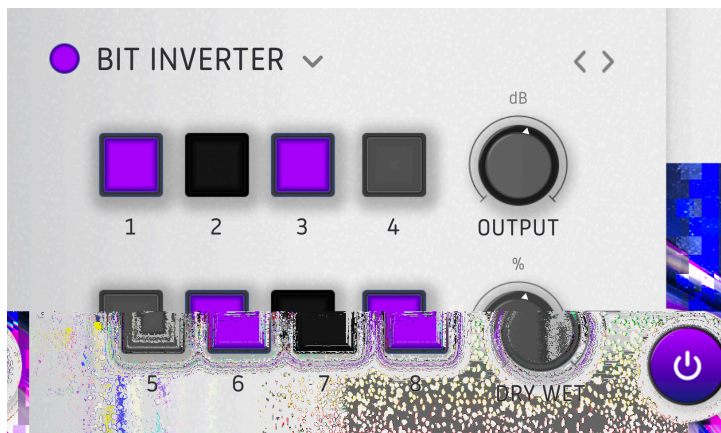
Este filtro afecta la frecuencia de la señal después de que haya sido procesada por el efecto de distorsión elegido. Haga clic en el icono circular para activarlo o evitarlo. Es un filtro de paso de banda pero con límites de frecuencia muy amplios. Estos están determinados por la configuración que se revela en el [Panel Avanzado \[p.41\]](#).

## 6. TIPOS DE DISTORSIÓN

Dist COLDFIRE ofrece 11 algoritmos de distorsión diferentes, que se pueden usar en cualquier combinación en cada una de las ranuras de distorsión A y B. Los hemos recopilado de varios de nuestros propios complementos en la colección de efectos, pero también desarrollamos nuevos algoritmos de distorsión, por no mencionar el hardware clásico que tenía una distorsión inherente o un carácter propio.

Este capítulo pretende aclarar todos los parámetros de cada tipo de distorsión ofrecidos en Dist COLDFIRE.

### 6.1. Inversor de Bits



Esta es una forma genial de obtener un sonido digital retro de baja fidelidad que es un poco diferente de un Bit Crusher (que también tenemos en Dist COLDFIRE). El concepto se basa en el procesador Biscuit descontinuado de Oto Machines. Créanos cuando decimos que este tipo de distorsión puede sonar bastante sorprendente.

**i Una palabra de advertencia:** Al invertir los bits más pesados (7 y 8), el nivel de entrada más bajo crea un nivel de salida más alto.

Así es como funciona. En primer lugar, cuantifica la señal a 8 bits. Luego, cada uno de los ocho botones tiene tres estados diferentes que cambian lo que sucede con esos bits:

- **Gris:** Normal.
- **Morado:** Invertido, es decir, cambia de 1 a 0 o de 0 a 1.
- **Negro:** Silenciado, es decir, el bit está en silencio y configurado en “cero duro.”

Usar el inversor de bits, puede lograr efectos de estilo chip-tunes muy pulidos en una señal de audio que de otro modo sería prístina. Y vamos a sacar esto del camino ahora mismo: con este y muchos de los otros efectos de distorsión en Dist COLDFIRE, es mucho más gratificante jugar con los controles hasta que escuche un sonido que le gusta, que profundizar demasiado en la teoría detrás de los diversos efectos de distorsión. ¡Así que vuélvase loco!

El efecto Inversor de Bits tiene otros dos controles:



- **Salida:** Controla el nivel de salida en el Filtro Posterior y eventualmente en su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

## 6.2. Bit Crusher



La trituration de bits es la forma clásica de lograr el sonido asociado con los equipos de muestra de la década de 1980 y otros dispositivos de audio digital de baja fidelidad. El triturador en Dist COLD FIRE vuelve a hacer una muestra del audio a una frecuencia de muestreo ajustable y luego reduce la profundidad de bits. Menos bits significan menos resolución para que la computadora determine la diferencia entre valores bajos y altos. ¿Quiere sonar como Art of Noise o Kate Bush de los 80? Así es como lo hace.

Aquí están los controles:

- **Profundidad de Bits:** Ajusta la profundidad de bits de 16 a 1,5 bits.
- **Aliasing:** Varía la cantidad de aliasing que se escucha en la señal. Con la perilla en el nivel mínimo de aliasing, la "baja fidelidad" seguirá siendo enorme. El aliasing en una configuración mínima generalmente brinda una reducción de frecuencia más *tonal* cuando el aliasing al máximo brinda una reducción de frecuencia más *ruidosa*.
- **Frecuencia:** Establece la velocidad de re-muestreo para la reducción de muestreo de baja fidelidad.
- **Jitter:** Introduce variación en la frecuencia de re-muestreo.
- **Salida:** Controla el nivel de salida en el Filtro Posterior y eventualmente en su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).



♪ *Aliasing* fue el resultado de que las frecuencias de muestreo de los primeros equipos eran demasiado bajas e introducían nuevas frecuencias en la señal después de que se reconstruía la muestra. Musicalmente, estas generalmente se manifiestan como silbidos o chillidos de alta frecuencia en el fondo. Hoy, puede recuperar ese ambiente retro, ¡pero un poco, hace mucho!

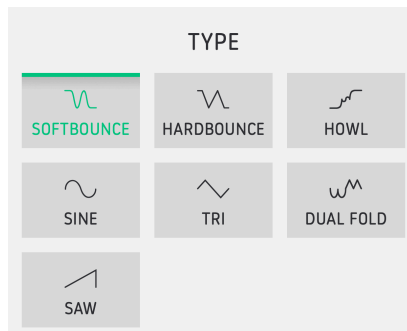
## 6.3. Wavefolder



Imagínese si la forma de onda de una señal estuviera hecha de papel. Ahora imagine que podría doblar los picos y los valles de ese papel en la dirección opuesta - hacia abajo para los picos y hacia arriba para los valles. Eso es el plegado de onda en pocas palabras. Al igual que con cualquier otro algoritmo de distorsión, agrega más armónicos y (generalmente) contenido de alta frecuencia, y también puede volverse similar a una sierra circular en configuraciones extremas. El Plegado de Onda de Dist COLDFIRE tiene tres configuraciones simples, pero también siete opciones sobre cómo se dobla ese “papel”.

- **Drive:** Ajusta la intensidad general del plegado de ondas.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

### 6.3.1. Opciones de Forma de Plegado de Ondas



El efecto de Plegado de Ondas también incluye siete opciones para cómo se realiza el plegamiento, es decir, qué sucede con los picos y valles de la forma de onda de la señal. Haga clic en el sub-menú para seleccionarlos. Están clasificadas de pesadas a extremadamente duras.

Los gráficos aproximan cómo cada modo pliega la forma de onda. ¡Experimente con ellos por sí mismo y escuche las diferencias!

## 6.4. Rectificador



En el mundo de los amplificadores de válvulas, un rectificador es un tipo de válvula (válvula de vacío que convierte la electricidad de CA en CC. Como efecto de audio, altera la parte negativa de la forma de onda, produciendo un tipo único de distorsión y forma de onda.

En algunos sonidos, un rectificador puede sonar como si la forma de onda se hubiera desplazado una octava hacia arriba.

- **Pendiente:** El parámetro más importante. Esta perilla esencialmente cambia la cantidad por la cual se altera la parte negativa de la forma de onda. Cuando la Pendiente se establece en 50%, la parte negativa se asigna a  $-\infty$  y hace lo que se llama un "medio rectificador". Al 100%, la parte negativa de la forma de onda se refleja en los valores positivos y produce un efecto de "rectificador completo".
- **Centro:** Determina el punto alrededor del cual el Rectificador cambia la pendiente. Este se expresa en amplitud (volumen) y va de  $-\infty$  a  $-3\text{dBFS}$  en los valores negativos.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).



**Nota:** Dado que un rectificador suele generar mucha CC, hay un filtro de CC presente en la salida del módulo que vuelve a centrar la forma de onda. Y cuando se rectifique por completo, aún verá valores negativos en la forma de onda.

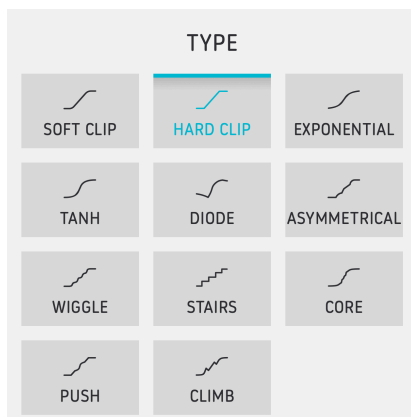
## 6.5. Modelador de Onda



El nombre de Modelador de Onda se explica por sí mismo. Sea cual sea el aspecto y el sonido de su forma de onda al entrar, el Modelador de Onda hace que se parezca más a otra cosa, al salir. Hay tres parámetros básicos, luego 11 opciones de forma de onda.

- **Drive:** Determina la intensidad de la alteración aplicada a la forma de onda.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

### 6.5.1. Opciones de Modelador de Ondas



El efecto de Modelador de Onda ofrece 11 opciones diferentes sobre cómo se aplica la distorsión a su forma de onda. Al igual que con el Plegado de Onda, los gráficos en el submenú representan la forma que se le impondrá a su onda, haciendo que se aparte de su forma original. *Corte Duro* es sin duda el más animado, pero pruébelos todos para escuchar por si mismo qué funciona mejor en diferentes fuentes de material.

## 6.6. Transformador



¿Robots disfrazados? Incluso nosotros no podemos hacer que Optimus Prime contribuya a sus pistas. Pero podemos obtener la saturación característica de los transformadores que hacen que tantas consolas de mezclas antiguas y preamplificadores sean buscados.

- **Drive:** Ajusta la cantidad de saturación/distorsión aplicada.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

### 6.6.1. Tipos de Transformadores



Normalmente se usaban dos materiales en los transformadores de entrada de audio: níquel y hierro. El níquel es ideal para una pequeña mejora en su bus de mezcla general. El hierro es ideal para calentar las frecuencias bajas, ya que la distorsión armónica que crea realmente tiende a ocurrir en el extremo inferior.

En ambos modelos, la distorsión aumenta cuanto más baja es la frecuencia, pero el efecto es más pronunciado en Hierro y que en Níquel.

## 6.7. Fuerza



Este es un módulo de saturación - es decir, una forma sutil de distorsión - tomado de nuestro complemento de efecto de procesamiento paralelo Bus FORCE. Es ideal para exaltar su bus de mezcla general de una manera agradable que no suena como "distorsión," pero que también funciona muy bien en pistas individuales. Tenemos los parámetros básicos familiares, pero la verdadera magia radica en las elecciones armónicas, que se describen a continuación.

- **Drive:** Ajusta la cantidad de saturación aplicada.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

### 6.7.1. Menú de Armónicos de Fuerza



Al hacer clic en el sub-menú justo a la derecha del nombre del efecto, puede seleccionar qué [armónicos \[p.4\]](#) enfatiza el efecto de Fuerza.

- **Par:** Enfatiza los armónicos pares, especialmente el segundo armónico.
- **Impar:** Enfatiza los armónicos impares, especialmente el tercer armónico.
- **Grueso:** Enfatiza los armónicos pares e impares.
- **Overdrive:** Más agresivo; lleva las cosas más al territorio de la distorsión convencional.

## 6.8. Cinta



Esta opción pretende simular la saturación de cinta análoga, que generalmente se considera agradable y deseable. Sin embargo, en configuraciones extremas puede volverse desagradable, como un carrete de cinta en malas condiciones.

En este algoritmo, las frecuencias más altas empiezan a distorsionarse antes y, con ajustes de ganancia altos, el sonido se oscurecerá cada vez más.

- **Drive:** Ajusta la cantidad de saturación de cinta análoga aplicada.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

## 6.9. Tubo



La saturación y el overdrive de tubo al vacío es lo que todos queremos, ¿verdad? La opción Tubo en Dist COLD FIRE no solamente reproduce cualquier válvula de vacío, sino también la etapa de pre-amplificador de entrada que modelamos para nuestro complemento de reverberación Rev PLATE-14O, que a su vez se basa en la legendaria (y físicamente enorme) reverberación de placa de estudio. Tenemos a los sospechosos habituales para los controles:

- **Drive:** Ajusta la cantidad de overdrive/saturación del tubo de vacío aplicada.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

Pero luego también tenemos la perilla de **Perfil**, que le permite seleccionar la proporción del comportamiento del tubo de tipo pentodo o triodo. La diferencia es sutil, ¡pero está ahí!

Pentodo genera solamente armónicos impares, mientras que Triodo genera armónicos pares e impares. Con perfil al 100% a Triodo, y solo tocando la zona donde empieza a distorsionar, obtendrá mayoritariamente el segundo armónico y nada más. Esta es una muy buena manera de calentar las cosas.

**i** 🎵 En términos de hardware, un triodo es un tubo de vacío que contiene tres componentes: una rejilla de control, una placa y un cátodo. Un pentodo agrega dos componentes más: una cuadrícula de pantalla y una cuadrícula supresora. Estos hacen que el tubo sea más eficiente. La mayoría de las válvulas de hardware son pentodos, pero los dispositivos en los que se utilizan, como los amplificadores de guitarra, a veces tienen un interruptor que hace que se comporten como triodos. Dado que esto reduce su eficiencia y rendimiento, a veces se denomina interruptor de media potencia.



## 6.10. Germanio



La opción de Germanio modela la etapa de pre-amplificador de una reverberación de resorte clásica, como se emula en nuestro complemento Rev SPRING-636. El germanio era un material utilizado en los transistores, y los amplificadores y pre-amplificadores fabricados con ellos tenían un sonido difuso y claramente saturado. Esta opción modela solamente la etapa de entrada, no la reverberación en sí. Los controles son:

- **Drive:** Ajusta la cantidad de saturación de germanio aplicada.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

### 6.10.1. Modos de Germanio



También puede elegir si la “etapa de entrada” de la reverberación de resorte virtual se comporta como una entrada de micrófono o de línea (auxiliar), como se muestra arriba. Hemos ajustado esto para que seleccionar *Mic* no aumente drásticamente la ganancia, sino que solamente proporcione el carácter de la etapa de entrada del micrófono.

## 6.11. Transistor



Otro efecto codiciado, destacado por las cualidades de su etapa de entrada fue el retraso de cinta de “eco del espacio exterior” que modelamos en nuestro complemento Delay TAPE-201. Hemos traído el componente de saturación y distorsión de eso a Dist COLDFIRE. Este es un algoritmo simple con solo los tres parámetros principales:

- **Drive:** Ajusta la cantidad de saturación del transistor aplicada.
- **Salida:** Ajusta la salida del efecto en el Filtro Posterior (si está habilitado) y, finalmente, vuelve a su pista.
- **Seco-Húmedo:** Determina la mezcla seca-húmeda del efecto. Esto está subordinado a la mezcla seca-húmeda general en la [sección maestra \[p.24\]](#).

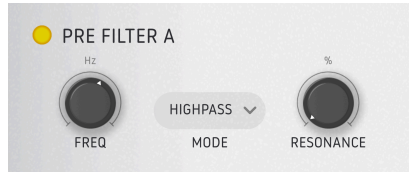
Como se explica anteriormente, Transistor es un algoritmo simple, pero entre todos los modelos de hardware emulados utilizados en ColdFire (lo que significa que no compite con los algoritmos digitales como el plegado de ondas, etc.), este es el tipo de sonido más difícil.

Eso es todo para los tipos de distorsión. Recuerde, puede tener cualquier combinación de dos, con cualquier [enrutamiento \[p.25\]](#) que desee. ¡Ahora, pasemos a la genial configuración de filtrado y las opciones de modulación en el [Panel Avanzado \[p.40\]](#)!

## 7. PANEL AVANZADO

Haga clic en el [Botón Avanzado \[p.11\]](#) en la parte superior derecha de la barra de herramientas superior para abrir el Panel Avanzado, donde encontrará configuraciones más a profundidad que hacen que Dist COLDFIRE sea aún más flexible. Estas incluyen ajustes para los Filtros Previos y Posteriores, dinámicas integrales y secciones de retroalimentación, y fuentes de modulación sofisticadas que se pueden asignar a muchos parámetros dentro del complemento.

### 7.1. Configuraciones de Filtro Previo (Pre-Filtro)



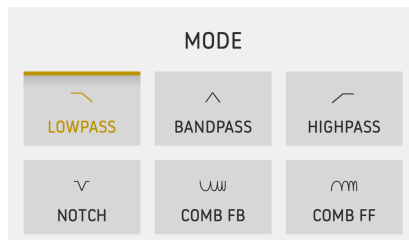
En ambas ranuras A y B, el Pre-Filtro determina las frecuencias que son procesadas por los efectos de Dist COLDFIRE. Es muy parecido a un filtro multimodo en un buen sintetizador análogo.

#### 7.1.1. Modos y Controles del Filtro Previo

En la mayoría de los modos, verá dos controles principales:

- **Frecuencia:** Establece la frecuencia de corte (o central) del filtro.
- **Resonancia:** Ajusta la amplitud de un pico de frecuencias alrededor de la frecuencia central o de corte.

Al hacer clic en el menú de **Modo**, aparecen seis opciones para los tipos de filtro:

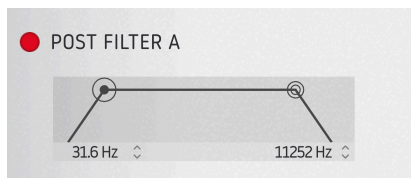


- **Paso Bajo:** Pasa el contenido por debajo de la configuración de Frecuencia.
- **Paso de Banda:** Pasa contenido en un rango alrededor de la configuración de Frecuencia.
- **Paso Alto:** Pasa contenido por encima de la configuración de Frecuencia.
- **Muesca:** Rechaza contenido en un rango alrededor de la configuración de Frecuencia.
- **Peine FB:** Filtro de Peine (pasa y rechaza varios rangos de frecuencias) en configuración de retroalimentación.
- **Peine FF:** Filtro de Peine (pasa y rechaza varios rangos de frecuencias) en configuración de re-alimentación.



Nota: Con cualquiera de las opciones de filtro de Peine, el control de Resonancia se reemplaza por un control de **Ganancia**.

## 7.2. Filtro Posterior [Post-Filtro]

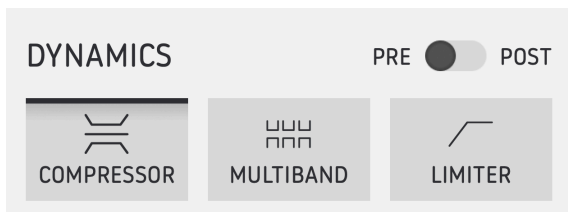


Como su nombre lo indica, el Filtro Posterior pasa o bloquea frecuencias después de que hayan sido procesadas por los efectos de Dist COLDFIRE. Funciona un poco diferente al Pre-Filtro.

El Filtro Posterior es básicamente un filtro de paso de banda amplio que está "abierto" de 20 a 20,000 Hz. Puede ajustar sus cortes de paso alto y paso bajo por separado. Arrastre los iconos circulares horizontalmente, o arrastre hacia arriba o hacia abajo en los campos numéricos.

## 7.3. Sección de Dinámica

Debajo del panel central, haga clic en la pestaña de Dinámica para acceder a la sección de Dinámica (dos pestañas seleccionan entre esta y [Retroalimentación \[p.44\]](#), que se describen a continuación). Luego, haga clic en el lado derecho de la pestaña (donde dice "Pre" o "Post") para seleccionar el tipo de procesador de dinámica que le gustaría usar:



*Procesadores de dinámicas. Fíjese en el interruptor de pre-post en la esquina superior derecha.*

### 7.3.1. Interruptor de Pre-Post

El interruptor en la parte superior derecha del menú emergente del selector de dinámica selecciona si el procesamiento se aplica antes o después del efecto de distorsión principal, para *ambas* ranuras A y B a la vez. Dado que la distorsión puede agregar ganancia, esta decisión puede tener un gran impacto en el sonido de su pista.

### 7.3.2. Compresor



El impactante Compresor también debe su carácter a nuestro complemento Bus FORCE. Los compresores son como una mano extra en un control deslizante o control de volumen, reaccionando en tiempo real al nivel de la señal y reduciendo la ganancia.

El Compresor cuenta con cuatro simples controles.

- **Umbral:** El nivel de señal en el que el Compresor comienza a reducir la ganancia. Puede aislar un transitorio de ataque débil de un gran sonido sostenido (como un bajo demasiado suave) para agregar fuerza o usarlo solamente para saturar los transitorios.
- **Proporción:** Establece la agresividad con la que el Compresor reduce la ganancia una vez que se alcanza el umbral. Pasando el 50%, la relación se vuelve negativa.

**i Nota:** Las proporciones negativas significan que el sonido por debajo del umbral permanece "intacto" (como de costumbre), pero cuanto más fuerte se vuelve un sonido por encima de eso, más se reduce su ganancia (a un valor inferior al del valor inicial, no solamente atenuado, como es el comportamiento común del compresor). De alguna manera, con la fuerza al máximo, los sonidos que sonarán más fuertes son los que no se "tocan" por el compresor (los que están por debajo del valor umbral).

- **Tiempo:** Esta es una combinación de lo que normalmente son controles separados: Ataque y Liberación. El Ataque ajusta la rapidez con la que el compresor "agarra" el sonido una vez que se alcanza el umbral y la Liberación la rapidez con la que "se suelta". *Tiempo* los ajusta entre sí - en cero, Ataque es 1 ms y Liberación es 150 ms; al máximo, Ataque es de 200 ms y Liberación es de 1 ms.
- **Ganancia de Compensación:** Aumenta la ganancia de salida posterior a la compresión para compensar la reducción de ganancia excesiva. ¡Cuidado con esto!

**i Consejo:** En fuentes con dinámicas (batería, bajos, sintetizadores con tiempos de ataque rápidos, etc.), puede comenzar en la posición Pre con Proporción y Tiempo al máximo y luego ajustar el Umbral. El Umbral ahora actuará como un "selector" de información transitoria, desde transitorios de alta a baja energía. El nivel seleccionado en el umbral será el sonido más fuerte que escuchará en esa configuración.

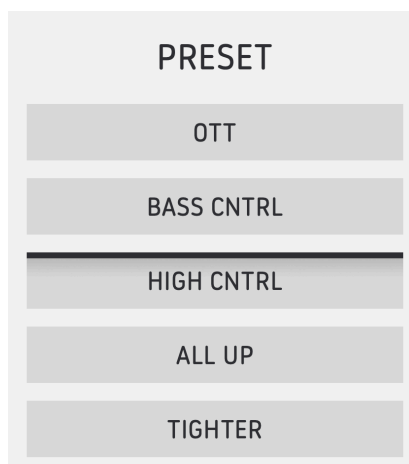


**Consejo:** ¿Por qué no prueba el Compresor con Bit Crusher en un gran loop de batería? Baje la frecuencia de Bit Crusher y ponga Seco/Húmedo al 50%. Ajuste la Frecuencia y el Umbral del Compresor a su gusto y observe cómo solamente los transitorios de la batería se reducen mientras todo el cuerpo aún está limpio. Lo convierte en un buen sonido "moderno de baja fidelidad".

### 7.3.3. Multi-banda



Un procesador de dinámica Multi-banda es como un compresor pero puede aplicar diferentes cantidades de compresión a diferentes bandas de frecuencia en la misma señal. El de Dist COLD FIRE está simplificado, teniendo tres bandas y usando ajustes preestablecidos para diferentes aplicaciones:



Los nombres de los ajustes preestablecidos se explican por sí mismos - seleccione el que parece que hace lo que usted quiere y luego ajuste los siguientes controles a su gusto:

- **Cantidad:** Establece la intensidad general de la compresión.
- **Tiempo:** Compensa los tiempos de ataque y liberación que se definen en los ajustes preestablecidos.
- **Tono:** Ajusta el balance tonal general mientras conserva las relaciones de frecuencia entre las tres bandas.

### 7.3.4. Limitador



Un limitador es como un compresor pero más simple: Establece un "muro" absoluto de volumen más allá del cual no se permite ninguna señal. Los tiempos de liberación cortos darán lugar a un sonido más fuerte, más comprimido y agresivo, y a una mayor distorsión. Con tiempos de liberación más largos, el sonido estará significativamente menos distorsionado a expensas de menos volumen y más bombeo.

Dist COLD FIRE tiene tres configuraciones simples:

- **Umbral:** Establece el nivel de señal máximo permitido.
- **Liberación:** Determina cuánto tarda el Limitador en "soltar" el sonido una vez que su nivel cae por debajo del umbral.
- **Ganancia de Salida:** Ajusta el nivel de salida del Limitador, similar a la Ganancia de Compensación del Compresor.

### 7.4. Retroalimentación



Dist COLD FIRE le permite retroalimentar su señal procesada en el efecto, lo que lleva a algunos resultados potencialmente salvajes.

Tenga en cuenta que la Retroalimentación no se puede utilizar junto con el Inversor de Bits.

Para ajustar y esculpir la retroalimentación según sus necesidades precisas, cada control viene con su propio menú.

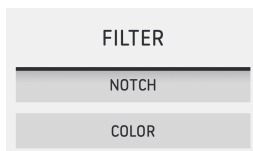
### 7.4.1. Nivel



La perilla de **Nivel** controla la cantidad de señal que se retroalimenta a la entrada de Dist COLD FIRE. Haga clic en el ícono de menú debajo de la perilla para elegir qué ranura se retroalimenta: A, B o Ambas.

Cuando se selecciona Ambas, esta sección retroalimenta una combinación de toda la arquitectura A + B, incluido el enrutamiento. Entonces es un ciclo de retroalimentación, no uno en cada algoritmo.

### 7.4.2. Filtro



Esta perilla establece la frecuencia de un filtro que determina qué frecuencias se retroalimentan.

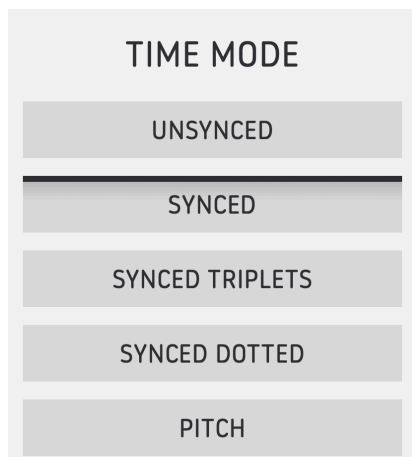
- **Muesca** es un filtro de muesca que rechaza un ancho de banda de un ajuste preestablecido de contenido alrededor de la configuración de frecuencia.
- **Color** cambia a un filtro que está completamente abierto con la perilla a las 12 en punto, pero se convierte en un filtro de paso bajo cuando se gira en el sentido contrario a las agujas del reloj y en un filtro de paso alto cuando se gira en el sentido de las agujas del reloj.



Con el nivel de retroalimentación cerca al máximo, puede usar el filtro de muesca para filtrar la frecuencia resonante del bucle de retroalimentación y obtener un sonido más atonal.



### 7.4.3. Tiempo



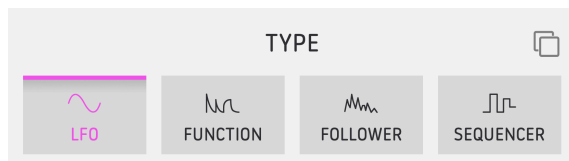
La sección de Retroalimentación también tiene un tiempo de retraso ajustable que puede ejecutarse libremente o sincronizarse con el tiempo de su software anfitrión en subdivisiones, con las opciones rítmicas que se muestran arriba. Cuando se establece en *Tono*, la perilla de **Tiempo** marcará una nota específica en lugar de un tiempo de retraso.

## 7.5. Modulación

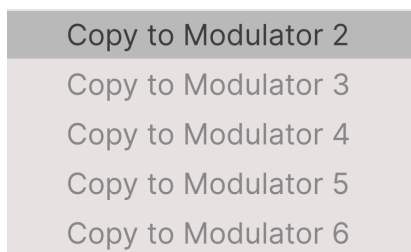


La mayoría de los parámetros en Dist COLD FIRE se pueden modular, y el complemento ofrece seis ranuras de modulación en las que puede colocar cualquiera de los cuatro tipos de fuentes: un LFO, un generador de Funciones de múltiples segmentos, un seguidor de envolvente o un secuenciador por pasos.

Haga clic en el ícono de quilates desplegable en la pestaña de cualquier ranura para elegir una fuente:



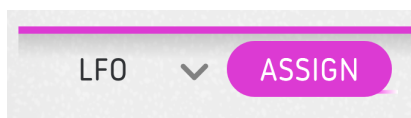
### 7.5.1. Copia de Modulación



Haga clic en el icono de “cuadrados superpuestos” en la parte superior derecha del menú de selección de fuente para que aparezca un sub-menú que le permite copiar esa fuente de modulación, con todos sus ajustes actuales, a cualquiera de las otras ranuras.

### 7.5.2. Asignación de un Destino

Para elegir uno o más parámetros de destino para la modulación, haga clic en el lado derecho de la pestaña de la fuente para que se resalte *Asignar*:



Ahora verá que aparecen “collares” blancos alrededor de los parámetros elegibles. Haga clic en un destino y arrastre el mouse y configure un rango de modulación. Este rango tendrá el mismo color que la fuente, así:



Arrastre el mouse sobre el collar para ajustar la profundidad de modulación. Puede crear cantidades positivas y/o negativas en relación con la posición de reposo del control.

Como hemos señalado, puede colocar cualquiera de las cuatro fuentes en cada una de las seis ranuras. Ahora, entremos en detalles sobre lo que hacen las diferentes fuentes.

### 7.5.3. LFO

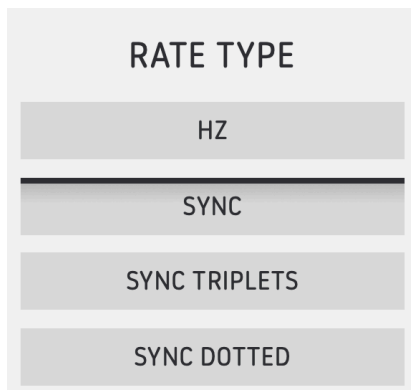


El LFO puede transformarse continuamente a través de su perilla de **Forma de Onda** de una onda sinusoidal, a un triángulo, a un diente de sierra, a un cuadrado. Con la perilla al 100 por ciento (en el sentido de las agujas del reloj), se convierte en un LFO de muestra y retención.

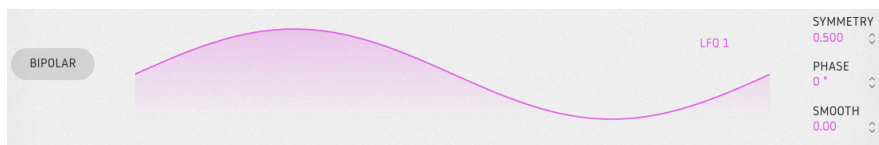
#### 7.5.3.1. Sincronización de Tiempo



La **Velocidad** del LFO puede ejecutarse libremente o sincronizarse con el tiempo del anfitrión en subdivisiones rítmicas. Haga clic justo debajo de la perilla de **Velocidad** para que aparezcan las opciones que se muestran a continuación.



#### 7.5.3.2. Otros Parámetros del LFO

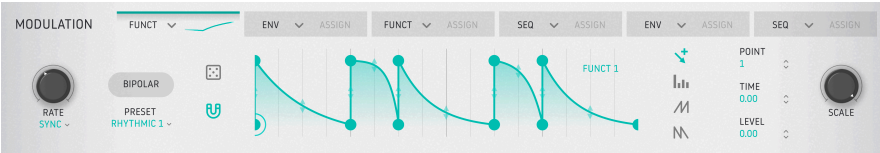


Los parámetros restantes del LFO son:

- **Bipolar:** Cuando está activo, el LFO envía valores positivos y negativos. Cuando está inactivo, el LFO solo envía valores positivos.
- **Simetría:** Realiza formas de onda en el LFO en el dominio del tiempo. El valor predeterminado (el más simétrico) es 0,500.
- **Fase:** Ajusta la posición de inicio del LFO en el dominio del tiempo.
- **Suave:** Reduce los extremos de la forma de onda del LFO en el dominio de amplitud. Como máximo, casi no hay movimiento.

7.5.4. Funciones

El generador de Funciones se puede considerar una combinación de envolvente y LFO muy flexible. El concepto es que puede crear cualquier tipo de forma de modulación que pueda imaginar y luego usarla para “dar una mano” en cualquier parámetro que desee asignando destinos.



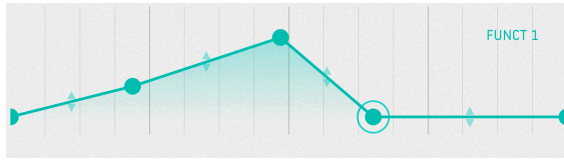
7.5.4.1. Ajustes Preestablecidos de Funciones

Antes de crear nuestras propias funciones, haga clic en el campo de Ajustes Preestablecidos para ver las selecciones de fábrica y tener una idea de cuántas formas puede tomar una función. Navegue a través de los ajustes preestablecidos usando el menú.

| Function Presets |
|------------------|
| Default          |
| Asymmetrical Saw |
| Decay            |
| Dual Pulses      |
| LFO Round        |
| LFO Square       |
| LFO Triangle     |
| Quad Decay       |
| Quad Gate        |
| Ramp Up          |
| Rhythmic 1       |
| Rhythmic 2       |
| Rhythmic 3       |
| Rhythmic 4       |
| Sawtooth Double  |
| Sidechain        |
| Save             |
| Save As          |

#### 7.5.4.2. Puntos de Ruptura

Ahora es el momento de comenzar a editar y crear sus propias funciones. Las Funciones están formadas por dos factores: *puntos de ruptura* (esos pequeños círculos) y las curvas (segmentos de línea) entre ellos. El eje X representa el tiempo y el eje Y representa la amplitud de la señal de modulación.



Haga clic en cualquier parte del visualizador para agregar un punto. Haga clic de nuevo para agregar otro. Puede agregar hasta 64 puntos a la Función.

Para eliminar un punto, haga clic derecho o doble clic sobre él.



! El primer y último punto no se pueden eliminar ni mover horizontalmente. Se pueden mover verticalmente.

#### 7.5.4.3. Mover un Punto de Ruptura

Para cambiar la ubicación de un punto dentro de una Función, haga clic en su círculo y arrástrelo. Puede moverlo hacia arriba o hacia abajo para ajustar su nivel. Arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar su tiempo dentro de la Función.

Como alternativa, puede arrastrar los siguientes campos para seleccionar y mover puntos de ruptura a lo largo de un eje sin afectar al otro:

|       |    |
|-------|----|
| POINT |    |
| 4     | ^> |
| TIME  |    |
| 0.250 | ^> |
| LEVEL |    |
| 1.00  | ^> |

- **Punto:** Seleccione puntos individuales en el visualizador.
- **Tiempo:** Mueva el punto seleccionado a lo largo del eje X.
- **Nivel:** Mueva el punto seleccionado a lo largo del eje Y.

#### 7.5.4.4. Cambiar una Curva

Observe que entre dos puntos cualquiera, en medio de las líneas que los conectan, hay flechas hacia arriba/abajo. Tome una de estas "asas" y muévela gradualmente hacia arriba o hacia abajo. La línea se deformará hasta llegar a su extremo, momento en el que quedará completamente cuadrada. ¡Cuanto más empinada sea la pendiente, más rápido será el cambio!

#### 7.5.4.5. Herramientas de Dibujo

Ahora, haga clic en una de las herramientas de dibujo que se muestran a continuación. Estas pueden acelerar la creación de su Función al permitirle dibujar formas repetitivas haciendo clic y arrastrando dentro del visualizador.



*Function  
drawing  
tools*

- **Dibujar:** - Crea un solo punto.
- **Pasos:** - Crea un patrón similar a una onda cuadrada repetitiva.
- **Rampa Hacia Arriba:** - Crea un patrón de diente de sierra ascendente.
- **Rampa Hacia Abajo:** - Crea un patrón de diente de sierra descendente.

#### 7.5.4.6. Otros Parámetros de las Funciones

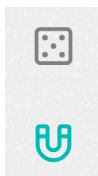
Estos funcionan de manera muy similar a sus contrapartes en el [LFO](#) [p.48]. La perilla de **Velocidad** establece la velocidad de la Función, sujeta, a las ahora familiares opciones de sincronización, de tiempo:



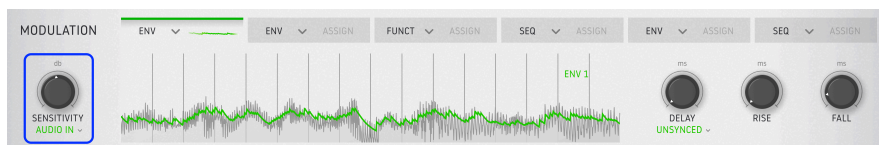
**Escala** determina la fuerza general del efecto de la Función. En valores negativos, la curva en el eje Y se invertirá hasta que la curva esté completamente invertida en el valor -1.

Los otros parámetros a tener en cuenta son:

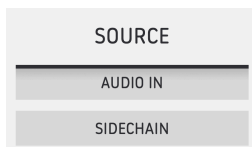
- **Bipolar:** Cuando está activa, la Función envía valores tanto positivos como negativos. Cuando está inactiva, la Función envía solamente valores positivos.
- **Aleatorizar (icono de dado):** Puede aleatorizar la amplitud de los puntos de ruptura de la función haciendo clic y manteniendo presionado el dado y moviendo el mouse hacia arriba y hacia abajo. Tenga en cuenta que la escala es diferente según el botón de mouse que esté usando.
- **Magnetizar (icono de imán):** Cuando está activo, ajusta los puntos críticos a la cuadrícula rítmica.



### 7.5.5. Seguidor de Envolvente



Es posible que haya oído hablar de los seguidores de envolvente en el contexto de los pedales de efectos o sintetizadores. Siguen el ataque y la liberación de los transitorios de una señal de audio, luego lo aplican a alguna otra configuración - a menudo un filtro de corte - para obtener un sonido funky. Dist COLD FIRE también puede seguir la envolvente de su propia señal de audio o una entrada de cadena lateral y luego convertirla en una fuente de modulación. Use la perilla **Sensibilidad** para ajustar la ganancia de entrada del seguidor de envolvente, luego haga clic justo debajo para elegir la fuente del audio de control:



Nota: El enrutamiento de la Cadena Lateral variará según su DAW, así que consulte su documentación. Una entrada de cadena lateral puede ser muy útil para manipular el seguidor de envolvente y cualquier parámetro que esté modulando a una fuente musical como un bombo o una línea de bajo.

### 7.5.5.1. Pantalla Central

Lo importante que debe saber aquí es que la línea verde gruesa que puede ver en la parte superior de la pantalla de forma de onda indica el nivel de salida del Seguidor de Envolvente, mientras que las formas de onda debajo representan el nivel del audio entrante. Lo que nos lleva a ...

### 7.5.5.2. Subida y Caída

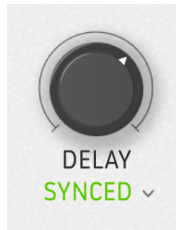


**Subida** es como la perilla de ataque en un compresor: establece cuánto tiempo tarda el seguidor en “agarrar” el audio entrante y traducirlo en resultados. En un compresor, esos resultados son una reducción de ganancia que sigue al volumen general. (Así es - un compresor también es un seguidor de envolvente por definición).

**Caída** es como la perilla de liberación: determina cuánto tiempo le toma al seguidor “soltar” el audio que tiene agarrado.

Si estos tiempos se establecen muy bajos o en cero, verá que la línea verde en la pantalla de forma de onda sigue exactamente la forma de onda. Eleve cualquiera de los dos por mucho, y se desviará desde allí, ya que el seguidor tarda más en engancharse al audio para procesar.

### 7.5.5.3. Retraso

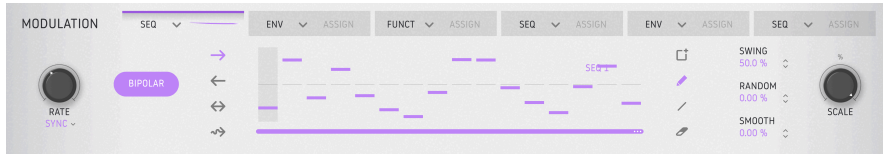


El seguidor de Envolvente también tiene un tiempo de retraso incorporado que, al igual que con las otras fuentes de modulación, puede ejecutarse libremente o sincronizarse con el tempo del anfitrión con opciones rítmicas de triplete y puntillo.



## 7.5.6. Secuenciador por Pasos

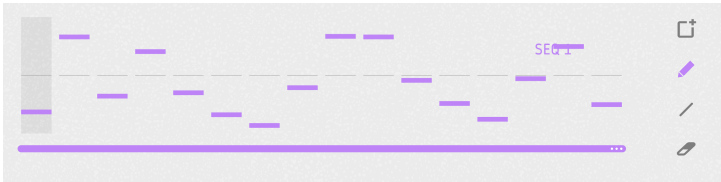
Dist COLDFIRE incluye un secuenciador de 16 pasos destinado a ser utilizado como fuente de modulación.



Funciona de manera muy similar a los secuenciadores destinados a tocar notas, solo que con más opciones centradas en la modulación.

### 7.5.6.1. Visualizador de Pasos

Aquí es donde creará patrones y establecerá modos de interpretación. El secuenciador siempre está funcionando, aunque no es necesario que afecte a ningún destino de modulación si no se asigna.



En la parte inferior de la pantalla de pasos se encuentra la **barra de longitud del patrón**. Arrástrelo para establecer la duración de la secuencia. Una vez más, puede tener recuentos de pasos inusuales en relación con su proyecto. Los pasos no utilizados aparecen atenuados al final del patrón.



A la derecha de la pantalla se encuentran las **Herramientas de Dibujo**. ¡Simplemente seleccione una herramienta y comience a hacer clic y arrastrar en la pantalla central de pasos! De arriba a abajo, las herramientas son:

- **Borrar:** Reemplaza la secuencia actual con una nueva, vacía. Si borra una secuencia accidentalmente, puede recuperarla con la función [deshacer \[p.13\]](#) en la barra de herramientas inferior.
- **Lápiz** Le permite ajustar pasos individuales en la secuencia arrastrándolos hacia arriba y hacia abajo. También puede arrastrar hacia los lados y varios pasos se ajustarán a la posición vertical del cursor del mouse.

- **Línea:** Con esta herramienta, cuando arrastra varios pasos, se bloquean en orden ascendente o descendente con cambios de valor lineales. (Sin embargo, puede cambiar los pasos individuales). Este modo es ideal para crear subidas o bajadas constantes y repetitivas en un parámetro de destino.
- **Borrador:** Al hacer clic en un paso individual, se restablecerá a su valor predeterminado. Puede borrar varios pasos para restablecerlos todos.

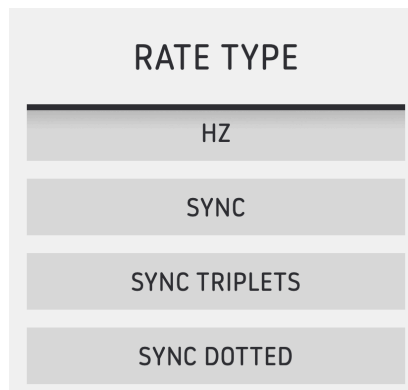
A la izquierda de la pantalla se encuentran los botones de **Modo de Reproducción**. Estos funcionan como en el secuenciador de Modo Rítmico. De arriba a abajo, los modos son:



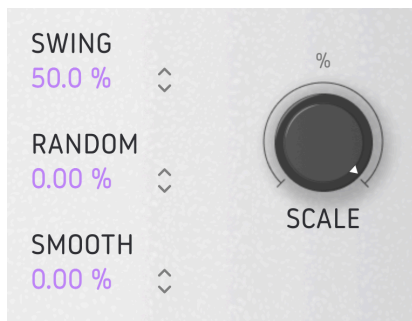
- **Hacia Adelante:** Los pasos se reproducen de forma lineal desde el principio hasta el final del patrón.
- **Inversa:** Los pasos se reproducen de forma lineal desde el final hasta el principio del patrón.
- **Ida y vuelta:** Los pasos se reproducen hacia adelante y hacia atrás, haciendo ping-pong a lo largo del patrón.
- **Aleatorio:** Los pasos se reproducen en orden aleatorio.

#### 7.5.6.2. Otras Configuraciones del Secuenciador

Los ajustes del secuenciador por pasos que aún no hemos cubierto son los siguientes.



- **Velocidad:** Establece la velocidad a la que el secuenciador reproduce el patrón. El conocido menú desplegable a continuación decide si la velocidad se ejecuta libremente en Hertz o se sincroniza con el tempo en sensaciones regulares, triples o punteadas.
- **Bipolar:** Cuando está activado, el patrón de secuencia es bipolar, lo que significa que se coloca un "cruce en cero" en el medio del eje Y y los valores de paso a ambos lados son positivos y negativos.



- **Swing:** Añade una sensación de swing retrasando la segunda semicorchea dentro de cada corchea. En otras palabras, es el swing clásico de una caja de ritmos de muestra.
- **Aleatorio:** Arrastre para agregar una variación aleatoria en el valor de cada paso. Las configuraciones más altas aumentan tanto la probabilidad de que cualquier paso sea aleatorio como la cantidad en la que el valor puede cambiar. Los valores aleatorios se restablecen al comienzo de cada pasada por el patrón.
- **Suave:** Arrastre este parámetro para agregar un grado de transición de valor suave de un paso a otro. En cero, los valores saltan. Al 100 %, se cubren todos los valores posibles entre dos pasos cualquiera.
- **Escala:** Esto escala la salida general del secuenciador en direcciones positivas y negativas. Su valor predeterminado es 100 por ciento. En cero, la salida está "muerta" y no habrá cambios en los destinos de modulación asignados.

## 8. ACUERDO DE LICENCIA DEL PROGRAMA

Como contraprestación por el pago de la tarifa del Licenciatario, que es una parte del precio que pagó, Arturia, como Licenciante, le otorga (en lo sucesivo denominado "Licenciatario") un derecho no exclusivo a utilizar esta copia del SOFTWARE.

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

El producto contiene la activación del producto para la protección contra el copiado ilegal. El software OEM sólo se puede utilizar después del registro.

El acceso a Internet es necesario para el proceso de activación. Los términos y las condiciones de uso del software por usted, el usuario final, aparecen a continuación. Al instalar el software en su computadora, usted acepta estos términos y condiciones. Por favor, lea el siguiente texto cuidadosamente en su totalidad. Si Usted no aprueba estos términos y condiciones, no debe instalar este software. En este caso devuelva el producto al lugar donde lo adquirió (incluyendo todo el material escrito, El Embalaje completo e intacto, así como el hardware incluido) inmediatamente o a más tardar en un plazo de 30 días a cambio de un reembolso del precio de compra.

**1. Propiedad de software** Arturia conservará la propiedad total y completa del SOFTWARE grabado en Los discos adjuntos y todas las copias subsecuentes del SOFTWARE, independientemente del medio o formato en el que los discos o copias originales existan. La Licencia no es una venta del SOFTWARE original.

**2. Concesión de la licencia** Arturia le otorga una licencia no exclusiva para el uso del software de acuerdo con los términos y condiciones de este Acuerdo. El licenciatario no puede arrendar, prestar o sublicenciar el software. El uso del software dentro de una red es ilegal cuando exista la posibilidad de un uso múltiple y simultáneo del programa. Tiene derecho a preparar una copia de seguridad del software la cual solo será utilizada exclusivamente para fines de almacenamiento. Usted no tendrá ningún otro derecho o interés en usar el software fuera de los derechos limitados especificados en este Acuerdo. Arturia se reserva todos los derechos no expresamente concedidos.

**3. Activación del Software** Arturia puede utilizar una activación obligatoria del software y un registro del software OEM para el control de licencias para proteger el software contra copias ilegales. Si no acepta los términos y condiciones de este Acuerdo, el software no funcionará. En tal caso, el producto que incluye el software sólo puede ser devuelto dentro de los 30 días siguientes a la adquisición del producto. Al devolverlo una reclamación según el § 11 no se aplicará.

**4. Soporte, mejoras y actualizaciones después del registro del producto** Sólo puede recibir asistencia, mejoras y actualizaciones después de haber registrado el producto de manera personal. El soporte se proporciona sólo para la versión actual y para la versión anterior durante un año después de la publicación de la nueva versión. Arturia puede modificar y ajustar parcial o totalmente la naturaleza del soporte (Línea Directa, foro en el sitio web, etc.), las mejoras y las actualizaciones en cualquier momento. El registro del producto es posible durante el proceso de activación o en cualquier momento a través de Internet. En tal proceso se le pide que acepte el almacenamiento y uso de sus datos personales (nombre, dirección, contacto, dirección de correo electrónico y datos de licencia) para los fines especificados anteriormente. Arturia también puede remitir estos datos a terceros contratados, en determinados distribuidores, con fines de apoyo y para la verificación del derecho a mejoras o actualización.

**5. No Desempaquetar** El software generalmente contiene una variedad de archivos diferentes que en su configuración garantizan la completa funcionalidad del software. El software puede utilizarse como un solo producto. No es necesario Utilizar o instalar todos los componentes del software. Usted no debe reorganizar componentes del software de una nueva forma y desarrollar una versión modificada del software o un nuevo producto como resultado. La configuración del Software no puede modificarse para fines de distribución, asignación o reventa.

**6. Asignación de derechos** Usted puede ceder todos sus derechos para usar el software a otra persona sujeto a las condiciones que (a) usted asigna a esta otra persona (i) El Presente Acuerdo y (ii) el software o hardware proporcionado con el Software, embalado o preinstalado , incluyendo todas las copias, Actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores, que concedieron derecho a una actualización o actualización de este software, (b) usted no debe retener actualizaciones, copias de seguridad y versiones anteriores de este software Y (c) el receptor debe aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo así como otras regulaciones según las cuales adquirió una licencia válida del software. Una devolución del producto por no aceptar los términos y condiciones del presente Acuerdo, por ejemplo la activación del producto, no se posible tras la cesión de derechos.

**7. Mejoras y Actualizaciones** Debe tener una licencia válida para la versión anterior o inferior del software para poder utilizar una mejora o actualización para el software. Al transferir esta versión anterior o inferior del software a terceros, el derecho a utilizar las mejoras o actualización del software expirará. La adquisición de una mejora o actualización no otorga en si derecho a utilizar el software. El derecho a soporte a la versión anterior o inferior del Software caduca al momento de instalar una mejora o actualización.

**8. Garantía limitada** Arturia garantiza que el medio físico en el que se proporciona el software está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo un uso normal durante un período de treinta (30) días desde la fecha de compra. La factura de la licencia deberá ser evidencia de la fecha de compra. Cualquier garantía implícita en el software se limitan a los treinta (30) días desde la fecha de compra. Algunos estados no permiten limitaciones en la duración de una garantía implícita, por lo que la limitación anterior puede no aplicarse en el Concesionario en este caso. Todos los programas y materiales que lo acompañan se proporcionan "tal cual" sin garantía de ningún tipo. El riesgo total en cuanto a la calidad y el desempeño de los programas corre por su parte. En caso de que el programa resulte defectuoso, usted asume el costo total de todo el mantenimiento, reparación o corrección necesarios.

**9. Soluciones** La responsabilidad total de Arturia y la solución exclusiva otorgada a usted por Arturia será alguna de las siguientes opciones (a) devolución del precio de compra o (b) Reemplazo del disco que no cumple con la Garantía Limitada y Que se devuelve a Arturia con una copia de su recibo. Esta garantía limitada es nula si el fallo del software es resultado de un accidente, Abuso, modificación o aplicación incorrecta. Cualquier software de reemplazo será garantizado por el resto del período de garantía original o treinta(30) días, lo que dure más.

**10. Ninguna otra garantía** Las garantías anteriores son en lugar de todas las demás garantías, expresadas o Implícitas, incluyendo pero no limitado a, las garantías implícitas de comerciabilidad y aptitud para un propósito particular. Ninguna comunicación oral, Información escrita o asesoramiento de Arturia, sus vendedores, distribuidores, agentes o empleados deberán crear una garantía o ampliar de ninguna forma el alcance de esta garantía limitada.

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