BEATMAKER HACKS

BY KUOKA

50 HACKS PARA PRODUCIR COMO UN NINJA

Recetas concretas. Ejemplos MIDI. Ejercicios.

Estructura · Armonía · Drums · Bajos · Síntesis · Sampling

EDICIÓN AMPLIADA

50 diagramas · 200 pasos · parámetros de partida

Sin mezcla, mastering ni grabación. Todo in the box.

Diagramas originales: esquemas didácticos de producción musical.
Material didáctico de producción musical digital. Valores orientativos.

ANTES DE EMPEZAR

CÓMO CONVERTIR UN HACK EN UN RESULTADO

Esta edición no se queda en “varía la energía” o “añade tensión”. Cada técnica ofrece pasos concretos, un ejemplo numérico, una comprobación de escucha y un error que conviene evitar.

01 · CONSTRUYE

Sigue los cuatro pasos en el orden propuesto. Duplica primero el clip original para poder comparar sin destruir tu idea.

02 · AJUSTA

Usa la receta numérica como punto de partida, no como valor universal. Los resultados varían según el sonido y el estilo.

03 · ESCUCHA

Alterna la versión antes y después. Si no percibes claramente el beneficio, no des por aprendido el truco.

04 · CORRIGE

La nota “Evita” identifica el error típico: exagerar el recurso, confundirlo con mezcla o aplicarlo sin intención.

- Los dibujos son esquemas didácticos de creación musical digital. Los valores exactos del ejercicio aparecen en los textos; no se debe leer cada gráfico como un preset universal.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

6 BLOQUES · 50 HACKS

01 **ESTRUCTURA Y ARREGLOS** — Mapas, energía, tensión, pausas y transiciones. 01-09

02 **MELODÍAS Y ARMONÍA** — Motivos, contramelodías, intervalos y acordes. 10-24

03 **DRUMS Y GROOVE** — Velocity, swing, hi-hats, breaks y variaciones. 25-33

04 **BAJOS Y 808** — Afinación, kick y bajo, glides y articulación. 34-39

05 **DISEÑO DE SONIDO** — ADSR, layering, LFO, unísono y texturas. 40-46

06 **SAMPLING Y CREATIVIDAD** — Chopping, Simpler, multisampling y autosampling. 47-50

\+ **BONUS** — Dos láminas prácticas con técnicas para controlar la energía y crear tensión. 04-05

BONUS 01 / ESTRUCTURA

10 PALANCAS PARA CONTROLAR LA ENERGÍA

Antes de abrir plugins, modifica el arreglo. Luego usa un efecto para hacer audible el cambio. Estas recetas son puntos de partida creativos, no normas de mezcla.

01	**QUITAR KICK** Apaga el kick 1–2 compases antes del drop.	La base deja de empujar; su regreso marca una llegada.
02	**QUITAR BAJO** Retira el sub los 2 últimos compases del pre.	Al volver la fundamental, la sección parece más grande.
03	**REDUCIR DENSIDAD** Pasa de 1/16 de hats a 1/8 o 1/4.	Disminuye el movimiento sin cambiar los sonidos.
04	**CAMBIAR REGISTRO** Baja acordes una octava o pasa a notas largas.	La idea se vuelve más introspectiva o contenida.
05	**FILTRO PASO BAJO** Auto Filter: 12 kHz → 800 Hz en 4 compases.	Oscurece el pre y abre de golpe al entrar el drop.
06	**FILTRO PASO ALTO** Auto Filter: 70 Hz → 450 Hz en 4 compases.	Se pierde cuerpo progresivamente antes de recuperarlo.
07	**RITMO MÁS VACÍO** Deja solo caja en 2 y 4; retira elementos secundarios.	El oyente concentra su atención en los acentos.
08	**SUBIR NOTAS** Repite una célula de 3 notas, cada vuelta una octava más.	La altura sugiere ascenso sin subir el nivel de pista.
09	**FILL QUE ACELERA** Redoble de caja: corcheas → semicorcheas → tresillos.	Las subdivisiones generan sensación de aceleración.
10	**SILENCIO FINAL** Vacía el último 1/16 o 1/8 antes del 1 del drop.	La ausencia hace que la entrada sea un evento.

BONUS 02 / TRANSICIONES

3 RECETAS PARA CREAR TENSIÓN EN 8 COMPASES

Duplica un preestribillo de ocho compases. Aplica UNA de las tres recetas por separado y escucha el contraste con el estribillo sin cambiar la mezcla.

A CIERRE OSCURO

`Auto Filter en el grupo de acordes`

Compases 1–4: filtro abierto (12 kHz). 5–7: curva hasta 800 Hz. 8: retira el bajo y deja caja. Al llegar el estribillo: filtro abierto + bajo de vuelta.

EFECTO: Se pierde brillo y densidad; la apertura final se percibe como liberación.

B VACÍO RÍTMICO

`Arreglo de Drum Rack + pausa`

Compases 1–4: batería normal. 5–6: retira hats y percusiones. 7: solo caja y textura. 8: fill de semicorcheas; deja el último 1/16 en silencio.

EFECTO: La atención pasa de la repetición a la expectación por la entrada.

C ASCENSO CONTROLADO

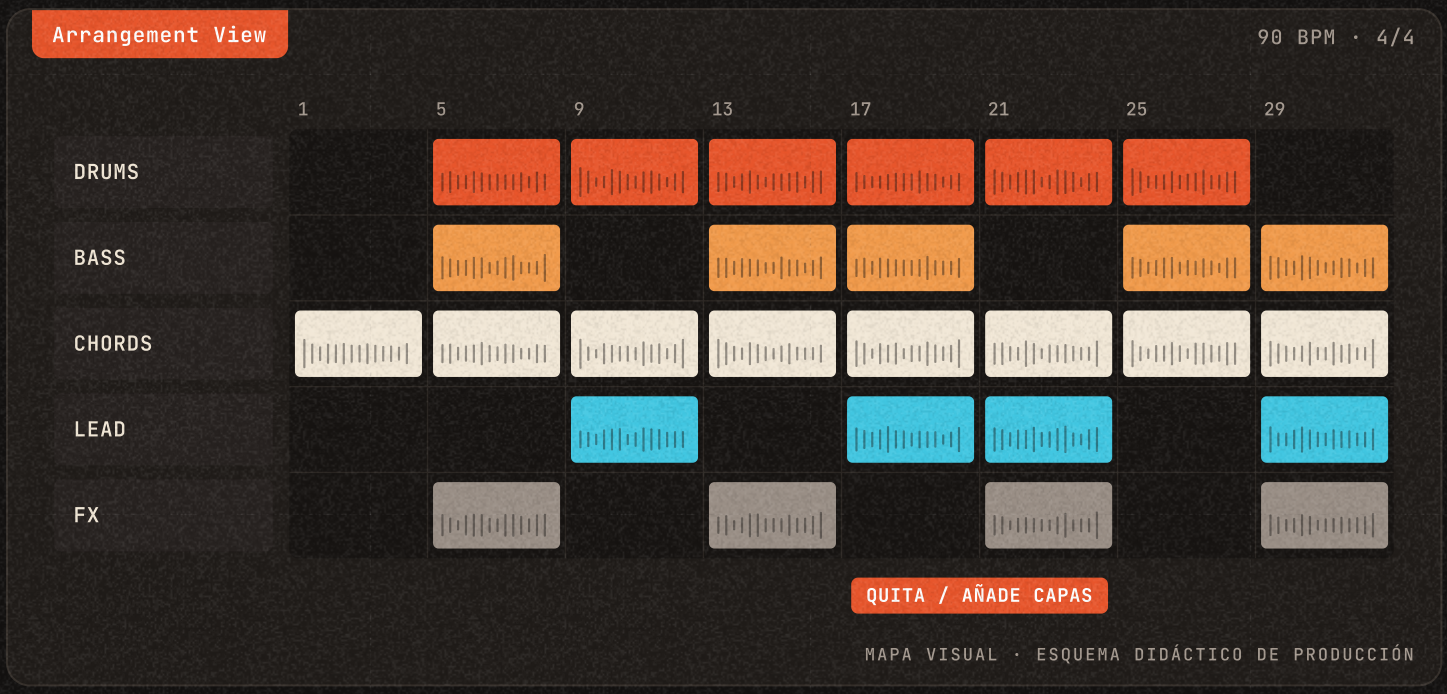
`Riser propio + automatización de filtro`

Dibuja una nota MIDI larga con un sinte de sierra. Ajusta Pitch Bend Range del instrumento a ±12 semitonos y automatiza el bend de 0 a +12 durante 2 compases; abre el filtro y corta al llegar al drop.

EFECTO: La subida continua lleva el oído hacia la entrada siguiente sin necesitar un sample externo.

DEL LOOP A LA CANCIÓN

Del loop completo a un mapa de secciones que evoluciona.



PASO A PASO

1. En Arrangement View, construye 8 compases con acordes, melodía, bajo y batería. Consolida o agrupa cada familia.
2. Selecciona los 8 compases y duplícalos hasta 64. Añade localizadores: intro, verso, pre, estribillo y outro.
3. En la intro deja acordes; en el verso introduce kick y bajo; en el pre retira el kick y añade una subida.
4. En el estribillo recupera el patrón completo y modifica el final de cada frase de 8 compases.

Receta — valores de partida

```
Prueba un mapa de 64 compases: 1-8 intro; 9-24 verso; 25-32 pre; 33-48 estribillo; 49-56 puente; 57-64 estribillo.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Cada sección debe distinguirse al escuchar 5 segundos sin mirar el proyecto.

EVITA ESTE ERROR

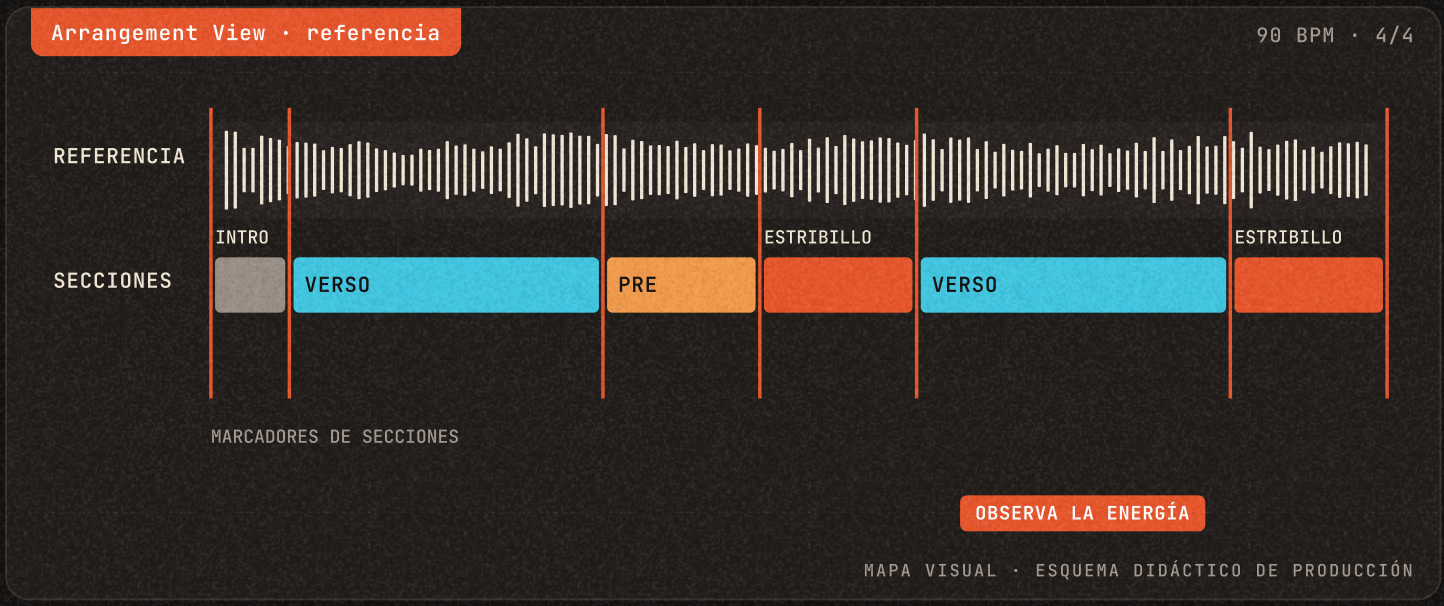
No alargues 8 compases idénticos: la evolución debe venir de arreglos, no de duplicar por duplicar.

LECCIÓN: T7.1 · T12.4

01 ESTRUCTURA Y ARREGLOS — HACK 02 / 50

RADIOGRAFÍA DE UNA ESTRUCTURA REAL

Extraer un mapa formal sin copiar notas ni sonidos.



PASO A PASO

1. Arrastra una referencia de audio a Arrangement View y ajusta el tempo del proyecto con Warp cuando proceda.
2. Identifica el primer golpe de compás y alínea el clip con la cuadrícula para poder contar secciones.
3. Escucha por bloques de 4 u 8 compases y coloca localizadores con nombres: intro, verso, pre, drop, puente.
4. En pistas MIDI vacías escribe qué entra y sale: drums, bajo, armonía, melodía, fills, silencios.

Receta — valores de partida

Anota: “intro 4 / verso 16 / pre 8 / estribillo 8”, junto a las entradas de elementos; replícalo con material propio.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Tendrás un mapa de duraciones y contrastes que podrás reutilizar sin imitar la melodía.

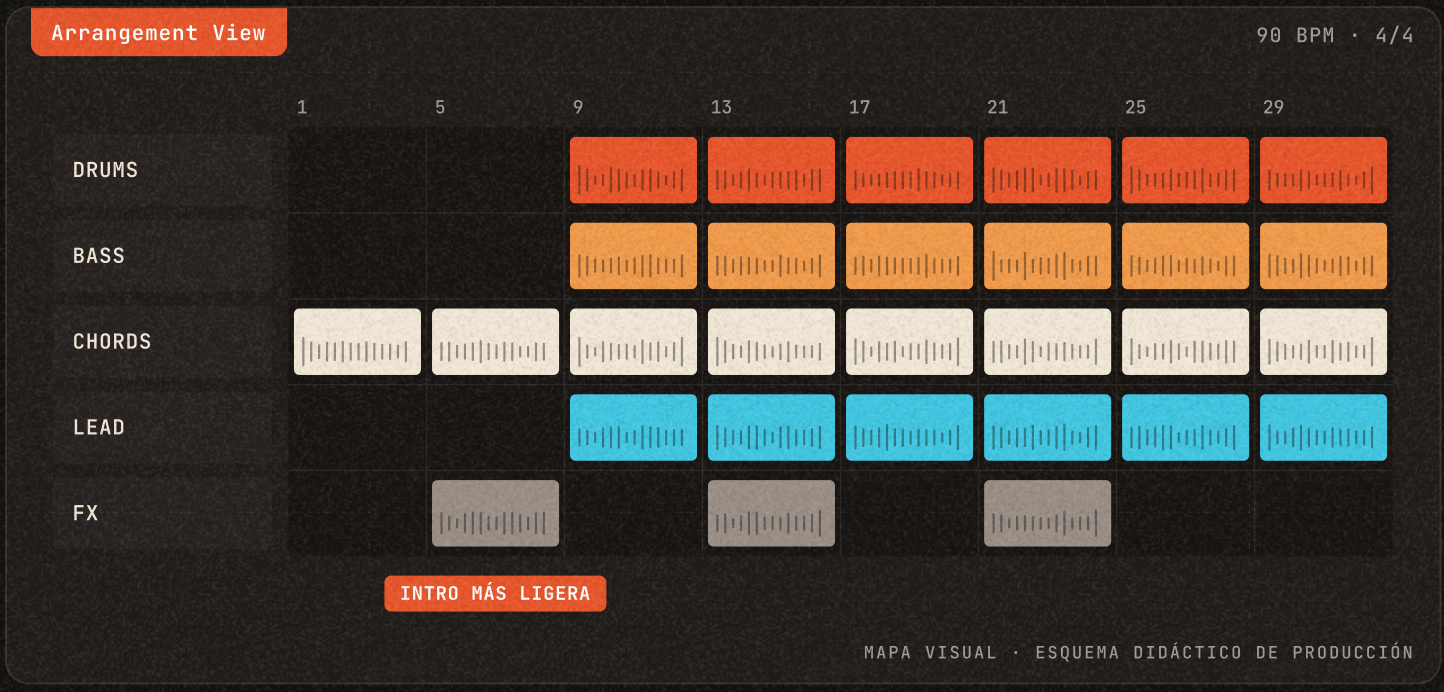
EVITA ESTE ERROR

No supongas que todas las canciones usan múltiplos de ocho compases: verifica los cambios reales.

LECCIÓN: T7.2

INTRODUCCIONES CON MATERIAL DEL ESTRIBILLO

Anticipar el gancho sin mostrar todas las cartas.



PASO A PASO

1. Duplica los acordes y el motivo central del estribillo en los primeros 4 u 8 compases.
2. Silencia kick, bajo y melodía protagonista en la primera mitad de la intro.
3. En el instrumento armónico, baja una octava o elige una articulación suave: pad, piano tenue o cuerdas largas.
4. En el último compás introduce una nota o fragmento del gancho, más un fill breve que prepare el verso.

Receta — valores de partida

```
Ejemplo 8 compases: 1-4 pad; 5-7 pad + motivo de 2 notas; 8 fill o reverse; 9 empieza el verso.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La intro pertenece al mismo universo musical que el estribillo, pero con menos información.

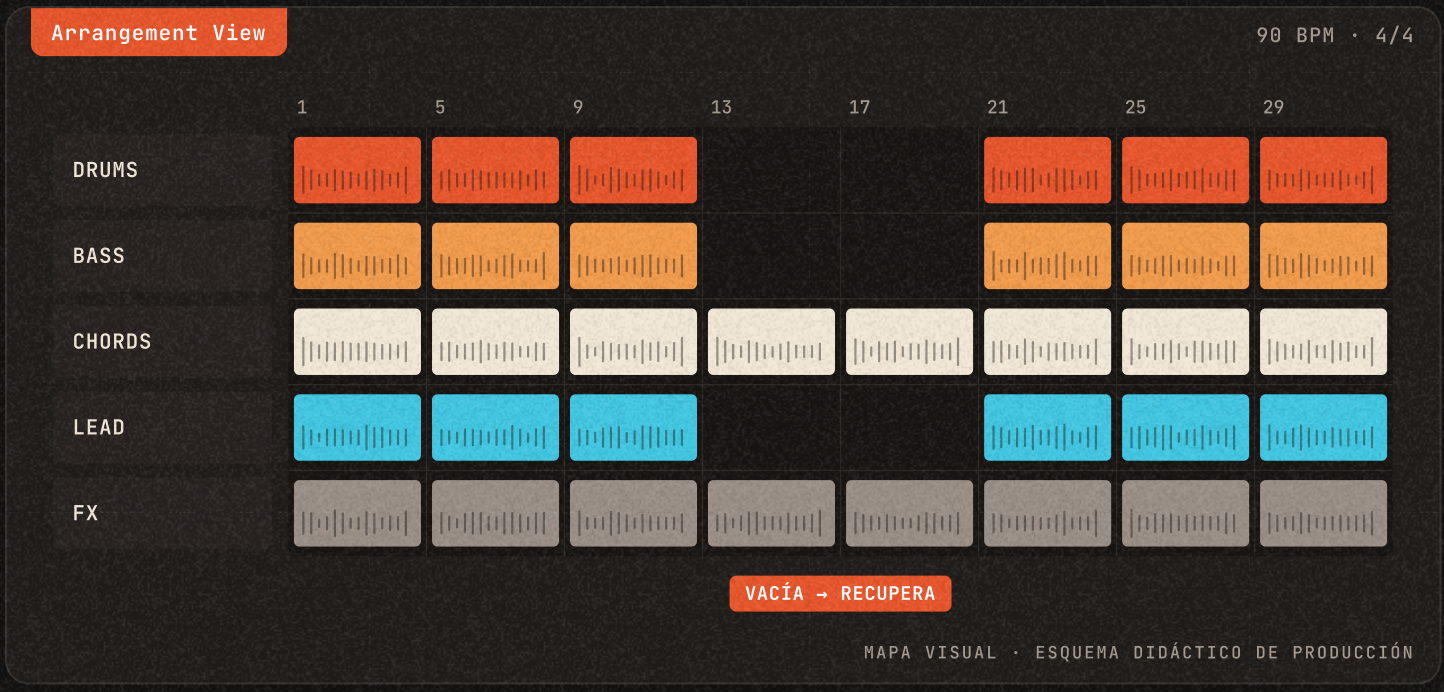
EVITA ESTE ERROR

No necesitas otra progresión: demasiadas ideas nuevas antes del gancho dispersan la identidad.

LECCIÓN: T7.1 · T12.4

ESTRIBILLOS QUE CRECEN POR CONTRASTE

Aumentar el impacto sin añadir diez pistas.



PASO A PASO

1. Duplica el patrón completo de la sección fuerte en el preestribillo para partir del mismo material.
2. En el pre, retira el bajo en los 2 últimos compases y deja una versión filtrada de acordes o drums.
3. En la recta final crea un fill de caja, subida o pausa breve que señale la llegada del siguiente bloque.
4. Al comienzo del estribillo restaura las capas, el registro grave y el motivo musical más reconocible.

Receta — valores de partida

```
Receta de 8 compases: 1-4 pre estable; 5-6 quita bajo; 7 fill de 1/8; 8 último 1/4 vacío; 9 drop completo.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La entrada debería sentirse más grande incluso si el estribillo usa exactamente los mismos sonidos.

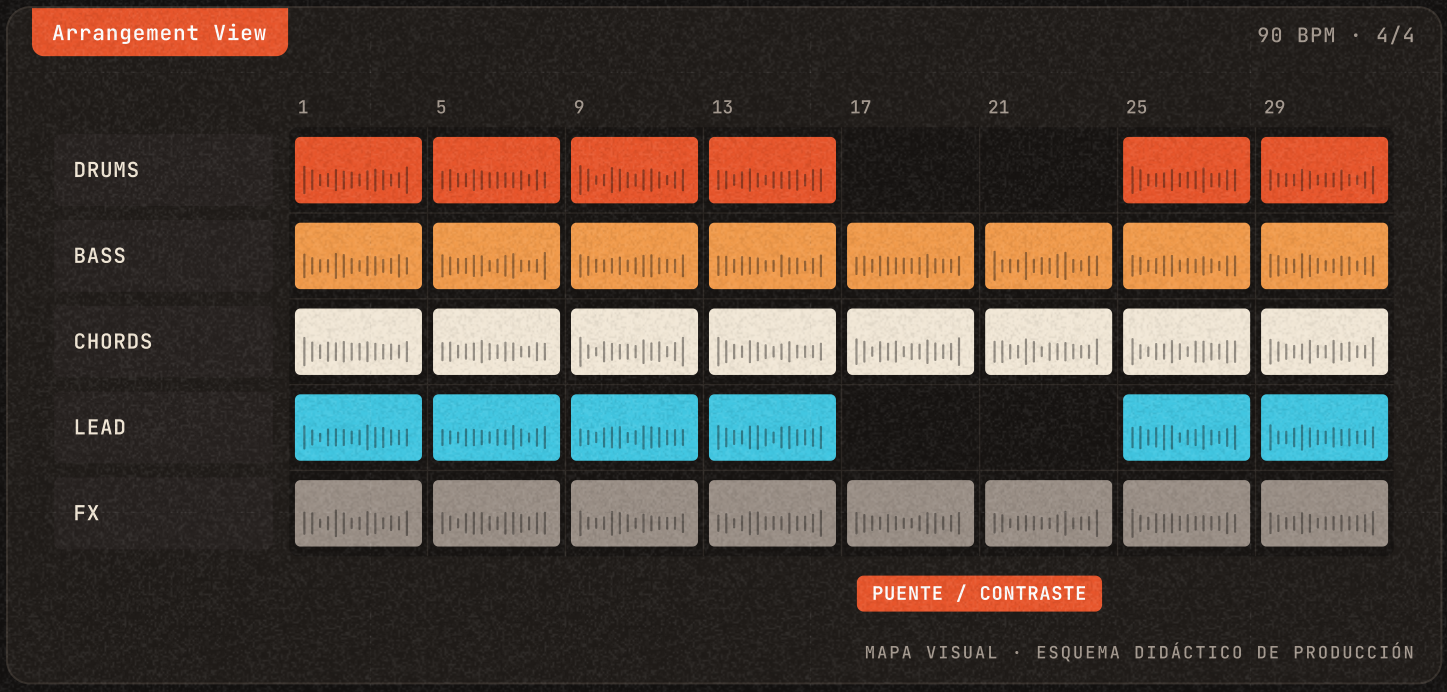
EVITA ESTE ERROR

Evita llenar el pre con más elementos que el estribillo: se pierde la sensación de llegada.

LECCIÓN: T7.4

PUENTES CON UNA FUNCIÓN MUSICAL

Diseñar un contraste que cuente algo, en lugar de repetir menos pistas.



PASO A PASO

1. Decide si el puente será descanso, sorpresa o tensión. Elige una sola intención antes de editar.
2. Para descanso: conserva acordes y textura, quita drums y utiliza notas largas o un registro agudo.
3. Para sorpresa: reordena el motivo, cambia el ritmo armónico o pasa a medio tiempo durante 4 compases.
4. Para tensión: usa una dominante, un ostinato ascendente y un silencio justo antes de regresar al estribillo.

Receta — valores de partida

```
Prueba 8 compases: 1-4 solo pad + melodía fragmentada; 5-7 ostinato; 8 reverse + pausa; vuelta al estribillo.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El puente aporta una perspectiva distinta del mismo tema, no parece una canción pegada.

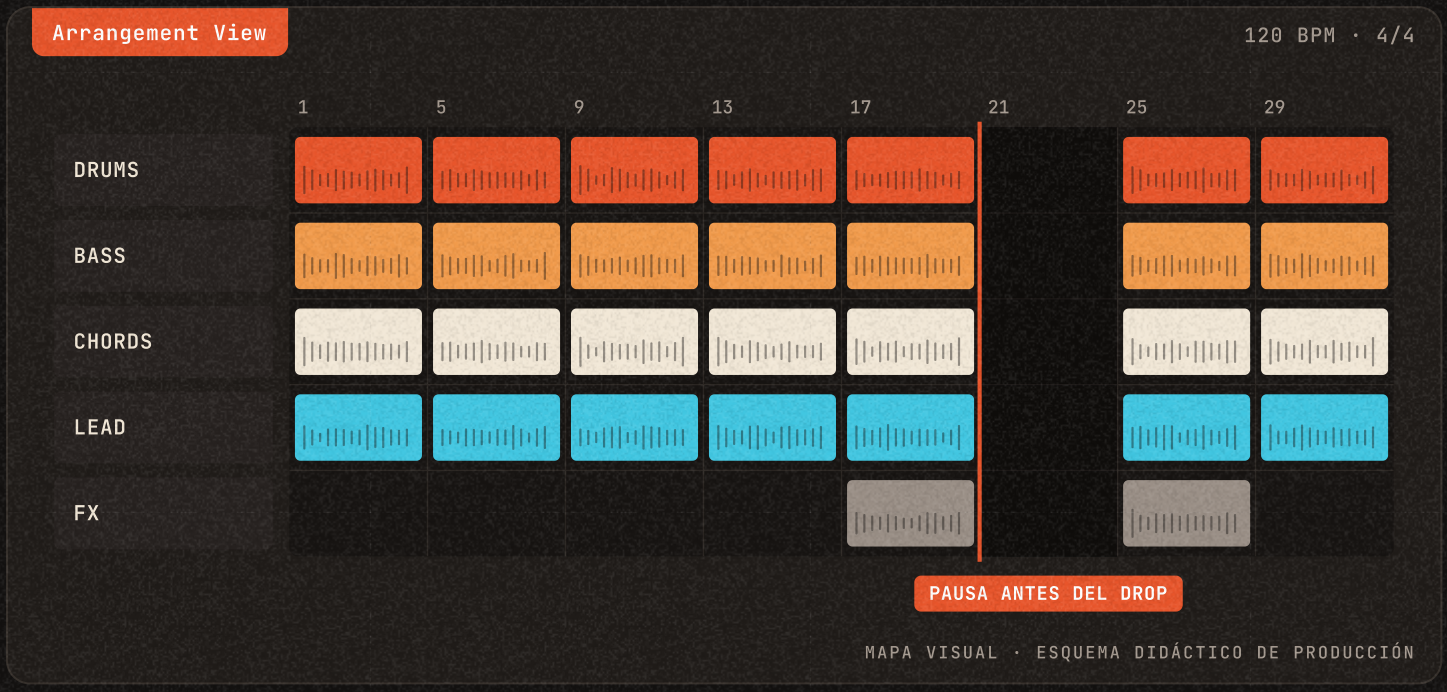
EVITA ESTE ERROR

No uses un break vacío solo por cumplir estructura; debe preparar o transformar la escucha.

LECCIÓN: T7.1 · T7.4

SILENCIOS QUE PROVOCAN IMPACTO

Convertir la ausencia de sonido en un acento musical.



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. En Arrangement, localiza la primera nota o golpe del estribillo.
2. Corta los clips 1/8, 1/4 o 1/2 tiempo antes de la entrada; desactiva o elimina ese fragmento.
3. Escucha primero con silencio solo en la batería y después en todas las pistas.
4. Elige la pausa que intensifique el regreso sin romper el pulso ni cortar una frase innecesariamente.

Receta — valores de partida

A 120 BPM: prueba un silencio de fusa (1/32) ≈ 62,5 ms, semicorchea (1/16) ≈ 125 ms o corchea (1/8) ≈ 250 ms.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El primer kick del estribillo se percibe como un acontecimiento, no como otro golpe.

EVITA ESTE ERROR

Comprueba las colas de reverb/delay: si siguen sonando, el silencio no será absoluto.

LECCIÓN: T7.3 · T7.4

01 ESTRUCTURA Y ARREGLOS — HACK 07 / 50

TRANSICIONES CON AUDIO INVERTIDO

Construir una anticipación usando un solo sample.



PASO A PASO

1. Coloca un crash o platillo en una pista de audio y duplica el clip.
2. Selecciona la copia y activa Reverse en la vista del clip. Si lo alargas, revisa Warp.
3. Mueve el clip invertido para que su final coincida con el primer golpe de la sección siguiente.
4. Pon el crash original en ese primer golpe o sustitúyelo por un impacto corto, según el estilo.

Receta — valores de partida

```
Si la subida ocupa 1 compás, coloca el reverse en los 4 tiempos anteriores al drop;
termina justo en el 1.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La energía parece aspirarse hacia el siguiente bloque y se resuelve al entrar.

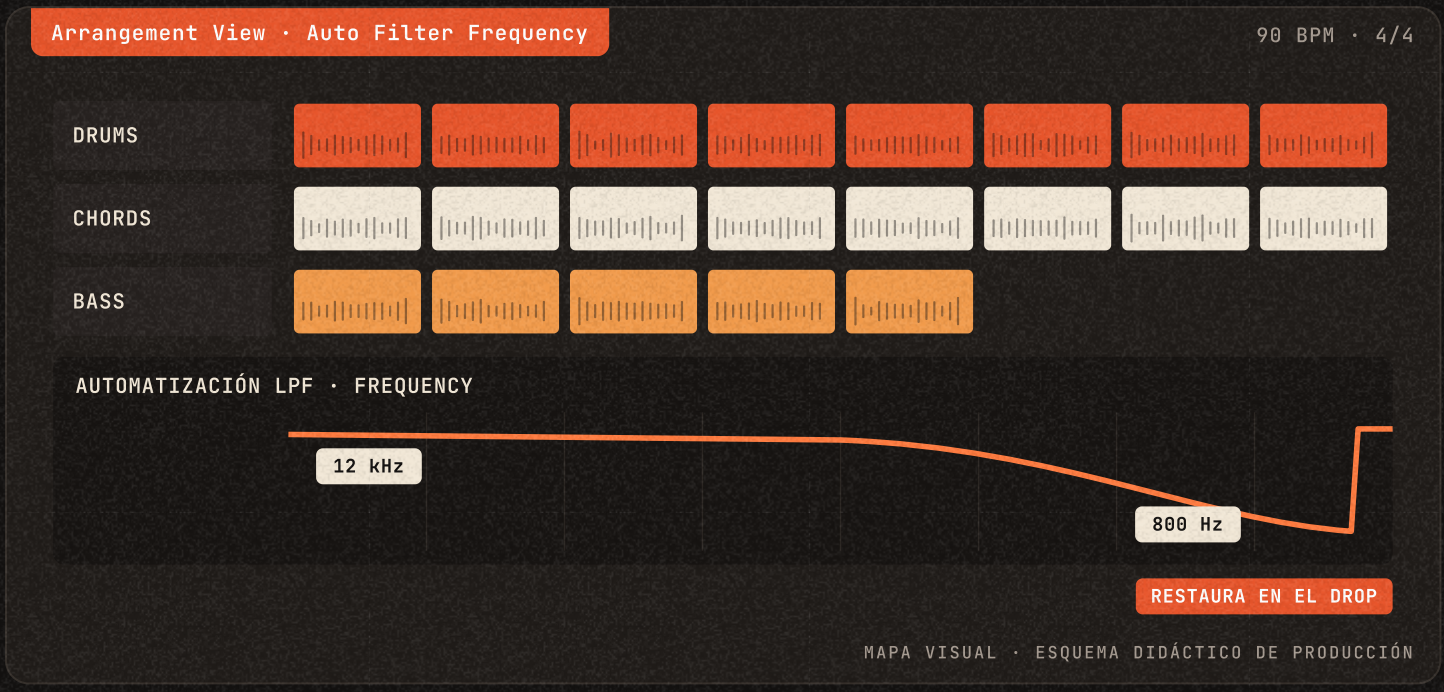
EVITA ESTE ERROR

No dejes un hueco involuntario entre el final del reverse y el golpe de llegada.

LECCIÓN: T6.10 · T7.3

FILTROS QUE CREAN TENSIÓN

Diseñar una caída o subida de energía con Auto Filter.



PASO A PASO

1. Agrupa pad, acordes y elementos armónicos; inserta Auto Filter en el grupo (no en el master).
2. Activa Automation Mode con A y selecciona el parámetro Frequency del filtro paso bajo.
3. Dibuja una curva desde 12 kHz hasta 600–1000 Hz durante 4 compases para oscurecer y adelgazar el pre.
4. En el inicio del drop, devuelve Frequency a abierto (o desactiva el dispositivo) y recupera los elementos retirados.

Receta — valores de partida

`Alternativa ascendente: automatiza un paso alto de 80 a 500 Hz para quitar cuerpo, luego restáuralo de golpe.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El pre debe sonar progresivamente más estrecho y el regreso recuperar su espectro completo.

EVITA ESTE ERROR

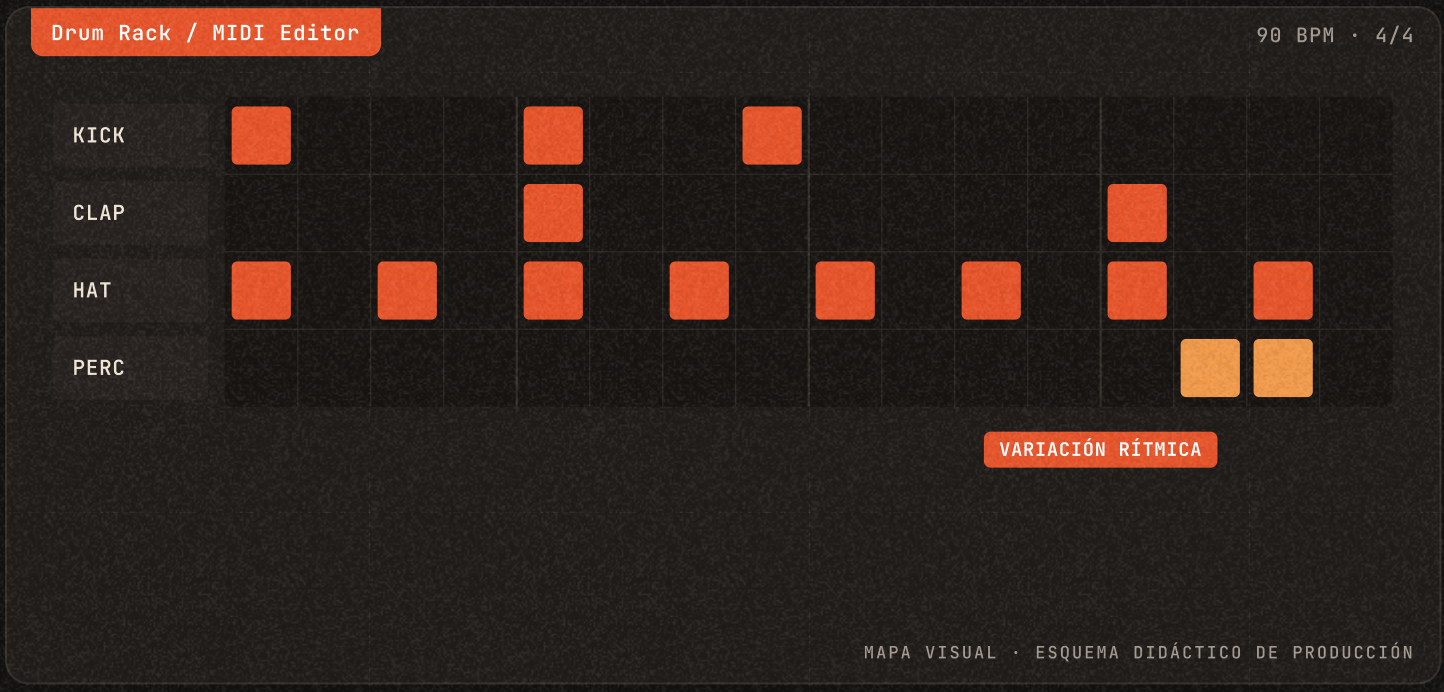
Las frecuencias son puntos de partida: evita filtrar el kick o el bajo si destruye el pulso que quieres conservar.

LECCIÓN: T6.11 · T7.4

01 ESTRUCTURA Y ARREGLOS — HACK 09 / 50

FILLS AL FINAL DE FRASES

Anunciar el final de un bloque sin cambiar todo el groove.



PASO A PASO

1. Crea un patrón de batería de 4 compases en un clip MIDI con kick, caja y hi-hat.
2. Duplica el patrón y entra en el cuarto compás del segundo clip.
3. En el último tiempo añade dos cajas de 1/8 o cuatro de 1/16, bajando la velocity de los golpes secundarios.
4. Vuelve al primer patrón y deja el fill solo al final de cada 4 u 8 compases, según la sección.

Receta — valores de partida

Ejemplo: en compás 4, tiempo 4, dos golpes de caja en 4 y 4&, con velocidades 85 y 65; siguiente compás kick normal.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La frase se cierra y el oyente anticipa el siguiente bloque.

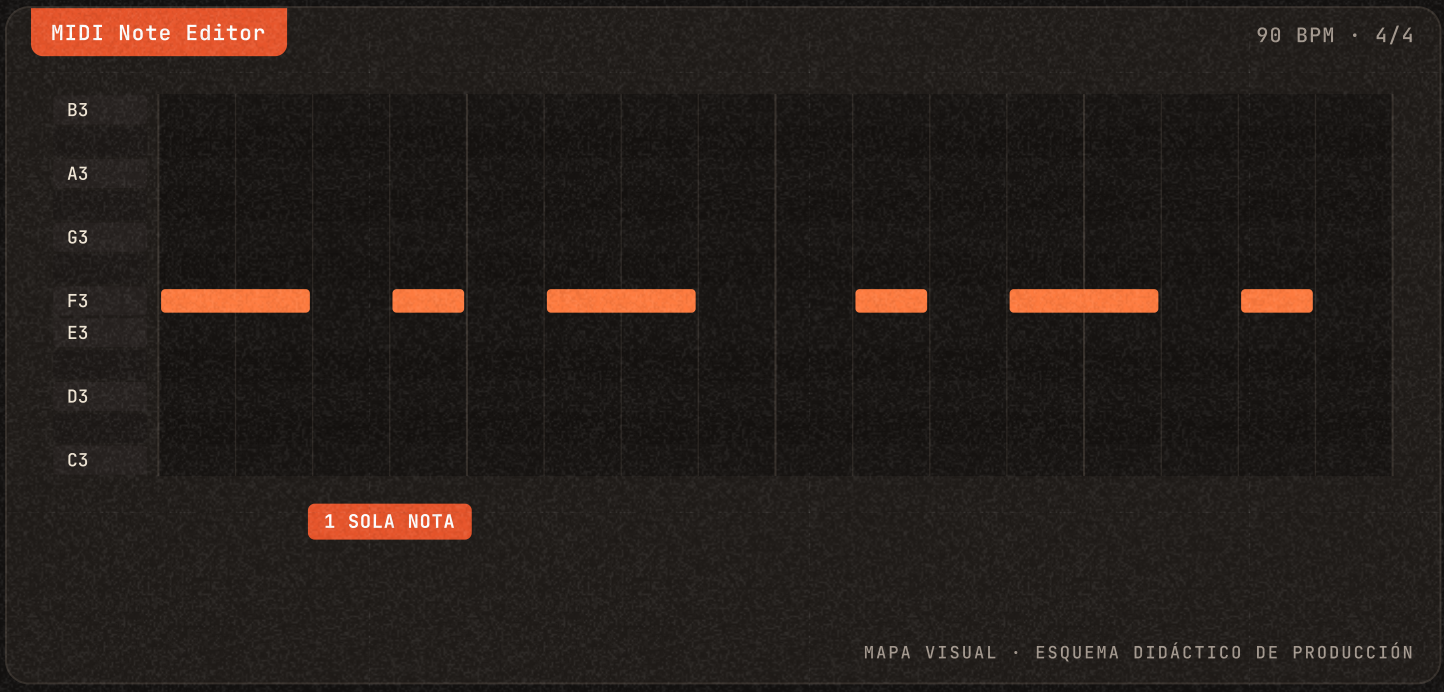
EVITA ESTE ERROR

No hagas fills en todos los compases: si todo cambia continuamente, nada destaca.

LECCIÓN: T2.5 · T3.1

MELODÍA: PRIMERO EL RITMO

Separar groove y altura para dejar de dibujar notas sin criterio.



PASO A PASO

1. Crea un clip MIDI de dos compases y coloca ocho notas C4, todas en la misma altura.
2. Prueba un ritmo con pausas: 1, 1&, 2&, 3, 4&; varía las duraciones y deja respirar.
3. Reproduce las notas con un pluck; mejora el ritmo hasta que tenga sentido sin armonía.
4. Ahora mueve las notas entre las del acorde o escala, conservando exactamente el patrón rítmico.

Receta — valores de partida

En La menor: mantén el ritmo y transforma las alturas en A4-C5-E5-D5-C5; resuelve en A4 al cerrar.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La melodía mantiene identidad rítmica aunque cambies las notas.

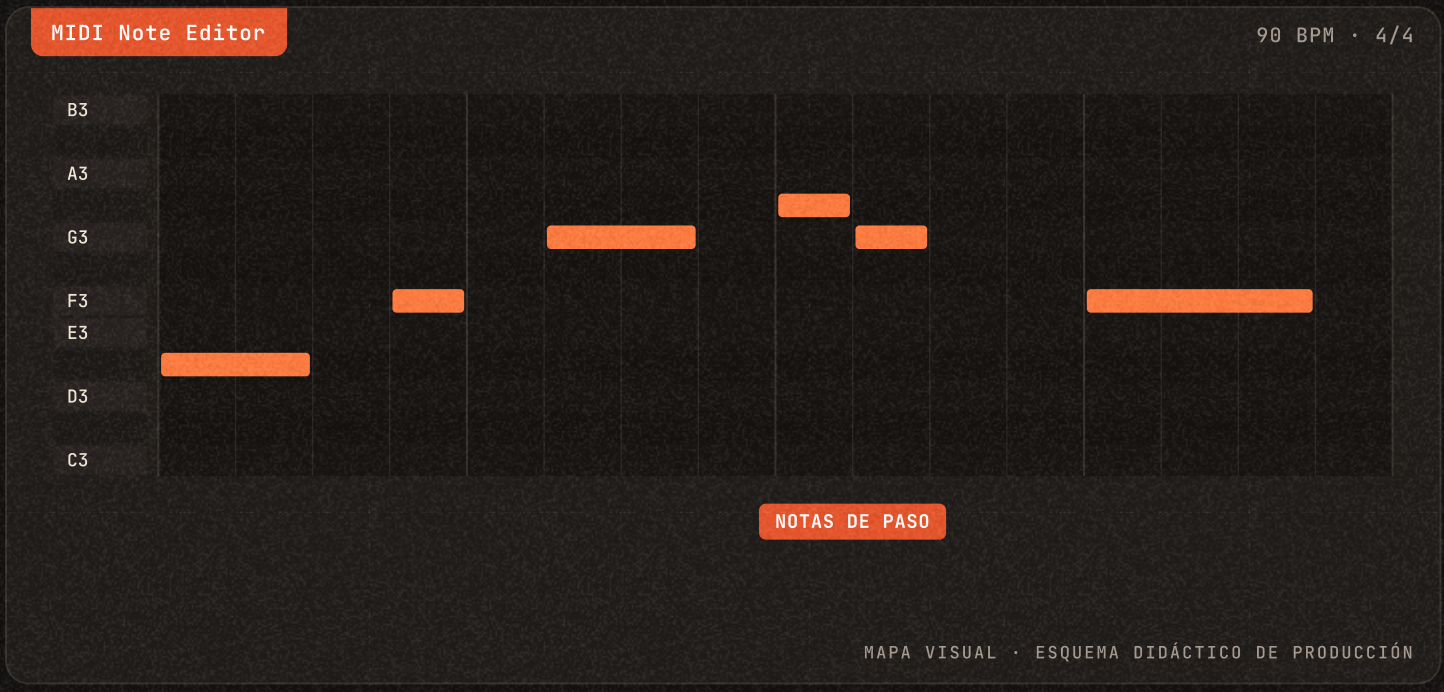
EVITA ESTE ERROR

No corrijas simultáneamente ritmo, notas e instrumento: no sabrás qué mejora el resultado.

LECCIÓN: TM3.2

MELODÍAS CON NOTAS DEL ACORDE

Usar puntos de reposo y notas de conexión.



PASO A PASO

1. Escribe una progresión de 2 compases, por ejemplo Am → F, e identifica sus notas: A–C–E y F–A–C.
2. En la pista de melodía sitúa A, C o E en los acentos de Am; F, A o C en los acentos de F.
3. Entre esos objetivos introduce una nota de paso de la escala, por ejemplo C–D–E o A–G–F.
4. Escucha sin acompañamiento y con acordes: corrige las notas que no crean la tensión buscada.

Receta — valores de partida

```
Compás 1 (Am): A4-C5-D5-E5; compás 2 (F): C5-A4-G4-F4. D y G funcionan como paso.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Las notas largas suelen apoyarse en la armonía; las cortas pueden impulsar el movimiento.

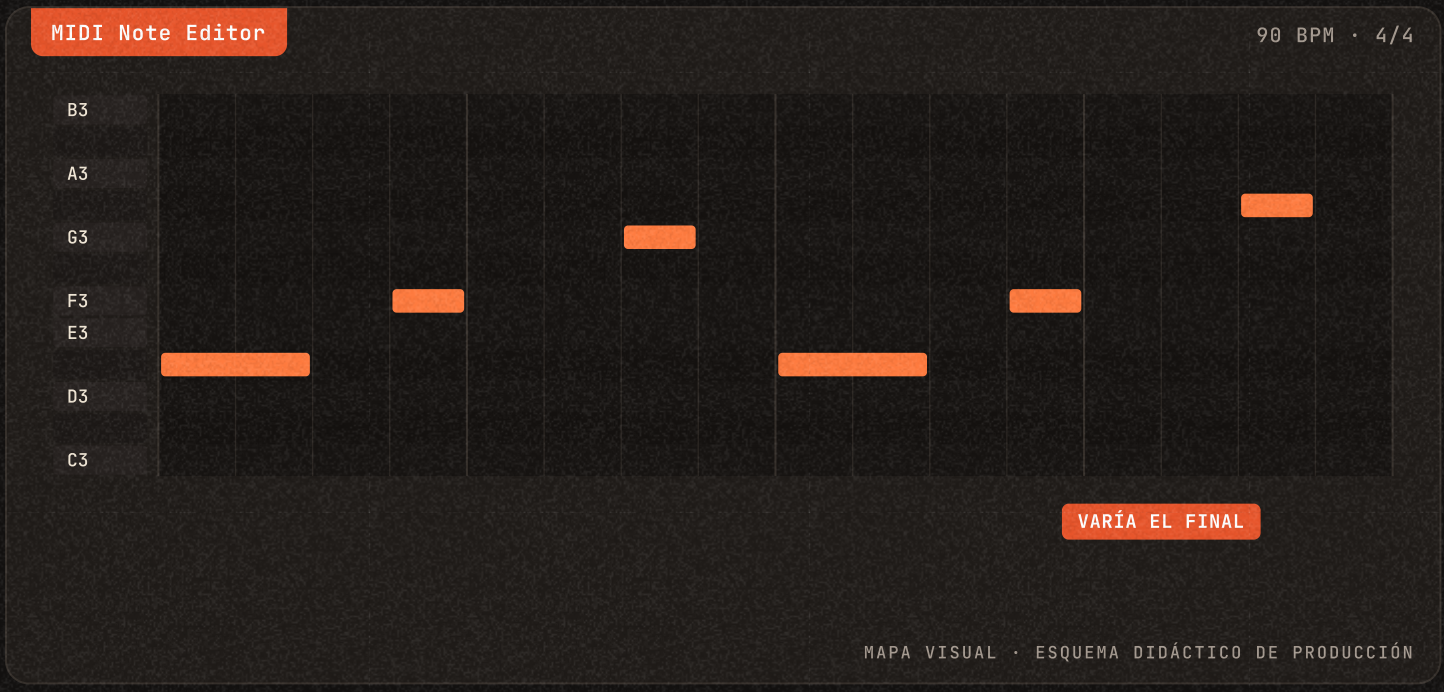
EVITA ESTE ERROR

No conviertas “nota del acorde” en obligación absoluta: es una guía, no una prohibición de tensiones.

LECCIÓN: TM3.1

MOTIVOS QUE EVOLUCIONAN

Conseguir variedad sin perder reconocimiento.



PASO A PASO

1. Compón un motivo de un compás usando 4 o 5 notas con ritmo reconocible.
2. Duplica el motivo cuatro veces en el editor MIDI (piano roll).
3. Deja idénticas las tres primeras apariciones y cambia solo la nota final de la cuarta.
4. Como segunda vuelta, altera una duración o desplaza una nota en la última repetición.

Receta — valores de partida

`Ejemplo en Do: E-G-A-G / E-G-A-G / E-G-A-G / E-G-A-C. Mantén los mismos comienzos.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Se reconoce la idea y aparece una conclusión al final de la frase.

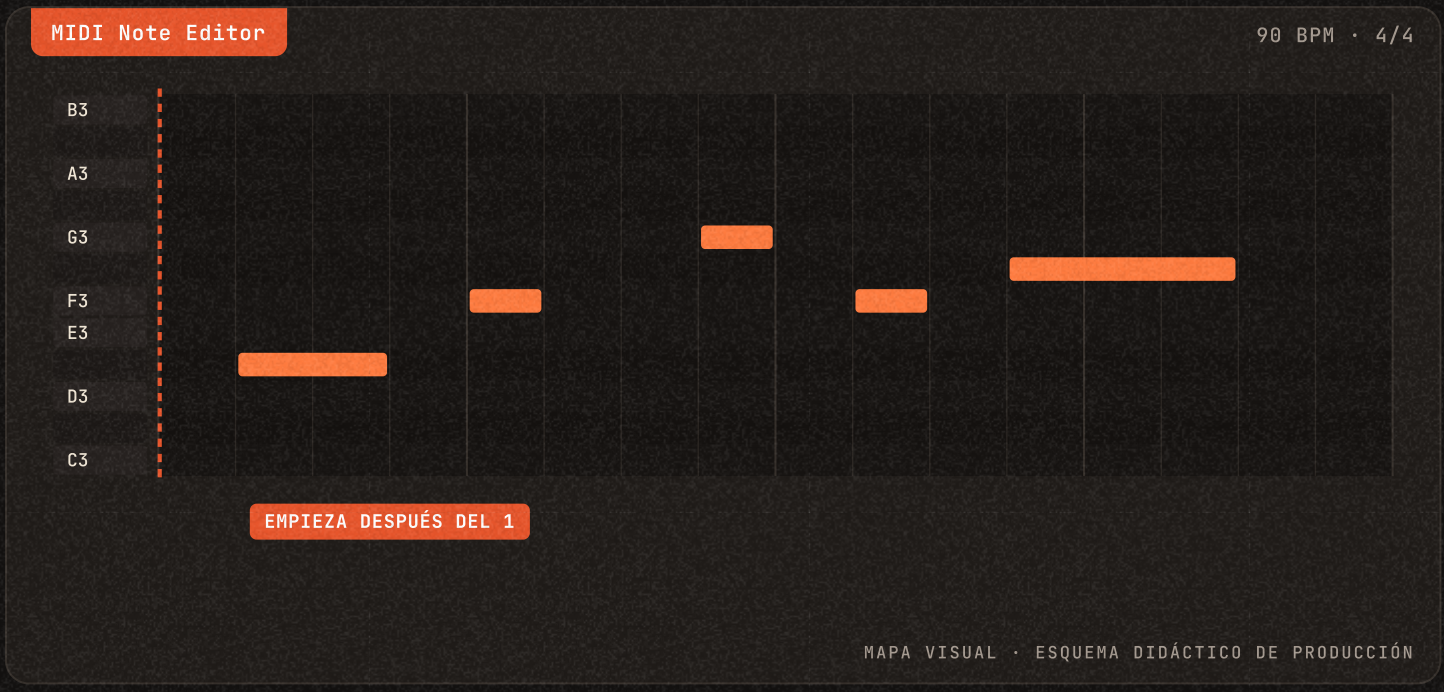
EVITA ESTE ERROR

No cambies contorno, duración e intervalos todos a la vez: se perderá el motivo.

LECCIÓN: TM3.2

EMPEZAR FUERA DEL TIEMPO 1

Crear anticipación y sorpresa melódica con silencio inicial.



PASO A PASO

1. Dibuja una melodía simple de un compás que comience en 1.1.1.
2. Selecciona todas sus notas MIDI y muévelas una corchea hacia la derecha.
3. Comprueba la relación con kick y caja; ajusta la última nota para que la frase cierre sin cortar.
4. Compara la versión con entrada en el tiempo fuerte y la versión que entra en el “&” de 1.

Receta — valores de partida

En una rejilla de 1/8, desplaza la primera nota de 1.1.1 a 1.1.3 (la corchea entre 1 y 2).

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La melodía parece responder al ritmo en vez de comenzar siempre de forma obvia.

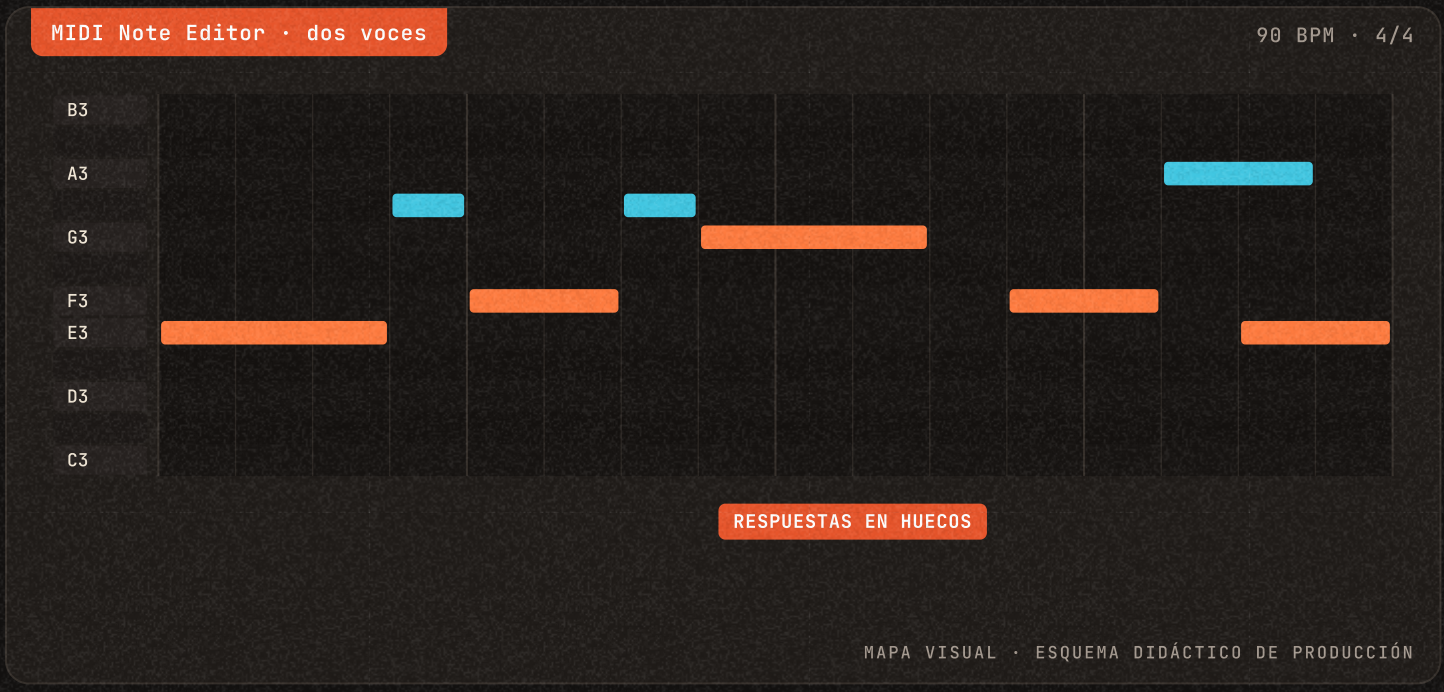
EVITA ESTE ERROR

No cuantices de nuevo sin revisar: puedes eliminar la anticipación que acabas de crear.

LECCIÓN: TM4.1

CONTRAMELODÍAS EN LOS HUECOS

Escribir una segunda voz que no tape el tema central.



PASO A PASO

1. Reproduce la melodía principal y marca en el clip los silencios y las notas largas.
2. Crea una segunda pista MIDI y usa un sonido complementario, por ejemplo marimba si la principal es un pad.
3. Escribe respuestas cortas solo en esos huecos: 2–4 notas, otra octava o un registro separado.
4. Silencia alternativamente cada voz; verifica que la segunda responde y que la primera sigue dominando.

Receta — valores de partida

`Melodía principal: nota larga en tiempos 1-2; respuesta de marimba en 3&-4 con E5-D5-C5.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El arreglo gana conversación y movimiento sin competir simultáneamente.

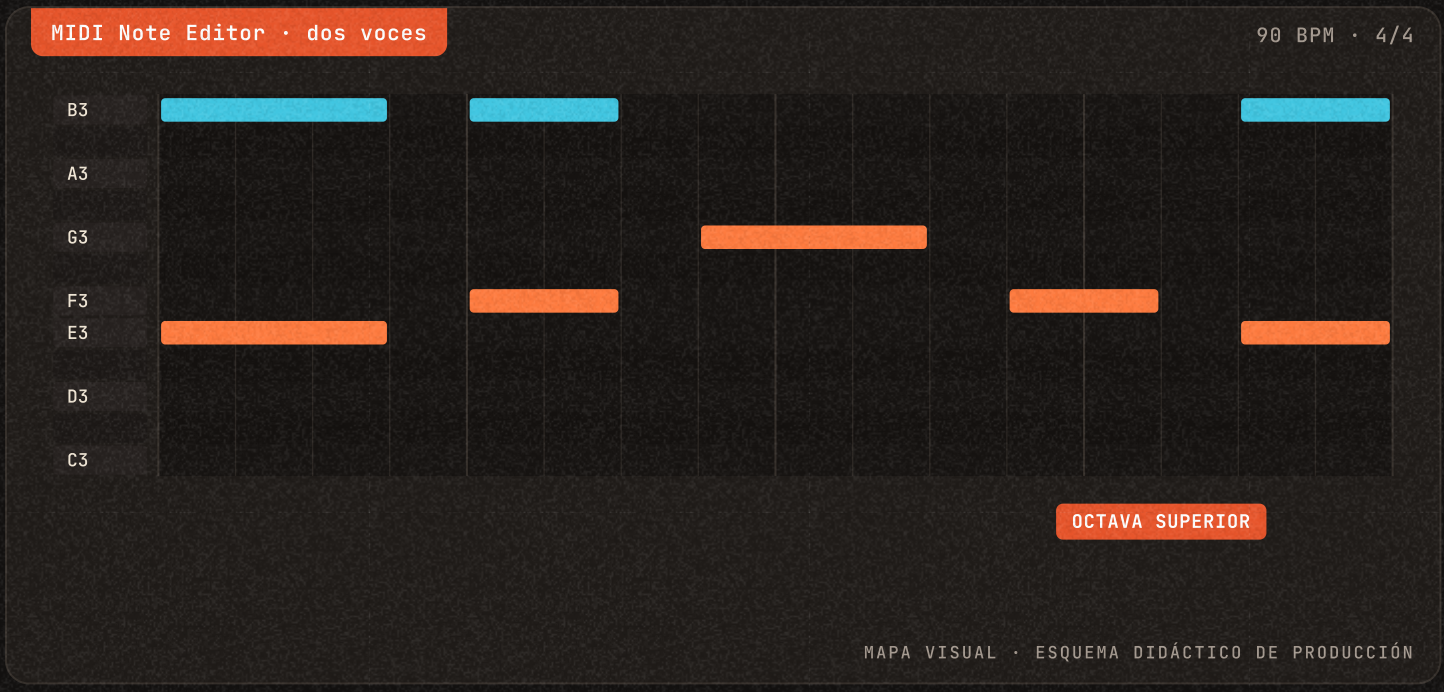
EVITA ESTE ERROR

No dupliques el ritmo completo de la melodía principal: eso es un doblaje, no una respuesta.

LECCIÓN: TM4.2

DOBLAR MELODÍAS POR OCTAVAS

Crear una capa de altura sin alterar la idea musical.



PASO A PASO

1. Duplica el clip MIDI de la melodía a una nueva pista.
2. Selecciona todas las notas de la copia y transpón +12 semitonos (una octava).
3. Asigna un segundo timbre de ataque distinto, como una campana, y deja la principal en un piano o pluck.
4. Usa el doblaje solo en el estribillo o en el final de una frase para que destaque.

Receta — valores de partida

`Ejemplo: lead C4-E4-G4; doblaje C5-E5-G5. El ritmo debe coincidir exactamente al principio.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La línea suena reforzada y con un registro más brillante en la sección elegida.

EVITA ESTE ERROR

Una octava alta puede invadir otras melodías; activa el doblaje solo donde tenga función.

LECCIÓN: TM4.1

ARMONIZAR UNA MELODÍA A TERCERAS

Añadir una segunda voz dentro de la tonalidad.



PASO A PASO

1. Escribe una melodía sencilla en Do mayor: E4–F4–G4–A4.
2. Duplica el clip y coloca las notas de la segunda voz dos grados diatónicos por encima.
3. Revisa las notas resultantes: G4–A4–B4–C5; escucha ambas voces sobre los acordes.
4. Si una nota choca con el acorde, ajusta ese intervalo o armoniza solo el fragmento estable.

Receta — valores de partida

Escala Do mayor: E→G; F→A; G→B; A→C. No confundas “tercera” con sumar siempre 3 o 4 semitonos.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Se percibe una armonía de dos voces con movimiento paralelo.

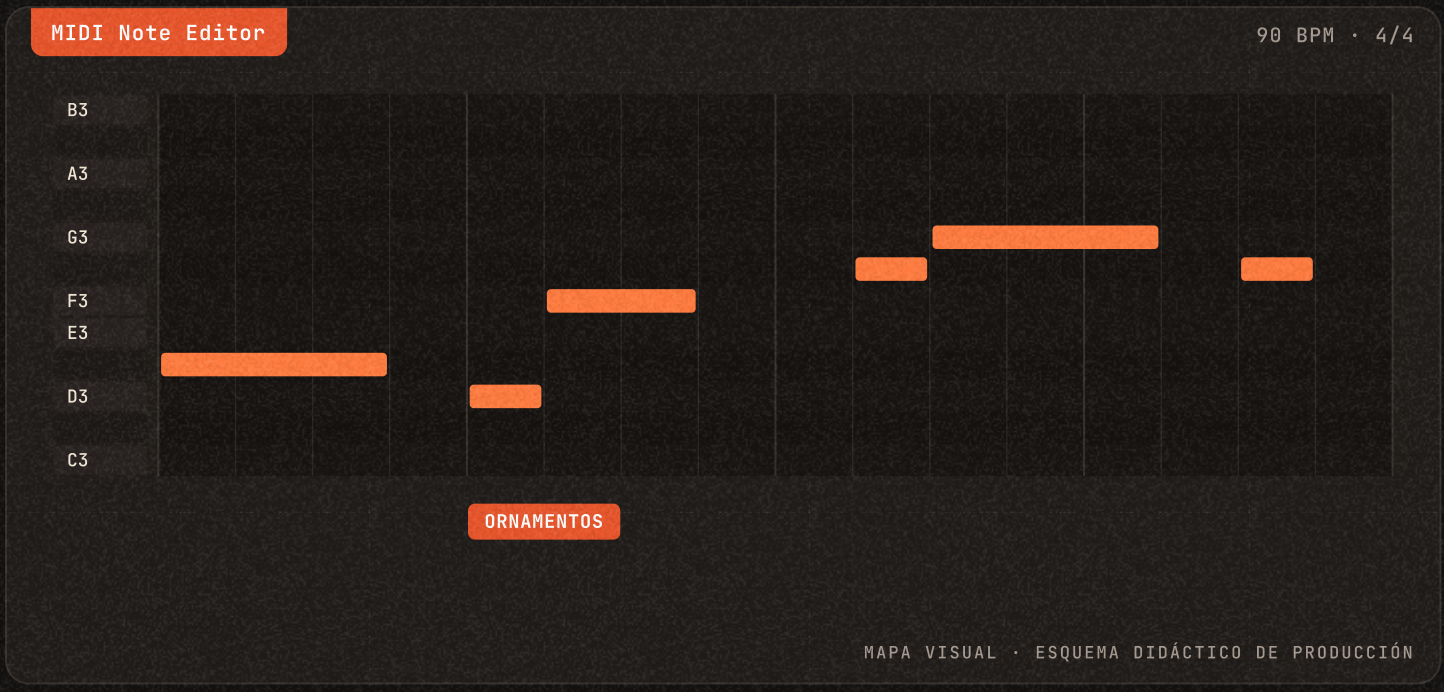
EVITA ESTE ERROR

No transportes todas las notas +4 semitonos: las terceras diatónicas alternan distancias.

LECCIÓN: TM4.1

ADORNOS QUE HUMANIZAN MELODÍAS

Añadir articulación sin crear otra composición.



PASO A PASO

1. Escribe una melodía con notas largas y detecta su nota principal más expresiva.
2. Antes de esa nota introduce una nota de gracia muy corta, normalmente un tono o semitono inferior.
3. Entre dos notas lejanas añade una nota de paso rápida de la escala.
4. Compara la versión limpia y la adornada y conserva solo las ornamentaciones que aporten intención.

Receta — valores de partida

En La menor, antes de E5 coloca D5 de 1/32; mantén E5 1/4. Entre C5 y A4 introduce B4 de 1/16.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Las notas principales siguen claras, pero la frase tiene gestos más humanos.

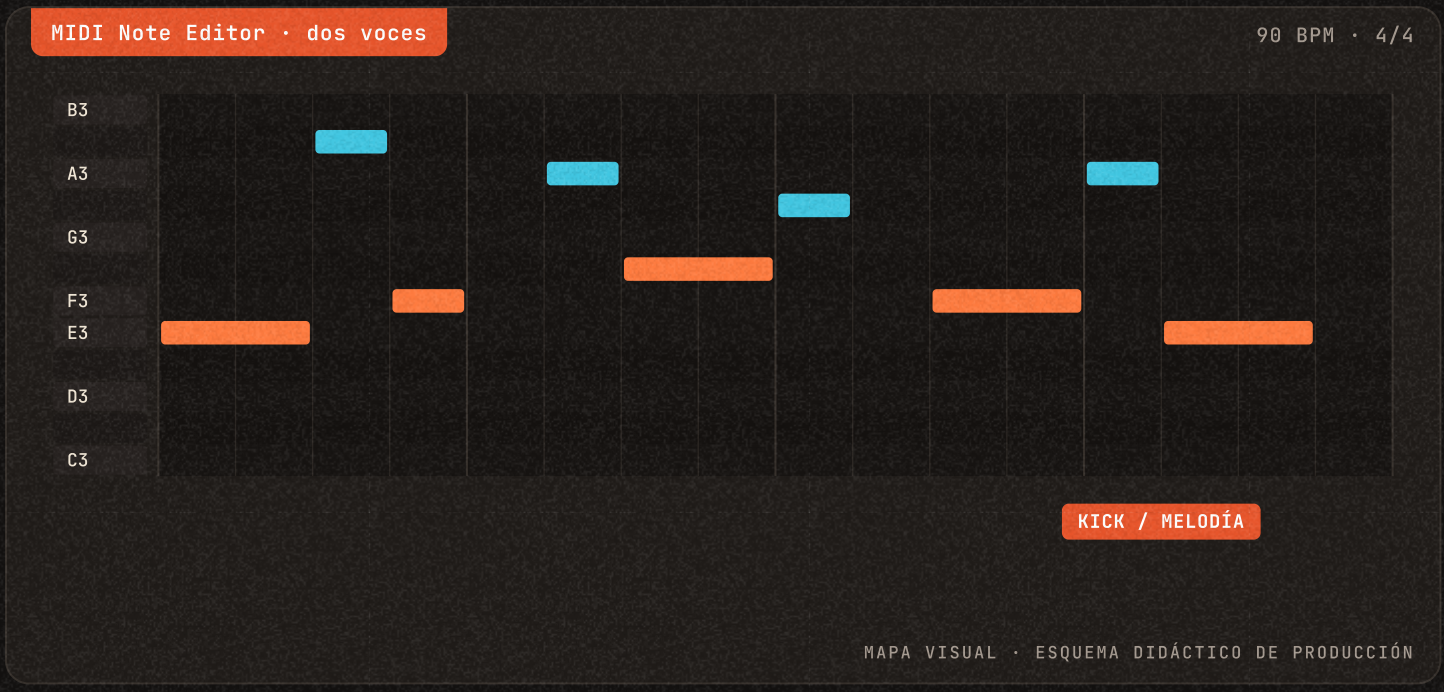
EVITA ESTE ERROR

Si adornas cada nota se pierde claridad: deja zonas de descanso.

LECCIÓN: TM3.1

GROOVE MELÓDICO CON KICK Y CAJA

Crear diálogo entre percusión y melodía.



PASO A PASO

1. Dibuja un drum loop de 1 compás con kick en 1 y 3, caja en 2 y 4.
2. Escribe una melodía que responda en los contratiempos, por ejemplo 1&, 2&, 3&.
3. Alterna notas cortas en los huecos con una nota larga que descanse sobre un acento.
4. Reproduce con y sin drums para comprobar que el ritmo de la melodía tiene coherencia propia.

Receta — valores de partida

`Ejemplo: pluck en 1&, 2&, 3& y nota larga en 4; prueba después una nota que anticipe el compás siguiente.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El beat parece una conversación entre la batería y el instrumento melódico.

EVITA ESTE ERROR

No copies todas las posiciones del kick: puede producir un arreglo rígido.

LECCIÓN: TM3.2

DE MAYOR A MENOR EN UN SEMITONO

Cambiar el color emocional de una tríada de forma exacta.



PASO A PASO

1. Crea un clip MIDI con un acorde C mayor: C4–E4–G4.
2. Duplica el clip en el compás siguiente y selecciona solo la nota E4.
3. Mueve E4 a Eb4 (un semitono abajo), dejando C4 y G4 intactas.
4. Reproduce alternando C mayor y C menor con el mismo sonido y duración.

Receta — valores de partida

Do mayor: C-E-G. Do menor: C-Eb-G. El único cambio está en la tercera, no en la raíz ni en la quinta.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Escucharás claramente la diferencia entre tercera mayor y menor.

EVITA ESTE ERROR

Un solo acorde no determina toda la emoción del tema: importa el contexto armónico y rítmico.

LECCIÓN: TM1

INVERSIONES CON VOICE LEADING

Conectar acordes reduciendo saltos entre notas.

MIDI Note Editor · acordes con notas verificadas

90 BPM · 4/4



LAS NOTAS EN CADA COLUMNA SON LAS DEL ACORDE INDICADO

MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Escribe C mayor: C4–E4–G4; después Am: A3–C4–E4; después F: F3–A3–C4.
2. En el segundo acorde prueba Am en inversión: C4–E4–A4; escucha el movimiento entre voces.
3. Recoloca el tercer acorde como C4–F4–A4 para conservar C4 y mover menos las demás notas.
4. Compara el MIDI antes/después y prioriza que cada línea individual tenga una dirección comprensible.

Receta — valores de partida

Cadena ilustrativa: C4-E4-G4 → C4-E4-A4 → C4-F4-A4; solo cambia una nota en cada transición.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Los acordes parecen conectados en vez de bloques independientes.

EVITA ESTE ERROR

No persigas siempre el movimiento mínimo si la melodía superior necesita un salto expresivo.

LECCIÓN: TM7.1

ACORDES DE SÉPTIMA Y NOVENA

Expandir las tríadas con notas concretas, no al azar.

MIDI Note Editor · acordes con notas verificadas

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Dibuja Do mayor: C4–E4–G4.
2. Convierte el acorde en Cmaj7 añadiendo B4, la séptima mayor.
3. Añade después D5 para obtener Cmaj9; compara por separado la tríada, la séptima y la novena.
4. Prueba repartir C3–G3 en el registro grave y E4–B4–D5 en el medio-agudo.

Receta — valores de partida

`C: C-E-G; Cmaj7: +B; Cmaj9: +B y +D. “C9” no es lo mismo que “Cmaj9”: lleva Bb.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La armonía gana color sin que cambie la nota fundamental.

EVITA ESTE ERROR

No amontones todas las extensiones en la octava grave, donde pueden volverse indistintas.

LECCIÓN: TM7.2

EL IV MENOR PRESTADO

Introducir nostalgia con intercambio modal.

MIDI Note Editor · acordes con notas verificadas

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Crea una progresión de 4 compases en Do mayor: C → F → G → C.
2. Duplica el acorde F (F–A–C) y colócalo justo antes del regreso a C.
3. Convierte F en Fm cambiando A por Ab, un semitono abajo.
4. Escucha C → F → Fm → C y observa cómo Ab desciende de manera natural hacia G.

Receta — valores de partida

`Un acorde por compás: C4-E4-G4 | F3-A3-C4 | F3-Ab3-C4 | C4-E4-G4.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El iv menor aporta melancolía antes de la resolución.

EVITA ESTE ERROR

No conviertas el truco en regla para todas las progresiones: prueba si encaja con la melodía.

LECCIÓN: TM8.1

MOVIMIENTO CON ACORDES SUS2 Y SUS4

Crear tensión sin cambiar la raíz del acorde.



PASO A PASO

1. Escribe un acorde Cm: C4–Eb4–G4 en un clip MIDI.
2. Cambia Eb4 por F4 para obtener Csus4 (C–F–G), o por D4 para Csus2 (C–D–G).
3. Encadena Csus4 → Cm o Csus2 → Cm dentro de un mismo compás.
4. Mantén la raíz y la quinta, cambiando solo la nota central en cada variación.

Receta — valores de partida

Prueba 1/2 compás Csus4 (C-F-G) seguido de 1/2 compás Cm (C-Eb-G).

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La suspensión sugiere movimiento y su resolución aporta descanso.

EVITA ESTE ERROR

Sus2/sus4 sustituyen la tercera: no añadas una tercera si buscas precisamente esa ambigüedad.

LECCIÓN: TM7.3

DOMINANTES SECUNDARIAS PASO A PASO

Crear una llegada fuerte a un acorde que no sea la tónica.



PASO A PASO

1. Elige una progresión en Do mayor que pase de C a Am.
2. Antes de Am introduce E7, su dominante: E–G#–B–D.
3. Escucha la atracción de G# hacia A y de D hacia C, dos movimientos característicos.
4. Prueba C → E7 → Am y decide cuánto dura el E7: medio compás suele bastar.

Receta — valores de partida

```
Cmaj (C-E-G) | E7 (E-G#-B-D) | Am (A-C-E). G# es una nota fuera de Do mayor intencional.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La llegada a Am se percibe más dirigida y con mayor tensión/resolución.

EVITA ESTE ERROR

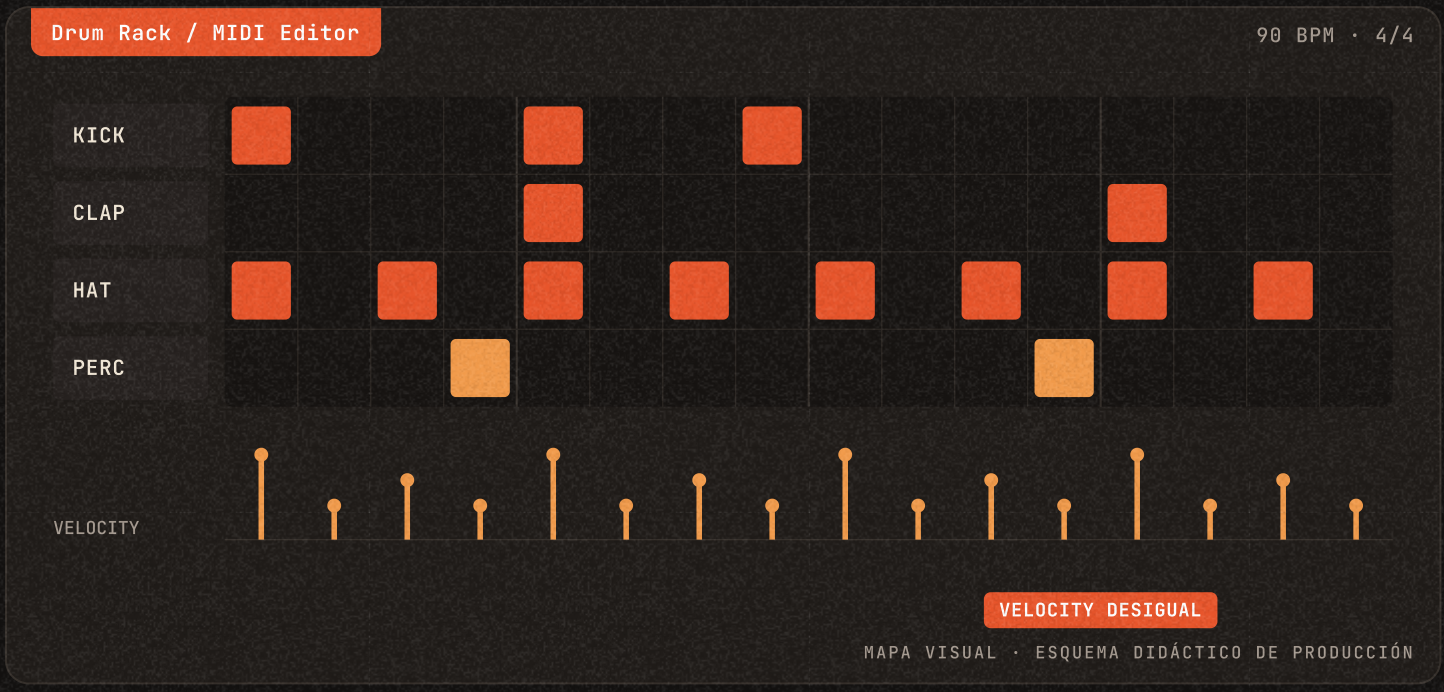
No sustituyas cualquier acorde por un dominante sin revisar la melodía que suena encima.

LECCIÓN: TM8.2

03 DRUMS Y GROOVE — HACK 25 / 50

HI-HATS MENOS ROBÓTICOS

Usar acentos de velocity en lugar de la misma intensidad siempre.



PASO A PASO

1. Crea hi-hats cerrados a corcheas durante un compás dentro de Drum Rack.
2. En el editor MIDI, abre la banda Velocity y asigna golpes fuertes y suaves alternos.
3. Refuerza los tiempos 2 y 4 o algunos contratiempos, según el groove; reduce otros a valores menores.
4. Duplica cuatro compases y varía solo dos velocities al final de la frase.

Receta — valores de partida

Patrón inicial de 8 notas: 85, 48, 70, 42, 88, 52, 72, 45. Ajusta los valores a la respuesta del instrumento.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El hi-hat ya no parece una máquina repitiendo el mismo golpe.

EVITA ESTE ERROR

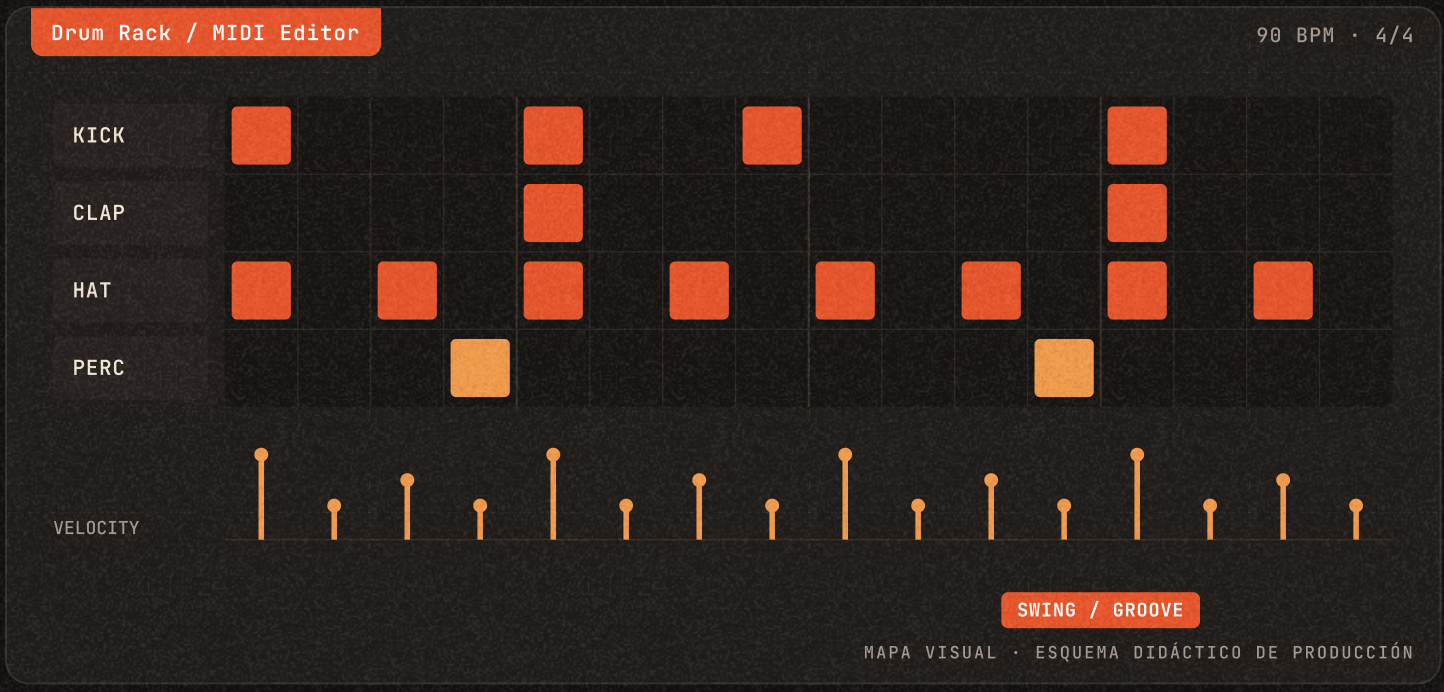
Si el sample no responde a velocity, usa un Drum Rack con instrumento que sí lo haga o ajusta cada golpe.

LECCIÓN: T2.3

03 DRUMS Y GROOVE — HACK 26 / 50

SWING CON GROOVE POOL

Romper la cuadrícula sin perder el pulso.



PASO A PASO

1. Crea un patrón recto de hi-hat en 1/16 y kick/caja cuantizados.
2. Abre Groove Pool y arrastra un groove Swing 16 al clip MIDI.
3. Prueba Amount 30–50 % como punto de partida; escucha cómo se retrasan subdivisiones alternas.
4. Aumenta o disminuye Amount según el estilo y evita mover de forma indiscriminada los golpes principales.

Receta — valores de partida

Prueba Swing 16 con 40 % sobre hi-hats y deja kick/caja rectos; después compáralo con aplicar el groove a todo.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Sentirás el patrón menos rígido sin perder su centro rítmico.

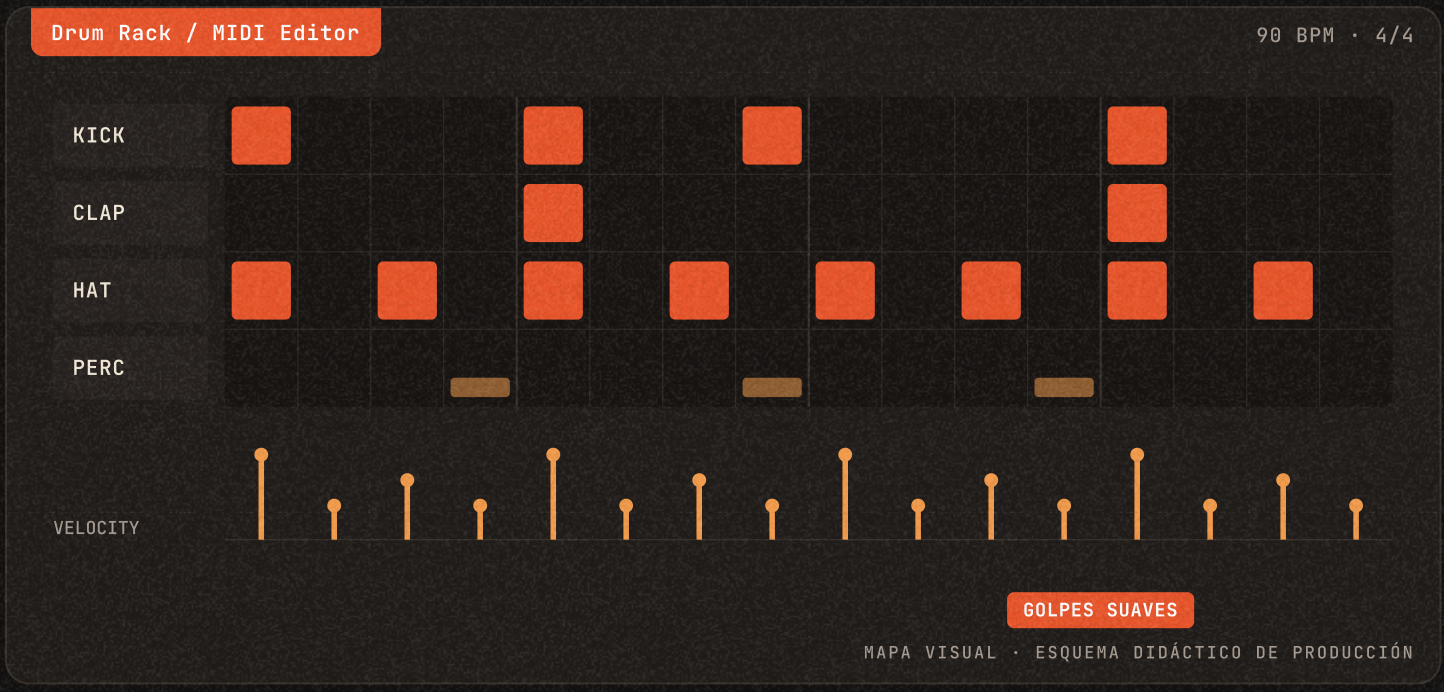
EVITA ESTE ERROR

La cantidad de groove es contextual; no hay un porcentaje “profesional” universal.

LECCIÓN: T3.7

GHOST NOTES DE CAJA

Añadir movimiento con golpes secundarios discretos.



PASO A PASO

1. Programa una caja fuerte en tiempos 2 y 4 en un clip de 4/4.
2. Añade golpes de caja muy suaves justo antes del 2 o después del 4.
3. En el editor Velocity deja los principales en 90–110 y los ghost en 25–45, si el instrumento lo permite.
4. Escucha el patrón con y sin ghost notes y mueve un golpe una semicorchea si necesita más swing.

Receta — valores de partida

`Ejemplo: caja 2 y 4 a velocity 100; fantasma en 1a y 3a a velocity 32; repite y prueba.`

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El groove se mueve más, pero los acentos de caja siguen mandando.

EVITA ESTE ERROR

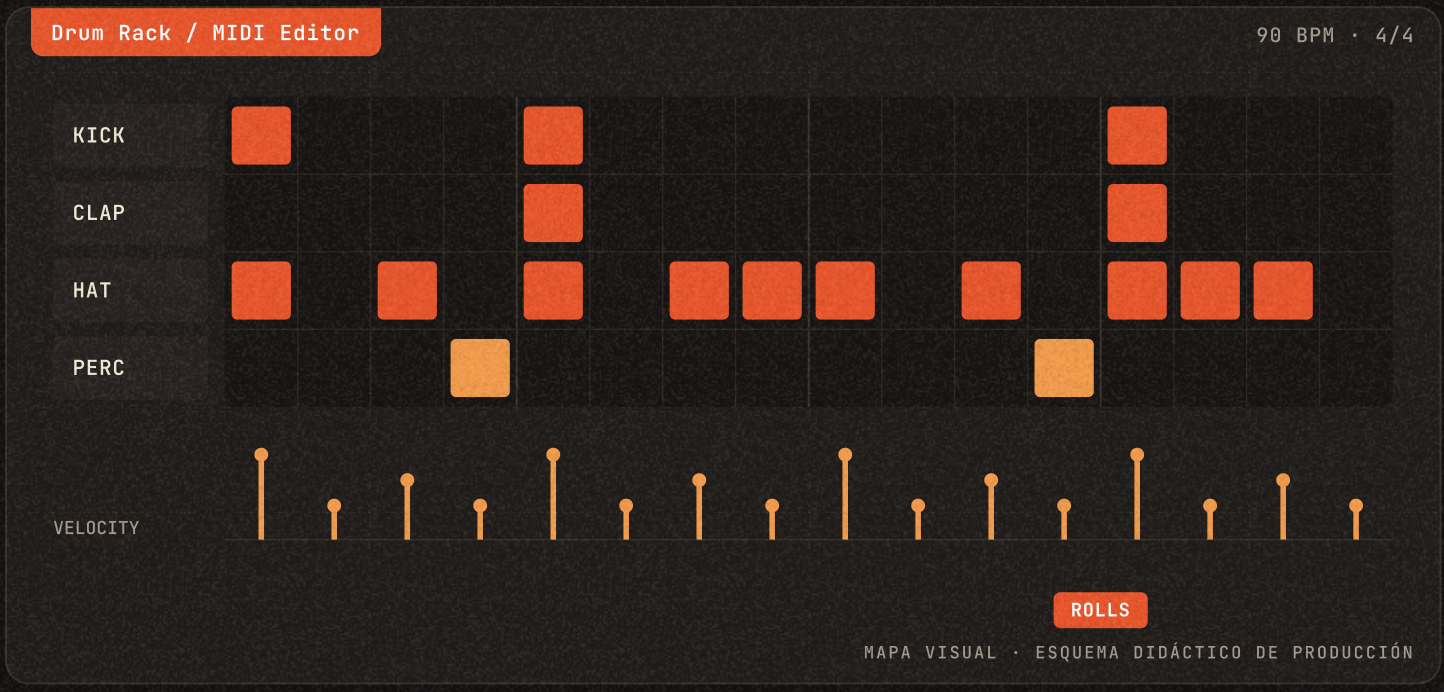
Si los golpes fantasma destacan tanto como los principales, ya no cumplen su función.

LECCIÓN: T2.3 · T3.1

03 DRUMS Y GROOVE — HACK 28 / 50

ROLLS DE HI-HAT PARA TRAP

Combinar distintas subdivisiones dentro de una frase.



PASO A PASO

1. Programa hi-hats de 1/8 durante 2 compases en Drum Rack.
2. Activa la cuadrícula de 1/16 y convierte los dos golpes anteriores a la caja en cuatro semicorcheas.
3. En el final del segundo compás, prueba una rejilla de tresillos y añade un roll de 1/16T.
4. Varía velocities de forma escalonada para que el roll no se convierta en un bloque monótono.

Receta — valores de partida

Velocities sugeridas para un roll de 4 golpes: 60-72-85-100; después regresa a corcheas.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El hi-hat acelera brevemente y marca un punto de interés reconocible.

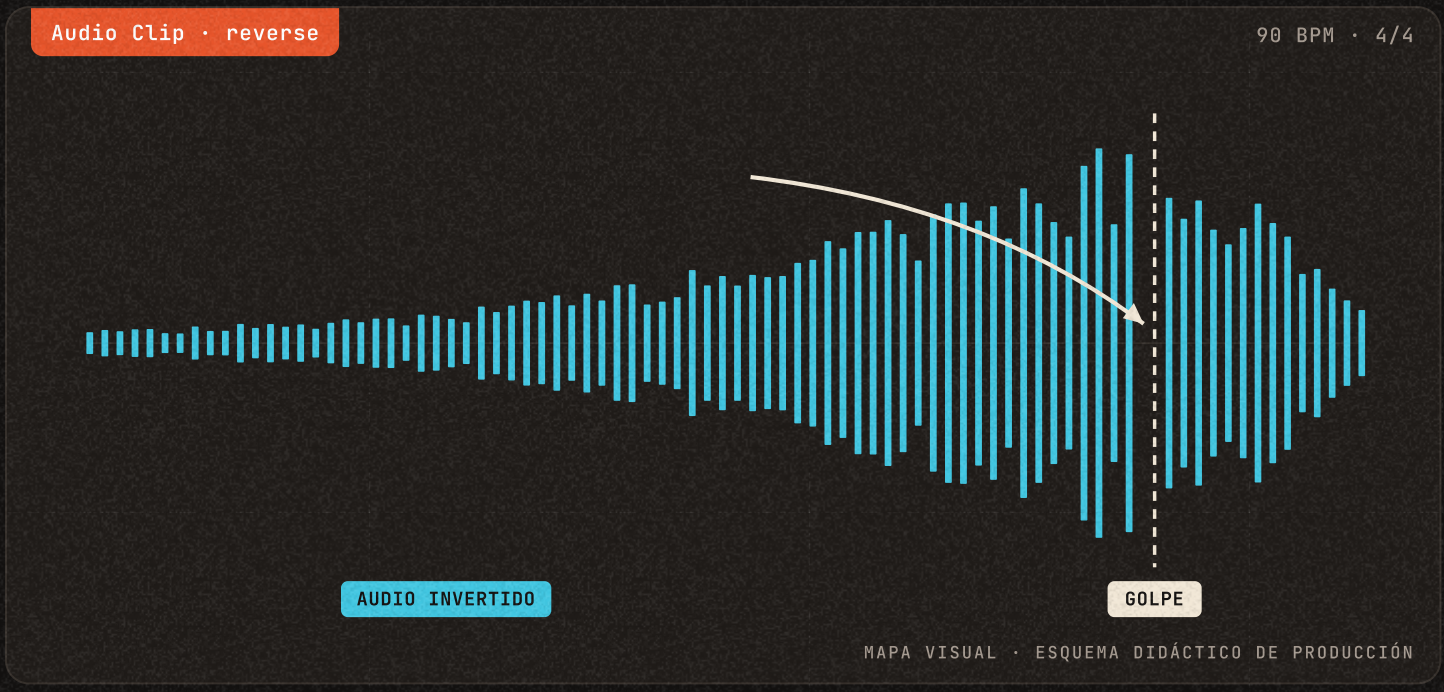
EVITA ESTE ERROR

No llenes todas las subdivisiones con rolls: las pausas hacen perceptible la aceleración.

LECCIÓN: T2.8

ANTICIPACIÓN ANTES DE LA CAJA

Preparar un backbeat con una pequeña aspiración rítmica.



PASO A PASO

1. Carga un hi-hat abierto o un platillo corto en una pista de audio.
2. Duplica el audio y utiliza Reverse en la vista del clip.
3. Corta el reverse a una duración de 1/8 o 1/4 de compás y colócalo antes de la caja.
4. Comprueba que su final llegue exactamente al ataque de la caja y que no tape el golpe principal.

Receta — valores de partida

En 4/4, antes de la caja del tiempo 2, sitúa una subida invertida entre 1& y 2.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La caja parece anticipada y adquiere mayor importancia dentro del groove.

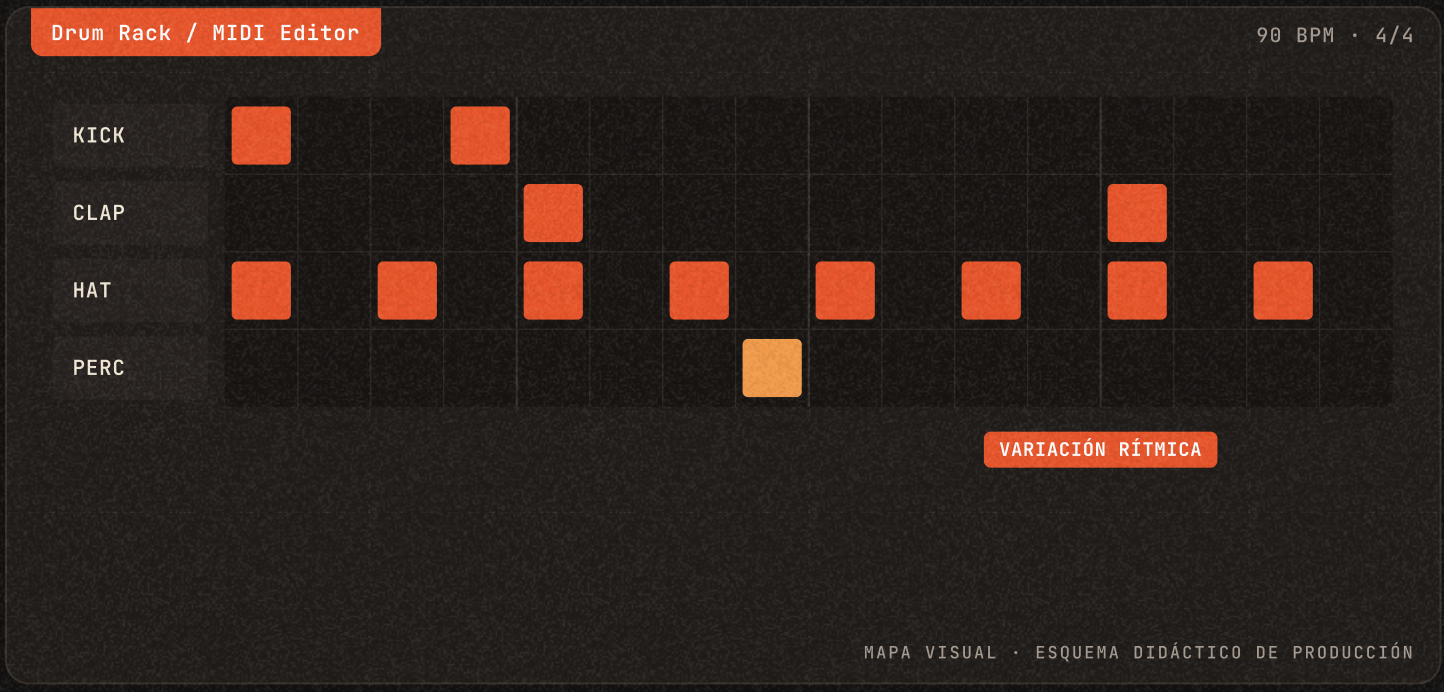
EVITA ESTE ERROR

Un reverse demasiado largo puede convertir cada backbeat en una transición exagerada.

LECCIÓN: T3.1 · T6.10

VARIACIONES DE DEMBOW

Personalizar un patrón de reggaetón con caja-palo y acentos.



PASO A PASO

1. Dibuja un patrón dembow básico con kick, caja y clap, escuchando primero la síncopa característica.
2. Carga un rim o caja-palo en una celda diferente de Drum Rack.
3. Añade un rim suave en el hueco anterior a uno de los claps principales.
4. En el cuarto compás introduce un doble rim de 1/16 y diferencia sus velocities.

Receta — valores de partida

Prueba rims con velocities 55 y 85; deja los claps del patrón por encima y verifica el groove en bucle.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El patrón conserva el dembow reconocible y gana un gesto propio.

EVITA ESTE ERROR

No confundas dembow con un four-on-the-floor obligatorio: escucha la colocación real del kick.

03 DRUMS Y GROOVE — HACK 31 / 50

GROOVE DE DRILL TRESILLADO

Crear desplazamientos reconocibles dentro del patrón.

Drum Rack / MIDI Editor — 145 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Pon el proyecto cerca de 140–150 BPM y programa clap en el punto propio del subestilo que busques.
2. En una pista de hi-hats combina golpes rectos de 1/8 con grupos de tresillos cortos.
3. Sitúa kicks en acentos fuertes y añade un golpe anticipado antes de algún clap.
4. Ajusta las velocidades y deja huecos en vez de llenar cada subdivisión.

Receta — valores de partida

Ejemplo a 145 BPM: hi-hats a corcheas con roll tresillado al final del 2.° compás; kick alternando apoyo y anticipación.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La sensación rítmica se vuelve elástica y reconocible sin cambiar de tempo.

EVITA ESTE ERROR

No toda batería drill lleva el clap en el mismo lugar: escucha referencias del subestilo.

LECCIÓN: T2.9

REHACER UN LOOP DE PERCUSIÓN

Convertir un loop genérico en una célula propia.



PASO A PASO

1. Importa un loop de percusión de 2 compases a una pista de audio y activa Warp.
2. Divídelo en golpes o transitorios con cortes y coloca los fragmentos en una nueva secuencia.
3. Borra dos golpes y duplica uno que te guste en un hueco rítmico distinto.
4. Consolida la nueva secuencia y compara su sensación con el loop original.

Receta — valores de partida

```
Ejemplo: corta 8 fragmentos; reorganiza 1-2-4-3-5-7-6-8 y silencia el nº 7; crea una variación al final.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El resultado conserva una textura coherente, pero cambia el groove y la identidad.

EVITA ESTE ERROR

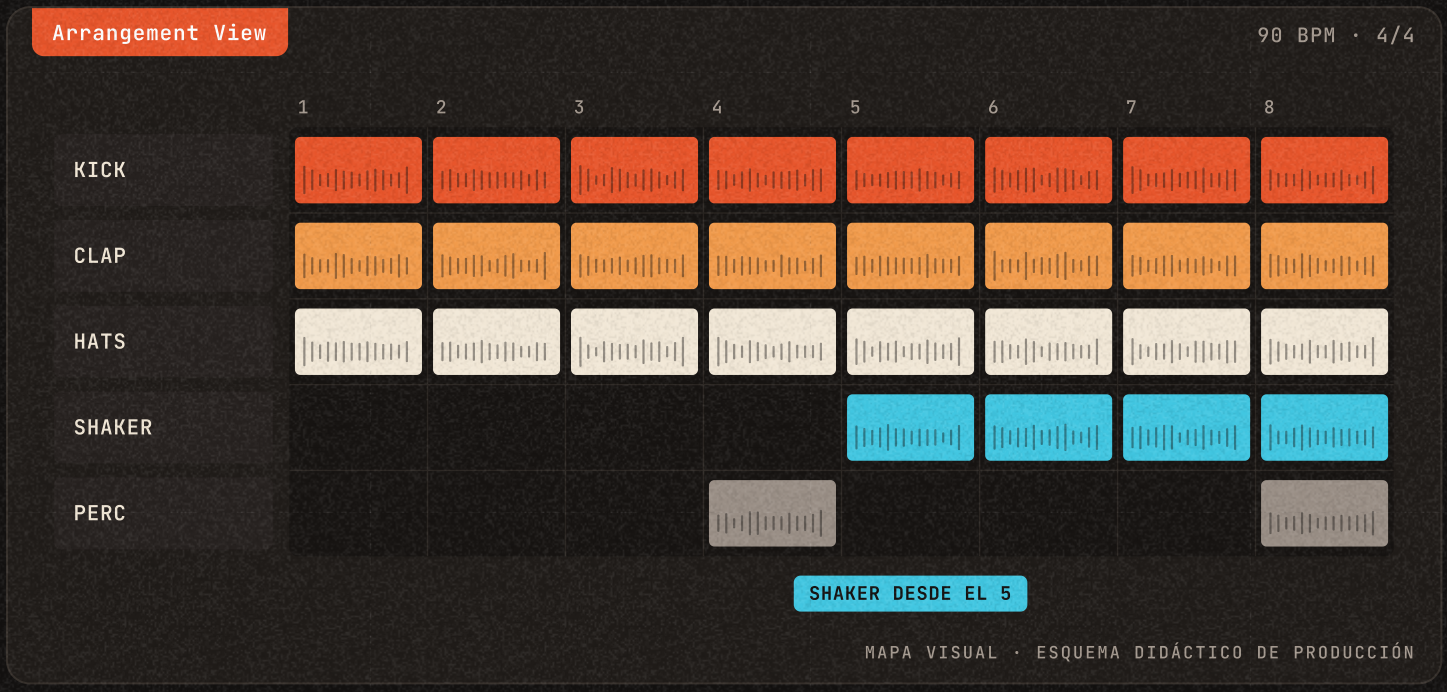
Revisa pequeñas discontinuidades de audio en los cortes; usa fades cortos si aparecen clics.

LECCIÓN: T3.4 · T8.2

03 DRUMS Y GROOVE — HACK 33 / 50

PERCUSIÓN PROGRESIVA EN UN DROP

Crear una segunda ola de energía con una sola pista.



PASO A PASO

1. Crea un drop de 8 compases que ya funcione con kick, clap y hi-hat.
2. Duplica la sección y dibuja un shaker a corcheas únicamente en los compases 5–8.
3. Varía la velocity del shaker y deja un hueco antes de un acento fuerte.
4. En el compás 8 añade una mini variación para anunciar que vuelve la frase inicial.

Receta — valores de partida

Compases 1-4: base; 5-7: + shaker a 1/8; 8: shaker + fill de caja de 1/16; 9: vuelve el patrón.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El segundo bloque parece moverse más sin cambiar la armonía.

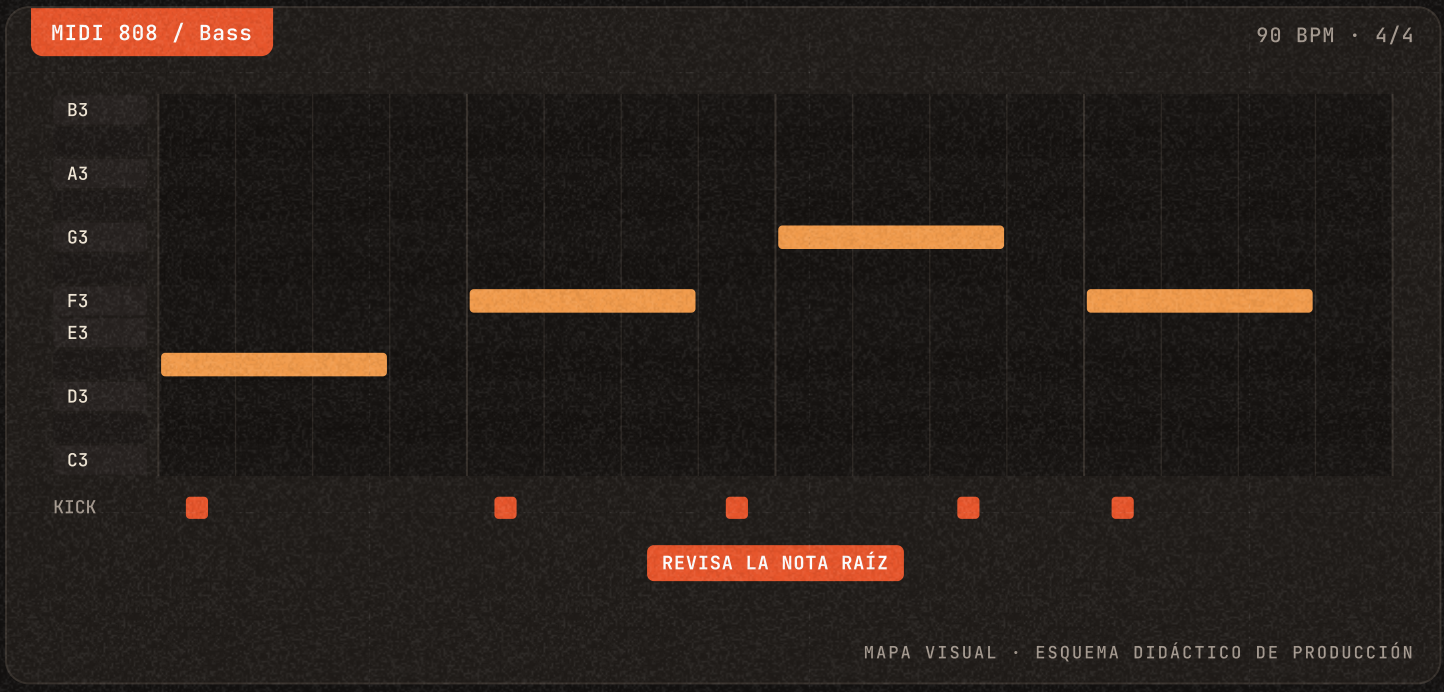
EVITA ESTE ERROR

No introduzcas cinco percusiones nuevas a la vez: prueba el aumento con una sola primero.

LECCIÓN: T3.7

AFINA UN 808 DESDE LA NOTA RAÍZ

Evitar que el sampler toque una nota distinta de la que marca el piano roll.



PASO A PASO

1. Carga el sample 808 en Simpler y reproduce una nota sostenida con suficiente cola para escuchar la altura.
2. Identifica su fundamental con un afinador o analizador, comprobando preferiblemente un armónico audible.
3. En Simpler, compensa la afinación con Transpose y/o con la altura de las notas MIDI; valida que el C dibujado dé el C esperado.
4. Toca las fundamentales de tus acordes y verifica que el bajo no contradiga la progresión.

Receta — valores de partida

```
Si el sample produce Fa al dispararlo desde Do, prueba Transpose -5 semitonos para llevarlo a Do; verifica con el afinador.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El 808 seguirá exactamente el movimiento armónico que dibujes en MIDI.

EVITA ESTE ERROR

No todos los 808 tienen pitch estable en el ataque: escucha la cola tonal y evita fiarte solo del transitorio.

LECCIÓN: T5.3

CREAR 808 DESDE EL PATRÓN DEL KICK

Conseguir una bassline funcional antes de añadir adornos.



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Construye un patrón de kick de dos compases que ya tenga groove.
2. Copia las posiciones MIDI de los golpes principales a la pista del sampler 808.
3. Coloca cada nota en la fundamental del acorde activo, por ejemplo Am→F: A1 y F1.
4. Alarga algunas notas hasta antes del siguiente golpe; borra otras coincidencias si el bajo queda saturado.

Receta — valores de partida

```
Ejemplo: kick en 1, 2&, 3a; 808 en A1 en 1 y 2&, pero deja silencio en 3a para airear la frase.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Kick y 808 parecen formar un único instrumento rítmico-armónico.

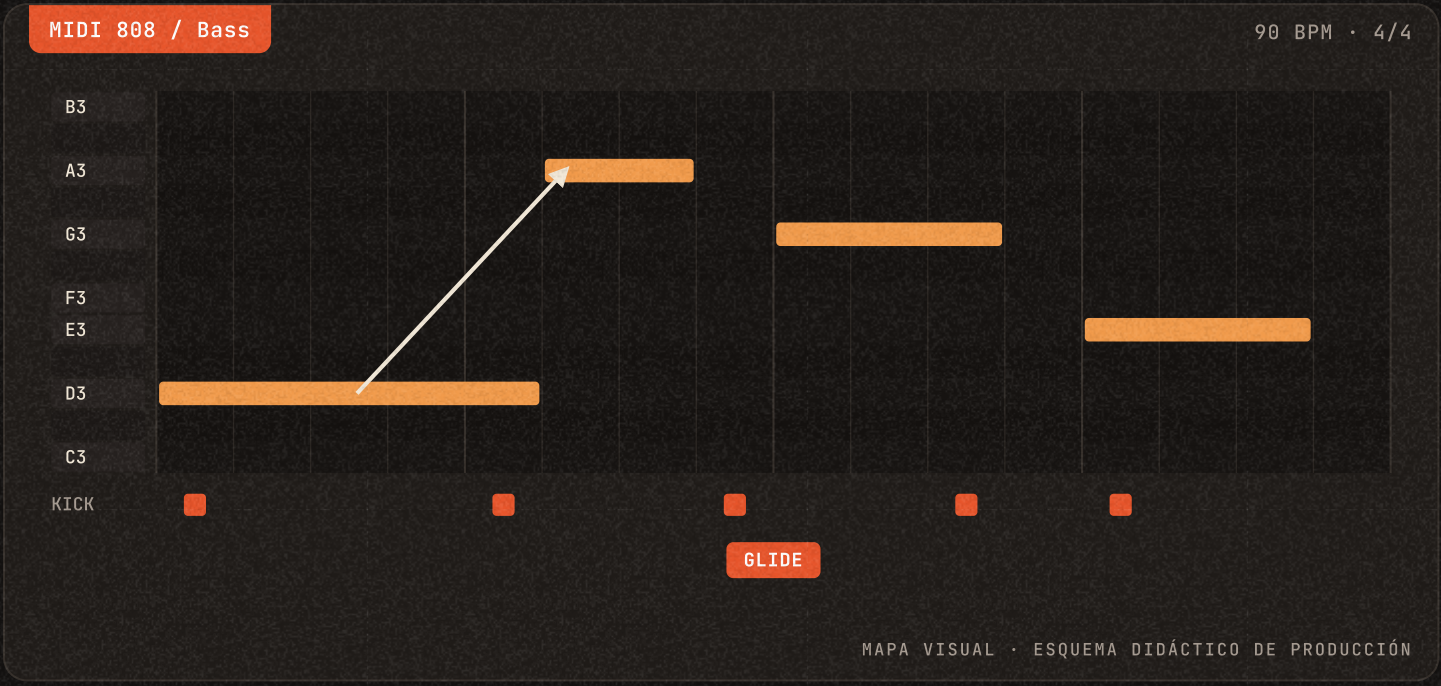
EVITA ESTE ERROR

Copiar el kick es el punto de partida, no una norma de coincidencia para todas las notas.

LECCIÓN: T5.8

GLIDE DE 808 CONTROLADO

Añadir deslizamientos deliberados sin perder la tónica.



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Carga un 808 largo en un sampler con modo monofónico y activa Glide o Portamento.
2. Prueba un tiempo de glide de aproximadamente 80–150 ms y escucha el deslizamiento entre dos notas.
3. En piano roll coloca una nota A1 larga y una nota E2 breve superpuesta cerca de su final, si el instrumento lo requiere.
4. Vuelve a A1 antes de la siguiente frase para que el bajo recupere estabilidad tonal.

Receta — valores de partida

```
Prueba A1 (3/4 compás) → E2 (1/8) → A1; ajusta glide hasta que se oiga el recorrido, no dos notas separadas.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La caída o subida de pitch se integra como adorno melódico del 808.

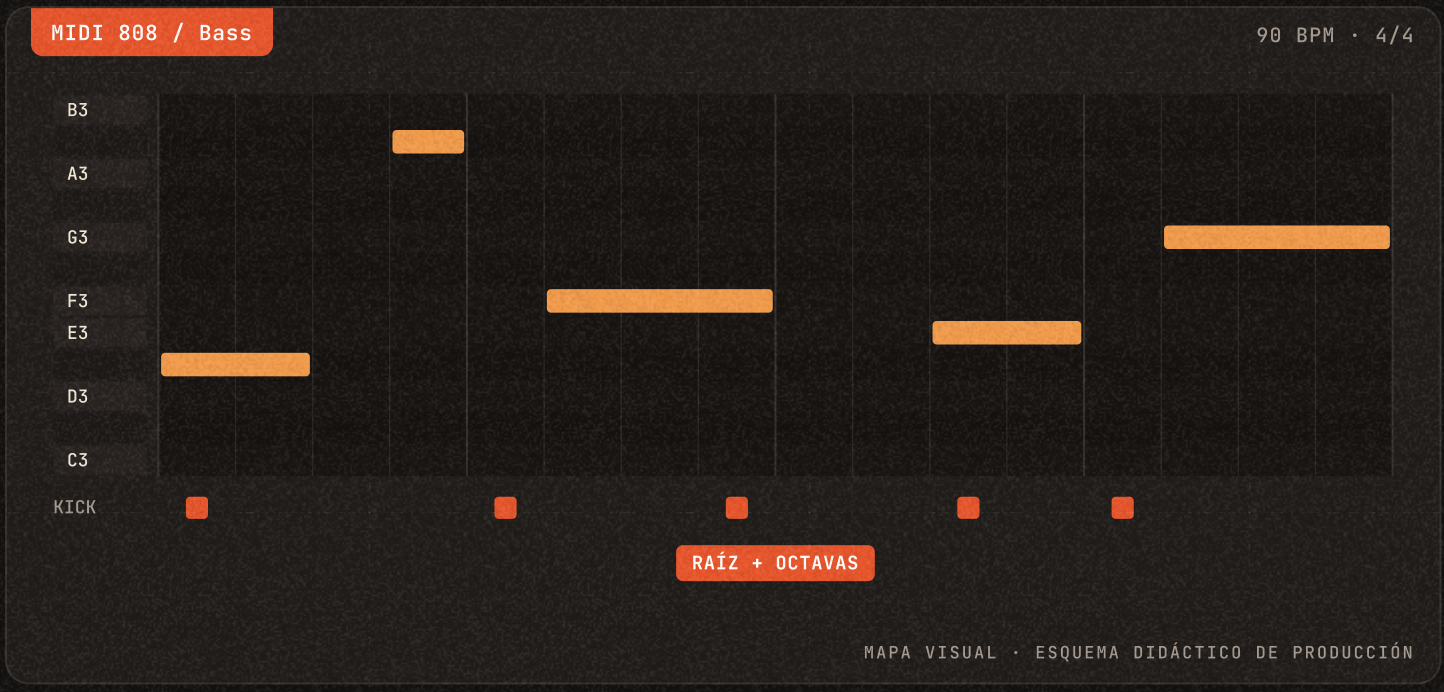
EVITA ESTE ERROR

El comportamiento de la superposición depende del instrumento: configura el modo de glide y legato adecuado.

LECCIÓN: T5.9

BASSLINES CON OCTAVAS Y NOTAS DE PASO

Pasar de tocar raíces a construir una frase.



PASO A PASO

1. Escribe una línea de bajo que toque la fundamental de cada acorde en los tiempos fuertes.
2. En la repetición, mueve una de las notas una octava arriba, sin cambiar su función armónica.
3. Antes del siguiente acorde introduce una nota de paso diatónica corta.
4. Prueba una síncopa antes del tiempo 1 para que el bajo empuje hacia el siguiente compás.

Receta — valores de partida

Sobre Am→F: A1 larga, A2 corta, G1 como paso y F1 al cambiar el acorde; prueba duraciones de 1/8.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El bajo describe una frase y no solo una sucesión de fundamentales.

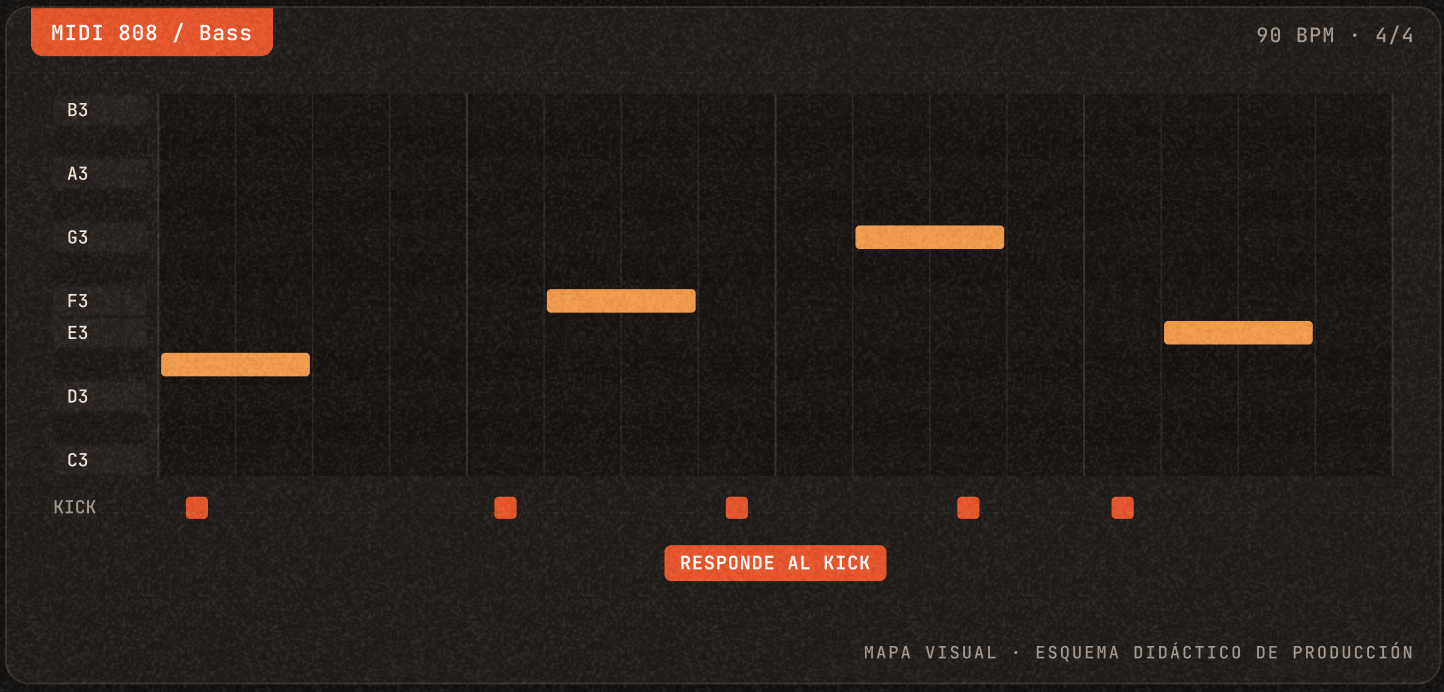
EVITA ESTE ERROR

No añadas adornos en todos los cambios: los graves necesitan espacios perceptibles.

LECCIÓN: T5.2

RESPUESTA RÍTMICA ENTRE KICK Y BAJO

Convertir la coincidencia en conversación.



PASO A PASO

1. Crea un kick sencillo en tiempos 1 y 3, más un golpe sincopado en 3&.
2. Dibuja bajo en tiempos 1 y 3 para establecer primero estabilidad.
3. Mueve el segundo golpe de bajo a 2& o 4& y deja que el kick ocupe el 3 por sí solo.
4. Escucha ambos instrumentos juntos y reduce notas si desaparece el pulso.

Receta — valores de partida

Comparación: bajo A1 en 1 y 3 (unísono) frente a A1 en 1 y 2&, E2 breve en 4& (respuesta).

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El bajo rellena huecos y deja respirar los golpes importantes.

EVITA ESTE ERROR

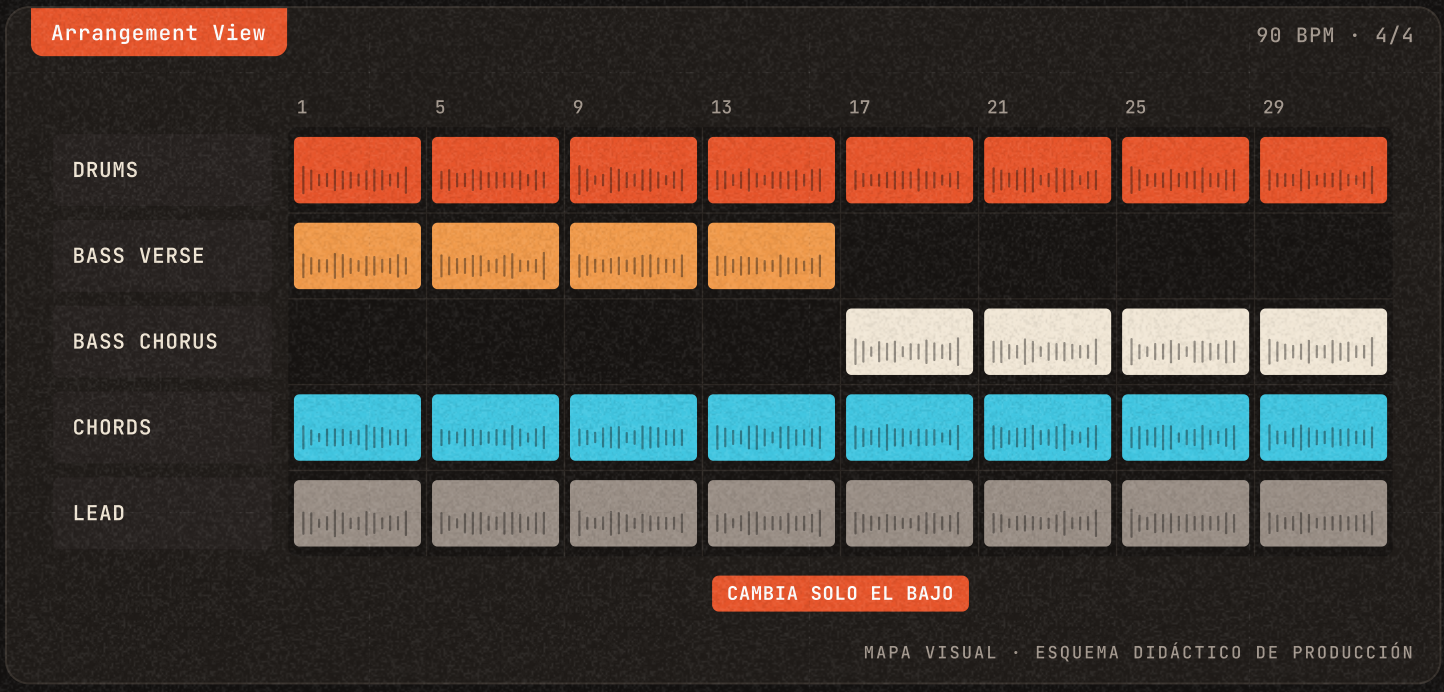
Una síncopa sin relación con la frase puede parecer un error de timing.

LECCIÓN: T5.2 · T5.7

04 BAJOS Y 808 — HACK 39 / 50

CAMBIAR DE BAJO PARA CAMBIAR DE SECCIÓN

Usar el timbre como recurso de arreglo.



PASO A PASO

1. Duplica la progresión de acordes en verso y estribillo.
2. En el verso programa un bajo de notas sostenidas con timbre redondo o eléctrico.
3. En el estribillo copia la línea a un 808 o synth bass y simplifica su ritmo para que mande el groove.
4. Cambia el bajo exactamente al comienzo de la nueva sección y compara el contraste sin cambiar los acordes.

Receta — valores de partida

Prueba 8 compases de verso con notas largas en A1-F1; estribillo con 808 cortos en A1 y F1 sincronizados con kick.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El tema cambia de carácter manteniendo la identidad armónica.

EVITA ESTE ERROR

Verifica que la nueva capa sustituye a la anterior en la sección, salvo que quieras expresamente combinar ambas.

LECCIÓN: T5.3

05 DISEÑO DE SONIDO — HACK 40 / 50

DE PAD A PLUCK CON ADSR

Rediseñar la articulación con la envolvente de amplitud.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Abre un sintetizador con un pad sostenido y localiza Amp Envelope o ADSR.
2. Reduce Attack a 0–10 ms para que la nota comience de inmediato.
3. Prueba Decay de 150–400 ms y Sustain bajo o en 0 para que el sonido se apague después del ataque.
4. Ajusta Release a 80–250 ms, toca notas cortas y compáralo con el pad original.

Receta — valores de partida

Punto de partida: Attack 2 ms; Decay 250 ms; Sustain 0 %; Release 140 ms; después escucha según el preset.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El mismo timbre pasa de colchón continuo a acento punteado.

EVITA ESTE ERROR

Algunos pads tienen ataque lento en filtros y osciladores: puede que necesites ajustar más de una envolvente.

LECCIÓN: T4.4

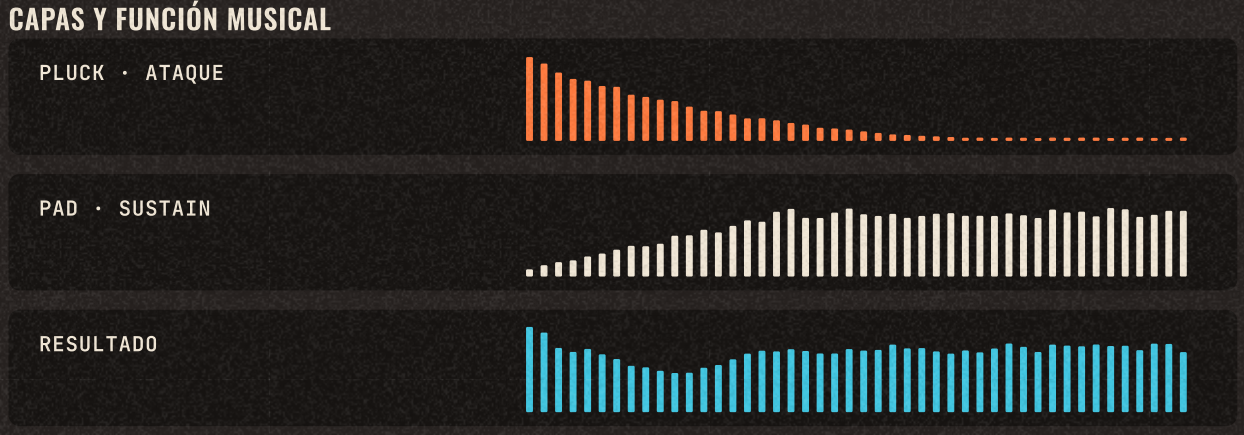
05 DISEÑO DE SONIDO — HACK 41 / 50

LAYERING SEGÚN LO QUE LE FALTE AL SONIDO

Combinar capas con funciones diferentes, no apilar presets al azar.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Escucha un pad o lead y decide si le falta ataque, cuerpo o textura.
2. Si falta ataque, duplica su MIDI a un pluck de ataque breve y release corto.
3. Si falta cuerpo, prueba otra capa sostenida en una octava complementaria o con un timbre más lleno.
4. Deja que ambas capas reproduzcan el mismo motivo y activa/desactiva cada una para comprobar su aporte.

Receta — valores de partida

Ejemplo: pad con Attack 400 ms + pluck con Attack 2 ms y Decay 180 ms; ambas capas comparten MIDI.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La capa añadida resuelve una carencia específica del sonido principal.

EVITA ESTE ERROR

Una tercera capa no mejora por definición: si no se aprecia una función, elimínala.

LECCIÓN: T4.6

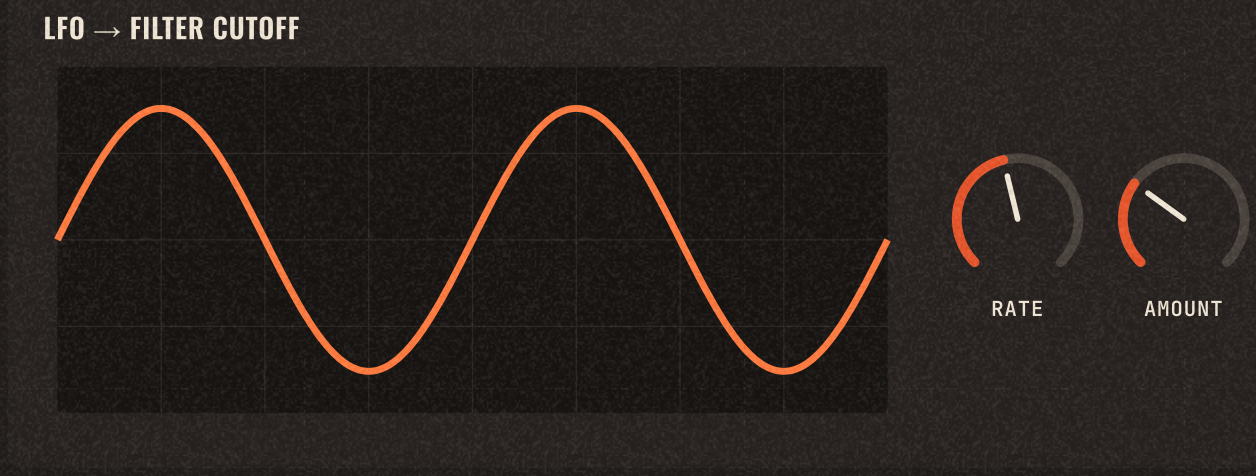
05 DISEÑO DE SONIDO — HACK 42 / 50

LFO QUE DA VIDA AL FILTRO

Convertir un sonido estático en uno que respira al ritmo del tema.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Carga un sinte sostenido y elige un filtro paso bajo con Cutoff moderado.
2. Asigna un LFO al Cutoff en la matriz de modulación o control equivalente.
3. Sincroniza el Rate a 1/4 o 1/8 y empieza con una profundidad de modulación pequeña.
4. Automatiza la profundidad o la velocidad entre secciones para variar el movimiento.

Receta — valores de partida

Prueba Cutoff 2 kHz, LFO de 1/4 y modulación equivalente a ±500 Hz; afina según el instrumento.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Escucharás aperturas y cierres periódicos del sonido, asociados al pulso.

EVITA ESTE ERROR

Si el LFO hace irreconocible la nota, reduce su profundidad antes de aumentar el número de efectos.

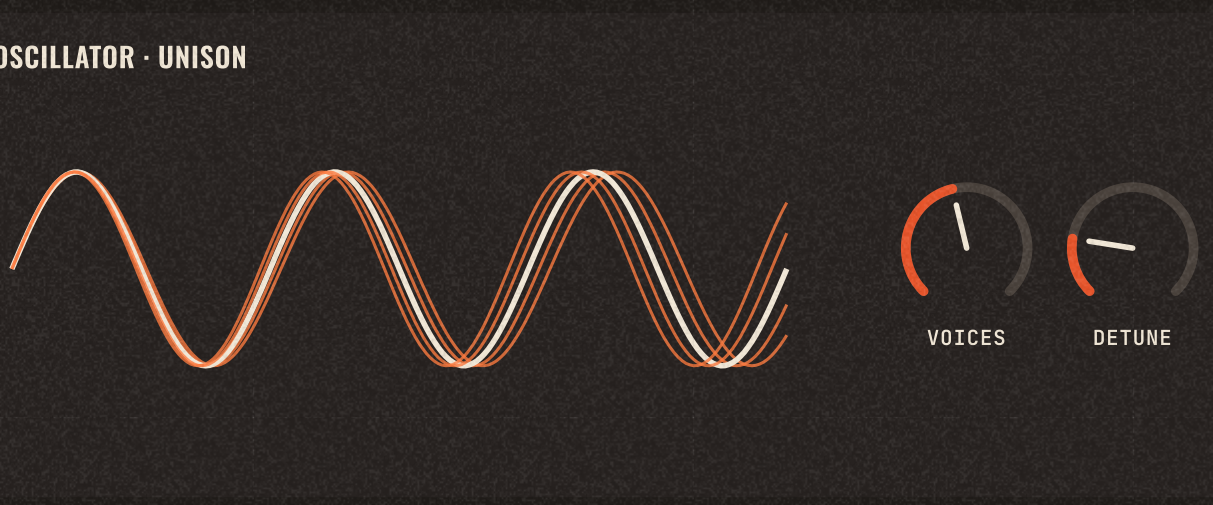
LECCIÓN: T4.4

UNÍSONO Y DETUNE CON INTENCIÓN

Dar amplitud tímbrica a una voz de sintetizador.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Parte de un sintetizador con un solo oscilador y una sola voz de unísono.
2. Sube el número de voces a 3 o 5, si el instrumento lo permite.
3. Introduce una desafinación ligera y escucha cómo crece el movimiento interno.
4. Alterna unísono activado y desactivado para decidir si el timbre mantiene un centro tonal claro.

Receta — valores de partida

Prueba 3 voces y Detune bajo, alrededor del 5–12 % del control, según el sintetizador; no existe escala universal.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

La nota pasa a sentirse más rica y ancha, especialmente en pads y leads.

EVITA ESTE ERROR

Un detune excesivo puede restar claridad a la melodía o hacer que el acorde parezca desafinado.

LECCIÓN: T4.4

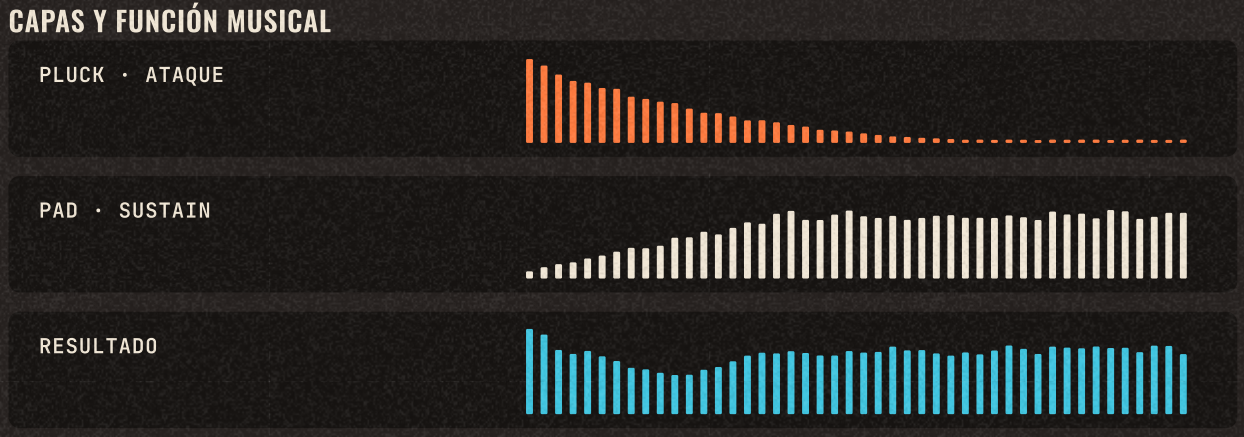
05 DISEÑO DE SONIDO — HACK 44 / 50

SELECCIONAR TIMBRES POR FUNCIÓN

Organizar la música antes de buscar más plugins.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Enumera las funciones del loop: acordes, melodía protagonista, respuesta, bajo, batería y textura.
2. Asigna un timbre con una articulación distinta a cada función: pad largo, pluck corto, bajo monofónico.
3. Si dos instrumentos hacen la misma figura en el mismo registro, silencia uno y escucha qué se pierde.
4. Cambia de registro o articulación antes de sustituir un sonido por otro preset aleatorio.

Receta — valores de partida

```
Combo inicial: pad en C3-G4 para acordes; marimba en C5-G5 para respuestas; sub A1-F1 y drums secos.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Puedes identificar cada función incluso cuando el arreglo suma varias capas.

EVITA ESTE ERROR

No confundas “hueco espectral” con aplicar EQ de mezcla: primero cambia notas, registros y funciones.

LECCIÓN: T4.0 · T4.2

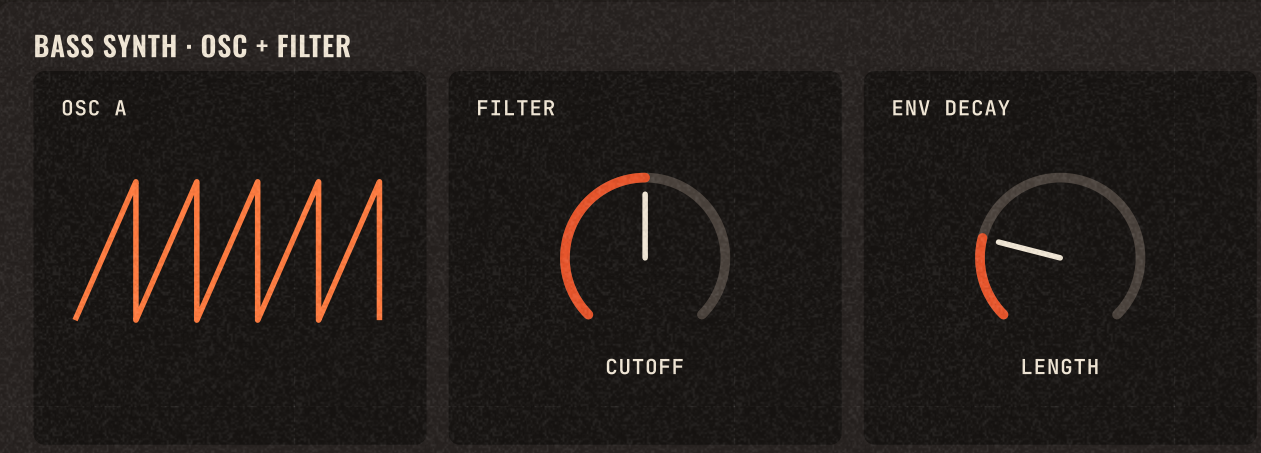
05 DISEÑO DE SONIDO — HACK 45 / 50

BAJO TECH HOUSE CON ENVOLVENTE DE FILTRO

Conseguir un bajo rítmico cuyo timbre se abre en cada nota.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. En Serum o un sintetizador similar carga una onda sierra y selecciona una octava grave.
2. Aplica un filtro paso bajo y asigna una envolvente corta a su frecuencia de corte.
3. Prueba Attack 0–5 ms, Decay 120–220 ms, Sustain bajo y Release corto.
4. Programa un patrón con notas cortas en contratiempos y automatiza la profundidad del filtro cada 4 compases.

Receta — valores de partida

Prueba un patrón A1 en 1&, 2&, 3& y silencio antes del 4; Cutoff base 150-300 Hz + modulación al ataque.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Cada nota tiene un ataque brillante y una caída que produce el carácter percutivo.

EVITA ESTE ERROR

Los valores del filtro dependen de la onda, la afinación y la escala de cada sintetizador.

LECCIÓN: T4.4.1

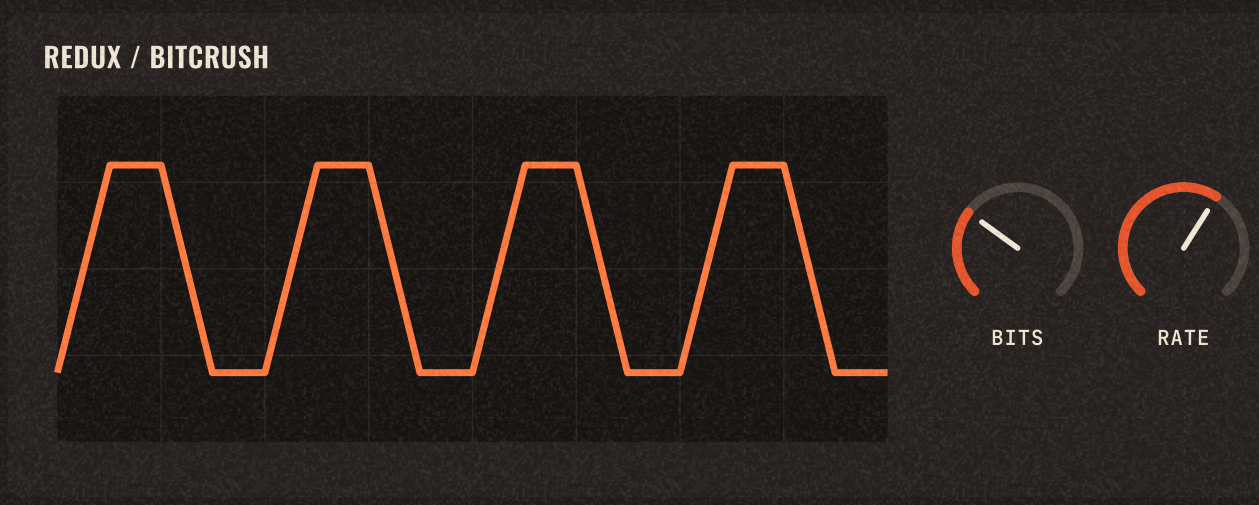
05 DISEÑO DE SONIDO — HACK 46 / 50

TEXTURAS LO-FI COMO DECISIÓN CREATIVA

Construir una estética con degradación controlada.

Device View · síntesis y sonido

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Escribe un loop de acordes de 4 compases en piano o Rhodes virtual.
2. Añade Redux o un efecto de bitcrush en la pista y reduce la resolución gradualmente.
3. Prueba una reducción moderada de sample rate y alterna el efecto activado y desactivado.
4. Añade modulación de pitch muy sutil o ruido de textura si realmente mejora el carácter del loop.

Receta — valores de partida

Empieza con 12 bits y una reducción de frecuencia suave; ajusta al oído y prueba automatizar efecto solo en el puente.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El sonido se vuelve más áspero, digital o nostálgico sin cambiar las notas.

EVITA ESTE ERROR

No necesitas arruinar toda la señal: busca una textura deliberada, no una degradación indiscriminada.

LECCIÓN: T6.6 · T6.7

06 SAMPLING Y CREATIVIDAD — HACK 47 / 50

CHOPPING CON NUEVA FRASE MUSICAL

Cambiar el orden y el ritmo de un fragmento.



PASO A PASO

1. Importa un sample con licencia adecuada a una pista y ajusta su tempo con Warp.
2. Cárgalo en Simpler y selecciona Slice Mode para dividirlo por transitorios o por beat.
3. Programa en MIDI un orden nuevo de cortes y deja al menos una pausa que no existía en el original.
4. Prueba una transposición creativa y corrige los puntos de corte si aparecen clics.

Receta — valores de partida

Con 8 chops numerados 1-8, toca 1-3-2-5 | 1-4-7-6; cambia el final en la segunda vuelta.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

El sample funciona como un instrumento nuevo con una frase propia.

EVITA ESTE ERROR

Cambiar pitch o reordenar cortes NO elimina derechos de autor sobre una grabación ajena.

LECCIÓN: T8.1 · T8.2

INSTRUMENTO A PARTIR DE UNA NOTA SAMPLEADA

Crear una escala entera desde un único fragmento de audio.

Simpler · Classic / One Shot

90 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Elige una nota clara y sostenida de un audio propio o con permiso para reutilizar.
2. Recorta el fragmento estable y cárgalo en Simpler en Classic Mode.
3. Identifica la nota original y configura Root Key para que los cambios de altura sean correctos.
4. Activa Loop cuando el sustain lo permita y suaviza la unión con crossfade si el instrumento ofrece esa opción.

Receta — valores de partida

Si la nota original es A3, configura A3 como raíz y toca C4, E4 y A4: el sampler transpondrá la fuente.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Tendrás un instrumento tocable con el carácter tímbrico de una sola muestra.

EVITA ESTE ERROR

Una muestra con acordes o mucho vibrato puede dar resultados artificiales al distribuirse por el teclado.

LECCIÓN: T8.6

06 SAMPLING Y CREATIVIDAD — HACK 49 / 50

ENCAJAR DOS SAMPLES

Combinar material distinto con tempo, tonalidad y papel claros.



PASO A PASO

1. Importa Sample A y Sample B en pistas separadas y activa Warp si necesitas sincronizarlos.
2. Escucha sus tónicas o notas importantes y calcula una transposición para evitar choques armónicos.
3. Recorta cada uno a 4 u 8 compases y decide cuál lleva la armonía y cuál actúa como respuesta.
4. Cambia el registro o los cortes del segundo sample antes de cargar ambos todo el tiempo.

Receta — valores de partida

Ejemplo: A en Am a 100 BPM; B en Gm a 90 BPM. Lleva B a 100 BPM y prueba +2 semitonos para Am.

QUÉ DEBES ESCUCHAR

A y B se escuchan como partes de una misma frase, no como dos canciones superpuestas.

EVITA ESTE ERROR

Coincidir en BPM y tonalidad no garantiza que funcione: el timbre y la función rítmica también importan.

LECCIÓN: T8.3

06 SAMPLING Y CREATIVIDAD — HACK 50 / 50

AUTOSAMPLING PARA NUEVAS IDEAS

Reutilizar una creación propia como materia prima.

Resampling · flujo creativo

135 BPM · 4/4



MAPA VISUAL · ESQUEMA DIDÁCTICO DE PRODUCCIÓN

PASO A PASO

1. Crea 4 u 8 compases originales con dos instrumentos MIDI y una progresión corta.
2. Convierte el grupo a audio mediante resampling o congelando y aplanando una copia cuando corresponda.
3. Carga el audio resultante en Simpler Slice Mode y crea una secuencia de chops diferente.
4. Prueba -2 semitonos, reverse o cambios de octava, manteniendo una copia intacta del MIDI original.

Receta — valores de partida

```
Compón 8 compases a 135 BPM en Sol menor; conviértelos a audio y prueba -2 semitonos para trasladarlos a Fa menor.
```

QUÉ DEBES ESCUCHAR

Obtendrás una textura de sample con una composición que ya era tuya.

EVITA ESTE ERROR

El autosampling de una composición propia evita depender de material ajeno, siempre que las fuentes originales lo permitan.

LECCIÓN: T9.4

FIN DE LA GUÍA

APRENDE. APLICA. ESCUCHA. AJUSTA.

La mejora no aparece por acumular 50 trucos. Aparece al dominar cuándo usar cada recurso, escuchar su efecto y decidir si realmente favorece la canción.

Rutina de 15 minutos

3 clips · 5 min

00:00	05:00	10:00	15:00

5 MIN
reproduce el ejemplo tal y como aparece en el tip.

5 MIN
modifica un parámetro o un elemento del patrón.

5 MIN
aplica la técnica dentro de una canción propia.

50 TÉCNICAS PARA APLICAR DESDE HOY A TUS PRODUCCIONES.

Diseño y selección editorial: Kuoka · Beatmaker Method.

