

# Synfire User Manual

# Contents

<b>Chapter 1. Conceptos.....</b>	<b>1</b>
Prototipos musicales.....	1
Parámetros.....	2
Figura.....	3
Reconocimiento de figuras.....	6
Grabación de figuras.....	6
El concepto de armonía.....	7
Conceptos básicos.....	7
Tonalidades.....	10
Conjuntos de escalas.....	11
Contexto armónico.....	12
Progresiones.....	14
Armonización.....	16
Politonalidad.....	16
Catálogo.....	17
Frasas y clips.....	18
Renderización.....	19
Arreglos.....	20
Pistas.....	21
Contenedores.....	22
Parámetros globales.....	24
Biblioteca integrada.....	25
Rack de arreglo.....	25
Snippets.....	26
Paletas.....	27
Bibliotecas.....	30
Factories.....	31
Bocetos.....	34
Sistema de audio.....	34
Instrumentos.....	35

Dispositivos.....	38
Racks.....	39
Motor de audio.....	43
Enrutamiento MIDI.....	43
Cognitone Transport.....	45
Drones.....	45
Conceptos básicos sobre la interfaz de usuario.....	46
Ratón.....	47
Salida de parámetros.....	47
Selección múltiple.....	48
Informes de fallos.....	49
<b>Chapter 2. Interfaz de usuario.....</b>	<b>50</b>
Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack.....	50
Barra lateral: Biblioteca de frases.....	52
Inspector de parámetros.....	57
Propiedades del instrumento.....	59
Propiedades del contenedor.....	63
Ajustes de exportación de partitura.....	64
Sincronización externa.....	69
Ajustes de armonía.....	73
Inspector de figuras.....	75
Ajustes de "Toma".....	78
Ajustes de interpretación.....	82
Configuración del morphing.....	87
Inspector de tiempo.....	89
Navegador de ayuda.....	90
Editor de frases.....	91
Haga clic en "Board".....	95
App "Arrange".....	95
Página de estructura de la estructura.....	97
Página de pistas.....	106
Página de matriz.....	112

Página de progresión.....	114
Página de Armonizador.....	115
Página de la paleta.....	115
Página de Snippets.....	125
Página de la Biblioteca.....	132
Página de sonidos.....	139
Bloque de parámetros.....	153
Vista de parámetros.....	155
Opciones de visualización.....	156
Transporte.....	157
Aplicación Boceto.....	159
Aplicación Song.....	160
Aplicación de la biblioteca.....	160
Aplicación Palette.....	161
Aplicación de Progresión.....	163
Aplicación del Catálogo.....	164
Configuración de audio/MIDI.....	167
Página de ajustes de audio.....	168
Página de ajustes MIDI.....	171
Página de entradas.....	173
Página del Rack global.....	175
Página de instrumentos globales.....	183
Página de dispositivos.....	185
Repositorio.....	194
Paneles.....	196
Círculo de quinta.....	196
Widget de teclado.....	198
Teclado de escala.....	199
Panel de instrumentos de cuerda.....	199
Panel de contexto armónico.....	201
Cuadros de diálogo.....	202
Preferencias.....	202

Preferencias de selección de escala.....	205
Asignación de sonidos.....	207
Controladores personalizados.....	213
Articulaciones personalizadas.....	215
Actualizaciones en línea.....	217
Cuadro de diálogo "Importar archivo MIDI".....	218
Atajos de teclado.....	224
Drone.....	225
<b>Chapter 3. Documentación de las fábricas.....</b>	<b>228</b>
Elementos.....	228
Parámetros.....	228
Similitud.....	229
Tramos.....	229
Tipos.....	230
Segmentos.....	232
Distribución de pasos.....	235
Divisiones de ritmo.....	237
Fábricas de parámetros.....	238
Bajo rítmico.....	238
Marcadores métricos.....	238
Acordes rítmicos.....	238
Estático.....	239
Funcional.....	239
Chord Machine.....	239
Acordes sueltos.....	239
Pausas métricas.....	241
Alternar.....	242
Coordinado.....	242
Bajo One.....	242
Aleatorio (plano).....	242
Secuenciador.....	242
Aleatorio (estructurado).....	242

Síncopas.....	242
Velocidades métricas.....	243
Velocidad estática.....	243
Fábricas de líneas.....	243
Bajo (Multi).....	243
Bajo (sólido).....	244
Bajo de piano.....	244
Acordes en arpeggio.....	244
Acordes de guitarra.....	244
Acordes de piano.....	244
Arp One.....	244
Elementos encadenados.....	244
Melodía genérica (sencillo).....	244
Melodía genérica (multi).....	245
Mano derecha del piano.....	245
Pregunta + Respuesta.....	245
Desarrolla A.....	245
Voces.....	245
Fábrica de Frases.....	245
Melodías en contrapunto.....	245
Contrapunto (omitido).....	246
Partituras para piano.....	246
ExperimentalKit1.....	246
<b>Chapter 4. Tareas.....</b>	<b>247</b>
Configuración de audio.....	247
Asignar sonidos.....	247
Configuración de la entrada MIDI.....	248
Crear descripciones de dispositivos.....	249
Configuración manual de los módulos de rack.....	252
Sincronización con un DAW.....	253
Pasar del Motor al DAW.....	255
Cómo revisar el Motor de audio.....	256

Edición.....	256
Reproducir las paletas.....	256
Mover parámetros.....	259
Edición de parámetros.....	259
Optimizar frases.....	271
Armonizar una frase.....	271
Instantáneas.....	275
Ajustes en la interpretación.....	276
Ajustar la música entre los marcadores de entrada.....	277
Grabación.....	277
Parámetros de grabación.....	279
Detección de acordes en directo.....	279
Grabación de snippets.....	280
Cómo hacer un boceto.....	281
Importación, exportación e impresión.....	282
Limitaciones de la importación.....	282
Importar SMF.....	282
Exportar SMF.....	284
Exportar desde Drone.....	286
Exportación de partituras.....	286
Exportar audio (guardar en disco).....	288
Exportación mediante "arrastrar y soltar".....	288
Reutilización de contenedores.....	289
Impresión.....	289
Gestión de archivos.....	291
Instalación.....	291
Copia de seguridad.....	294
<b>Chapter 5. Flujos de trabajo.....</b>	<b>297</b>
Estrategias.....	297
Composición de canciones.....	299
Recopilación de frases.....	300
Recopilar armonías.....	301

Producción frente a Notación.....	302
Motor de audio frente a DAW.....	302
Estructura del proyecto.....	303
<b>Chapter 6. Tutoriales.....</b>	<b>305</b>
Navegación por paletas 1.....	305
Palette Surfing 2.....	306
Palette Surfing 3.....	306
Palette Surfing 4.....	306
<b>Chapter 7. Solución de problemas.....</b>	<b>308</b>
Problemas gráficos en Windows.....	308
Los complementos no pueden acceder a los sonidos.....	309
El sistema no ha restablecido el estado de los drones tras la apertura.....	309
Salida impredecible de los Acordes automáticos.....	310
Monitor de asignación de sonidos.....	310
<b>Chapter 8. Referencias.....</b>	<b>311</b>
Enciclopedia de parámetros.....	311
Análisis.....	311
Cromático.....	311
Controladores.....	312
Dinámica.....	313
Figura.....	314
Flow.....	319
Armonía.....	321
Interpretación.....	321
Capa.....	323
Duración.....	323
Letras.....	325
Morphing.....	326
Salida.....	326
Pausa.....	327
Vista previa.....	328
Ritmo.....	328

Compás.....	330
Desplazar.....	330
Saltar.....	331
Paso.....	332
Sustain.....	333
Toma.....	334
Tempo.....	335
Tiempo.....	335
Transición.....	336
Transponer.....	337
Variación.....	338
Velocidad.....	339
Volumen.....	340
Funciones armónicas.....	341
Numeral romano.....	344
Conversión de parámetros.....	345
Sintaxis.....	346
Ajustes de sincronización para DAW.....	351
Comparativa de características.....	352
Glosario.....	361
<b>Chapter 9. Texto estándar.....</b>	<b>363</b>
Licencia de software.....	363
Derechos de autor.....	363

# Chapter 1. Conceptos

## Introducción a los términos y fundamentos de Synfire

Synfire utiliza potentes técnicas de IA y sofisticados algoritmos basados en el conocimiento para comprender y procesar la música a un alto nivel de abstracción. En este capítulo descubrirás la estructura general de Synfire y los conceptos de teoría musical en los que se basa.

## Prototipos musicales

### De qué va todo esto

El software convencional, como los DAW y los programas de notación, son principalmente herramientas para la grabación y la producción. La música que estás arreglando es estática desde el principio. Solo a través de un minucioso trabajo en los detalles puedes cambiar la armonía, el estilo, la expresión y la estructura narrativa, por ejemplo, para abrir nuevos caminos y experimentar con ideas, enfoques y géneros alternativos. A menudo, la frustración que conlleva esta limitación lleva a un callejón sin salida y la pieza nunca se termina.

**El prototipado musical** te permite probar todo tipo de cosas a un nivel musical más elevado sin tener que comprometerte con un resultado estático en una fase temprana. La música se compila dinámicamente a partir de componentes reutilizables que puedes editar y sustituir libremente en cualquier momento. Incluso con composiciones extensas, puedes seguir realizando cambios de gran alcance a posteriori para obtener ideas nuevas y frescas.

- Crea música a partir de elementos que puedes generar, hacer bocetos, recopilar y combinar de formas siempre nuevas.
- Escucha los resultados al instante y evalúalos con más objetividad.
- Inspírate en un montón de "accidentes afortunados" y sorpresas.
- Domina todas las partes instrumentales que dan vida a tu música.
- Descubre estilos musicales más allá de tu rutina y tus hábitos.
- Supera el bloqueo creativo.

La creación de prototipos musicales también puede romper tu rutina de una forma nueva y emocionante, y dar lugar a ideas frescas y una nueva motivación.

### Renderización de música a partir de modelos

La generación de **música en el prototipado musical** funciona de forma similar a las imágenes generadas por ordenador (CGI), en las que el sistema genera imágenes individuales (fotogramas) a partir de modelos 3D, texturas y fuentes de luz. Del mismo modo, Synfire genera salida MIDI a partir de modelos asignando **la figura** a **la armonía** y a muchos otros parámetros dinámicos. Al modificar cualquiera de estos parámetros obtendrás una salida musical diferente.

## Cualquier estilo

Algunas apps musicales populares están personalizadas para un estilo musical específico y ponen énfasis en el valor de entretenimiento y la gratificación instantánea. Son divertidas de usar, pero la música suena prácticamente siempre igual.

Synfire no se limita a un estilo ni a un flujo de trabajo concretos. Es una herramienta extremadamente completa y potente. Podríamos haber simplificado la curva de aprendizaje incorporando un montón de suposiciones sobre el flujo de trabajo y el estilo, pero no queríamos hacerlo a costa de la libertad artística. Toma tu tiempo para familiarizarte con esta potente herramienta. Se te hará natural antes de lo que imaginas.

## Tus decisiones

Synfire puede inspirarte con un flujo constante de ideas nuevas. Sin embargo, tú tomas las decisiones creativas finales: qué estilo elegir, cuáles de los muchos elementos que surgen mantener o descartar, qué camino tomar desde el primer borrador hasta la partitura final. Y lo más importante: aprender y entender las complejidades de tu género en particular.

# Parámetros

## Transformando expresiones musicales

**Los parámetros** se parecen un poco a las pistas de automatización de un DAW, aunque sus diferentes formas y funciones van mucho más allá. Cada parámetro tiene un aspecto característico y desempeña un papel específico en el proceso de generación de la salida musical.

"**Figura**" y "**Armonía**" son los parámetros más visibles e influyentes, pero existen muchos más. Algunos añaden variaciones sutiles y expresión, mientras que otros transforman radicalmente tu música en algo totalmente distinto. Encontrarás una lista exhaustiva de todos los parámetros en la [Enciclopedia de parámetros](#).



### Note:

Los parámetros contienen datos **Vector** que puedes ver y editar. Para simplificar las cosas, no distinguimos formalmente entre un parámetro y los datos que contiene, sino que usamos el término "**parámetro**" para referirnos a ambos.

## Bucles

A menos que hayas desactivado el bucle con el **parámetro** > "**Repeat**", los parámetros de una **Frase** se repiten de forma independiente unos de otros durante toda la duración del **Contenedor** en el que se encuentran. Por eso, su influencia puede evolucionar por separado con el tiempo. Por ejemplo, una **figura** corta puede ir acompañada de un parámetro **de velocidad** largo y cambiante.

Los contenedores en sí no pueden reproducirse en bucle, pero al cambiar su tamaño, las frases que contienen se reproducirán en bucle durante ese tiempo.

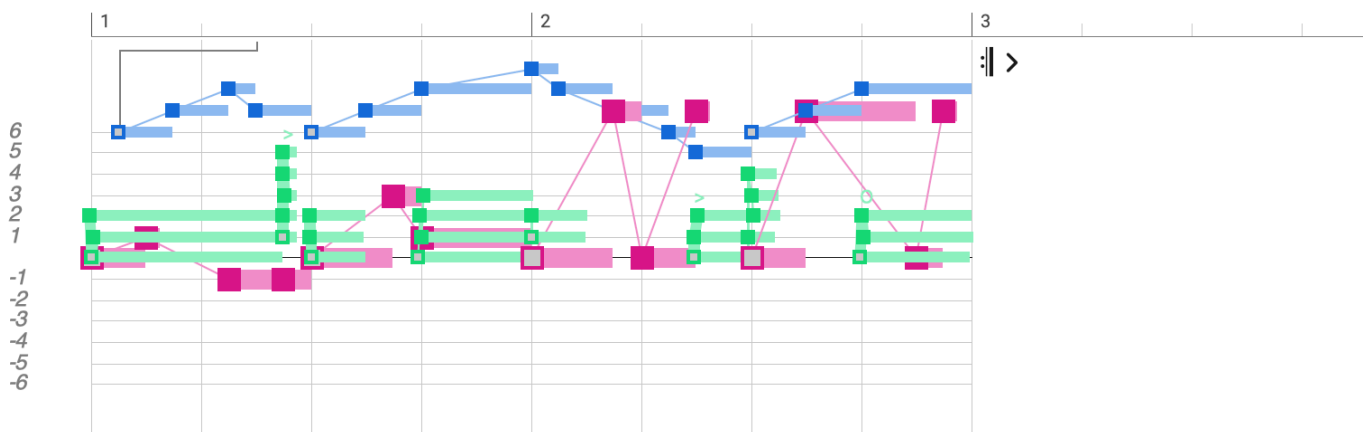
**Related information**[Renderización](#)[Enciclopedia de parámetros](#)

## Figura

### El parámetro que aporta expresividad musical

[Tutorial en vídeo](#)

Synfire presenta un formato para componer música que no es ni MIDI, ni audio, ni notación Tradicional. Se parece más o menos a lo que los músicos que improvisan podrían tener en la cabeza: fragmentos y movimientos melódicos, divididos en pequeñas unidades conectadas entre sí. Puedes colocarlo en cualquier sitio para crear música diferente según su entorno. De hecho, su objetivo principal consiste en que los usuarios lo reutilicen así todo el tiempo.

[Tutorial en vídeo](#)

El parámetro "**Figura**" tiene un [formato paramétrico de expresión musical](#) independiente de la altura y la armonía. Contiene **símbolos** agrupados en **Segmentos**, y estos últimos conservan el movimiento melódico y la expresión, independientemente de la armonía con la que reproduzcas la figura.

**Important:**

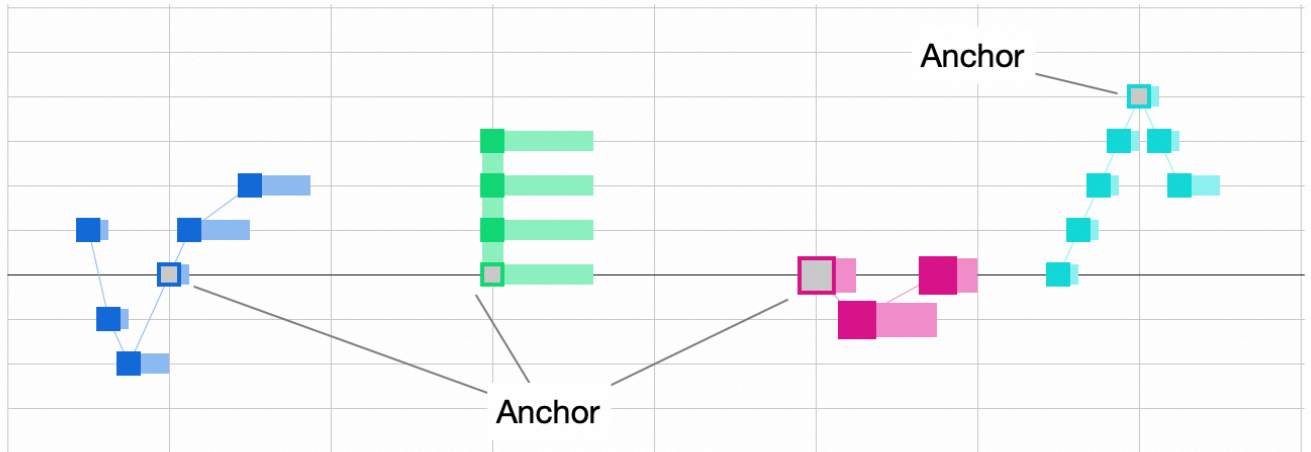
Lo más importante sobre "**Figura**" es que no sustituye a la notación ni a los rollos de piano. Es un **algoritmo**.

**Note:**

El término "**Figura**" hace referencia aquí a una estructura de datos técnica. No hay que confundirlo con el concepto musical de "forma melódica".

## Segmentos

Uno o más **símbolos** se agrupan para formar un **segmento**. Los segmentos denotan unidades musicalmente significativas que se supone que conservan su forma relativa. Los símbolos de un segmento pueden apilarse verticalmente (acorde), colocarse en fila (melodía) o cualquier combinación de ambas.



Los segmentos se seleccionan, editan y transforman como una unidad cohesionada, lo que los convierte en un dispositivo muy práctico para crear melodías y expresiones musicales de cualquier nivel de complejidad.

## Ancla

Cada segmento tiene un **ancla** que indica un punto de énfasis que marca el símbolo melódicamente más importante de un segmento. El sistema reproduce primero el ancla y, a continuación, reproduce los demás símbolos en relación con ella. También determina la posición del segmento en la línea de tiempo.



### Tip:

Si quieres que un segmento termine en una nota de destino especialmente importante, haz que ese último símbolo sea el ancla. Del mismo modo, si te interesa más cualquier otra nota intermedia, conviértela en el ancla.

## Tipos de símbolos



Los símbolos se anotan en un pentagrama con líneas horizontales que, para la mayoría de los tipos de símbolos, se corresponden con los grados de la escala. La línea central en negrita es una referencia que depende del tipo de símbolo.

### H

**Horizontal:** Ideal para melodías largas en relación con la tonalidad actual. La línea cero indica la raíz de la **Escala de referencia** de la **Tonalidad global**.

### V

**Vertical:** Ideal para adornos, frases o melodías improvisadas. La raíz de esta escala cambia con cada acorde. La línea cero indica la raíz de la **Escala vertical**.

## C

**Acorde / Arpeggio:** Ideal para acordes, notas cortas de viento, arpeggios y patrones de punteo. La línea cero indica la nota más grave del acorde actual en su Inversión y disposición actuales. Cada línea representa una nota del acorde.

## I

**Intervalo:** El punto de referencia describe un intervalo del acorde. Asigna los demás símbolos en relación con este punto de referencia. Usa este tipo para empezar un segmento en el intervalo de acorde que quieras y deja que siga desde ahí.

Por ejemplo, el 3 se corresponde con la tercera, el 5 con la quinta y el 7 con la séptima (como la cuadrícula empieza en cero, hay un desfase de uno). Los valores negativos van en la dirección opuesta. Como -3 está una tercera por debajo de la raíz, en realidad ya no es una tercera. Te recomendamos que escribas anclajes positivos para evitar confusiones.

## P

**Altura:** Altura absoluta. Para batería, percusión y otros sonidos que no tienen por qué seguir la armonía. La línea del cero indica el Do4.

## B

**Bajo:** La línea cero indica el bajo del **contexto armónico** actual. Cada línea es un paso en la **Escala vertical**.

## R

**Relativo:** Asigna el ancla como un símbolo **de acorde**, mientras que el sistema muestra los símbolos adicionales como símbolos **verticales** relativos a la ancla. Usa este tipo para empezar un segmento en la nota de acorde que quieras y dejar que continúe a partir de ahí.

## Gris

Se usa exclusivamente con el parámetro "**Toma**". Altura absoluta.

La mejor forma de familiarizarte con los diferentes tipos de símbolos es dibujar un segmento en una **figura** corta y dejar que se repita una y otra vez mientras avanza una progresión de Acordes.

**Note:**

Los segmentos solo pueden contener un tipo de símbolo. No se pueden mezclar tipos dentro del mismo segmento.

**Note:**

El tipo "**Vertical**" está disponible en las ediciones "Express" y "Pro". Los tipos "**Relativo**" e "**Intervalo**" solo están disponibles en la edición "Pro".

## Related information

[Reconocimiento de figuras](#)

## Reconocimiento de figuras

### Separar la expresión musical de la armonía

Debemos convertir las notas MIDI estáticas grabadas o importadas en **Clips** dinámicos para que resulten útiles en **la creación de prototipos musicales**. Para lograrlo, separamos la expresión musical de la armonía y añadimos indicaciones, de modo que la inversión posterior de este proceso sea lo más precisa posible. Cada paso de este proceso es ambiguo, ya que la información necesaria no se encuentra por ninguna parte y debemos deducirla a partir del contexto.

1. Estima las tonalidades, los acordes y las escalas que subyacen a una toma MIDI.
2. Calcular las posiciones exactas de los cambios de acorde.
3. Eliminar imprecisiones sin sacrificar la expresión.
4. Identificar voces separadas.
5. Adivinar una agrupación útil de fragmentos melódicos, Acordes y líneas de Bajo.
6. Añade indicaciones sobre dónde una frase podría presentar dificultades al interpretarse con una armonía diferente.
7. Limpia y optimiza el resultado.

Para una grabación normal, existen millones, a veces miles de millones de posibles soluciones para el Reconocimiento de figuras. Solo unos pocos cientos son musicalmente plausibles. Debemos evaluarlos y seleccionarlos. Para lograrlo, Synfire se basa en una amplia base de conocimientos respaldada por algoritmos de inteligencia artificial.

### Limitaciones

Debido a la ambigüedad y a las conjeturas que conlleva, el Reconocimiento de figuras no puede ser reversible con precisión. Es decir, una **figura** interpretada con su propia **armonía** estimada probablemente generará notas MIDI que difieran ligeramente de las originales.

Esto no es culpa del algoritmo, sino una limitación general cuando se aborda la música desde las matemáticas. La música no es una ciencia exacta, sino un producto de la cultura humana. Hay un límite en lo que un programa puede hacer para representar y procesar formalmente todos los aspectos de la música.

El reconocimiento de figuras sigue siendo lo suficientemente bueno como para resultar útil en más del 80 % de los casos. Es una herramienta fantástica para recopilar frases reutilizables a partir de interpretaciones grabadas. Al fin y al cabo, **el prototipado musical** consiste en crear música nueva y original, no en recrear fielmente composiciones ya existentes.

### Grabación de figuras

Puedes grabar [una figura](#) capturando los mensajes MIDI entrantes en el parámetro "[Toma](#)" y, a continuación, ejecutando [el Reconocimiento de figuras](#) sobre ellos.

#### Related information

[Grabación](#)

[Parámetros de grabación](#)

[Configuración de la entrada MIDI](#)

## El concepto de armonía

[Sobre escalas, acordes, tonalidades y todo lo que forma parte de la armonía](#)

Para que una [figura](#) genere una salida MIDI, necesita al menos un contexto de [armonía](#) que sirva de marco de referencia para sus símbolos y segmentos relacionados. Las siguientes secciones presentan los conceptos básicos que subyacen al parámetro "[Armonía](#)" de Synfire.

### Conceptos básicos

[Sobre las notas, los acordes y las escalas horizontales, verticales y modales](#)

#### Notas

El término "**altura**" se refiere a la frecuencia de un sonido. Sin embargo, la teoría musical se organiza principalmente en torno a la "**clase de altura**", que implica una altura y todas sus posibles transposiciones de octava. Es decir, si hablamos de `Si bemol` o `Re sostenido`, lo que realmente queremos decir es una clase de altura más que una frecuencia. Algunos conceptos de la teoría musical no se pueden explicar sin distinguir estas nociones.

Para simplificar, usamos el término "**nota**" como sinónimo tanto de "**Altura**" como de "**Clase de altura**", dependiendo del contexto.

1. "**Nota**" significa "clase de altura" cuando hablamos de acordes, escalas y armonía en general.
2. "**Nota**" significa altura (frecuencia) con una duración cuando hablamos de rangos de altura, instrumentos y sonidos.



#### Note:

Para la visualización y el análisis sintáctico, aplicamos [convenciones de nomenclatura](#) específicas.

#### Acordes

Cuando suenan varias notas a la vez, tenemos un "**acorde**". Si ordenamos estas notas por clase de altura, empezando por la "**fundamental**" del acorde, obtenemos la "**Estructura del intervalo**" que da nombre al acorde. El sonido de un acorde puede variar según la "**Inversión**" (orden de los intervalos) y la "**Disposición**" (rango de octavas general).

Los acordes consisten en una **tríada** básica de tres notas más **extensiones** opcionales. Se trata de intervalos que se añaden para hacerlos más complejos, ricos y ambiguos. Por ejemplo, la tríada básica  $A_m$  se puede extender como  $A_m6$ ,  $A_m7$ ,  $A_m9$ ,  $A_m11$  o  $A_m(6,9,\#7)$  y muchas más.

**Note:**

Para su visualización y análisis, aplicamos [Convenciones de nomenclatura](#) específicas.

## Escalas

Una **escala** es una serie de **notas** que parte de una nota **de raíz** y asciende. La mayoría de las escalas de la música occidental se repiten cada octava. El timbre y el carácter de una escala los determina su **estructura del intervalo**, es decir, las distancias entre sus notas medidas en semitonos.

Algunos ejemplos de escalas muy usadas en la música occidental son la Mayor, la Menor natural, la Menor melódica y la Menor armónica. Hay escalas de siete pasos (escalas septatónicas), de cinco (pentatónicas) o de cualquier otro número. Una escala con doce tonos en intervalos de semitono se llama **escala cromática**. Es equivalente a todas las teclas del teclado de un piano.

Synfire distingue entre **escalas verticales** y **escalas horizontales**, que físicamente son lo mismo, pero que asumen funciones distintas y, por eso, la tradición las denomina de forma diferente. Es decir, la misma escala física suele tener un nombre diferente según su función.

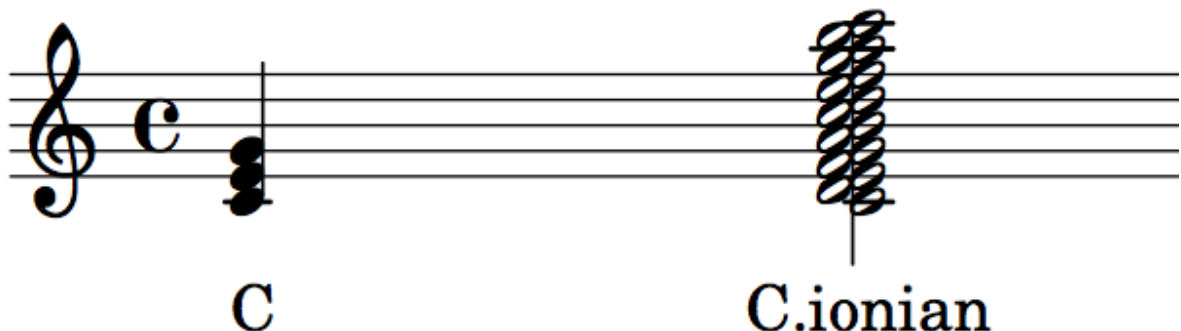
E.natural-menor (horizontal) = E.aeolian (vertical)

**Note:**

Para la visualización y el análisis, aplicamos [convenciones de nomenclatura](#) específicas.

## Escala vertical

La **escala vertical** proporciona notas para adornos melódicos e improvisación. Para cada acorde, puedes elegir una escala vertical según tus preferencias y estilo. Se llama "vertical" porque sus notas se apilan verticalmente sobre el acorde actual. Tanto el acorde como la escala vertical empiezan en la misma raíz. Es importante recordar que la escala vertical cambia con cada acorde.

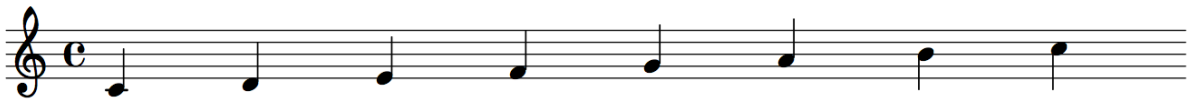


La escala vertical determina qué notas se pueden usar para construir melodías sobre un acorde. Algunas pueden estar fuera de la **escala horizontal**, aunque solo sea durante la duración del acorde. Las escalas verticales son especialmente importantes para la improvisación. Un músico puede tocar la escala hacia arriba y hacia abajo con la seguridad de que encaja con el acorde, aunque eso por sí solo no basta para crear una buena melodía, claro.

Existen innumerables escalas verticales, procedentes de diversas épocas, culturas y géneros musicales. El **Catálogo** de Synfire incluye una selección de las escalas más utilizadas, a la que puedes añadir más escalas según necesites.

## Escala horizontal

Mientras que la escala vertical está vinculada a un acorde y, por lo tanto, en constante movimiento, la **escala horizontal** se mantiene sin cambios durante un periodo más largo de tiempo. Está estrechamente vinculada a una **Tonalidad**, cuyos grados son **I, II, III, IV, V, VI, VII** (en alemán: "Tonleiter"). Las melodías construidas sobre la escala horizontal se desplazan por varios acordes de forma más uniforme, aunque las escalas verticales sobre cada acorde puedan ampliar o reducir temporalmente el conjunto de notas permitidas.



Una escala horizontal empieza con la nota fundamental de la **tonalidad**. Pertenece al **Conjunto** de **escalas** de esa tonalidad. Tradicionalmente, los músicos solo usan unas pocas escalas como escalas horizontales. Son las conocidas escalas mayores y menores y sus variantes.

## Modo (escala modal)

Los músicos utilizan algunas escalas tanto como escalas verticales para la improvisación y la construcción de melodías (sobre todo en el jazz) como escalas horizontales. Los llamados "modos eclesiásticos" surgieron con la música modal en los inicios de la historia de la música y siguen usándose mucho.

Figure 1. Escala A. Frigio-dominante = Modo 5 de Re menor armónico.



Los modos son básicamente rotaciones de las escalas mayores o menores y, por lo tanto, son físicamente equivalentes a ellas, aunque *no* idénticos.

Mayor:		Menor:	
Mayor	Menor natural	Menor melódico	Menor armónico
1. Jónico	1. Eólico	1. Melódico	1. Armonico
2. Dórico	2. Locrio	2. Dórico b2	2. Locrio 6
3. Frigio	3. Jónico	3. Lidio aumentado	3. Jónico aumentado
4. Lidio	4. Dórico	4. Lidio b7	4. Dórico n.º 4

Mayor:		Menor:	
5. Mixolidio	5. frigio	5. Eólico mayor	5. Frigio dominante
6. Eólico	6. Lidio	6. Locrio n.º 2	6. Lidio n.º 2
7. Mixolidio	7. Locrio	7. Superlocrio	7. Dominante alterada bb7

Los modos que aparecen aquí son solo una pequeña selección del catálogo integrado. Además, están los modos correspondientes de *mayor melódico*, *mayor armónico*, *mayor húngaro* y *menor húngaro*.

Synfire calcula los modos que surgen de escalas horizontales arbitrarias solo cuando es necesario y les asigna automáticamente un nombre adecuado.

#### Related reference

[Sintaxis](#)

#### Related information

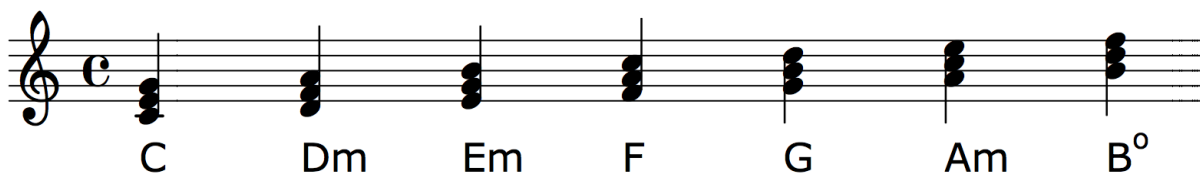
[Conjuntos de escalas](#)

## Tonalidades

### Sobre las tonalidades tradicionales, el Centro tonal y los cambios de tonalidad

La **tonalidad** es un concepto fundamental de la música tonal, que se desarrolló durante una época concreta y que sigue predominando en la música occidental hasta el día de hoy.

Figure 2. Acordes construidos estrictamente a partir de los grados de la escala horizontal de Do mayor



Muchos músicos piensan que la tonalidad es una escala, pero las tonalidades no tienen unos límites tan estrictos. La tonalidad es un término bastante amplio que se refiere a la armonía en la que se mueve una pieza musical. La música moderna usa muchas dominantes secundarias y otros [acordes](#) vagamente relacionados que se construyen a partir de notas muy alejadas de la escala que da nombre a la tonalidad. Aun así, el oyente reconoce la tonalidad por los cambios característicos de acordes (cadencias) y melodías.

### Cambio de tonalidad (modulación)

Un cambio de tonalidad también se conoce como **modulación**. Synfire reconoce bastante bien las tonalidades. Sin embargo, debido a la ambigüedad mencionada antes, es cuestión de criterio decidir dónde se produce exactamente un cambio de tonalidad. En lo que respecta a los cambios de tonalidad, la decisión siempre la tienes tú, el Compositor.

Existen opiniones muy divergentes sobre la modulación y sobre si requiere preparación y confirmación. No debes distraerte con esos debates. En la música moderna, puedes saltar de una tonalidad a otra en un instante, siempre que tenga sentido para un oyente desprevenido. Y eso es cuestión de experimentar y probar.

En algunos estilos de jazz, los cambios de tonalidad son tan frecuentes que la "tonalidad" impresa en una partitura es simplemente un medio para que todo siga teniendo sentido y sea legible.

**Note:**

Cada **contexto armónico** de una progresión tiene una tonalidad asignada. Si la tonalidad de un contexto es diferente a la anterior, tienes un cambio de tonalidad. Es tan sencillo como eso.

**Tip:**

Como regla general, si cambias de tonalidad, no lo hagas en medio de algo, sino entre secciones bien delimitadas. Además, no deberías cambiar demasiadas cosas a la vez, para que el oyente tenga algo a lo que aferrarse mientras tus "continentes" se desplazan. Ya te haces una idea.

**Tip:**

Una vez que tu progresión haya pasado de una tonalidad a otra, deberías destacar algunos acordes que sean característicos de la tonalidad de destino.

## Centro tonal

El **centro tonal** es lo que consideras la raíz de la tonalidad Mayor-Menor en la que estás trabajando, independientemente del Conjunto de escalas que utilices para examinar acordes interesantes. Determina el color y la estructura de los acordes y las escalas, e influye en cierta medida en la selección de escalas para las progresiones.

El centro tonal aporta un significado funcional a todos los acordes. La teoría musical clásica acuñó el término, pero puedes usarlo como una herramienta útil para explorar los cambios de tonalidad en cualquier género musical.

---

### Related information

[Círculo de quinta](#)

## Conjuntos de escalas

### Varias escalas agrupadas

Cognitone introdujo el concepto de "**Conjunto de escalas**" específicamente para **la creación de prototipos musicales**, con el fin de dar soporte a un modelo computacional para la teoría de la armonía.

Un "**conjunto de escalas**" agrupa una o más escalas, todas ellas partiendo de una nota fundamental común. Synfire se asemeja a las tonalidades tradicionales de Mayor-Menor con conjuntos de escalas predefinidos, que son la base de las llamadas "**paletas estándar**" por las que puedes navegar en el **Círculo de quintas**.

### Conjunto de escalas mayor

**Mayor** + Mayor armónica + Mayor melódica

### Conjunto de escalas menores

**menor natural** + menor melódico + menor armónico

## Escala de referencia

La primera escala de un conjunto de escalas se llama "**Escala de referencia**". Es la que se usa con más frecuencia para construir Acordes y melodías. Influye en el orden de las escalas adicionales y en la notación de las notas. Por ejemplo, que una nota se escriba como **Mi bemol** o **Re sostenido** depende de la escala de referencia.

## Escalas adicionales

Las escalas adicionales se consideran variaciones de la escala de referencia, que enriquecen el material armónico con notas adicionales. Puedes hacer que cualquier escala adicional se convierta en la escala de referencia utilizando el **Editor de paletas**.



#### Note:

Synfire crea automáticamente conjuntos de escalas adicionales según sea necesario, aprovechando su conocimiento de las relaciones entre escalas, acordes y tonalidades.



#### Note:

Cada **paleta** se basa en un conjunto de escalas.

### Related information

[Sintaxis del conjunto de escalas](#)

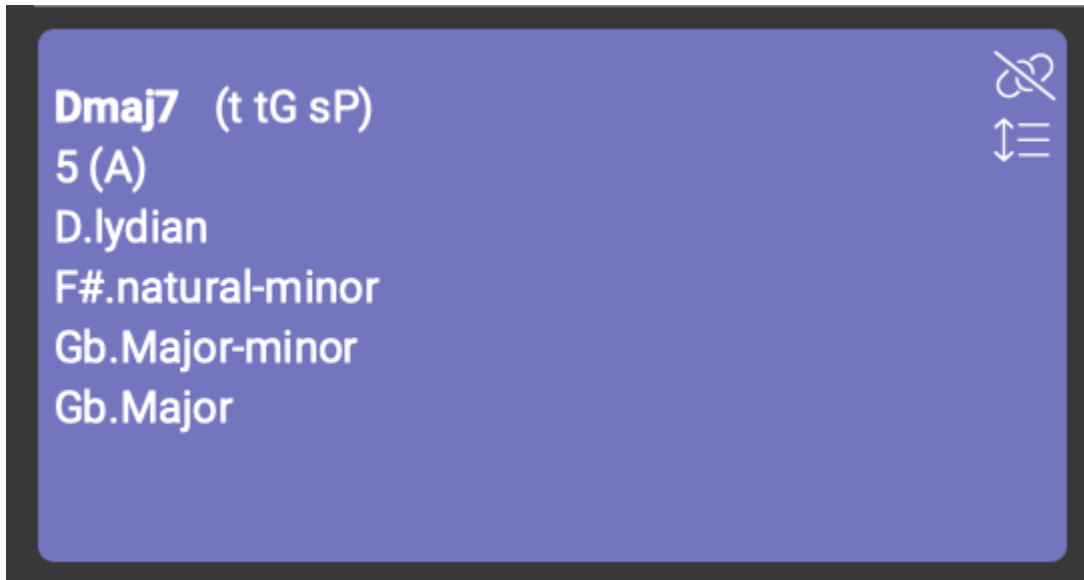
[Edición de paletas](#)

[Conceptos básicos](#)

## Contexto armónico

### Información sobre la tonalidad, los acordes, las escalas y el bajo que rige cada momento en el tiempo

Cada casilla de un parámetro **de armonía** representa un **contexto armónico**. Proporciona la información de armonía necesaria y establece las reglas que todos los instrumentos deben seguir para generar la salida MIDI. En la mayoría de los casos, solo tienes que indicar un **Acorde** y Synfire se encarga del resto. Después puedes modificar sus propiedades en cualquier momento.



### Tonalidad

La tonalidad tal y como aparece en la partitura impresa.

### Relación

La tonalidad que tendríamos que suponer si la escala vertical y el Acorde tuvieran que estar incluidos en la [escala de referencia](#) (lo cual no es necesariamente así). Te da una idea de cuánto se desvía la escala vertical de la escala de referencia.

### Escala horizontal

La **escala horizontal** que define los grados **I, II, III, IV, V, VI y VII** de la tonalidad.

### Escala vertical

La **escala vertical** para construir melodías y adornos sobre el Acorde.

### Acorde

El **acorde** seleccionado para este contexto. Puedes configurar opciones como una **inversión** preferida y **una disposición**, aunque los ajustes [de interpretación](#) de cada instrumento determinan si siguen los valores predeterminados.

### Bajo

Intervalo de bajo deseado, que no tiene por qué estar necesariamente incluido en el acorde. El bajo es también independiente de la inversión del acorde, es decir, no es necesariamente la nota más grave del acorde.

### Funciones armónicas

Posibles funciones que el acorde puede desempeñar en una progresión según la [Teoría de las funciones armónicas](#).

### Numeral

Numeral romano del acorde dentro de la tonalidad.

### Extensiones

Lista de [extensiones de acordes](#) posibles en las escalas actuales.

## Anotaciones

La forma en que mostramos el nombre de un acorde te da información sobre él.

### Letra en cursiva

El contexto armónico corresponde a una de las múltiples capas de una progresión politonal .

### Signo de exclamación (!)

Indica una o más de las siguientes discrepancias:

1. La escala horizontal o vertical incumple **las preferencias** actuales **de selección de escala**. Por ejemplo, cuando la escala vertical no es un subconjunto de la escala horizontal.
2. La Escala vertical no incluye las notas del acorde o el bajo.

Esto no es un problema, pero puede dar lugar a disonancias que las preferencias de selección de escalas no permiten. Puedes solucionarlo seleccionando escalas diferentes, cambiando las preferencias de selección de escalas o reestimando toda la progresión, o partes de ella.

### Signo de interrogación (?)

El contexto armónico está incompleto o roto. Esto debería ocurrir muy de vez en cuando, si es que ocurre. Puedes solucionarlo configurando escalas diferentes o reestimando la progresión, o partes de ella.

---

#### Related information

[Ajustes de armonía](#)

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

[Preferencias de selección de escala](#)

## Progresiones

### La sucesión de contextos armónicos a lo largo del tiempo

#### [Tutorial en vídeo](#)

Una **progresión** consiste en uno o más **contextos armónicos** alineados secuencialmente en una línea de tiempo. Es lo que asignas al parámetro "**Armonía**". Entre los músicos se suele llamar "Cambios de acorde", "progresión de acordes" o, simplemente, "acordes".

1 <b>Ebm s</b> 1 (Eb) Eb.dorian Bb.Minor Bb.Minor	2 <b>Gbmaj7(9)</b> tG, sP (t tP dG SSS) 1 (Gb) Gb.lydian Bb.Minor Bb.Minor	3 <b>Ab(add9)</b> dP, SS 1 (Ab) Ab.mixolydian Bb.Minor Bb.Minor	4 <b>Bmaj7(9)</b> N, sG (s tG sP) 1 (B) B.lydian Bb.Minor Bb.Minor	5 <b>Bb9</b> (T d) 7 (Ab) Bb.mixolydian Bb.Minor Bb.Minor
6 <b>Ebus4</b> 4 (Ab) Eb.dorian Bb.Minor Bb.Minor	7 <b>Eb S</b> 1 (Eb) Eb.lydian-b7 Bb.Minor Bb.Minor	8 <b>Bbm t</b> 1 (Bb) Bb.melodic Bb.Minor Bb.Minor	9 <b>Gbm(maj7)</b> tg, sp 1 (Gb) Gb.lydian+2 Bb.Minor Bb.Minor	10 <b>Ab7</b> (dP SS) 7 (Gb) Ab.mixolydian Bb.Minor Bb.Minor

Una progresión establece las reglas para todos los instrumentos. Aun así, cada instrumento genera una salida MIDI bastante diferente dependiendo de sus **rangos de interpretación**, el parámetro "**Figura**", el parámetro "**Interpretación**" y muchos otros parámetros. Por lo tanto, aunque puedas configurar detalles como el Bajo, la inversión de acordes y la disposición para el parámetro "**Armonía**", esta información no puede convertirse en salida MIDI sin un **instrumento** concreto que la interprete.

**Note:**

Una progresión no puede tener huecos ni estar vacía. Debe proporcionar un contexto armónico para cada punto de la línea de tiempo, independientemente de si un instrumento está tocando realmente ahí o no.

**Note:**

Aunque algunos DAW cuentan con una "pista de acordes", a menudo encasillan las notas MIDI en una cuadrícula rígida, lo que solo funciona para secuencias MIDI sencillas y un rango limitado de estilos musicales. A diferencia de Synfire, un DAW no puede reconocer ni recomponer frases de forma musicalmente significativa para seguir una progresión de acordes arbitraria. Gestionar la armonía de forma inteligente es uno de los principales puntos fuertes de Synfire.

**Usar**

Dependiendo de a quién le preguntes, la gente suele sobreestimar la importancia de las progresiones de acordes. Después de trabajar un rato con Synfire, te darás cuenta de cómo el hecho de cambiar **la armonía** afecta al ambiente y a la experiencia del oyente al escuchar una composición o una canción. A veces es sutil. Otras veces es muy notable, pero rara vez es lo que hace que una canción triunfe o fracase. La instrumentación, el ritmo y el Arreglo también aportan su granito de arena. Son todos ellos juntos los que conforman la música y ninguno puede juzgarse de forma aislada.

Por eso **el prototipado musical** tiene un valor incalculable. Te ayuda a evaluar tu trabajo desde una distancia cómoda, con todos los componentes abiertos a cambios en cualquier momento.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Chord\\_progression](https://en.wikipedia.org/wiki/Chord_progression)

#### Related information

[Armonía](#)

[Aplicación de Progresión](#)

[Página de progresión](#)

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

[Control de la inversión, la disposición y la octava](#)

## Armonización

### Estimación de tonalidades, escalas y acordes a partir de una entrada MIDI

El proceso de estimar tonalidades, escalas y acordes a partir de una entrada MIDI estática se llama "**Armonización**". Utiliza un parámetro "**Take**" como entrada y crea un parámetro "**Harmony**" como salida.

La armonización es una parte importante del **Reconocimiento de figuras**, que separa las expresiones musicales de la armonía con el fin de crear una **frase** reutilizable que se pueda reproducir con diferentes armonías.

El "**Armonizador**" es ahora una herramienta que te permite controlar la conversión de "**Toma**" a "**Harmony**" de forma manual y paso a paso.

---

#### Related information

[Armonizar una frase](#)

[Página de Armonizador](#)

## Politonalidad

### Superposición de varios acordes

Synfire permite la superposición (capas) de varios Acordes unos sobre otros. Aunque "**Armonía**" es un **parámetro global**, puede constar de hasta cuatro capas, cada una de las cuales puedes asignar a un instrumento diferente mediante el parámetro "**Capa**".

El **Editor de progresiones** permite crear y configurar las capas.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

---

#### Related information

[Armonía](#)

[Capa](#)

## Catálogo

### Base de datos de estructuras del intervalo: la base del conocimiento de Synfire

El **Catálogo de tonalidades, escalas y acordes** (abreviado: **Catálogo**) define los nombres, las estructuras del intervalo y otros metadatos de todos los acordes y escalas que conoce Synfire. Es el núcleo de la base de conocimientos de la IA y, por lo tanto, tiene una influencia significativa no solo en la elección de acordes y escalas, sino también en la selección dinámica de escalas y en la disposición de las paletas.

Puedes personalizar el Catálogo según tu estilo y tus preferencias. Incluso tienes libertad para desarrollar tu propio sistema de armonía, si te apetece. Por ejemplo, basado en el sistema dodecafónico.

Abre la **aplicación "Catálogo"** desde cualquier parte del menú (**Editar > catálogo de Acordes y Escalas**).

Tipos de estructura del intervalo definidos en el Catálogo:

1. **Acordes**
2. **Escalas verticales**
3. **Escalas horizontales**
4. **Conjuntos de escalas**

Algunas escalas pueden desempeñar tanto un papel vertical como horizontal. Tradicionalmente, los musicólogos utilizan nombres diferentes para escalas prácticamente iguales según su función; por ejemplo, los musicólogos denominan **eolia** a la escala **menor natural** horizontal cuando se usa como escala vertical.



#### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Archivos adjuntos

Cuando guardas en el disco un arreglo, una paleta o una biblioteca, el programa guarda como archivo adjunto todos los elementos del Catálogo que utiliza junto con el archivo. Al abrir un archivo, el programa añade temporalmente cualquier elemento que no esté actualmente en tu Catálogo para que el archivo pueda funcionar. Por eso, puede que Acordes que te resulten familiares aparezcan con nombres diferentes en las paletas y progresiones, si tu Catálogo actual incluye algún sistema armónico poco habitual.



#### Note:

Tu catálogo actual siempre tiene prioridad sobre cualquier elemento cargado desde archivos adjuntos. Es decir, el sistema solo añadirá temporalmente una Estructura del intervalo si actualmente no está en tu catálogo, para que el archivo funcione.

### Related reference

[Sintaxis](#)

## Related information

[Aplicación del Catálogo](#)

# Frases y clips

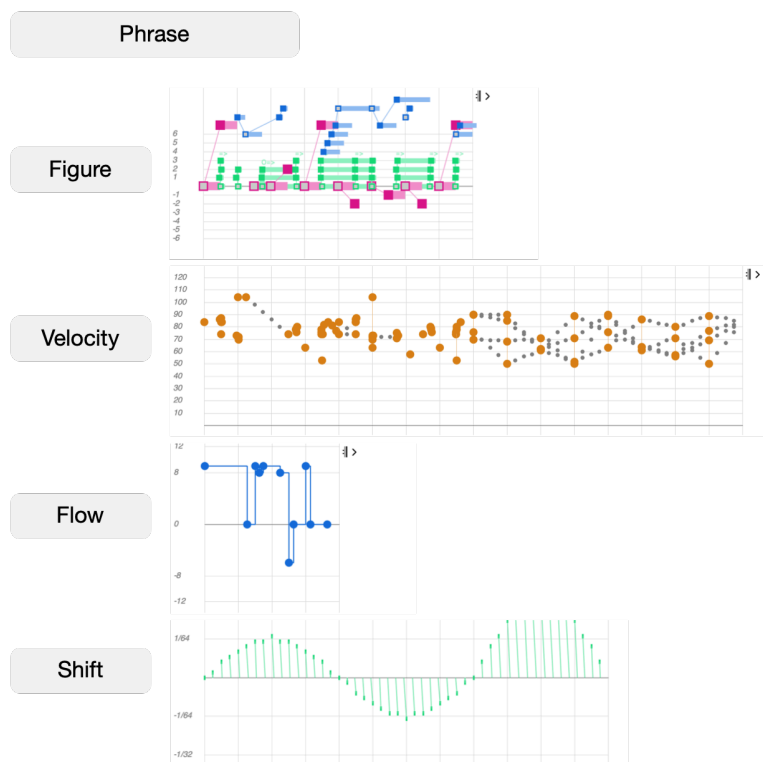
Un clip o una frase es un conjunto de parámetros agrupados.

Una **frase** es un conjunto de uno o más **parámetros** que crean (o modifican) una expresión musical. Resulta útil como unidad coherente que se puede mover, copiar, editar y guardar en bibliotecas. **Las frases** son los bloques de construcción que hacen posible [la creación de prototipos musicales](#).

Un **clip** es una frase colocada en un arreglo. Su reproducción se limita a la duración del [contenedor](#) que la engloba. Sus parámetros se repiten solo hasta el final del contenedor. El contenedor recorta literalmente la frase a sus límites (de ahí su nombre). Al cambiar el tamaño del contenedor, puedes determinar cuánto tiempo se supone que debe reproducirse un clip.

Las frases producen resultados diferentes según el contexto en el que se usen. La mayoría de las frases se pueden usar en cualquier [Arreglo](#) con cualquier parámetro [de armonía](#) para producir resultados musicalmente significativos (y a menudo sorprendentes).

Figure 3. Ejemplo de frase



El parámetro más visible, "**Figura**", utiliza símbolos que dependen del parámetro "**Armonía**". Ten siempre en cuenta que, sin un contexto armónico, una figura no puede producir alturas audibles. Como casi todos los parámetros influyen de alguna manera en la salida MIDI, no hay forma de saber de antemano qué notas MIDI producirá finalmente

una frase hasta que se hayan tenido en cuenta todos [los contenedores](#) y parámetros de un arreglo. Por eso Synfire vuelve a generar todo el arreglo desde cero cada vez que cambias algo.



#### Important:

Las frases solo pueden contener un único parámetro, como [la velocidad](#) o [la pausa](#). Ten en cuenta que si mueves una frase, esta sustituirá a cualquier frase ya existente, incluidos todos sus parámetros. Así que, si quieres copiar o mover un único parámetro a otro lugar, asegúrate de arrastrarlo desde un **Outlet de parámetro** en lugar de seleccionar toda la frase.



#### Note:

No debes confundir el término "frase" con el significado más general que tiene en teoría musical.

## Pistas

Es habitual llenar un contenedor (por ejemplo, "Estrofa", "Estribillo", "Reprise", "Sección de cuerdas") con varios clips, uno por cada instrumento. Estos clips aparecen como objetos independientes en la página "**Pistas**", lo que muestra cómo la Estructura del contenedor acaba creando una pista lineal por instrumento.

### Related information

[Pistas](#)

[Clips](#)

## Renderización

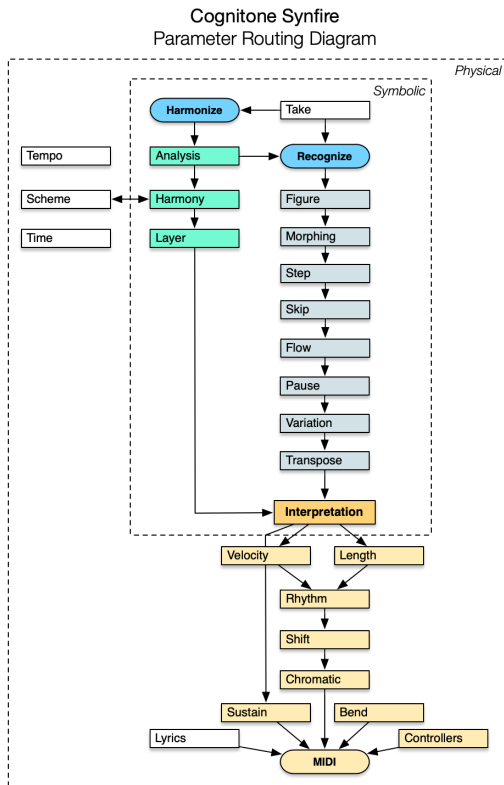
### Asignación de todos los parámetros a la salida MIDI

Como casi todo en **Music Prototyping** es paramétrico y dinámico, Synfire solo puede generar salida MIDI una vez que ha tenido en cuenta todos los parámetros de todos los contenedores. Este proceso se llama "**renderizado**", y durante el mismo pueden surgir varios conflictos que hay que resolver.

Para mantenerte dentro de los **rangos de interpretación del instrumento**, conservando al mismo tiempo los movimientos melódicos y siguiendo una estrategia de conducción de voces, a menudo debes dividir las notas y las melodías en unidades más pequeñas que sigan sonando similares a las originales. Puedes influir en este proceso configurando el parámetro "[Interpretación](#)".

### Enrutamiento de parámetros

Los parámetros se influyen entre sí de una forma concreta, tal y como se ilustra en el diagrama que aparece a continuación. Hay parámetros **simbólicos** que controlan la composición musical a un nivel superior y parámetros **físicos** que, en su mayoría, manipulan la salida MIDI en una fase posterior del proceso de renderización.



La lógica que hay detrás de los parámetros es más compleja de lo que el diagrama podría sugerir, pero la secuencia general de cálculo que se describe aquí puede ayudarte a entender qué ocurre cuando editas los datos de un parámetro concreto.

## Limitaciones

Cada vez que cambias algo y pulsas "Reproducir", el sistema renderiza de nuevo toda la pista del instrumento desde cero. Esto puede llevar bastante tiempo y, por lo tanto, no se adapta bien a la interactividad en tiempo real a la que quizá estés acostumbrado en un DAW.



### Important:

Modificar una reproducción que ya está en marcha no influye inmediatamente en la salida. Hay que reiniciarla para que se reflejen los cambios que hayas hecho.

## Arreglos

### Sobre las pistas, los contenedores y todo lo que forma un arreglo

Un **arreglo** incluye todo lo necesario para editar una canción, una composición, una partitura o una banda sonora, o lo que sea que estés componiendo con Synfire.

- Uno o más **instrumentos**.
- Un **rack de arreglo** que proporciona **sonidos** para los instrumentos.

- Una **biblioteca integrada** que sirve como portapapeles creativo para clips, frases, parámetros, contenedores y Snippets.
- Un gran número de **clips** organizados en una jerarquía de **Contenedores** a lo largo de la línea de tiempo.

## Proyectos

Lo que constituye un **proyecto** puede variar. En la mayoría de los estilos musicales populares, probablemente tengas un único arreglo que incluya toda una canción, tema de baile o pista ambiental. Si estás componiendo para cine, puede que tengas varios arreglos, cada uno acompañando una escena concreta y todos ellos basados en un **Rack global** con sonidos orquestales. Un proyecto también puede incluir **bibliotecas** con frases que hayas recopilado y optimizado para una tarea específica.

Deberías guardar todos los archivos relacionados con un proyecto en una sola Carpeta. Synfire no te obliga a hacerlo, así que depende de ti mantener todo bien organizado.

---

### Related information

[App "Arrange"](#)

## Pistas

### La secuencia lineal de clips de un instrumento

Con Synfire, la **estructura** narrativa de tu composición debería ser tu prioridad principal, ya que el programa crea automáticamente **las pistas** lineales para cada instrumento (como en un DAW) a partir de esa estructura. Una pista es simplemente la secuencia de **Clips** que resulta del arreglo de **los contenedores**. Cuando mueves los contenedores, el programa reconstruye automáticamente todas las pistas.

Puedes anidar los contenedores y los clips pueden contener cualquier tipo de parámetro, por lo que no resulta obvio a primera vista en la página "**Estructura**" qué es lo que finalmente acaba en una pista. La página "**Pistas**" es, por lo tanto, un mapa muy útil para navegar y entender tu resultado final.

### Estructura frente a pistas

En la vista "**Estructura**", puedes centrarte en crear suspense y en la experiencia musical general, mientras que el sistema gestiona automáticamente los detalles de cada pista individual en segundo plano. La vista "**Estructura**" hace que sea especialmente fácil realizar cambios radicales, experimentar con ideas y probar alternativas, todo ello de forma no destructiva. En la vista plana y lineal de pistas, esto sería extremadamente tedioso (por eso solemos evitar hacerlo en un DAW).

Pensar en la música como una estructura tiene ventajas creativas reales, aunque cuesta un poco acostumbrarse. Por supuesto, sigues pudiendo crear una canción en la página "**Pistas**", como harías en un DAW. Sin embargo, la Estructura del contenedor resultante se parecerá más a un montón de clips que no tiene mucho sentido.

Para poner orden a posteriori, puedes crear una estructura a partir de pistas planas utilizando "**Recopilar > clips > en contenedor**" para agrupar clips relacionados, como "Estrofa", "Estribillo", "Parte central", y luego consolidar los contenedores.

## Consejos importantes

**Tip:**

No pongas demasiadas cosas diferentes en un solo Clip. Evita tener que desplazarte de un lado a otro por una **figura** muy larga que abarque casi todo el tramo de la canción. En su lugar, coloca varios **contenedores**, cada uno con algo distinto. Así podrás reorganizarlos o reutilizarlos más fácilmente.

**Tip:**

Regla general: cuando quieras que algo empiece en medio de otra cosa, inserta un contenedor en esa posición. No insertes un espacio en blanco al principio de una frase solo para que empiece más tarde, a menos que de verdad quieras que todos los bucles incluyan esta larga pausa cada vez.

### Related information

[Lista de instrumentos](#)

[Clips](#)

[Exportación mediante "arrastrar y soltar"](#)

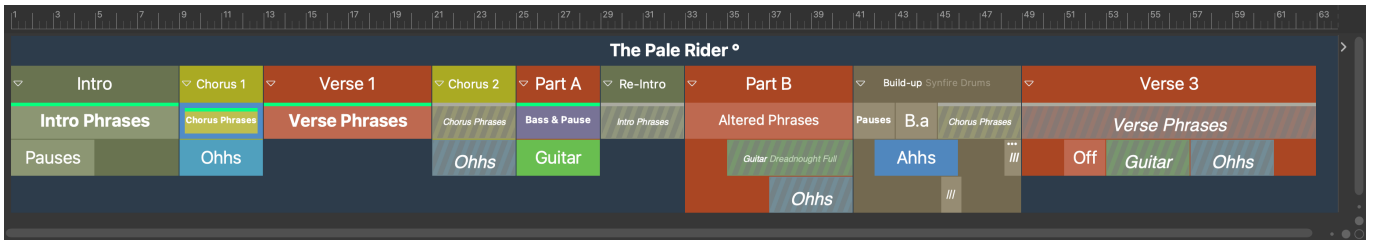
## Contenedores

Coloca clips con uno o más parámetros en cualquier punto de la línea de tiempo

[Tutorial en vídeo](#)

**Los contenedores** incluyen **clips** para uno o más **instrumentos**, incluyendo **parámetros globales** como **la armonía**, **el tempo** o **el compás**, que afectan a todos los instrumentos por igual. Puedes colocar los contenedores en cualquier lugar de la línea de tiempo y anidarlos para crear una estructura de árbol.

- Los contenedores te ayudan a mantener los clips cortos y más fáciles de editar.
- Como cada contenedor marca un punto importante, resulta un marcador muy útil para la Reproducción y la navegación.
- Activa un flujo de trabajo no destructivo del tipo "a ver qué pasa". Al colocar un contenedor dentro de otro, puedes introducir temporalmente un cambio que solo dure lo que dura el contenedor. Mueve el contenedor para aplicar el cambio en otro sitio. Elimínalo o desactívalo para deshacer el cambio.
- Te ayuda a desarrollar la narrativa de tu partitura. Mueve los contenedores con los clips, mientras la "**Armonía**" general permanece sin cambios. Mueve los contenedores con **la "Armonía"**, mientras los clips se quedan donde están.



## Estructura

El **Contenedor raíz**, situado en la parte superior, dura todo el tiempo que dura el Arreglo.

Los contenedores secundarios pueden representar secciones como **Intro**, **Estrofa**, **Estribillo**, o partes **A**, **B**, **C** o cualquier otra división que se adapte a tu estilo.



### Tip:

Un contenedor siempre introduce un cambio *temporal*. Los parámetros que no sobrescribas en un contenedor simplemente siguen reproduciéndose. Al colocar un contenedor, pregúntate siempre: ¿Qué es lo que quiero cambiar mientras dure este contenedor?



### Important:

Regla general: cuando quieras que algo empiece en medio de un contenedor, inserta un contenedor secundario en esa posición. No insertes espacio en blanco al principio de una **Figura** solo para que empiece más tarde, a menos que de verdad quieras que todos los bucles incluyan esta larga pausa en cada repetición.

## Herencia

Los parámetros de un contenedor hijo sobrescriben temporalmente el mismo parámetro de un contenedor padre. Solo se sobrescriben entre sí los parámetros del mismo instrumento. El resto de parámetros no se ven afectados. En resumen: la herencia funciona a nivel de parámetros.

En el caso de "**Figura**" y los parámetros que la transforman, el efecto es obvio. Para otros parámetros, puede ser más sutil. Por ejemplo, puedes sobrescribir "**Velocity**" o "**Shift**" para modificar la dinámica o el tiempo de una frase.

El "**Parameter Trace**" muestra la herencia de parámetros.

## Prioridad

Durante el tramo de tiempo de un contenedor, los parámetros que contiene sobrescriben temporalmente cualquier parámetro que ya esté activo. Cuando los contenedores se solapan, el contenedor que empieza más tarde sobrescribe al que empezó antes. Cuando los contenedores empiezan exactamente al mismo tiempo, el de abajo sobrescribe al de arriba.

Con las teclas de flecha **arriba** y **abajo**, puedes cambiar la **prioridad** de un contenedor que empieza al mismo tiempo que otros contenedores. Esto cambiará su orden vertical.

## Alias

Un **alias** es una copia de solo lectura de un contenedor que puedes colocar en cualquier lugar para reproducir los clips de su original sin copiarlos. Todos los cambios que realices en el original también se reflejarán en sus alias. Puedes configurar algunas propiedades de un alias de forma independiente respecto al original.

- **Duración:** un alias puede tener una duración diferente, reproduciendo su contenido durante un periodo de tiempo más largo o más corto.
- **Desactivación:** un alias puede tener su propio estado activo o inactivo.
- **Desactivación de clips:** Puedes activar o desactivar los clips individuales de un alias según sea necesario. Sin embargo, **la pausa** es un parámetro y solo puedes modificarla en el original.
- **Prioridad:** Un alias puede tener una prioridad diferente. Es decir, que sobrescriba o no los parámetros en ejecución depende de su posición vertical en la Estructura.



### Tip:

Si necesitas sustituir clips en un alias, colócalos en otro contenedor situado debajo de él (**Contenedor >> Nuevo contenedor paralelo**). Usa las teclas de flecha para cambiar su prioridad hasta que aparezca debajo del alias. Los clips que contiene sobrescriben los del alias. Quizá te interese agrupar ambos contenedores para mantenerlos unidos.

## Bucles

A menos que hayas desactivado el bucle con el **parámetro > "Repeat"**, los parámetros de una **Frase** se repiten de forma independiente unos de otros durante toda la duración del **Contenedor** en el que se encuentran. Por eso, su influencia puede evolucionar por separado con el tiempo. Por ejemplo, una **figura** corta puede ir acompañada de un parámetro **de velocidad** largo y cambiante.

Los contenedores en sí no pueden reproducirse en bucle, pero al cambiar su tamaño, las frases que contienen se reproducirán en bucle durante ese tiempo.

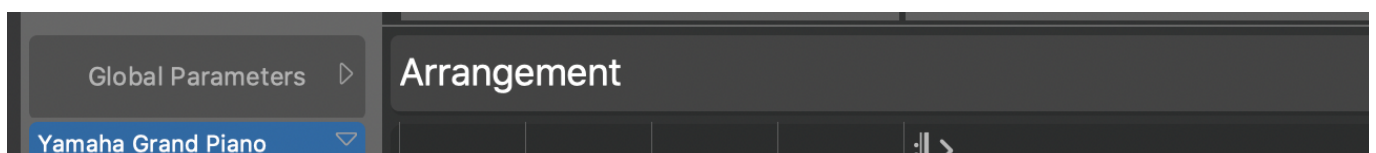
### Related information

[Trazado de parámetros](#)

## Parámetros globales

### La pista especial que afecta a todos los instrumentos por igual

La pista situada más arriba en la Hoja de pistas lleva el nombre del **contenedor**. Parece un título situado debajo de la **línea de armonía**. Cualquier **parámetro** que asignes aquí afecta a todos los instrumentos durante toda la duración del contenedor.



Los tipos de parámetros globales como "[Armonía](#)", "[Compás](#)" o "[Tempo](#)" siempre van aquí, da igual si los sueltas en un **Contenedor**, en una **vista de parámetros** o en una **Pista** (nombre del instrumento).

Aun así, también puedes colocar aquí otros tipos de parámetros no globales, como [Paso](#), [Duración](#), [Velocidad](#), [Volumen](#) y muchos más, a veces con un efecto espectacular.

#### Related information

[Lista de instrumentos](#)

[Vista de parámetros](#)

[Parámetros](#)

## Biblioteca integrada

### Tu portapapeles para clips, parámetros, contenedores y Snippets

Cada arreglo tiene su propia **Biblioteca integrada** que funciona como una especie de portapapeles para extraer, generar, recopilar y reutilizar **frases** y **parámetros**. El arreglo guarda la biblioteca como parte de él. Puedes mover frases hacia y desde otras bibliotecas (arrastrar y soltar), o guardar la Biblioteca integrada como un archivo de biblioteca independiente si quieres conservarla para otros fines.

Básicamente funciona como una **biblioteca** normal.

Visita la página [de la biblioteca](#) para examinar la Biblioteca integrada. Allí también puedes generar nuevas frases usando "**Factories**".

Con el menú "[Biblioteca](#)", puedes abrir hasta tres bibliotecas más a la vez para que aparezcan en **la Barra lateral** de la **Biblioteca de frases**.

#### Related information

[Bibliotecas](#)

[Página de la Biblioteca](#)

[Aplicación de la biblioteca](#)

[Barra lateral: Biblioteca de frases](#)

[Añadir nuevas frases](#)

## Rack de arreglo

### Proporciona sonidos para el arreglo

En la página "[Sonidos](#)" encontrarás el **Rack de arreglo** (también conocido como Rack privado). Pertenece al arreglo y se abre junto con él. Sus **módulos de rack** proporcionan sonidos para los instrumentos del arreglo.

Por lo demás, funciona como cualquier **otro Rack**.

**Tip:**

Si has empezado un arreglo basado en sonidos alojados en el **Rack global**, una vez que tu proyecto esté terminado y listo para archivar, deberías copiar los módulos de rack, para que se archiven de forma permanente junto con el arreglo. Hazlo desde el Menú emergente del **Inspector de parámetros**.

**Related information**[Racks](#)[Módulo de rack](#)[Página de sonidos](#)

## Snippets

### Pequeños contenedores para actuaciones en directo e improvisación

Los **"snippets"** son contenedores situados en una cuadrícula diseñada para actuaciones en directo e improvisación. Cada fila de la cuadrícula representa un **grupo de "snippets"**.

Puedes **iniciar** y **detener** los "snippets" individualmente, aunque solo puedes reproducir un "snippet" por grupo a la vez. Esto convierte a cada grupo en un conjunto de expresiones musicales alternativas (cualquier parámetro, en realidad), listas para que las programes en directo y en tiempo real.



Puedes crear automáticamente una cuadrícula de snippets a partir de un arreglo, recopilando clips existentes de los contenedores. Puedes convertir retroactivamente una actuación en directo en un Arreglo.

**Tip:**

Aunque un fragmento puede contener clips para cualquier número de instrumentos, quizá te interese organizar tu primera cuadrícula de forma que cada grupo corresponda a un **instrumento** concreto, mientras que el primer grupo se reserve para los parámetros **de armonía**.

**Important:**

El **tempo** y el **compás** son globales para todos los fragmentos y el Contenedor raíz de tu arreglo. Cuando cambias cualquiera de estos parámetros, afecta por igual a todos los fragmentos y al Contenedor raíz de tu arreglo. Actualmente no es posible tener fragmentos con diferentes indicaciones de compás o tempos.

**Note:**

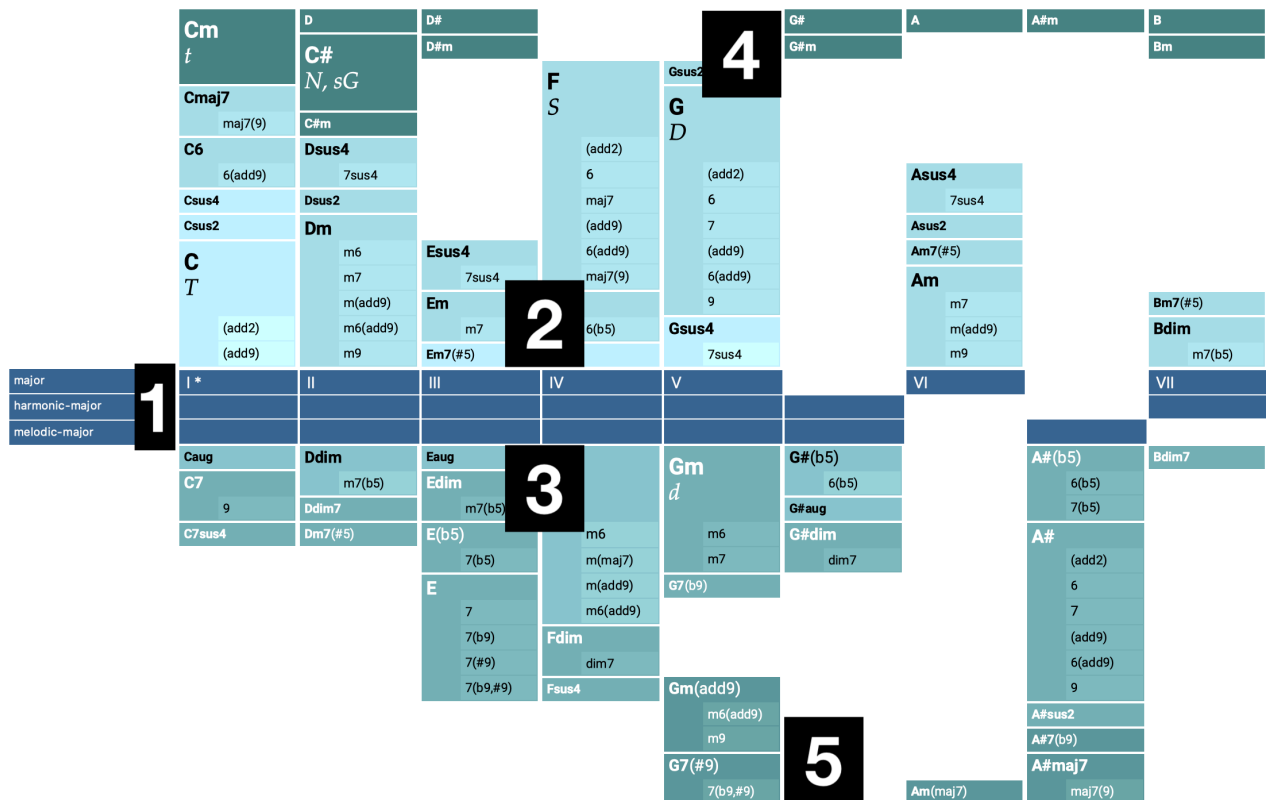
Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

**Related information**[Página de Snippets](#)[Consola de snippets](#)[Grupo de snippets](#)[Snippet](#)[Grabación de snippets](#)

## Paletas

[Navegando por el espacio de la armonía](#)[Tutorial en vídeo](#)

La **paleta** es una herramienta muy útil para explorar todas las tonalidades, escalas y acordes.



La paleta se divide en cinco zonas:

1. Barra central con una o más **escalas horizontales**. La escala superior es la **Escala de referencia**.
2. **Acordes** formados exclusivamente a partir de la escala de referencia.
3. **Acordes** formados a partir de cualquiera de las escalas restantes.
4. **Acordes relacionados** que cuelgan de la parte superior. Aunque no puedes construirlos a partir de las escalas de la paleta, siguen teniendo una relación funcional significativa con el **Centro tonal**.
5. **Acordes adicionales** en la parte inferior con una relación débil o nula con el **Centro tonal**. Estos acordes ofrecen interesantes transiciones a otras tonalidades o pueden añadir variedad a una progresión.

La paleta es, básicamente, una visualización de un **Conjunto de escalas**. Puedes configurar su contenido y aspecto con el menú "Diseño" (**Ajustes > de diseño** / **Ajustes > de color**).

Puedes etiquetar los grados de la escala con

- **Numeral romano** I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII para **las paletas estándar** que indican las tonalidades mayores y menores tradicionales.
- Pasos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, etc., para **paletas alternativas** que no se limitan a ningún tipo de tonalidad.
- Nombres de las notas.

## Columnas de acordes

El programa muestra por encima de la barra central los acordes formados íntegramente a partir de la **escala de referencia**. El resto de acordes aparecen debajo. El programa tiene en cuenta todos los acordes definidos en el

**Catálogo** para su visualización, a menos que los excluyas en [los Ajustes > de diseño](#). Filtrar los acordes puede simplificar mucho una paleta, facilitando la navegación a los principiantes.

## Paletas estándar

Las paletas estándar se asemejan a las tonalidades mayores y menores tradicionales del Círculo de quintas. Las predefinimos a partir de conjuntos de escalas que incluyen las escalas horizontales tradicionales.

Solo tienes que **hacer clic** en una tonalidad del **Círculo de** quintas para seleccionar la que quieras.

## Paletas alternativas

Puedes crear paletas alternativas a partir de escalas arbitrarias. No están vinculadas a la tonalidad Tradicional Mayor-Menor. Tienes total libertad para incluir cualquier tipo de escala en este tipo de paleta y experimentar con los Acordes que aparecen. Las escalas pueden ser de tonos enteros o semitonos, modos, o escalas orientales o de jazz con 8, 9 o más tonos. De hecho, puedes añadir al **Catálogo** cualquier estructura del intervalo arbitraria como una nueva escala y, a continuación, crear una nueva paleta basada en ella.



### Note:

Al editar una paleta, en realidad estás editando el **Conjunto de escalas** en el que se basa. En muchos sentidos, la paleta es la representación visual de un Conjunto de escalas.

## Cómo interpretar una paleta alternativa

La escala de referencia ya no tiene una función clara, ya que puede no tener nada que ver con las demás escalas. Del mismo modo, la raíz de una paleta no es necesariamente el Centro tonal. Una paleta alternativa ofrece una perspectiva particular sobre una selección de acordes que puedes construir a partir de sus escalas.

Se trata de un territorio prácticamente inexplorado, que te invita a experimentar y explorar. La paleta alternativa es una herramienta para navegar por un espacio armónico que, de otro modo, resultaría enorme, siguiendo relaciones aparentemente extrañas pero significativas. Lo que parece un camino recto a través de la paleta puede ser, en realidad, un recorrido por varias tonalidades tradicionales. La lógica que hay detrás puede parecer oscura, pero brillará a través de tu composición y tendrá sentido. Descubre tu propio sistema.

## Preferencias de selección de escala

Synfire prefiere seleccionar escalas que puedan derivarse del conjunto de escalas de la paleta. Por lo tanto, el conjunto de escalas influye significativamente en las melodías que se tocan junto con un acorde. Un contexto armónico para el mismo acorde sonará de forma diferente dependiendo de la paleta de la que se haya tomado.

Puedes influir en esto hasta cierto punto editando las preferencias de selección de escala ([Editar > preferencias de selección de escala](#)).

---

### Related information

[Reproducir las paletas](#)

[Edición de paletas](#)

# Bibliotecas

## Colecciones de frases y parámetros, los elementos básicos para crear arreglos

[Tutorial en vídeo](#)

Una **biblioteca** es una colección de **Pools de frases**, cada uno de los cuales contiene una o más **frases** con **parámetros**.

Puedes recopilar todo tipo de frases y parámetros, ya sean importados, bocetados, grabados o generados, en una biblioteca y organizarlos en carpetas. La idea es tenerlos listos para reutilizarlos, simplemente soltándolos en cualquier lugar del arreglo.

### Pool de frases

Un **Pool de frases** (o "Pool", para abreviar) contiene una o más **frases** que se consideran variaciones de una expresión musical. Todas las frases de un Pool comparten sus propiedades.

- **Sonido**
- [Interpretación](#)
- [Compás](#)
- [Tempo](#)
- [Vista previa](#) (opcional)

Como estas propiedades son comunes a todas las frases, no puedes tener frases en el mismo Pool de frases que tengan diferentes sonidos o ajustes de interpretación, por ejemplo.

Puedes **bloquear** los Pools de frases para protegerlos contra alteraciones accidentales.

### Edición de bibliotecas

Puedes reorganizar fácilmente las carpetas, los Pools de frases y las frases de una biblioteca arrastrando y soltando. Puedes mover o copiar todos los elementos entre varias bibliotecas abiertas.

### Sonidos de biblioteca

Con Synfire Pro, una biblioteca puede tener su propio rack de sonidos, igual que un arreglo. Esto te permite recopilar frases junto con los sonidos para los que las pensaste originalmente. Cuando sueltes una frase de este tipo en una pista, Synfire te preguntará si también quieres copiar el módulo de rack original al rack de arreglo. Esto simplifica enormemente la tarea de crear un arreglo desde cero.

---

#### Related information

[Biblioteca integrada](#)

[Aplicación de la biblioteca](#)

[Importar SMF](#)

[Frases y clips](#)

## Factories

### Generación de parámetros y frases aleatorias basadas en reglas musicalmente significativas

#### [Tutorial en vídeo](#)

Una "**Factory**" es un algoritmo basado en reglas que genera aleatoriamente nuevos **parámetros** y **frases**. Puedes imaginarte una "Factory" como una especie de sintetizador modular ya preconfigurado.

En la pestaña "**Fábrica**" de una **biblioteca** puedes seleccionar una fábrica integrada para crear un nuevo Pool de frases desde cero. Cada fábrica tiene una interfaz de usuario distinta que te permite influir en su resultado. Una frase generada conserva los ajustes utilizados para generarla, lo cual se indica mediante un pequeño icono de fábrica .

Synfire incluye una colección de fábricas básicas adecuadas para muchos fines. Estas fábricas integradas son potentes algoritmos que puedes personalizar para crear nuevas fábricas según el estilo y el propósito que desees. No son más que un punto de partida para que, con el tiempo, amplíes tu propia colección personal de frases y parámetros. La variedad de expresiones musicales que puede generar un solo algoritmo es enorme y lleva algún tiempo familiarizarse con sus ajustes.



#### **Important:**

Cada frase generada conserva los ajustes utilizados para crearla, por lo que puedes volver a ella más tarde y seguir generando nuevas variaciones. Una frase generada y cuidadosamente configurada es, por lo tanto, una nueva "**Factory**" por derecho propio. En lugar de empezar desde cero con los ajustes predeterminados, puedes seleccionar una frase ya generada para recuperar sus ajustes originales de "Factory" y seguir creando nuevas frases basadas en ella.



#### **Note:**

Cognitone diseñó e implementó KIM, un lenguaje de programación de IA basado en reglas, específicamente para que las "Factories" generen frases musicalmente plausibles y con un sonido natural.



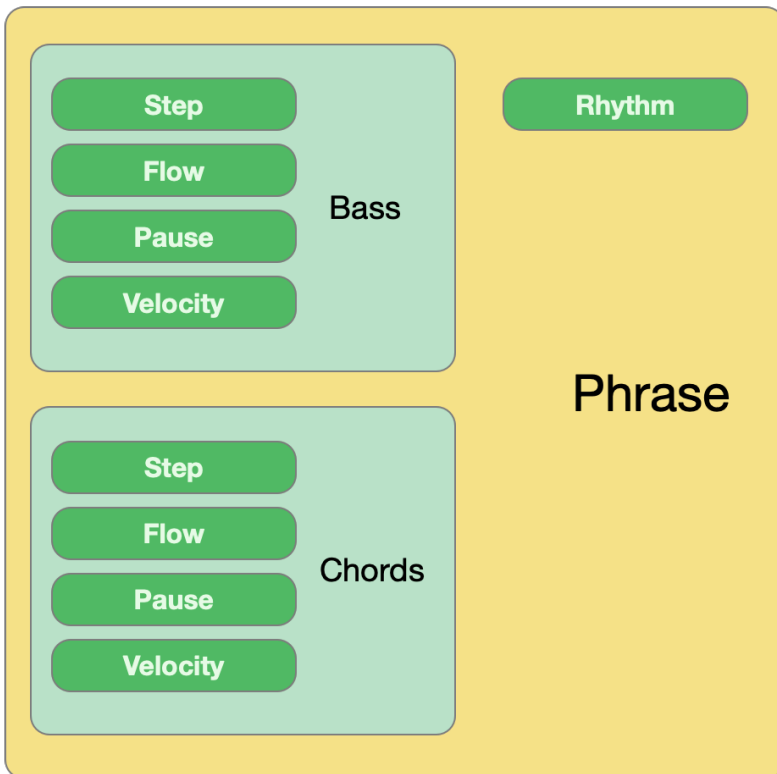
#### **Note:**

La edición **Pro** ofrece esta función.

**Las "Factories"** constituyen un potente sistema modular para generar parámetros y frases. Te recomendamos que [te familiarices con el concepto](#) antes de empezar.

### Tipos de "Factories"

Hay fábricas para **parámetros**, **líneas** y **frases**.



### Fábricas de parámetros

Estas fábricas generan datos básicos de parámetros para **Velocidad, Flujo, Pausa, Paso, Salto, Armonía** y otros.

**Uso como módulo:** su objetivo principal es proporcionar datos de entrada a otras Factories, donde los seleccionas de un menú y configuras sus ajustes para conseguir el efecto deseado. Es similar a un sintetizador modular, donde, por ejemplo, realizarías la configuración de un generador de LFO y lo elegirías como entrada para otro módulo.

**Uso independiente:** añade un único parámetro a un "**Pool de frases**", cuyas frases puedes colocar donde te resulte más útil. Dado que los datos tienen sentido musical (es decir, no son solo ruido aleatorio), esto tiene mucho sentido.

### Fábricas de líneas

Estas fábricas generan un parámetro "**Figura**" de un **tipo de símbolo** específico. Hay fábricas de líneas para **Bajo, Acordes, arpeggios, melodía, pregunta y respuesta, mano izquierda, mano derecha** (de una frase de piano) y mucho más.

**Uso como módulo:** elige una Factory del menú y configura sus ajustes para añadir una o más líneas a otra Phrase Factory.

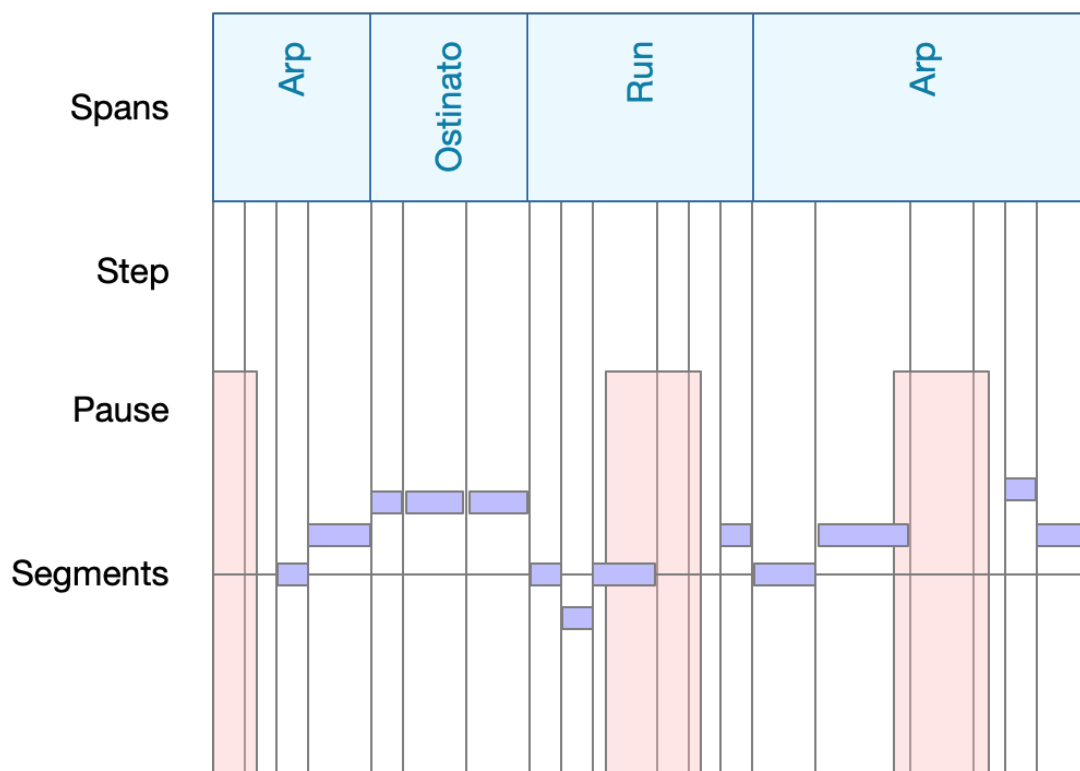
**Uso independiente:** añade una sola **Figura** a un **Pool de frases**, cuyas frases podrás usar donde quieras.

### Phrase Factories

Estas fábricas generan frases más complejas y estructuradas fusionando los resultados de una o más fábricas de líneas en una **figura** de tipo mixto. Hay fábricas para **contrapunto** que generan múltiples líneas melódicas relacionadas y fábricas para **piano** que generan frases con líneas de Bajo, Acordes y melodía combinadas.

### Algoritmo de la fábrica de líneas

La mayoría de las fábricas de líneas generan una **Figura** utilizando el siguiente algoritmo. Existen otros algoritmos y es posible que surjan más en el futuro.



1. **Tramos**: Divide la frase en tramos y asignales tipos de tramo.
2. **Paso**: Genera un parámetro **de paso** con otra Factory.
3. **Pausa**: Genera un parámetro **de pausa** con otra Factory.
4. **Segmentos**: Rellena la **Figura** de izquierda a derecha con símbolos que se mueven hacia arriba y hacia abajo según cada tipo de segmento, saltándote cualquier paso que caiga en una pausa.
5. Aplica otros parámetros como **Velocity** y **Flow**.

Otra Factory genera cada parámetro o un **Outlet** lo proporciona. De esta forma consigues un gran control sobre los resultados de una Factory de líneas.

## Cómo usar las Factories

A pesar de su nombre un tanto específico, puedes utilizar una **fábrica de piano** para un rango mucho más amplio de instrumentos y estilos musicales. Como genera líneas para bajo, Acordes y melodías a partir de un único algoritmo, básicamente obtienes múltiples elementos estrechamente relacionados que funcionan muy bien juntos. Puedes copiar cualquiera de sus líneas a cualquier instrumento. La mayoría de las frases de piano se convierten en estupendos patrones de EDM cuando copias sus líneas a diferentes instrumentos electrónicos.

Del mismo modo, el resultado de una "**Counterpoint Factory**" no se limita a los órganos o al piano. Muchas frases contrapuntísticas suenan fantásticas cuando las distribuyes entre varios instrumentos o las reproduces con una guitarra.

---

### Related information

[Pestaña "Factory"](#)

## Bocetos

### Dirigir música en tiempo real

Un **boceto** reproduce un breve fragmento musical en tiempo real. Puedes reproducir los bocetos en los editores **de paletas** y **progresiones** como alternativa a la reproducción predeterminada, que solo incluye acordes.

Activa o desactiva un boceto desde el menú "**Reproducción**".

Puedes crear un boceto con "**Archivo**" > "> **Nuevo > boceto**" o usando el comando "**Crear boceto**" del menú "**Contenedor**".

### Limitaciones

Dado que un "Boceto" se reproduce en tiempo real, solo unos milisegundos antes de una nueva armonía que le pidas que toque, no tiene tiempo de prepararse adecuadamente para un cambio de acorde con antelación. Esto puede provocar artefactos como saltos de altura y notas truncadas. Dependiendo del estilo musical, esto puede ser más o menos perceptible.

Debido a la potencia de cálculo que requiere la reproducción en tiempo real, el número de instrumentos en un "Boceto" es limitado.

---

### Related information

[Aplicación Boceto](#)

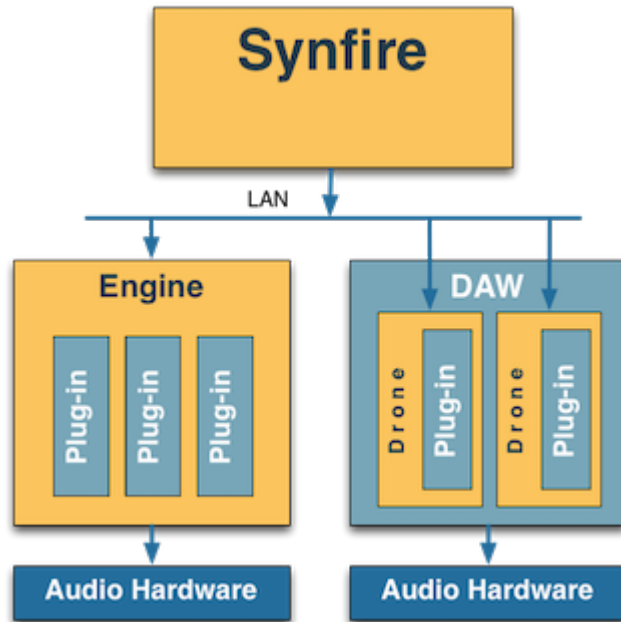
[Cómo hacer un boceto](#)

## Sistema de audio

[Sobre instrumentos, dispositivos, racks, Drones y la arquitectura general del sistema de audio/ MIDI](#)

Synfire separa su interfaz de usuario del **Motor de audio**, que se ejecuta en segundo plano y aloja todos los Plug-ins de audio. Ambos son procesos independientes que se comunican entre sí a través de la red de área local. Esto permite ejecutar varios motores en diferentes ordenadores de tu LAN.

Figure 4. El motor colorea de naranja las partes que controla, y el resto aparece en azul.



**Tip:**

Cuando sincronizas un DAW para que funcione junto con Synfire, entra en juego un tercer programa. Por eso, para que todo sea más sencillo, te recomendamos que empieces sin añadir un DAW a la mezcla hasta que te sientas cómodo con los nuevos flujos de trabajo de Synfire. A diferencia de tener que lidiar con la complejidad de varios programas a la vez, Synfire gestiona automáticamente el [Motor de audio](#) en segundo plano, evitando distracciones mientras trabajas en tu música.



**Note:**

[Los motores de audio](#) no reenvían ni mezclan actualmente su salida de audio en Synfire. Si ejecutas varios motores en diferentes ordenadores dentro de una LAN, cada motor envía su salida de audio a las interfaces de audio de cada ordenador por separado.

## Instrumentos

Los instrumentos interpretan las frases para generar la salida MIDI.

Un **instrumento** interpreta los **parámetros** de un **Clip** para generar una salida MIDI, teniendo en cuenta sus **rangos** de **interpretación**, **categoría** y otras propiedades. Por lo tanto, si modificas las propiedades de un instrumento, es casi seguro que esto modificará la salida MIDI.

Las propiedades de un instrumento incluyen

- Nombre
- **Sonido**
- **Categoría** (o tipo)
- **Rangos de interpretación**
- **Controladores personalizados y Articulaciones**
- Detalles de la selección de programas/patches

Los instrumentos aparecen en un **arreglo** como [Pistas](#) etiquetadas o como franjas en una **consola de Matriz**. También hay **instrumentos globales** (e instrumentos invisibles) en funcionamiento cuando navegas por una **paleta**, previsualizas una **Progresión** o examinas una **Biblioteca**.



**Note:**

Utiliza los instrumentos a lo largo de todo el arreglo. No puedes cambiar el sonido a mitad del arreglo. Crea un nuevo instrumento para cada sonido que quieras usar.

## Varias voces

Varias pistas pueden usar el mismo **sonido** con el fin de separar las voces. Técnicamente, se trata de instrumentos independientes, aunque musicalmente los considerarías voces separadas. Por ejemplo, puedes añadir dos instrumentos para la mano izquierda y la derecha de una parte de piano, o cuatro instrumentos para las voces individuales de una parte de contrapunto. Estos instrumentos utilizarán diferentes **rangos de interpretación**, ajustes [de interpretación](#) y otros parámetros, por lo que puedes controlar la reproducción de cada voz individual.

## Categoría

Synfire organiza **los sonidos** en una jerarquía de categorías que indican el tipo de instrumento al que se asemejan. La clasificación de los sonidos tiene claras ventajas.

1. Es más fácil examinar colecciones grandes de sonidos.
2. Las categorías proporcionan **rangos de interpretación** valores predeterminados, así que si asignas una categoría a un sonido o instrumento, este asumirá esos rangos, a menos que ya hayas asignado rangos específicos.
3. Synfire puede encontrar automáticamente un sustituto si un sonido no está disponible en ese momento. Esto ocurre, por ejemplo, cuando otro usuario o un estudio diferente ha creado el archivo.
4. Puedes escuchar los sonidos con una **frase** personalizada que hayas asignado a su categoría.

En el caso de los sonidos sintéticos o abstractos, a veces no está claro qué categoría asignar. En ese caso, deberías asignar una categoría que se acerque al **papel** que desempeñaría el sonido en un arreglo. Por ejemplo, si un sonido sintético suena muy bien en el rango de tonos graves, quizá quieras asignarle la categoría **"Synth Bass"**.

## Herencia

Un [instrumento](#) utiliza la categoría del [sonido](#) que tiene asignado actualmente (por defecto), hasta que sobrescribas estos ajustes en un **arreglo** o en cualquier otro lugar donde puedas configurar un instrumento.

**Note:**

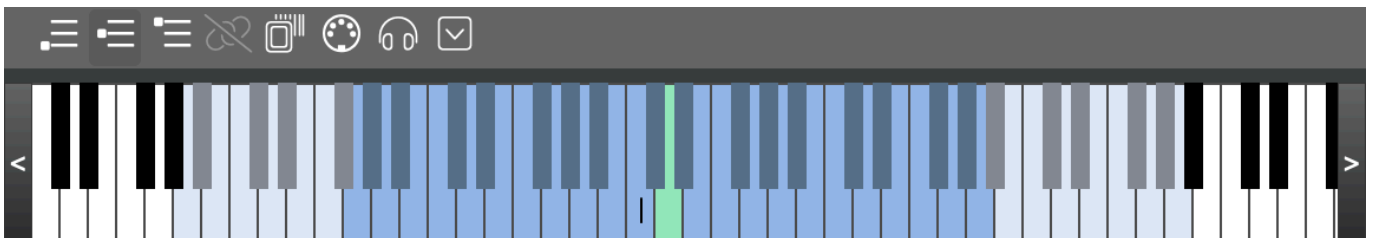
El árbol de categorías de Synfire no puede sustituir a los sofisticados esquemas de búsqueda y examen de sonidos que ofrecen muchos plug-ins. El principal objetivo de una categoría es encontrar sustitutos para un sonido que falte y dar a Synfire una pista sobre cómo se espera que se repare ese sonido.

## Rangos de interpretación

### Configurar el rango MIDI de destino para un instrumento

Casi todos [los parámetros](#) que componen una [frase](#) son relativos (paramétricos) y, por lo tanto, necesitan un contexto en el que interpretarse. No hay forma de saber de antemano cuál será la salida MIDI final hasta que se tenga en cuenta toda la jerarquía de contenedores y [la armonía](#) de un arreglo.

A diferencia de un piano roll en un DAW, mirar una [figura](#) en Synfire no te dice nada sobre las alturas MIDI que se van a utilizar. Así que, para que Synfire pueda transponer y transformar dinámicamente las expresiones musicales con el fin de que queden dentro del rango de altura deseado, establecemos tres rangos de interpretación para cada instrumento: **inferior**, **medio** y **superior**.



La suma de los tres rangos combinados representa el rango de altura máximo que un instrumento es capaz de reproducir. Los instrumentos naturales tienen límites físicos e incluso los sonidos sintetizados pueden no sonar bien en todo el espectro de notas MIDI. Tú decides cuáles son los mejores rangos de interpretación para cada instrumento en particular.

Cada rango tiene una "**Altura típica**" ajustable que funciona mejor para el instrumento en ese rango concreto.

1. **Grave** : La **altura típica** debe ser óptima para usar el instrumento en una voz de bajo. Los símbolos de bajo en magenta de una [figura](#) usan este rango como valor predeterminado.
2. **Medio** : Se usa por defecto para acordes y segmentos melódicos. Ajusta la **Altura típica** a lo que suene mejor para acordes con disposición estrecha.
3. **Agudo** : No se usa a menos que se lo asignes a un segmento [de la figura](#) . Ajusta la **Altura típica** a lo que suene mejor para una melodía principal brillante.

**Tip:**

Puedes configurar los rangos de antemano creando una "**Descripción del dispositivo**" que agrupe estos y otros metadatos para todos los sonidos que ofrece. O puedes hacerlo sobre la marcha mientras el arreglo va tomando forma: "disparar y olvidar". La primera opción es más sostenible a largo plazo, mientras que la segunda te permite avanzar más rápido de forma puntual.

**Tip:**

Cada rango debe tener al menos una octava de amplitud. Para instrumentos con un rango tonal total reducido (p. ej., flautas), puedes ajustar los tres rangos a los límites físicos del instrumento y hacer que la **Altura típica** refleje simplemente registros ligeramente diferentes.

**CAUTION:**

¡No confundas estos rangos con las voces! Para movimientos contrapuntísticos con varias voces, deberás configurar los rangos para cada instrumento que interprete una de las voces.

## Herencia

[Los instrumentos](#) usan los rangos del [sonido](#) que tienen asignado actualmente (por defecto) hasta que los sobrescribas en un **Arreglo** o en cualquier otro lugar donde puedas configurar un instrumento (p. ej., para **instrumentos globales** ).

## Escanear rangos automáticamente

Para los sonidos de cualquier plug-in, puedes hacer que Synfire analice los rangos de un sonido automáticamente. Pulsa el botón **"Scan"** y el programa analizará las propiedades acústicas del sonido para determinar sus rangos. Para que esto funcione, Synfire necesita conocer la categoría del sonido.

## Edición de rangos

Usa el [inspector de rangos de interpretación](#) para ajustar manualmente los rangos de un instrumento o sonido.

---

### Related information

[Editar rangos de interpretación](#)

## Dispositivos

### Las descripciones de dispositivos proporcionan metadatos importantes sobre los sonidos

Los reproductores de muestras, los sintetizadores, los Plug-ins de audio (instrumentos y efectos) y el hardware MIDI externo son "**dispositivos**". Synfire consulta **las descripciones de dispositivos** para conocer sus capacidades y contenidos, con el fin de poder seleccionar un sonido y componer música que se ajuste a sus características específicas.

### Descripción del dispositivo

Una **descripción del dispositivo** contiene metadatos sobre un dispositivo, los [sonidos](#) que ofrece y cómo se seleccionan y se reproducen. En concreto, esto incluye para cada sonido:

- [Categoría](#) del instrumento
- [Rangos de interpretación](#)

- [Controladores personalizados](#)
- [Articulaciones personalizadas](#)
- Comandos de selección de banco de sonidos y programa (patch)

No es necesario preparar las descripciones de los dispositivos con antelación. Puedes realizar los ajustes necesarios sobre la marcha, incluso cuando asignes un sonido mediante el [Asistente de sonido](#). Sin embargo, te recomendamos encarecidamente que crees una descripción del dispositivo para tus bibliotecas de sonido y sintetizadores más utilizados, especialmente si hay muchos **Controladores personalizados** y **Articulaciones personalizadas** involucrados.

## Sonidos

El término "**sonido**" se refiere a un patch, un programa o un preset que ofrece un **dispositivo**. Para que un **instrumento** pueda reproducir música, hay que asignarle un **sonido**. A esto se le llama "**asignación de sonido**".

En Synfire no se puede acceder físicamente a un sonido. Es simplemente una dirección que se usa para buscar y seleccionar un sonido real conectado vía MIDI o alojado como Plug-in de audio, y luego enviarle datos MIDI.

### Sonido frente a instrumento

Mientras que un sonido es una parte permanente de un **Dispositivo**, un instrumento forma parte de un **Arreglo** y determina cómo se reproduce un sonido. Varios instrumentos con propiedades diferentes pueden usar el mismo sonido, como en una parte de contrapunto en la que varias voces se mueven en diferentes rangos.

---

#### Related information

[Asignar sonidos](#)

## Plantillas de dispositivos

**Las plantillas de dispositivos** proporcionan metadatos completos sobre **los sonidos** que puedes copiar a otras **Descripciones del dispositivo** o **instrumentos** cuando los necesites.

## Racks

[Aloja tus sonidos.](#)

Un **rack** puede contener uno o más **módulos de rack**. Estos módulos pueden albergar un Plug-in de audio, el **sintetizador GM integrado**, un **Drone** en un DAW o un puerto **MIDI** que se conecte a algún hardware externo.

Hay tres tipos de racks.

1. El **Rack global** aloja los sonidos que están disponibles para todo el sistema y todos los archivos abiertos.
2. El **Rack de arreglo**, que viene incluido con cada **arreglo** para alojar los sonidos de los instrumentos del arreglo.
3. El **rack de biblioteca**, que viene con cada **biblioteca** para albergar los sonidos que necesitan sus frases y así mostrar mejor su carácter y uso.

El sistema carga automáticamente los racks con sus respectivos archivos. El único rack que debes abrir manualmente es el **Rack global**. Cuando descargas un rack, también descargas de la memoria todos sus Plug-ins de audio.

#### Related information

[Rack global](#)

[Rack de arreglo](#)

[Editor de racks](#)

## Módulos de rack

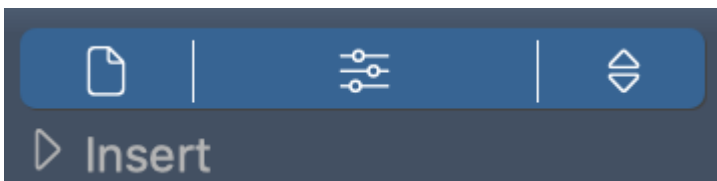
Un **módulo de rack** se parece un poco a un dispositivo de montaje en rack de 19 pulgadas y se encarga de gestionar la parte de audio de uno o más instrumentos. Es algo parecido a la banda de canal de una mesa de mezclas.

Como un puerto MIDI tiene capacidad para 16 canales, cada módulo de rack puede proporcionar sonidos a hasta 16 instrumentos diferentes. Siempre y cuando el plug-in cargado o el hardware externo conectado sea capaz de recibir en tantos canales, claro está.

## Preset de módulo de rack

### Ahorra tiempo con los preajustes para tus sonidos más habituales

Un **preset de módulo de rack** incluye el estado actual de un plug-in, además de una copia de la **Descripción del dispositivo** al que está asociado. Puedes restaurar ambos al instante simplemente soltándolo sobre un módulo de rack o una pista.



Guarda un nuevo preajuste desde el botón del plug-in de un **módulo de rack** para añadirlo a la **Biblioteca de módulos de rack**. El navegador de la Barra lateral lo mostrará automáticamente, donde podrás cambiarle el nombre, moverlo y editarlo. Pero lo más importante es que puedes seleccionar el preajuste en el navegador y **soltarlo** en cualquier **rack**, **módulo de rack** o **instrumento** para restaurarlo.



#### Note:

Synfire también utiliza los presets de módulos de rack para detectar automáticamente el dispositivo que va a utilizar para un plug-in, comparando el estado actual del plug-in con los que el usuario ha guardado como presets.

## Related information

Barra lateral: [Biblioteca de módulos de rack](#)

[Módulo de rack](#)

## Módulos de rack transitorios

### Grandes colecciones de sonidos al instante.

Los módulos de rack que Synfire encuentra en un **Motor de audio** y que no forman parte de ningún arreglo concreto son transitorios (temporales). Sin embargo, puedes usar los sonidos de los módulos transitorios, igual que los de cualquier otro módulo.

Si abres en tu DAW un proyecto que guardaste con drones que no pertenecen a ningún arreglo concreto, esos drones aparecerán en tus racks como módulos transitorios. Siempre que hayas guardado estos módulos alguna vez como preset, Synfire detectará automáticamente la **descripción del dispositivo** que debe usarse cuando vuelva a aparecer en línea.

Cuando el DAW se desconecta (se cierra el proyecto), los drones transitorios simplemente desaparecen de nuevo de todos los racks.



#### Notice:

Se trata de una función experimental que ha resultado útil para algunos usuarios con bibliotecas de sonidos muy grandes. No deberías confiar en ella a la hora de archivar tus proyectos de forma permanente. Si Cognitone llegara a eliminar esta función, te proporcionaremos una forma de migrar estos módulos de vuelta a los racks normales.

## Módulos de rack especiales

### AUX

Por cada **motor de audio**, puedes añadir un módulo AUX al **Rack global**. Este módulo recibe las señales de todos los mandos de **Envío auxiliar** de otros módulos, procesa la mezcla y envía su propia salida al módulo MASTER.

Es útil para usar con una reverberación o un procesador de efectos similar.

### Maestro

Por cada **motor de audio**, puedes añadir un módulo MASTER al **Rack global**. Este mezcla la salida de todos los demás módulos. El control de **ganancia** regula el volumen de salida general. En la **Matrix Console**, hay un control deslizante asignado a este control.



#### Tip:

Quizá te interese cargar un compresor multibanda como **efecto de inserción** para equilibrar las diferencias de volumen más marcadas mientras compones.

## Rack global

### Sonidos compartidos para explorar la paleta, previsualizar progresiones y crear arreglos

El sistema solo carga una vez los sonidos que ofrece un **Rack global** y los mantiene disponibles para cualquier proyecto que abras después. Es muy parecido a un rack de hardware real en un estudio, que te da sonidos para varias canciones que quieras producir. Esto resulta especialmente útil cuando abres varios arreglos relacionados a la vez, mientras los editas y reproduces en cualquier orden y transfieres frases arrastrando y soltando.

Y lo más importante: el Rack global ofrece seis **instrumentos globales** con sonidos que se utilizan para reproducir **paletas** y previsualizar **progresiones** y **frases**, incluyendo el metrónomo y otros sonidos de retroalimentación.

Mantener varios racks globales tiene muchas ventajas.

- Cambiar entre estilos musicales.
- Componer varios arreglos relacionados basados en los mismos sonidos (por ejemplo, la banda sonora de una película).
- Experimentar con diferentes versiones de un [Arreglo](#) sin necesidad de volver a cargar los sonidos.

El rack es un archivo que puedes abrir, guardar o cerrar como cualquier otro documento. Puedes crear tantos racks globales como quieras y usarlos junto con [arreglos](#) o [bibliotecas](#) según necesites. Sin embargo, solo puedes abrir un rack global a la vez.

### Organizar racks globales

Synfire guarda automáticamente el rack global actual al salir, a menos que descartes los cambios. Si trabajas con varios racks globales, guárdalos en la Carpeta de [Configuración/Racks](#) con "[> Archivo > > Guardar como...](#)".

### Asociar un Rack global a un arreglo

Synfire asocia el rack global actual a un nuevo arreglo de forma predeterminada. Es decir, el programa te preguntará si quieres cargar el rack al abrir el arreglo. Si asocias varios arreglos a un rack global específico, guárdalo en la misma carpeta junto al arreglo con "[> Archivo > > Guardar como...](#)".

---

#### Related information

[Configuración de audio/MIDI](#)

[Racks](#)

## Instrumentos globales

Para poder tocar una **paleta**, escuchar un avance de las frases de una **biblioteca** o escuchar una **progresión** de acordes, Synfire necesita tener siempre disponible una selección básica de sonidos, tanto si tienes un arreglo abierto como si no. Los **instrumentos globales** lo consiguen.

## Piano

Instrumento estándar que se usa para todo tipo de respuestas sonoras. Synfire lo utiliza para escuchar escalas y Acordes en el **Catálogo**, o para reproducir melodías cuando trabajas con el **Armonizador**. Aunque puedes elegir cualquier sonido, el piano es el más adecuado para este uso general.

## Acordes

Se usa para acordes sostenidos, por ejemplo, cuando exploras una **paleta**. Debería ser una sección de cuerdas exuberante o un pad de sintetizador cálido.

## Bajo

Se usa para la voz de bajo en el modo "**Solo acordes**", el **Armonizador** y la **paleta**.

## Guitarra

Solo se usa en algunos "**Bocetos**" predefinidos de fábrica.

## Batería

Se usa para la batería y la percusión, cuando no hay ningún otro sonido disponible.

## Metrónomo

Usa el metrónomo como cuenta atrás para la grabación. Elige el sonido que quieras usar para los clics del metrónomo. Debe tener una latencia baja.

A cada instrumento global le asignas un **sonido**, le pones un volumen y una panorámica con valores predeterminados y editas sus **rangos de interpretación** según necesites.



### Tip:

Como el **Rack global** aloja los sonidos de estos instrumentos, se sustituyen cuando cargas un Rack global diferente. Por eso, tiene sentido crear tus racks globales basándote en un conjunto mínimo de sonidos que siempre te funcionen.

## Related information

[Instrumentos](#)

## Motor de audio

[Aplicación en segundo plano que aloja Plug-ins de audio para Synfire](#)

El **Motor de audio** es una aplicación que se ejecuta en segundo plano en la aplicación de la interfaz de usuario de Synfire. Aloja Plug-ins de audio y efectos en nombre de Synfire.

## Enrutamiento MIDI

[Sobre el flujo de la señal de los datos MIDI](#)

## Entrada MIDI y salida MIDI

En la pestaña "**Entradas**", puedes activar el interruptor "**Entrada**" para cada puerto MIDI y cada puerto del Motor de audio (*Configuración > de > audio/MIDI*).

Estos puertos recogen y combinan todos los datos MIDI entrantes para la grabación y la reproducción. Si tienes activado "**MIDI Through**", el sistema reenvía los datos entrantes al **instrumento** que hayas seleccionado en último lugar. Si quieres que el sistema envíe los datos entrantes a otro instrumento, solo **tienes** que **hacer clic** en su nombre en la **Hoja de pistas** o en la lista de **instrumentos globales**.

## Dirigir canales MIDI específicos

Normalmente no hace falta gestionar los canales MIDI al detalle, ya que Synfire utiliza la **descripción del dispositivo** que has seleccionado para un **Módulo de rack** para gestionarlos automáticamente. Es decir, si seleccionas un sonido concreto para un instrumento, la descripción del dispositivo ya sabe dónde enviar la salida MIDI.

Si necesitas dirigir la salida a un canal MIDI específico, abre el **Asistente de sonido** de un instrumento y crea un nuevo módulo de rack en el puerto MIDI que quieras. En la segunda página, selecciona la opción "**Canales fijos**" y, en la última página, elige un canal, un nombre y una categoría para el sonido. A continuación, el asistente creará y guardará una descripción del dispositivo por ti.

También puedes añadir un canal específico a una **descripción del dispositivo** ya existente. En el editor de descripciones de dispositivos, ve a la pestaña "**Variantes, Canales**" y añade el canal que quieras. En la barra lateral derecha, editas las propiedades del sonido que se encuentra en ese canal.

## Asignación dinámica de sonidos

A diferencia de un DAW, Synfire puede abrir varios arreglos y bibliotecas al mismo tiempo, que pueden compartir los mismos dispositivos en el Rack global.

Si la canción A usa 12 sonidos en **Soundcase** y la canción B usa 10 sonidos diferentes en **Soundcase**, ambas pueden seguir abiertas y reproducirse, aunque solo haya 16 canales disponibles. La canción que pasa al primer plano reclama y selecciona los sonidos que quiere, sustituyendo cualquier sonido que la canción anteriormente activa pudiera haber reclamado, y viceversa.

Del mismo modo, dentro de un mismo arreglo, si un instrumento necesita un nuevo sonido en **Soundcase** (o en cualquier otro instrumento multitímbrico), busca el siguiente canal sin usar y lo reclama. Si eliminas un instrumento, su canal vuelve a estar disponible. No tienes que ocuparte de gestionar eso al detalle.



### Note:

Esto solo funciona con dispositivos que admiten la selección de programas (patches) a través de mensajes MIDI de cambio de programa. En el caso de los instrumentos virtuales que requieren que busques y selecciones los sonidos mediante su propia ventana de editor, debes utilizar el **Asistente de sonido** para configurarlos y establecer manualmente **los rangos de interpretación** y **la categoría**.

## Related information

[Asignar sonidos](#)

[Dispositivos](#)

[Instrumentos](#)

[Detección de acordes en directo](#)

[Módulos de rack](#)

[Grabación](#)

[Sonidos](#)

## Cognitone Transport

### Módulo ReWire para sincronizar el transporte de un DAW con Synfire

Como un Drone es solo un plug-in, no puede controlar de forma fiable el transporte de un DAW (tempo, posición, inicio, parada, pausa). De esto se encarga el dispositivo ReWire™ **de transporte** que se instala junto con Synfire. El DAW carga automáticamente el dispositivo ReWire™ y se comunica con Synfire a través de la red local. Todo esto se gestiona de forma transparente en segundo plano.

Algunos DAW requieren que ReWire™ esté activado antes de usarlos. Consulta la documentación de tu DAW.

## Drones

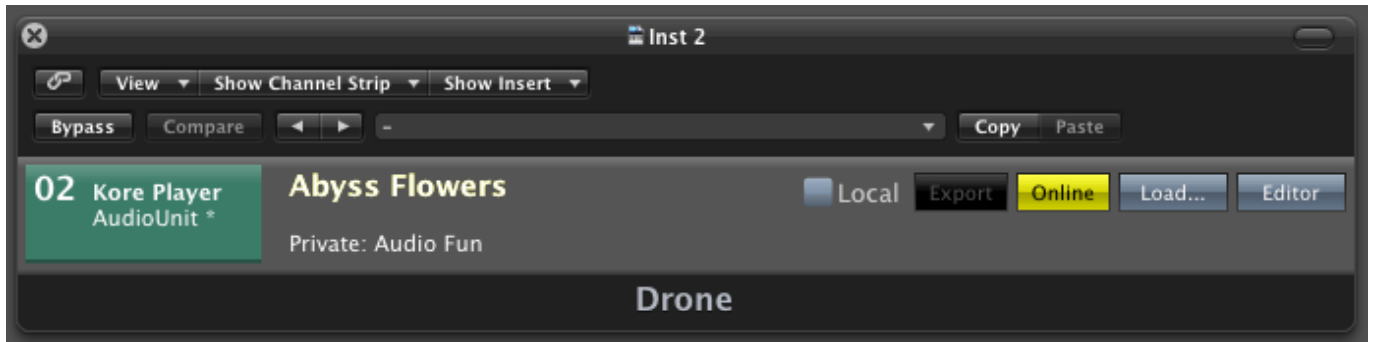
### Plug-ins que funcionan en un DAW en nombre de Synfire

Synfire puede sincronizarse con un DAW y controlarlo a distancia mediante los plug-ins **de Drones**. Los Drones alojan plug-ins invitados en nombre de Synfire para garantizar una sincronización 100 % precisa durante la reproducción, cuando Synfire envía a los Drones datos MIDI a través de la red con un ligero adelanto. Esta sincronización permite que las pistas de audio ya grabadas (por ejemplo, voces, guitarras, instrumentos naturales) se reproduzcan junto con la música que estás componiendo mientras esta va evolucionando.



#### Troubleshooting:

Debes cargar completamente los Drones en un DAW para que se conecten con Synfire. Algunos DAW suspenden o retrasan la carga de los plug-ins para acelerar el proceso de carga. Esto hace que un arreglo asociado se abra dañado cuando lo abres. Revisa los ajustes del proyecto de tu DAW y asegúrate de que el DAW siempre cargue todos los plug-ins, independientemente de si considera que son necesarios en ese momento.



Ten en cuenta, sin embargo, que Synfire solo tiene un control muy limitado sobre un DAW, aparte de ajustar el tempo y mover el transporte. Por mucho que nos gustaría que fuera de otra manera, hay pocas posibilidades de acceder a los datos de las pistas de un DAW desde dentro de un plug-in. Los DAW simplemente no están preparados para esto y el host controla por completo cualquier plug-in que cargue.



**Note:**

Guarda siempre un arreglo de Synfire *antes de* guardar el archivo de proyecto asociado en tu DAW. Esto se debe a que Synfire transmite todos los datos MIDI y los metadatos importantes a los Drones para que se guarden junto con el archivo del DAW.



**Tip:**

Aunque puedes crear un **Rack global** basado en Drones, no te lo recomendamos. El **Motor de audio** es más adecuado para eso. Además, ofrece una latencia menor al tocar en directo desde tu teclado físico.

## MIDI Drones

El **Drone MIDI** es una versión ligera del **Drone** que se carga en tu DAW como un **plug-in de efectos MIDI** para alimentarlo con un flujo de datos MIDI generados por Synfire. No puede cargar un plug-in invitado.

Asegúrate de enrutar la salida de un MIDI Drone al destino deseado dentro del DAW, por ejemplo, un instrumento interno. Dependiendo de las capacidades de tu DAW, puede que sea posible encadenar varios efectos MIDI seguidos.



**Note:**

No todos los DAW admiten los plug-ins de efectos MIDI de la misma manera. Puede haber restricciones en cuanto a dónde puedes cargar dicho plug-in, si es que puedes. Consulta la documentación del DAW.

### Related information

[Sincronización con un DAW](#)

## Conceptos básicos sobre la interfaz de usuario

[Principios básicos que debes conocer para ponerte en marcha más rápido](#)

Algunas cosas en las que se basa la interfaz de usuario de Synfire y que conviene conocer antes de empezar.

## Ratón

Conocer algunos gestos básicos mejora mucho tu experiencia de usuario y tu productividad.

### Clic con el botón derecho

El botón secundario del ratón (clic con el botón derecho) te permite acceder fácilmente a muchas operaciones y menús contextuales. Synfire lo aprovecha al máximo. Sitúa el cursor sobre cualquier objeto y abre un menú con opciones y comandos haciendo clic con el botón derecho sobre él.

**Tip:**

Puedes explorar muchas de las acciones disponibles haciendo clic con el botón derecho sobre un objeto.

Por razones de diseño, Apple desaconseja el uso del botón secundario del ratón. Puedes activarlo en **las Preferencias del Sistema**. Te recomendamos encarecidamente que lo hagas cuando trabajes con Synfire. Como alternativa, puedes simular un clic con el botón derecho manteniendo pulsada la tecla **Control** mientras haces clic en un objeto.

### Doble clic

En toda la interfaz de usuario de Synfire, hacer **doble clic** en algo suele significar profundizar en sus detalles o salir de una vista detallada.

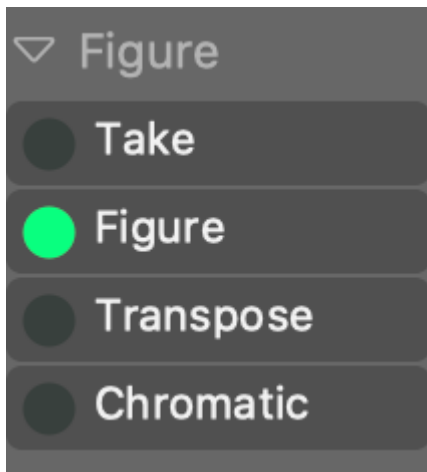
Por ejemplo, un doble clic en una **vista de parámetros** de un arreglo abre el **Editor de frases**, que ofrece más detalles. Otro doble clic en el espacio libre de esa **vista de parámetros** te lleva de vuelta a la vista de arreglo. Lo mismo ocurre con **los contenedores** de la **vista de estructura** y sus equivalentes en la página **de resumen**.

También puedes hacer doble clic para ejecutar un comando de la Barra de herramientas. Por ejemplo, al hacer doble clic en la duración de una nota, el programa cuantiza la selección actual a esa cuadrícula. Al hacer doble clic en un tipo de **símbolo de Figura**, el programa aplica ese tipo a la selección actual, y así sucesivamente.

## Salida de parámetros

### Un punto central para arrastrar y soltar o copiar y pegar datos de parámetros

**Las salidas de parámetros** indican que hay datos de parámetros. Aparecen en grupos (bloques) o como un Outlet aislado para un solo parámetro. Te permiten [copiar o mover datos de parámetros](#) de forma [cómoda](#).



Puedes desplazarte por los bloques de salidas de parámetros con la rueda del ratón y contraer grupos individuales para hacer sitio a otros.

## Referencias

Algunas **salidas de parámetros** aparecen de forma independiente, solo para un único parámetro. Se trata de una referencia (o atajo) a algún parámetro importante, por ejemplo, la [Armonía](#) del Contenedor actual, o la Progresión [de vista previa](#) utilizada para renderizar Clips para su reproducción por defecto.

## Colores

El LED de un Outlet indica si hay datos de parámetros disponibles.



Un LED muy iluminado indica que hay datos físicos presentes.



Un LED apagado indica que el parámetro está asignado en algún lugar de un [contenedor](#) padre, o que el sistema utiliza un parámetro global o su valor predeterminado. Puedes hacer una **instantánea** de estos, lo que coloca una copia física en su lugar que puedes editar.



Puedes arrastrar un LED azul fuera aunque no haya datos físicos. El sistema lo extraerá de la [Figura](#) cuando haya alguno.



Un LED amarillo indica un parámetro compartido por todas las frases del Pool de frases.

## Selección múltiple

Puedes seleccionar varios objetos con estas herramientas:



**Arrastra** para abrir un tramo. El programa seleccionará los objetos que haya dentro del tramo.



**Haz clic en** un contexto (acorde) y mantén pulsada la tecla **"Control"** mientras haces clic en otros contextos.



**Arrastra** un rectángulo alrededor de varios objetos, o mantén pulsada la tecla **Control** mientras haces clic en otros objetos.



**Arrastra** un rectángulo alrededor de varios símbolos, o mantén pulsada la tecla **Control** mientras haces clic en otros símbolos.

## Informes de fallos

Diseñamos Synfire para que resista los errores menores. En muchos casos, puedes seguir usándolo aunque se produzca un error. Solo tienes que ignorar el mensaje de error pulsando **"Continuar"** cuando te aparezca como opción. Sin embargo, como medida de precaución, deberías guardar tu trabajo con otro nombre de archivo cuando ese error se repita varias veces.

El sistema recopila todos los informes de fallos para que luego puedas enviarlos a nuestros servidores a través de ["Actualizaciones > de la Ayuda > en línea"](#) para que los revisemos. Te animamos a que lo hagas, ya que nos ayuda muchísimo a mejorar el software y a solucionar los errores.

# Chapter 2. Interfaz de usuario

[Acerca de la interfaz de usuario de todas las apps, partes, inspectores, paneles y mucho más](#)

Todos los temas de esta sección son puntos de acceso al **navegador de ayuda** integrada, donde aparecen cuando pasas el cursor por encima o seleccionas objetos en la aplicación. Por eso te recomendamos que abras Synfire y hagas precisamente eso, en lugar de leer estas secciones como si fueran capítulos de un manual de usuario.


## Related information

[Navegador de ayuda](#)

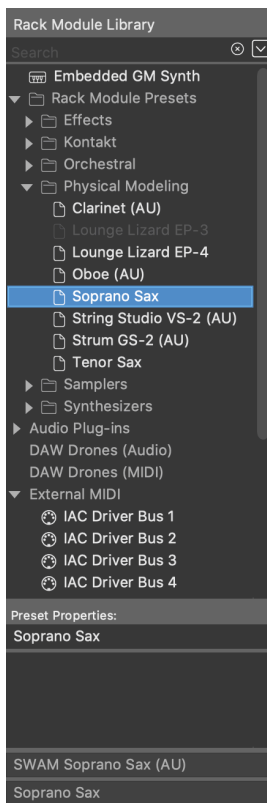
## Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack

[Añadir sonidos es muy fácil](#)

[Tutorial en vídeo](#)

Este navegador de la Barra lateral izquierda muestra varios elementos que puedes usar para crear o modificar un **Módulo de rack** con el fin de proporcionar sonidos a los instrumentos. Abre el navegador con  en la Barra de herramientas de la ventana.

**Examina** y **busca** elementos que puedas **soltar** sobre un **instrumento**, un **rack** o un **módulo de rack** para crear o modificar un módulo de rack y usar sus sonidos en los instrumentos.





**Sintetizador GM integrado:** **Arrastra** a un **instrumento** o **Rack** si quieres usar un sonido del sintetizador integrado. La ventaja es que tu arreglo o boceto funcionará en cualquier instalación de Synfire, sin depender de plug-ins específicos. Este elemento aparece en gris si el sintetizador integrado está desactivado.



**Presets de módulo de rack:** Todos los presets que hayas guardado hasta ahora aparecerán aquí para que los examines. Crea carpetas adicionales y organiza tus presets como mejor te parezca. En el panel de abajo, puedes editar los nombres y los comentarios.

**Arrastra** un **instrumento** o un **Rack** para usar los sonidos de este preset.

**Arrastra** un preset con un plug-in de efectos a un **módulo de rack** para cargar el plug-in como efecto de inserción del módulo.



**Plug-ins de audio :** Aquí encontrarás todos los AudioUnits, VST y VST3 escaneados. El sistema buscará una descripción del dispositivo que coincida y te la sugerirá cuando **sueltes** un plug-in sobre un **instrumento** o un **rack** . Si sueltas un plug-in de efectos sobre un **módulo de rack**, el sistema lo cargará como efecto de inserción del módulo.



**Drones del DAW (audio, MIDI):** si el DAW está abierto y tiene **drones** cargados, aparecerán aquí. **Arrastra** uno a un **instrumento** o a un **Rack** para incorporarlo a tu arreglo y completarlo con un plug-in y la descripción del dispositivo.



**MIDI externo:** Aquí encontrarás todos los puertos MIDI que el sistema reconoce. **Arrastra** uno a la zona vacía de un **Rack**, o a un **instrumento**, si quieres enviar la salida MIDI renderizada a este hardware o software externo.

El sistema desactiva un puerto cuando ya está en uso. Puedes editar la descripción del dispositivo mediante el **Inspector de parámetros** en la pestaña "**Sonido**" para añadir más canales al dispositivo.



**Módulos del Rack global:** Aquí encontrarás todos los módulos de rack del **Rack global** actual. **Arrastra** uno a un **instrumento** o a un **rack** para usar una copia del mismo en tu arreglo.



**Instrumentos globales:** **Arrastra** uno a un **instrumento** para usarlo en tu arreglo. La ventaja es que tu arreglo o boceto funcionará en cualquier instalación de Synfire, sin depender de plug-ins específicos.



**Mezcla global:** Son marcadores de posición para un módulo de rack global MASTER y AUX. **Arrastra** uno a la zona vacía de tu **Rack global** para añadirlo a la mezcla final.

## Recuperar un "Drone"

Cuando abras un proyecto de DAW con **drones** cargados, estos se conectarán a Synfire y aparecerán en la lista de la biblioteca de módulos de rack. Los que sigan disponibles los podrás usar en tu arreglo, pero es posible que algunos drones estén desactivados (en gris) porque ya están en uso o pertenecen a otro arreglo.

Si un "Drone" pertenece a un arreglo al que ya no tienes acceso, o que por alguna razón está dañado, tienes la opción de recuperarlo y añadirlo al arreglo actual. Selecciónalo en el navegador y haz clic en el icono **de candado** para desbloquearlo y añadirlo a tu arreglo.



### **DANGER:**

Solo deberías hacer esto para reparar una configuración que no funciona, o cuando el vínculo entre el proyecto del DAW y el Arreglo se haya perdido de alguna manera. Una vez que hayas recuperado un Drone, el Arreglo original al que pertenecía ya no lo encontrará.

### Related information

[Preset de módulo de rack](#)

[Módulo de rack](#)

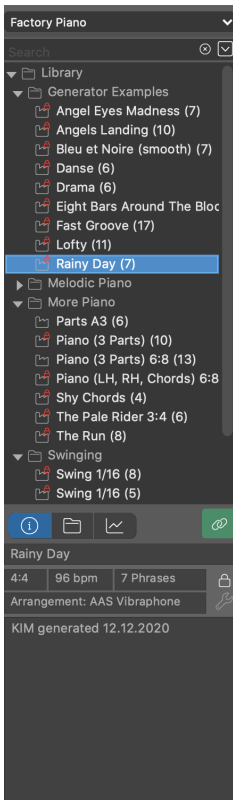
## Barra lateral: Biblioteca de frases

### Tu repositorio de parámetros, frases e ideas

Esta sección de la Barra lateral izquierda muestra todos los **Pools de frases** de la **biblioteca** seleccionada actualmente. Puedes elegir la **Biblioteca integrada** del propio arreglo o cualquier archivo de biblioteca externo desde el menú desplegable o el menú principal **de la biblioteca**.

Abre el navegador con el icono del libro en la Barra de herramientas de la ventana.

**Examina** y **busca** **pools** de **frases**, **frases** y **parámetros** que puedas **soltar** en una **pista**, **una vista de parámetros**, un **Outlet de parámetros** o en cualquier lugar donde puedas usar una frase o un parámetro.



## Añadir nuevas frases

Además de soltar frases, parámetros, pistas y contenedores, puedes añadir nuevos parámetros y frases a la biblioteca actual con **Control-E** o **"Biblioteca > Nueva frase a partir de la selección"** en cualquier lugar del arreglo donde hayas seleccionado una **figura** u otro parámetro con la herramienta **"Tramo"**.

- Si ha seleccionado un tramo en el parámetro **"Figura"**, la nueva frase también incluirá todos los demás parámetros que suelen formar parte de una frase.
- Si has seleccionado una **"Toma"**, solo incluirá **"Toma"** y **"Harmony"**.
- El sistema incluirá cualquier otro parámetro seleccionado únicamente como un único parámetro.
- Si lo necesitas, también puedes arrastrar cualquier parámetro a la Biblioteca con el ratón.

Esto resulta muy práctico cuando extraes un archivo importado o te encuentras con un parámetro que te parece útil para otros fines. Básicamente funciona con cualquier parámetro. Cuando seleccionas una **"Figura"** de esta forma, Synfire también copia los parámetros actualmente asociados, como **"Armonía"**, **"Tempo"**, **"Interpretación"** y otros, para ofrecerte una frase completa y reutilizable.



### Note:

La barra lateral de la Biblioteca de frases debe estar visible para que el comando esté activado.

## Barra de herramientas

### Selección de la biblioteca

Además de la Biblioteca integrada, puedes seleccionar [archivos de biblioteca](#) desde este menú para abrirlos y examinarlos. Puedes abrir los archivos que no aparecen aquí con "**Abrir > biblioteca > ...**" desde el menú principal.

El programa mantiene abiertos en segundo plano los tres [archivos de biblioteca](#) utilizados más recientemente, por lo que puedes cambiar rápidamente entre ellos sin necesidad de volver a cargarlos desde el disco. El programa te preguntará si quieres guardar los cambios pendientes cuando haya que cerrar la biblioteca menos utilizada recientemente o cuando se cierre la ventana "**Arreglo**".



Abre un menú con opciones para el Pool de frases o la Carpeta seleccionados.

## Navegador

El contenido de una **biblioteca** está organizado en una jerarquía de carpetas. Puedes organizar las carpetas libremente con el ratón. Puedes mover o copiar los Pools de frases entre carpetas. Puedes mover o copiar las frases entre Pools de frases.

## Pool de frases

- Si **arrastras** un conjunto a un destino que espera una frase, el sistema utilizará su **frase predeterminada**, tal y como se explica en la sección "**Frases**" más abajo. En el caso de los conjuntos que contengan más de una frase, quizá prefieras elegir una frase concreta.
- **Arrastra** un conjunto a un **Grupo de snippets** para usar todas sus frases favoritas en la reproducción en directo.
- **Haz doble clic** en un Pool para ir a la página **de la Biblioteca**, donde podrás editarlo.
- También puedes usar los atajos de teclado **Cortar**, **Copiar**, **Pegar**, **Eliminar** o **Duplicar**.

## Frase

- **Haz doble clic** en una frase para insertarla en tu arreglo.
  - **Arrastra** una frase a un **nombre de instrumento** en la página "**Estructura**" para sustituir la frase completa en su totalidad.
  - **Arrastra** una frase a otra **Carpeta** o **Biblioteca** para moverla. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para copiarla.
  - **Arrastra** una frase a una **vista de parámetros** en la página "**Estructura**", o al **Editor de frases** para añadir, sustituir, insertar o fusionar la frase.
- Arrastra** una frase o un parámetro a la **vista de parámetros** para sustituir el tramo que aparece resaltado debajo del ratón.

- Mantén pulsada **la tecla ,à** **Control** para insertar los datos que has soltado en la posición de destino.
- Mantén pulsada **la tecla "** **Shift** **"** para fusionar los datos que has soltado con los datos existentes.

- **Arrastra** una frase a un **Snippet** para usarla en la reproducción en directo.
- También puedes usar los atajos de teclado **Cortar**, **Copiar**, **Pegar**, **Borrar** o **Duplicar**.

## Carpeta

- **Suelta** el nombre de una pista o de un instrumento en una carpeta para añadir su frase a la biblioteca.
- **Arrastra** frases o carpetas de otras bibliotecas para copiarlas .
- **Suelta** un **Contenedor** para añadir todas sus frases.
- **Arrastra** un **Outlet de parámetro** para añadir los datos actuales del parámetro a la Biblioteca.
- **Mueve** carpetas para reorganizar la Biblioteca.

## Contenedores, Snippets y memorias

Los contenedores, snippets y ranuras de memoria también puedes guardarlos de forma permanente en una biblioteca. Solo tienes que arrastrarlos a una biblioteca. Sin embargo, su contenido es estático. No puedes añadir ni eliminar nada, pero puedes usar frases individuales como siempre.

### Contenedor

**Arrástralo** a un arreglo o a la cuadrícula de Snippets para restaurarlo (Pro). Si el contenedor tiene alias, puede que tengas que restaurarlos primero. Puedes usar frases y parámetros individuales dentro como siempre.

### Snippet

**Arrástralo** a un arreglo o a la cuadrícula de Snippets para restaurarlo (Pro). Puedes usar frases y parámetros individuales en su interior como siempre.

### Snippet Memoria

**Arrástralo** a un botón de memoria situado encima de la cuadrícula de Snippets para restaurarlo. Sin embargo, el sistema no restaurará los Snippets originales que ya no existan. En ese caso, puedes restaurar manualmente los Snippets que se encuentren en su interior.

**Haz doble clic** en el objeto para programar su contenido directamente para su reproducción sin tener que restaurar la ranura de memoria. De esta forma, puedes mantener tantas ranuras de memoria (virtuales) en una biblioteca como quieras. Sin embargo, si has eliminado entretanto uno de los Snippets utilizados, ya no se reproducirá.

## Pestañas



Abre esta pestaña para obtener información sobre el **Pool de frases** seleccionado.



Muestra las frases individuales del **Pool de frases** seleccionado, para que puedas **arrastrarlas** al arreglo.

**Arrastra** una frase o un parámetro a la **vista de parámetros** para sustituir el tramo que aparece resaltado debajo del ratón.

- Mantén pulsada **la tecla ,** **Control** para insertar los datos que has soltado en la posición de destino.
- Mantén pulsada **la tecla "** **Shift "** para fusionar los datos que has soltado con los datos existentes.



Muestra un **Outlet** para cada parámetro disponible en la **frase** seleccionada que puedes **arrastrar** a tu arreglo.

## Conmutadores



Previsualiza las frases de la Biblioteca de frases utilizando el **instrumento**, **el tempo** y **la armonía** del contenedor seleccionado actualmente. Así podrás evaluar cómo sonará una frase en tu arreglo.



### Note:

Es posible que no oigas la frase si otro contenedor reproduce una frase diferente para el instrumento en la misma posición.



Previsualiza frases y parámetros de la biblioteca junto con todos los demás instrumentos del contenedor seleccionado actualmente. Así podrás evaluar el efecto que tendrá la frase o el parámetro en tu arreglo. Esto funciona con cualquier parámetro y también con la pista **de Parámetros globales**.



### Note:

Puede que no oigas la frase si otro contenedor reproduce una frase diferente para ese instrumento en la misma posición.



Transpone la **armonía** de la frase seleccionada actualmente a la tonalidad que predomina en el contenedor actual del Arreglo (o a una paralela mayor o menor). El programa también realiza esta transposición cuando arrastras la frase a cualquier lugar.



Copia la frase actual en el arreglo. Mantén pulsada **la tecla "** **Shift "** para copiar también el sonido a tu Rack de arreglo. También puedes hacerlo con la opción **"Copiar sonido a pista" de la biblioteca**.



Puedes bloquear los pools de frases para evitar modificaciones no deseadas. Puedes seguir viendo las frases y ejecutar las "KIM Factories" para generar más variaciones basadas en los últimos ajustes utilizados. Estas nuevas frases se añaden a un conjunto aparte.



Asigna un **sonido** al Pool de frases. Con el "**Asistente de sonido**" que aparece, puedes añadir sonidos al propio **Rack** de biblioteca. El color de fondo del botón indica el estado actual del sonido.



1. **Transparente:** el sistema utiliza un sonido del **Rack global**, o no necesitas ningún sonido en este momento.
2. **Azul:** se utiliza un sonido del rack de biblioteca o del Rack de arreglo.
3. **Naranja:** El Pool no tiene disponible ahora mismo el sonido guardado y usa uno de sustitución.
4. **Rojo:** El sistema no ha podido encontrar ni el sonido original ni un sustituto.

**CAUTION:**

Ten cuidado de no copiar demasiadas frases sin relación entre sí de otras bibliotecas a la **Biblioteca integrada**. Esto sobrecargaría tu archivo de arreglo y ralentizaría los tiempos de guardado y carga.

**CAUTION:**

Debes tener cuidado de no añadir demasiados **módulos de rack** a una **biblioteca**, o corres el riesgo de que tarde más en cargarse.

**Related information**[Bibliotecas](#)[Biblioteca integrada](#)[Editor de pool de frases](#)[Aplicación de la biblioteca](#)

## Inspector de parámetros

### La barra lateral multifuncional de la derecha

Esta sección aparece en varias páginas, en la Barra lateral derecha. Puedes ocultarla con la Barra de herramientas de la ventana si necesitas más espacio para otras vistas. A pesar de su nombre, no solo te permite inspeccionar parámetros, sino que también te ofrece un lugar para editar el **instrumento** seleccionado y otros aspectos de un **Arreglo, Boceto o Biblioteca**.



## Pestañas

Estas son las pestañas que aparecen en la aplicación Arrange.



**Parámetro:** Muestra un inspector específico para cada parámetro en función del parámetro seleccionado en ese momento. [Ve aquí](#) para editar el parámetro.



**Instrumento:** Muestra un inspector para editar el sonido y las propiedades del instrumento seleccionado.



**Contenedor:** Muestra un formulario para editar el nombre, la duración, los comentarios y otras propiedades del contenedor actual.



**Notación:** Edita las preferencias **de exportación de notación** para el instrumento. Selecciona la **pista global** para editar los ajustes generales de exportación de todos los instrumentos.



**Sincronización:** Edita las preferencias de sincronización externa con un DAW u otro software.

## Comandos de parámetros



Escucha una vista previa del parámetro seleccionado. Algunos parámetros no admiten esta función.



Inserta una [instantánea](#) física del parámetro seleccionado.

### Eliminar

Elimina el parámetro seleccionado de la frase.



Inserta una **plantilla de parámetro** predefinida desde un menú.



Abre el menú "**Parámetros**" para ver varias opciones de edición.

## Propiedades del instrumento

Ajustes de un **instrumento** colocado en el **Inspector de parámetros**.



## Ajustes de sonido

### Etiqueta

Pone un nombre al instrumento si el valor predeterminado (nombre del sonido) no es lo suficientemente específico.

### color

Cambia el color de la pista del instrumento.

### Estado

Indica el estado del instrumento:

- **Verde** : el sonido está disponible.
- **Naranja** : El sonido es una sustitución, porque no se ha podido encontrar el original.
- **Rojo** : el sonido no está disponible.

### Selección del módulo de rack

Elige un módulo de rack para asignarle un sonido al instrumento.

### Canal del módulo de rack

Selecciona uno de los canales MIDI que ofrece el Módulo de rack. Si el sonido que buscas no aparece en la lista, puede que tengas que editar el Módulo de rack para añadir más canales y sonidos.

### Canal preferido

Configura este instrumento para que utilice un canal MIDI específico siempre que sea posible.

### Abrir el editor de plug-ins

Solo funciona con los plug-ins que el **Motor de audio** carga. Si un **Drone** carga los plug-ins, ábrelos y edítalos en el DAW.

### Controladores personalizados, Articulaciones

Configura **controladores personalizados** y **Articulaciones** opcionales para el instrumento, sobrescribiendo los del Sonido y del Dispositivo. El sistema solo guarda esto con el Arreglo, por lo que no modifica el Sonido ni el Dispositivo originales.

### Detalles de sonido

Si el dispositivo tiene activada la opción "**Permitir modificación en la vista de arreglo**", puedes voltear este interruptor y editar **las propiedades del sonido** sin tener que ir a la página "**Sonidos**".

## Botones



Ve a la página "**Sonidos**" para editar el Rack.



Ir al editor de la **descripción del dispositivo**.



Escucha una vista previa del **sonido** con una frase establecida para su **categoría**.



Abre el **Asistente de sonido** para configurar el sonido de forma interactiva.

## Entradas de audio

### Ranuras de efectos de inserción

Hay hasta tres ranuras disponibles para plug-ins de efectos (Express y Pro).

### Envío auxiliar

Controla la cantidad de señal posterior a los efectos que se envía al [módulo AUX](#) (si el **Rack global** tiene uno).

## Volumen

Nivel de salida general del módulo. No lo uses para mezclar. Manténlo a 0 dB a menos que tengas que compensar diferencias muy grandes en los niveles de audio.



### Note:

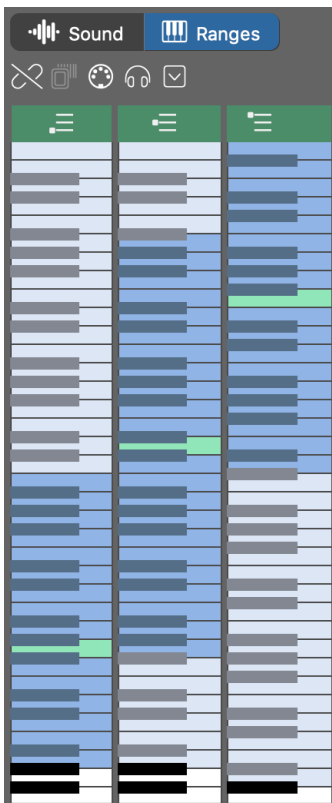
Ten en cuenta que los controles de audio afectan a todo el plug-in. Si un plug-in alberga varios instrumentos en diferentes canales MIDI, todos se ven afectados por igual.

## Related information

[Propiedades del sonido](#)

## Editar rangos de interpretación

Ajusta los **rangos** de **interpretación** de un **sonido** o **instrumento**. La aplicación Arrange usa este inspector dispuesto verticalmente. En el resto de sitios, la aplicación usa una variante horizontal de este inspector.



## Modificar rangos

Arrastra los bordes del **rango** azul para ampliar o reducir el rango. O **haz clic** mientras mantienes pulsada la tecla **⌘** **Mayús**.

Arrastra la **altura típica** verde para conseguir el mejor sonido posible. O **haz clic** mientras mantienes pulsada la tecla **⌘** **Alt** para establecer una nota concreta.

## Barra de herramientas



Acepta los rangos predeterminados del **sonido** tal y como se especifican en su **descripción del dispositivo**.



Analiza los rangos automáticamente sondeando la salida de audio del plug-in de audio. Asigna primero una categoría.



Aprende el rango tocando en tu teclado MIDI la nota más grave y la más aguda .



Reproduce la frase de vista previa de la **categoría** asociada.



Sincroniza las **alturas típicas** de los instrumentos del mismo grupo para que la interacción de varias voces sea más predecible (experimental).



**Rango grave.** El sistema lo usa por defecto para los símbolos de bajo.



**Rango medio.** El sistema lo usa para símbolos de acordes y para ambos símbolos de escala por defecto.



**Rango alto.** Solo lo usas cuando lo asignas a segmentos **de figura**.

## Menú de opciones

### Cortar, Copiar, Pegar

Úsalas para copiar los rangos de interpretación entre cualquier instrumento o sonido.

### Copiar rangos del sonido

Copia los rangos del sonido al instrumento. Básicamente hace lo mismo que el icono de enlace de la Barra de herramientas.

### Copiar rangos al sonido

Copia los rangos actuales del instrumento al sonido seleccionado. Esto resulta útil cuando quieres guardar de forma permanente los rangos actuales junto con la descripción del dispositivo para volver a utilizarlos más adelante.

### Distribuir rangos como...

Escala los rangos proporcionalmente a los rangos de interpretación de una **categoría**.

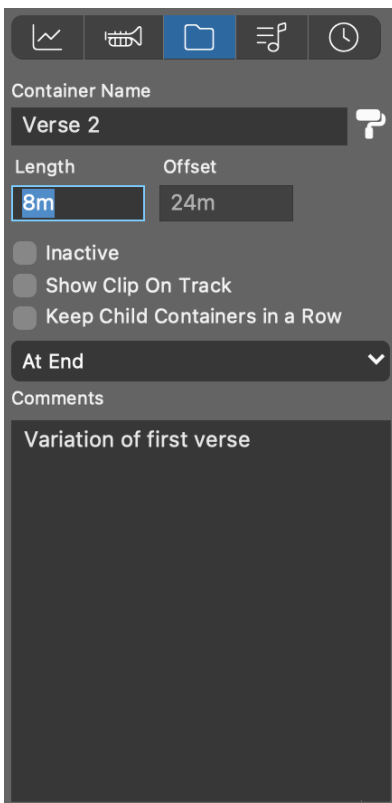
### Distribuir rangos de forma equitativa

Divide el rango de alturas total actual en tres partes iguales.

### Mismos extremos para todos los rangos

Haz que los tres rangos abarquen todo el rango de altura y mantengan su **altura típica**.

## Propiedades del contenedor



### Nombre

Un nombre breve y significativo. Cualquier cosa que se adapte a lo que buscas servirá.



Asigna un color al contenedor.

### Duración

Longitud del contenedor en función de su propia indicación de compás (**Compás**).

### Desplazamiento

Posición en la que empieza el contenedor, en función de la indicación de compás del contenedor principal (**Compás**). Admite cualquier expresión de duración, p. ej.,  $6m+3/4$ . Se aplica una **sintaxis especial**.

### Inactivo

Desactiva un contenedor para excluirlo por completo de la reproducción. Ideal para pruebas A/B. Puedes activar o desactivar los alias independientemente de su original.

### Mostrar clip en la pista

Hace que un contenedor que, de otro modo, estaría vacío, aparezca como un [Clip](#) de todos modos, para que puedas seleccionarlo en la página **de Pistas**.

### Mantener los contenedores secundarios en una fila

Obliga a todos los contenedores secundarios a alinearse en una línea sin espacios, independientemente de cómo cambies su tamaño o los reordines. Está pensado para mantener una estructura plana de la canción con partes sucesivas .

### Alineación automática

Coloca automáticamente el contenedor dentro de su contenedor principal cada vez que este cambie de tamaño. Al principio, al final, en el centro o a lo largo de toda la misma longitud.

### Comentarios

Cualquier sugerencia o documentación que ayude a otros usuarios a entender tus intenciones o que facilite tu flujo de trabajo.

## Ajustes de exportación de partitura

La exportación de notación es muy sensible a estos ajustes, así que puede que tengas que probar varias veces hasta conseguir el resultado que buscas.

## Instrumento

Ajusta estos ajustes para conseguir los mejores resultados con el instrumento seleccionado. Estos ajustes se aplican a todos los contenedores.

### Automático

Determina automáticamente los ajustes recomendados a partir de las notas renderizadas.

### Abreviatura del nombre del instrumento

Si el nombre del instrumento es demasiado largo, escribe aquí uno más corto. Si no, deja el campo en blanco.

### Partituras

Selecciona el número de pentagramas con los botones de opción de la izquierda.

### Clave

Símbolo de clave que se va a utilizar en cada pentagrama.

### Octava

Transpone las notas exportadas hacia arriba o hacia abajo para que encajen mejor en cada pentagrama.

### Ligaduras de expresión

Deja que Synfire decida si usar ligaduras de expresión según la información disponible.

### Percusión

Utiliza símbolos especiales para la percusión.

### Barras

Usa símbolos especiales para el ritmo.

### Símbolos de acordes

Coloca los símbolos de acordes debajo del pentagrama.

### Tablatura

Imprime una tablatura correspondiente al instrumento de cuerda seleccionado.

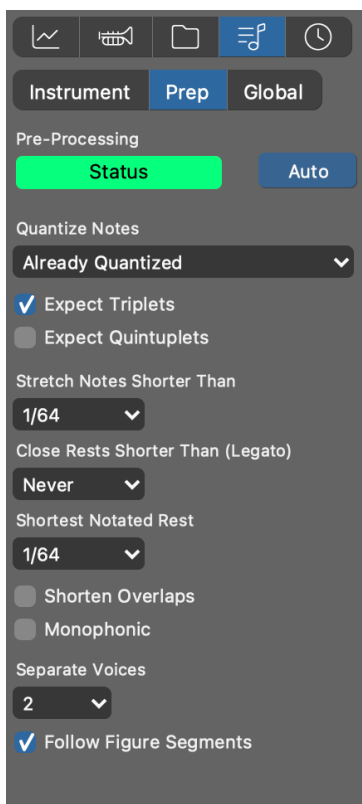
### Fusionar con el anterior Instrumento

Usa esta opción para combinar varios instrumentos en un solo pentagrama exportado. Por ejemplo, la mano izquierda y la derecha de un piano. Del mismo modo, esto se aplica a varias voces contrapuntísticas. El programa exporta el resultado combinado de todos los instrumentos fusionados como si fuera el de un solo instrumento.

### Ocultar

No exportes este instrumento.

## Preprocesamiento



Estos ajustes se aplican a la secuencia renderizada del instrumento antes de realizar cualquier procesamiento de exportación de notación. Puedes usarlos para limpiar ritmos demasiado complejos o que aún no estén cuantizados, y para indicarle a Synfire cuántas voces esperas en las partes polifónicas.

### Automático

Estima los ajustes sugeridos a partir de **la salida** actual.

### Estado

Este indicador muestra si el instrumento está listo para la exportación.

1. **Verde:** La secuencia preprocesada es válida para la exportación de partitura.
2. **Naranja:** Algunos elementos serán invisibles o se verán raros, pero la exportación debería funcionar de todos modos.
3. **Rojo:** El preprocesamiento no puede eliminar posiciones o duraciones de notas no válidas. Tienes que ajustar los ajustes o editar y cuantizar manualmente todos los parámetros de **figura** del instrumento.

### Cuantización

Aplica esta cuantización a todos los inicios y duraciones de las notas antes de procesar la secuencia. Si Synfire considera que la secuencia ya está cuantizada pero sigues obteniendo resultados inesperados, puedes ajustar esta configuración manualmente.

### Esperar tresillos y quintillos

Cuando esté activada, el sistema considerará posibles grupos de notas en las duraciones aparentemente extrañas de notas y silencios y los cuantizará como tales. Desactívalo si estás seguro de que no hay tales grupos.

### Estirar las notas más cortas que

El programa estirará las notas más cortas hasta esta duración.

### Cerrar silencias contiguas más cortas que (legato)

Estira las notas para cerrar los huecos, si estos son más cortos que esto. Úsalo para eliminar silencios no deseados. Puedes filtrar los silencios restantes con "**Silencio más corto anotado**".

### El silencio más corto anotado

El programa exportará los silencios más cortos que esto como saltos invisibles si el formato de archivo lo admite. Ponlo en una duración muy larga para que la mayoría de los silencios sean invisibles.

### Acortar solapamientos

Elimina los solapamientos acortando las notas donde sea necesario. Ten en cuenta que el programa siempre elimina los solapamientos por cada voz individual. Sin embargo, este ajuste se aplica a toda la secuencia antes de la separación de voces. Es más adecuado para partes monofónicas, pero también puedes usarlo para limpiar un estilo de interpretación desordenado.

### Monofónico

Elimina la polifonía por completo. Esto también se aplica a toda la secuencia antes de la separación de voces.

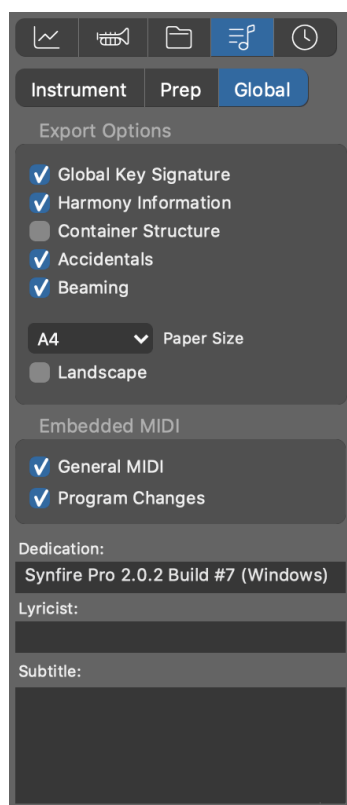
### Separar voces

Cuando Synfire ejecuta su algoritmo de separación de voces, busca este número de voces distintas. La separación de voces mejora el aspecto de las frases polifónicas. Nota: esto es independiente del número de pentagramas, ya que las voces también pueden moverse por varios pentagramas.

### Seguir segmentos de figura

Al separar las voces, mantén juntas en la misma voz las notas que el mismo segmento de **figura** haya generado. Esto ayuda a mejorar la coherencia, pero también requiere que tu uso de los segmentos esté relacionado con las voces desde el principio.

## Global



Estos ajustes se aplican al archivo de notación exportado en su conjunto. Synfire recuerda tus últimos ajustes.

### Armadura global

Asume una única tonalidad para todo el archivo. El programa no exporta los cambios de tonalidad como tales. El programa interpreta todas las notas desde la perspectiva de la tonalidad global.

### Información de armonía

Añade información adicional sobre Acordes, Escalas y Tonalidades al archivo exportado, siempre que el formato lo permita. Esta información no afecta necesariamente al aspecto visual de una partitura.

### Estructura del contenedor

Añade nombres de contenedores al archivo exportado. El programa guarda esta información como marcados de texto.

### Barrado

Actívalo si quieres que Synfire se encargue de agrupar las notas. Los programas de notación suelen hacerlo mucho mejor, pero vale la pena probar ambas opciones.

### Alteraciones

Activa esta opción si quieres que Synfire exporte las alteraciones al archivo. Probablemente, el programa de notación las detectará por sí solo, pero esta opción ayuda en los casos en los que eso no funcione.

### Tamaño del papel

Solo salida en PDF de LilyPond.

### General MIDI

Incluye información compatible con **General MIDI** para todos los sonidos.

### Cambios de programa

Incluye comandos de cambio de programa MIDI siempre que sea posible.

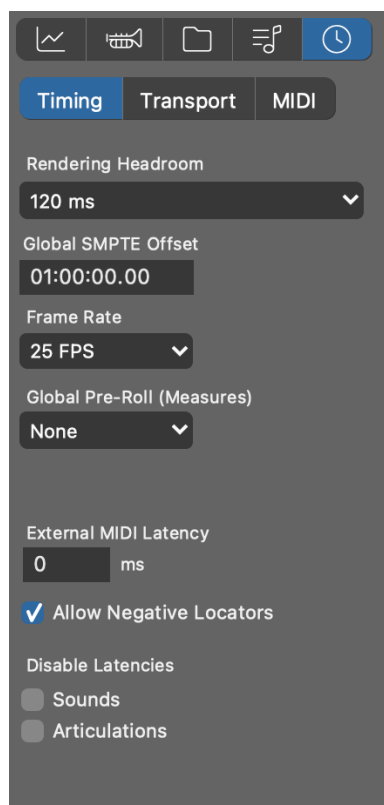
### Dedicatoria, letrista y subtítulos

Dependiendo del formato de archivo exportado, esta información puede aparecer o no en el resultado final.

## Sincronización externa

Haz que tu DAW, tu proyector de cine externo u otro hardware o software funcionen sincronizados con Synfire, de modo que ambas líneas de tiempo coincidan siempre durante la Reproducción. Esto es imprescindible si usas **Drones** para alojar sonidos directamente en tu DAW.

## Sincronización



### Renderizado anticipado

Synfire renderiza **los bocetos** en tiempo real con un ligero adelanto, para que puedas elegir el siguiente Acorde de una **paleta**. Aumenta este tiempo si notas que se producen cortes.

### Pre-roll global

Haz que el primer compás de tu arreglo empiece más tarde, si tu DAW no puede colocar el cursor de reproducción en un tiempo negativo durante el breve periodo de pre-roll que precede a cada reproducción.

### Desplazamiento SMPTE global

Posición del código de tiempo en la película o cinta externa que corresponde al inicio de tu arreglo.

### Velocidad de fotogramas

Velocidad de fotogramas que vas a utilizar para **el código de tiempo MIDI**. Aunque no estés sincronizando con una película, tienes que configurar la misma velocidad de fotogramas en ambos extremos.

### Latencia MIDI externa

Compensa el retraso (en milisegundos) que afecta a toda la comunicación MIDI externa. Es un ajuste global para todos los puertos MIDI de salida.

### Permitir localizadores negativos

Desactiva esta opción si tu DAW no puede colocar el cursor de reproducción antes del cero. Mantén esta opción activada si solo utilizas el **Motor de audio**.

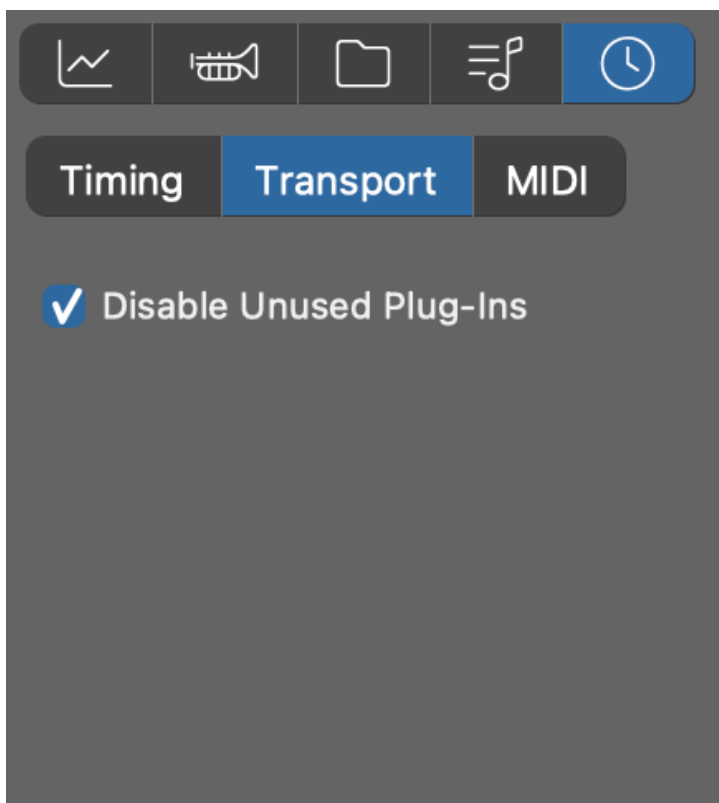
### Desactivar latencias

Transmite mensajes MIDI sin compensación de latencia. Así envía las notas al mismo tiempo, aunque sean para sonidos con latencias diferentes. Usa esta opción si quieres grabar el MIDI saliente para exportar tu trabajo. Si desactivas las latencias para las Articulaciones, el sistema las envía inmediatamente antes de la primera nota de un segmento.

**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** permiten un control más detallado de la sincronización y admiten la sincronización externa con un DAW y otros dispositivos.

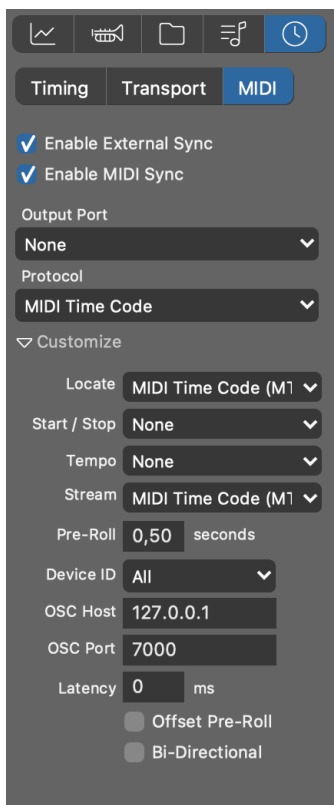
## Transporte



### Desactivar los plug-ins no utilizados

El sistema no enviará información de transporte a los plug-ins que en ese momento no tengan ninguna salida que reproducir. Esto evita que las cajas de ritmos suenen cuando no les toca tocar (por ejemplo, cuando pones en solo otros instrumentos).

## MIDI



### Activar sincronización externa

Opción global, igual que en la Barra de herramientas de transporte de la ventana principal.

### Activar sincronización MIDI

Quizá quieras desactivar temporalmente solo la sincronización MIDI exclusivamente.

### Puerto de salida

Selecciona el puerto MIDI que quieres usar para enviar mensajes de sincronización a tu DAW. Necesitas un puerto, incluso si decides usar solo comandos OSC.

### Protocolo

Selecciona un preajuste para el protocolo de sincronización que tu DAW pueda interpretar:

1. **Reloj MIDI (puntero de posición de la canción)**
2. **Código de tiempo MIDI (MTC)**
3. **Open Control de Sonido (OSC)**

Los ajustes de sincronización externa pueden variar en función del DAW que utilices. [Visita nuestra página de la comunidad](#) para obtener más información sobre los ajustes detallados para tu DAW en concreto.

## Personalizado

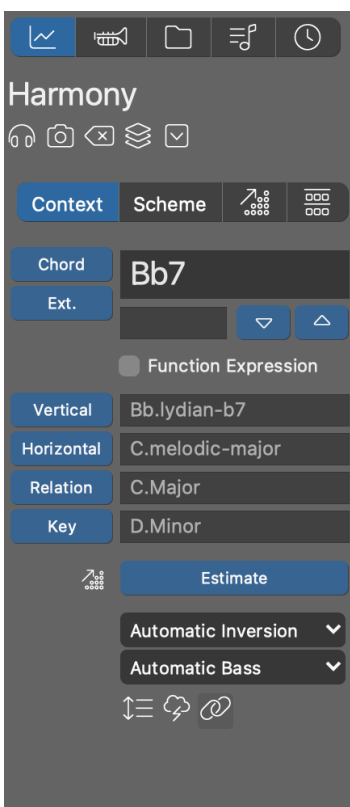
Si tu DAW no responde correctamente a los comandos de transporte, tienes la opción de personalizar cada comando por separado, combinando diferentes protocolos para conseguir un control total.

### Latencia

Tiempo, en milisegundos, con el que envías los comandos de sincronización por adelantado para compensar el retraso en la respuesta de tu DAW.

## Ajustes de armonía

Cuando seleccionas un acorde en el parámetro "**Armonía**", en realidad estás editando un "**Contexto armónico**" que incluye mucha más información que un simple acorde.



### Acorde

Elige un **acorde** del menú o escribe su nombre directamente en el campo de entrada. Puedes escribir varios nombres de acordes separados por espacios. Hay muchas formas de escribir un acorde.

Descubre la [sintaxis aquí](#).

### Extensión

Elige una [extensión](#) de [acorde](#) del menú.

## Bajo

Transpone la nota del bajo hacia arriba o hacia abajo. Mantén pulsada **la tecla Alt** para incrementos cromáticos. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para volver a la selección automática del Bajo automático. El bajo no tiene por qué estar incluido en el Acorde.

## Expresión de función

Marca esta casilla si quieres introducir expresiones de funciones armónicas en lugar de nombres de acordes (solo en la versión Pro).

## Escala vertical

Elige una **escala vertical** del menú para usarla al construir melodías sobre el Acorde.

## Escala horizontal

Elige una **escala horizontal** del menú.

## Relación

Elige una clave **de relación** del menú. La armadura local que mejor se adapte a la escala horizontal (determina el color).

## Tonalidad

Elige una **tonalidad** global en el menú.

## Presupuesto

Calcula las tonalidades, escalas y relaciones de los acordes seleccionados, suponiendo una tonalidad subyacente común. Recuerda que los distintos tramos de una progresión pueden tener tonalidades diferentes (cambios de tonalidad). Por eso, puedes seleccionar y calcular varios tramos de forma independiente. También puedes acceder a "**Transformar > : Calcular tonalidades, relaciones y escalas**" desde el menú principal.

El resultado depende de tus **preferencias** actuales **de selección de escala en las preferencias**.

## Menú de bajo

Elige el intervalo que quieras para el bajo. Esta es una alternativa a configurar el bajo directamente.

## Menú de inversiones

Elige la inversión de acorde que quieras usar para la interpretación de "**Acordes automáticos**" y la visualización de **los símbolos de acordes** en verde.

Puede que esto no tenga ningún efecto si la opción "**Interpretación**" decide seguir la configuración de los segmentos individuales **de la Figura**.



**Disposición abierta:** Actívalo para la disposición de acordes abiertos. Esto solo afecta a la interpretación **de Acordes automáticos** y a la visualización de **los Símbolos de acordes** en verde.

Puede que esto no tenga ningún efecto si la ["Interpretación"](#) decide seguir, en su lugar, la configuración de los segmentos individuales [de la Figura](#).



**Segundas menores:** Actívalo si no te importa que aparezcan segundas menores en la disposición de los acordes.

Puede que esto no tenga ningún efecto si la ["Interpretación"](#) decide seguir, en su lugar, la configuración de los segmentos individuales [de la Figura](#).



**Alineación:** Alinea el acorde con el anterior. Un algoritmo muy básico de conducción de voces que suaviza los saltos de altura. En una progresión larga, deberías desactivar esto de vez en cuando, a modo de salto de línea.

Puede que esto no tenga ningún efecto si la ["Interpretación"](#) decide seguir la configuración de los segmentos individuales [de la Figura](#).

### Sobrescribir armonía

Usa siempre el parámetro ["Vista previa"](#), incluso si ["Armonía"](#) está disponible.

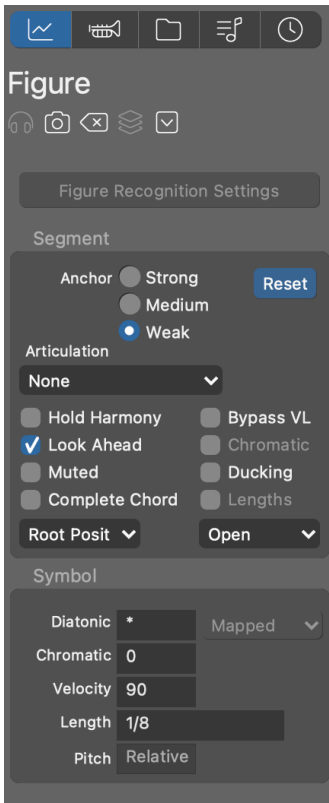
---

#### Related information

[El concepto de armonía](#)

## Inspector de figuras

El botón ["Ajustes de reconocimiento de figuras"](#) te lleva al parámetro ["Toma"](#), donde puedes ajustar las últimas preferencias utilizadas para el **Reconocimiento de figuras**. Alternar entre ["Figura"](#) y ["Toma"](#) forma parte del [proceso de Grabación](#).



## Segmentos

Propiedades de los segmentos seleccionados actualmente (se admite [la selección múltiple](#)).

### Fuerza del ancla

- **Fuerte:** El sistema solo tiene en cuenta los tonos de acorde para el **Ancla**.
- **Media:** se tienen en cuenta tanto los tonos de los Acordes como las extensiones de los mismos.
- **Débil:** se permite toda la escala.

### Articulación

Selecciona una **articulación personalizada** para el segmento.

### Mantener armonía

Mantener **el contexto armónico** sin cambios durante toda la duración del segmento (solo afecta a este segmento). Es útil para evitar que la armonía cambie en medio de un glissando, por ejemplo.

### Anticipación

Si hay un cambio de armonía en las inmediaciones (aproximadamente 1/8), el segmento reaccionará a él con antelación. Tiene sentido cuando las notas se adelantan al compás.

### Silenciado

Evita que se reproduzca el segmento o el símbolo concreto.

### Acorde completo

Si el acorde actual tiene más notas que símbolos en el segmento, el programa supone que esos símbolos adicionales se apilan virtualmente sobre el segmento hasta que el acorde esté completo (requiere al menos dos símbolos dispuestos verticalmente en un segmento de acorde).

### Inversión y disposición

Sobrescribe para este segmento la inversión o la disposición del acorde que hayas establecido en el parámetro "**Armonía**". Esto es útil solo para segmentos de tipo "**Acorde**" y "**Relativo**". El parámetro "**Interpretación**" puede desactivar esta anulación.

### Omitir VL

Desactiva el algoritmo de conducción de voces para este segmento. Crea más tensión armónica, aunque los cambios de acorde sean menos pronunciados.

### Cromático

Permite usar cualquiera de los 12 tonos cromáticos, sea cual sea el resultado. Ten cuidado con esto si quieres que la frase también funcione en otros contextos armónicos. Puedes anotar una octava armónicamente segura con un desplazamiento cromático de 12 o -12.

### Ducking

Excluye temporalmente las notas que otros segmentos reproducen mientras este segmento se está reproduciendo. Afecta a los segmentos de todas las pistas que van al mismo instrumento.

### Duraciones

Si quieres, puedes incluir todas las duraciones de las notas dentro del tramo que cubre el ducking.

## Símbolo

Propiedades de los símbolos seleccionados actualmente (se admite [la selección múltiple](#)).

### Diatónico

Número de línea en el pentagrama de la Figura. La interpretación depende del tipo de símbolo.

### Cromático

Desviación respecto al paso diatónico en semitonos (equivalente a las alteraciones tradicionales).

### Velocidad

Valor de velocidad del símbolo o símbolos seleccionados.

### Duración

Duración(es) del símbolo o símbolos seleccionados.

### Altura

Muestra la altura absoluta (solo símbolos de tipo "Altura").

**Note:**

Los parámetros de velocidad y duración sustituyen a **la velocidad** y **la duración** de los símbolos de figura individuales, si están presentes en la frase, o los heredan de un contenedor principal.

**Note:**

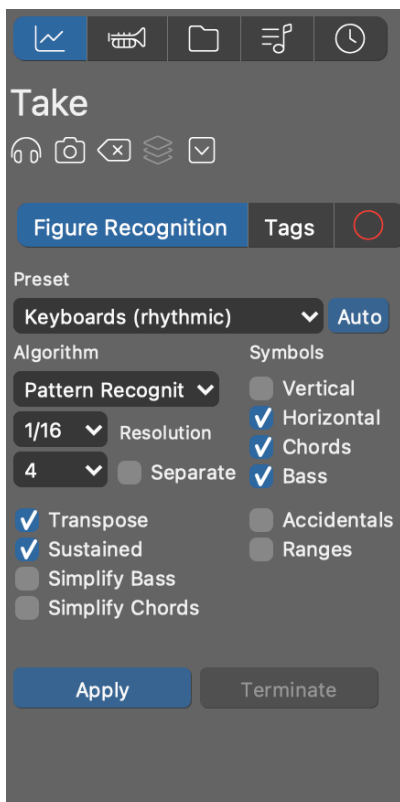
No es posible mostrar la altura absoluta para símbolos que no sean del tipo **P**. Esto se debe a que un símbolo puede reproducir una gran variedad de alturas diferentes cuando la Figura se reproduce en bucle.

**Related information**

[Figura](#)

## Ajustes de "Toma"

El parámetro **"Toma"** mantiene tus datos MIDI [grabados](#) o importados más recientemente listos para **el Reconocimiento de figuras**, que los convertirá en una **figura**. Después de ajustar tus ajustes, pulsa **"Aplicar"** para iniciar el proceso de reconocimiento. El resultado se guardará en el parámetro **"Figura"** de la misma frase.



## Reconocimiento de figuras

**El reconocimiento de figuras** convierte los datos MIDI sin estructura de una **toma** en una **figura** muy estructurada. Se trata de un procedimiento complejo que implica muchas estimaciones. Si hay suficientes notas, el Botón **"Auto"**

puede estimar los ajustes y ofrecer un buen punto de partida. Aunque a veces tendrás que probar un poco hasta encontrar los ajustes que mejor funcionen.

Tanto [la armonía](#) como **los rangos de interpretación** tienen un gran impacto en el Reconocimiento de figuras. Asegúrate de rearmonizar una frase importada si sospechas que la armonía no coincide con la toma. Además, cuando realices la grabación en un arreglo, asegúrate de tocar en la tonalidad actual.



**Tip:**

Puedes seleccionar un tramo de una **toma** y aplicar el reconocimiento de figuras solo a esa parte.

### Preajuste

Elige el preajuste que mejor se adapte a la **Toma**. No te tomes la etiqueta "Teclados" al pie de la letra. En realidad, puede ser cualquier instrumento polifónico, de hecho.

### Algoritmo

Selecciona un método y una estrategia para reconocer figuras.

1. **Auto:** estima el algoritmo adecuado de forma automática.
2. **Lineal:** Examina la entrada de izquierda a derecha, detectando patrones recurrentes y movimientos característicos por el camino. Funciona mejor con voces melódicas monofónicas .
3. **Reconocimiento de patrones:** Al analizar la grabación en su conjunto, este método identifica las zonas de interés y compara entre sí millones de segmentos potenciales. Un método que lleva mucho tiempo, pero que es eficaz y funciona muy bien a la hora de reconocer frases polifónicas.
4. **Entrada de ritmo:** Convierte cada una de las notas grabadas en un acorde o una nota de bajo. Esto es genial si simplemente quieres marcar el ritmo que se supone que debe tocarse como acordes o bajo.
5. **Bajo simplificado:** Convierte la entrada en solo símbolos de bajo aislados, lo que funciona bien para muchos estilos musicales populares. Para voces de bajo contrapuntísticas y melódicas, deberías usar "**Lineal**".
6. **Altura estática:** Convierte la toma en símbolos de altura absoluta. Es extremadamente rápido y va muy bien para la batería y la percusión, u otros instrumentos que no siguen [la armonía](#). También puedes usar esta opción para importar archivos MIDI grandes más rápido y posponer el Reconocimiento de figuras hasta después de la importación, por pista .

### Tipos de segmentos

Selecciona los tipos de símbolos que quieras generar. Algunos algoritmos solo permiten un único tipo. El algoritmo "**Linear**" admite varios tipos únicamente cuando las voces están separadas.

### Alteraciones

Crea símbolos con componentes cromáticos donde sean necesarios para recrear fielmente la entrada. Desactiva esta opción para obtener frases más portátiles y más fáciles de editar.

### Rangos

Cuando está activada, esta opción asigna un rango de interpretación específico (inferior, superior) a los segmentos si están muy alejados del rango central. Esto desplaza más segmentos hacia el centro, visualmente, pero también ayuda a que una frase se adapte mejor a otros instrumentos que puedan tener rangos muy diferentes. Sin embargo, cuando está desactivada, la **figura** resultante es más fácil de editar.

### Resolución

El sistema considera simultáneas las notas que empiezan dentro de esta ventana. Este ajuste solo afecta a la agrupación de símbolos en segmentos y no altera la sincronización del resultado.

### Número de voces

Cuántas voces paralelas se supone que hay en la **Toma**. Esto es solo a título informativo, a menos que decidas separarlas.

### Separar

Separa las voces entre sí antes de procesarlas. Esto puede mejorar mucho los resultados cuando las voces están lo suficientemente separadas entre sí. Sin embargo, si la entrada es un lío enredado, también puede empeorar las cosas. Si tienes dudas, prueba ambas opciones y mira cuál funciona mejor.

**Note:**

La separación de voces funciona mejor con frases aisladas que con pistas completas de datos MIDI importados, que pueden contener varias secciones con propiedades contradictorias.

### Transponer

Transpone la entrada por octavas para que se adapte mejor al rango de interpretación del instrumento de destino.

### Sostenidas

El sonido es sostenido mientras la nota permanece pulsada. Las notas consecutivas que se solapan entre sí deben ser voces independientes. Desactiva esta opción para gestionar mejor los sonidos con decaimiento o percusivos, como la guitarra y el piano.

### Simplificar el Bajo

Coloca los segmentos de bajo alrededor de la línea cero, para que se adapten al bajo actual, en lugar de intentar recrear la entrada original. Hace que la frase sea más fácil de adaptar.

### Simplificar acordes

Generaliza los acordes para que una frase se adapte mejor a diferentes **armonías**.

**Aplicar**

Inicia el **Reconocimiento de figuras**. Dependiendo de la complejidad, esto puede llevarte un rato. El sistema abrirá una consola de registro si el proceso tarda más de lo esperado. El sistema guarda los

resultados en el parámetro "[Figura](#)". Después, puedes optimizar los ajustes y repetir el Reconocimiento de figuras hasta que estés satisfecho con el resultado.

#### Finalizar

Finaliza el proceso de reconocimiento antes de tiempo si toma demasiado tiempo o si quieres probar con otros Ajustes.

## Etiquetas

Puedes ayudar a que **el Reconocimiento de figuras** consiga mejores resultados agrupando los símbolos en segmentos o etiquetando de antemano sus supuestos tipos. En la **vista de parámetros** de [Toma](#), simplemente agrupa los segmentos y cambia sus tipos de símbolo como lo harías con una [figura](#).

## Opciones de grabación

En la pestaña con un círculo rojo, encontrarás varias opciones que modificarán tu entrada antes de que **el Reconocimiento de figuras** la procese.

### Cuantizar

Selecciona una cuadrícula para ajustar de forma destructiva todas las notas inmediatamente después de la Grabación.

### Monofónico

Reduce la grabación a una sola voz antes de procesarla.

### Sobregrabación

No borres la frase antes de la grabación; es decir, añade todo lo que se grabe a la [Toma](#) existente.

---

#### Related information

[Grabación](#)

[Reconocimiento de figuras](#)

## Ajustes de interpretación

### Forma

Los ajustes del formulario controlan la transformación y la representación de los segmentos [de la figura](#) .

#### Anclas

Cómo influye la altura de la **ancla** anterior en la altura de la ancla siguiente:

- **Independiente:** Los anclajes no se influyen entre sí.
- **Vinculados en un intervalo de 1/8:** si el ancla anterior está dentro de esta distancia, el sistema intenta asignar el ancla actual en relación con esa.

Solo los anclajes del mismo tipo de símbolo pueden influirse entre sí, siempre que haya un cambio de acorde entre ellos y la diferencia resultante con respecto a la altura anotada no sea demasiado grande.

#### Rango

Cómo tratar los segmentos que por casualidad se salen de su rango de interpretación asignado o del rango tonal total del instrumento.

- **Abierto:** Permite que pasen todas las notas que estén fuera del rango tonal total del instrumento. Esto es potencialmente peligroso, ya que podría activar aleatoriamente cambios de tonalidad o tener otros efectos secundarios no deseados.
- **Clip:** Mantiene el segmento tal y como se ha renderizado y descarta cualquier nota que se salga del rango tonal total del instrumento. Es una opción segura, pero puede que se salten algunas notas.
- **Desplazar:** Transpone un segmento en su conjunto para que quepa en el rango asignado individualmente (agudo, medio, grave), o al menos en el rango tonal total del instrumento. El sistema descarta las notas que queden fuera del rango tonal total.
- **Plegar:** Divide un segmento en partes más pequeñas para que quepa en el rango asignado individualmente (agudo, medio, grave), o al menos en el rango tonal total del instrumento. El sistema descarta las notas que sigan quedando fuera del rango tonal total.

### Limitar estrictamente

Al aplicar "**Desplazar**" o "**Plegar**", limita la salida al rango de interpretación individual de un segmento (agudo, medio, grave). De lo contrario, el sistema permite el rango de altura total del instrumento.

### Conservar la armonía

Al aplicar "**Desplazar**" o "**Plegar**", hazlo en incrementos de octavas en lugar de grados de la escala. Esto resulta útil cuando la armonía es más importante que el movimiento melódico relativo.

### Cuerdas

Selecciona una afinación concreta para un instrumento de cuerda. La afinación controla cómo se reproducen los segmentos de tipo "**Acorde**".

### División automática

Divide y transpone las notas largas y sostenidas que crean disonancias no deseadas al violar el **contexto armónico**. Ten en cuenta solo las notas que se solapan en el contexto disonante al menos durante esta duración establecida.

### Monofónico

Limita la salida a una sola voz.

### Legato

Estira las notas sucesivas para cerrar los huecos entre ellas. El sistema no tiene en cuenta las notas que estén a más de dos compases de distancia.

### Ligar notas

Fusiona las notas sucesivas de la misma altura en una sola nota.

### Disposición por segmentos

Permite que los segmentos de acordes individuales del parámetro "**Figura**" sobrescriban la disposición predeterminada sugerida por el parámetro "**Armonía**".

### Inversiones de segmentos

Permite que los segmentos de acordes individuales del parámetro "Figura" sobrescriban la inversión predeterminada sugerida por el parámetro "Armonía".

### Alineación de la armonía

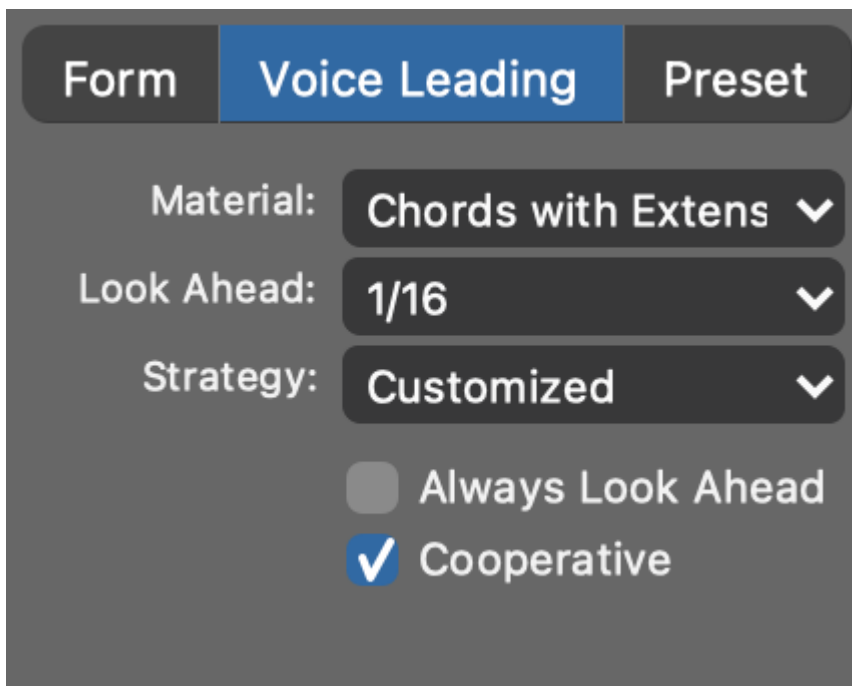
Para la Inversión y la Disposición de los Acordes, el sistema toma en cuenta el acorde anterior si así lo has configurado en el parámetro "Armonía". Desactiva esta opción para generar todos los Acordes de forma independiente entre sí.

### Disonancia armónica

Si configuras el parámetro "Armonía", el sistema permite las segundas menores en los acordes. Desactiva esta opción para evitar disonancias.

## Conducción de voces

La conducción de voces determina cómo deben desarrollarse las melodías a lo largo de múltiples Cambios de acorde.



### Material

Limita el conjunto de notas que se pueden usar. La guitarra rítmica, por ejemplo, sale ganando si solo tocas las notas de los Acordes.

### Anticipación

Cuánto antes deben responder todos los segmentos **de la figura** etiquetados con "Anticipación" al siguiente **contexto armónico**. Con un valor positivo, el sistema detecta el siguiente acorde y la escala antes; con uno negativo, los retrasa.

La elección depende en gran medida del ritmo y del sonido de un instrumento. Una frase que se adelanta se beneficia de una respuesta anticipada. Valores diferentes para varios instrumentos pueden crear disonancias y efectos de difuminado.

### Estrategia

1. **Ninguna:** Desactiva la conducción de voces.
2. **Valores predeterminados:** Un ajuste equilibrado y versátil para todo.
3. **Adaptativo:** Se adapta a la figura automáticamente, haciendo que las notas rítmicamente más importantes tengan mayor intensidad armónica.
4. **Adaptativo (dinámico):** El sistema hace que las notas con mayor velocidad sean más fuertes armónicamente.
5. **Adaptativo (dinámico y rítmico):** Las notas con mayor velocidad o mayor duración se vuelven más fuertes armónicamente.
6. **Estabilizador:** Empieza con una escala completa y aumenta continuamente el énfasis en el acorde a medida que avanza el compás. Oculta en cierta medida los cambios de acorde.
7. **Solo:** Te da más margen para los matices melódicos.
8. **Fuerte:** Acentúa los acordes con solo unos pocos tonos de la escala entre ellos.
9. **Medio:** Permite más notas de la escala entre Acordes.
10. **Débil:** Se permite la escala completa entre acordes. Puede dar lugar a resultados interesantes, pero a veces puede sonar indiferente o disonante.

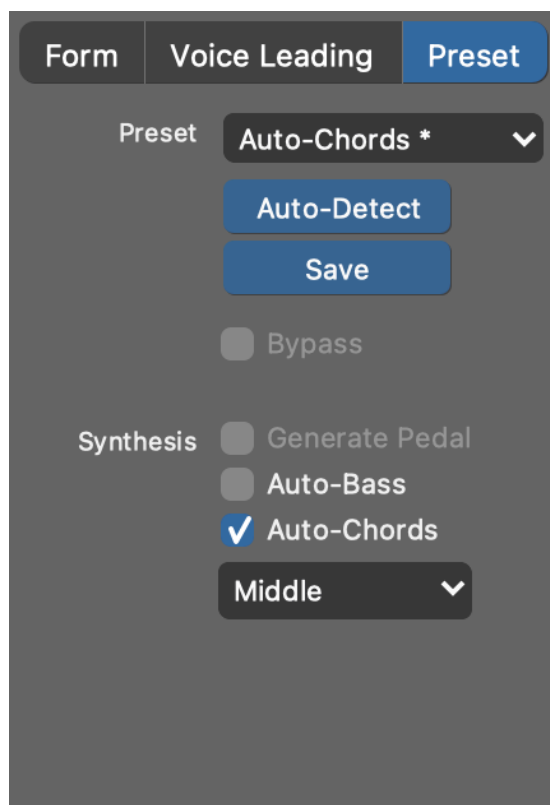
### Mantén siempre la anticipación

Desplaza **la armonía** en su conjunto para cada instrumento. Es genial para añadir disonancia y efectos sorprendentes.

### Cooperativo

Sigue una política más estricta para evitar conflictos con otros instrumentos. Desactiva esta opción para conseguir más disonancia y variedad.

## Preajuste



Synfire ofrece una gran variedad de plantillas para diferentes instrumentos y usos que puedes recuperar aquí.

### Preajuste

Selecciona un preajuste predefinido del menú desplegable.

### Detección automática

Deja que Synfire analice la Figura y te sugiera un preajuste.

### Guardar

Guarda los ajustes actuales como un nuevo ajuste predefinido. El programa lo añadirá al menú "**Plantilla de inserción > de parámetros**".

### Omitir

Desactiva totalmente la interpretación y la conducción de las voces. Representa los símbolos al pie de la letra, sin importar las consecuencias.

### Generar pedal

Calcula la acción del pedal de sustain a partir de [la Figura](#) y [el Compás](#). Muy útil para frases melódicas de piano y solos de metales.

### Acordes automáticos

Genera automáticamente un acorde sostenido para cada contexto armónico en "**Armonía**".

### Bajo automático

Genera automáticamente una nota de bajo sostenida para cada contexto armónico en **Harmony**.



#### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** te permiten un control mucho más detallado de la conducción de las voces, cómo debe responder un instrumento a los cambios armónicos, el grado de disonancia permitido y cómo gestionar los rangos de interpretación de cada instrumento.

### Related information

[Ajustes en la interpretación](#)

## Configuración del morphing

Para que se produzca cualquier acción de **"Morphing"**, deben estar presentes dos **frases** del mismo **instrumento** en contenedores contiguos. Así, el "Morphing" afecta a la transición de un contenedor al siguiente.

Fade:	Steps:	Each:
Fade-in <input type="checkbox"/>	8	1/2
<input checked="" type="checkbox"/> Figure	<input checked="" type="radio"/> Linear	
<input checked="" type="checkbox"/> Lengths	<input type="radio"/> Random	
<input checked="" type="checkbox"/> Velocities		
<input checked="" type="checkbox"/> Controllers		
<input type="checkbox"/> Include Originals		
<input type="checkbox"/> Add Variation		
<b>New Suggestion, Please!</b>		

### Fundido

Puedes elegir entre

1. **Fundido de entrada:** En el contenedor siguiente, la frase anterior se mezcla gradualmente con la nueva.
2. **Fundido de salida:** En el contenedor anterior, la frase anterior se va desvaneciendo poco a poco para dar paso a la nueva.

### Pasos

Número de fragmentos gradualmente diferentes que se crearán durante el fundido cruzado.

### Cada uno

La duración de cada uno de esos fragmentos.

### Lineal

Mezcla suavemente ambas frases.

### Aleatorio

Toma un fragmento de cualquiera de las dos frases con una probabilidad aleatoria que va aumentando gradualmente .

### Figura, longitudes, velocidades, Controladores

Incluye solo los parámetros seleccionados en el fundido cruzado.

### Incluir originales

Si quieres añadir un fragmento de cualquiera de las frases originales al principio y al final del fundido cruzado. Esto aumenta la duración total del fundido cruzado.

### Añadir variación

Añade transformaciones aleatorias de los segmentos a la salida.

### Una nueva sugerencia, por favor

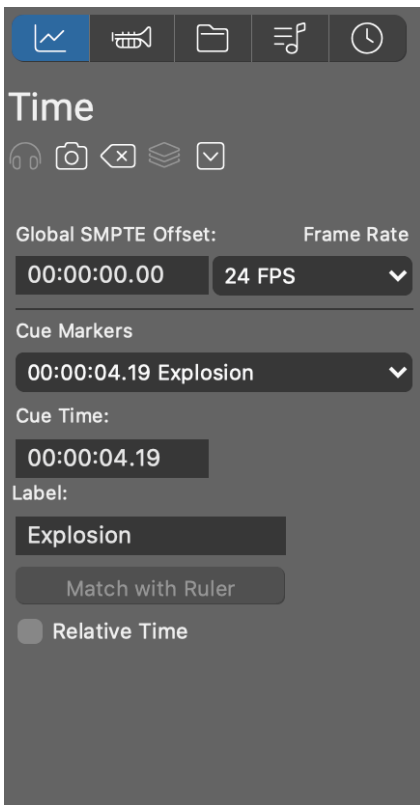
Si has seleccionado "**Aleatorio**" para el fundido de entrada, esto genera resultados diferentes al azar.



#### Tip:

El morphing transforma la **figura** antes de renderizarla. Puedes oír este cambio, pero no verlo. Si quieres conservar la figura transformada, coloca un contenedor vacío junto a ella y selecciona "**Contenedor: > Hacer instantánea**".

## Inspector de tiempo



Edita los detalles del **marcador de referencia** (Cue) seleccionado en el parámetro **"Tiempo"**. Inserta nuevas referencias con una Herramienta de dibujo y colócalas con mayor precisión introduciendo un tiempo absoluto con este inspector.

### Desplazamiento SMPTE global

El código de tiempo del equipo externo que coincide con el inicio de tu arreglo.

### Velocidad de fotogramas

Velocidad en FPS del vídeo externo sincronizado con Synfire. La velocidad de fotogramas no influye en el tiempo absoluto. Solo indica cuántos fotogramas se pueden tratar por segundo.

### Marcadores de cue

Elige una marca de referencia existente del menú para seleccionarla y saltar hasta ella.

### Tiempo de referencia

Edita la hora de la marca seleccionada. El formato es **HH:MM:SS.FF**. El punto antes del número de fotograma es obligatorio. La hora que se muestra realmente depende de la velocidad de fotogramas y del interruptor **"Tiempo relativo"** que hay más abajo.

### Etiqueta

Cualquier breve descripción del evento o la acción que ocurre en el momento del marcador.

### Coincidir con la regla

Crea cambios **de tiempo** para que el compás seleccionado actualmente en la Regla de tiempo coincida con el momento de la señal. Así, la música reproducirá un tiempo justo en el momento de la señal.

### Mostrar tiempo relativo

Indica si quieres mostrar el tiempo relativo del arreglo, en lugar del tiempo absoluto, en la película sincronizada.

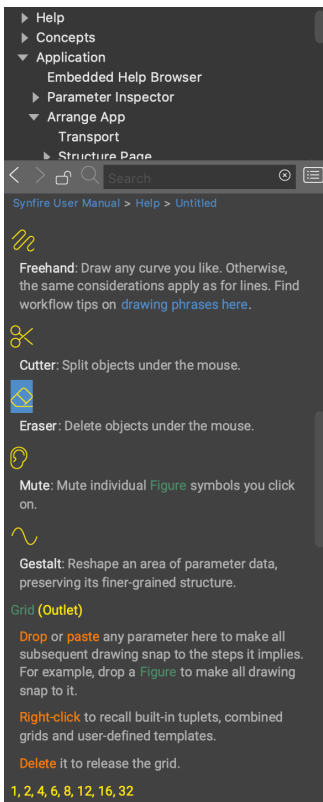
### Related information

[Ajustar la música entre los marcadores de entrada](#)

## Navegador de ayuda

### Tu manual de usuario interactivo

La **Ayuda** integrada te guía por el manual de usuario de forma interactiva.



1. Abre el navegador con "**Ayuda > integrada**".
2. **Pasa** el ratón por encima de los elementos de la interfaz de usuario para ver su explicación.
3. **Selecciona** elementos de la interfaz de usuario para obtener información sobre el objeto seleccionado.
4. Bloquea el navegador con la tecla F1 (o el icono del candado) si quieres seguir leyendo sin interrupciones mientras utilizas Synfire.

Como alternativa o además del navegador, puedes activar [la Información > sobre herramientas](#) para que aparezca una pequeña ventana emergente junto al cursor con información más breve sobre el elemento sobre el que pasas el ratón.



#### Tip:

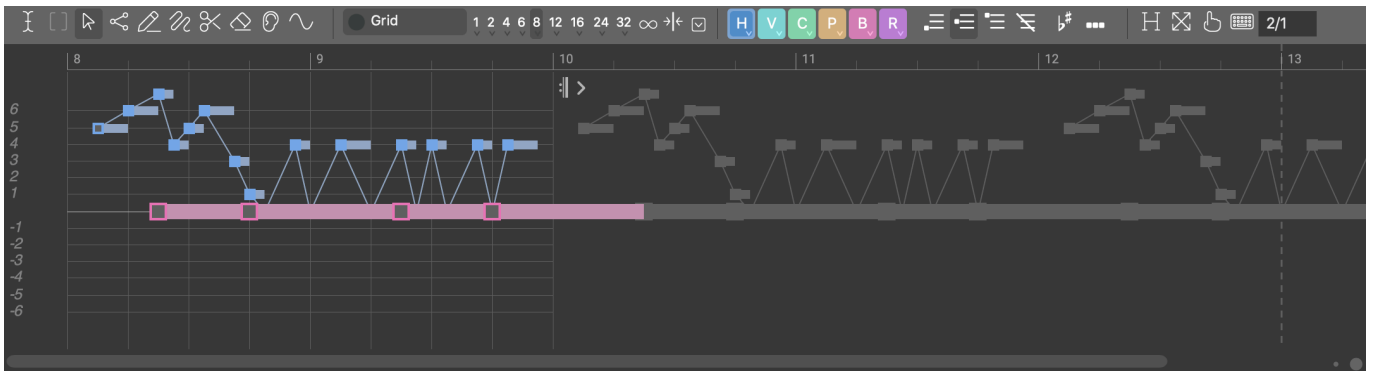
El sistema de ayuda funciona como un pequeño navegador web y puede ralentizar los tiempos de respuesta de la interfaz de usuario de forma bastante notable. Deberías cerrarlo en cuanto ya no lo necesites para volver a la velocidad normal.

## Editor de frases

### Edición detallada de los parámetros

Para abrir este editor, **haz doble clic** en el nombre de un instrumento, en el espacio vacío de una **vista de parámetros** o en un **Outlet de parámetros**.

**Haz doble clic** en cualquier punto del área vacía para cerrar el editor.



Todos los comandos se aplican a todos los datos de los parámetros si no hay ninguna selección establecida en ese momento. Por ejemplo, puedes **hacer clic** en una **vista de parámetros** y luego usar las teclas de flecha para transponer todos los valores. Asegúrate de desmarcar cualquier selección **de tramo** antes de hacerlo.

### Barra de herramientas



**Tramo:** Selecciona un rango horizontal del parámetro. Un tramo de longitud cero se muestra como una línea vertical e incluye exactamente una posición.



**Acorde:** Selecciona uno o más acordes de una [progresión](#).



**Puntero:** Selecciona un segmento en una [Figura](#), o un punto de datos en cualquier otro parámetro. Puedes mover, transponer, estirar y comprimir una selección.

Pulsa **ESC** para volver a la última herramienta tipo puntero que hayas usado desde cualquier otra herramienta.



**Símbolo:** Selecciona símbolos individuales de un segmento [de la Figura](#).

Pulsa **ESC** para volver a la última herramienta tipo puntero que hayas usado desde cualquier otra herramienta.



**Línea:** Dibuja valores a lo largo de una línea recta basándose en la cuadrícula actual. Si desactivas el dibujo de duplicados, la aplicación puede saltarse las posiciones de la cuadrícula dependiendo del ángulo de la línea.

Haz clic una vez para añadir un solo valor.

Mantén **pulsada** la **tec** la **Shift** al empezar a dibujar para extender el segmento más cercano, o para añadir valores paralelos a parámetros polifónicos como [la velocidad](#).

[Aquí](#) encontrarás consejos sobre cómo dibujar frases.



**A mano alzada:** Dibuja cualquier curva o forma que quieras. Por lo demás, se aplican las mismas consideraciones que para la herramienta **Línea**.



**Cortador:** Divide los objetos que hay debajo del ratón.



**Borrador:** Borra los objetos que hay debajo del ratón. También puedes arrastrar para abrir un tramo y borrar varios objetos a la vez.



**Silenciar:** Silencia los símbolos [de figura](#) individuales en los que hagas clic. También puedes arrastrar para abrir un tramo y silenciar varios objetos a la vez.



**Gestalt:** Modula los datos de los parámetros de forma a lo largo de una curva mientras conservas su estructura detallada. Puedes usar esto para transponer gradualmente los datos del controlador o alterar la Dinámica a lo largo del tiempo. También funciona con ["Figura"](#).



**Duplicados:** Actívalo para permitir que dibujes varios valores iguales seguidos. Desactívalo para evitar que aparezcan datos de controlador redundantes o símbolos repetidos en una línea horizontal.

Haz **doble clic** para eliminar los valores duplicados de la selección o parámetro actual.



**Alteraciones:** Actívalo para permitir que dibujes símbolos de bemol o sostenido con la herramienta Línea o la herramienta a mano alzada. Los segmentos de Figura con alteraciones generarán escalas melódicas cromáticas cuando las propiedades del segmento y los ajustes [de Interpretación](#) lo permitan .

Haz **doble clic** para eliminar las alteraciones de los símbolos redondeándolas al paso diatónico más cercano.

### Cuadrícula (Outlet)

**Suelta** o **pega** cualquier parámetro aquí para que todo lo que dibujes a continuación se ajuste a los pasos que este implique. Por ejemplo, suelta una [Figura](#) para que todo lo que dibujes se ajuste a ella.

Haz **clic con el botón derecho** para elegir entre grupos de notas, cuadrículas combinadas y plantillas definidas por el usuario.

**Elimínala** para quitar la cuadrícula.



Abre un menú emergente con opciones sobre cómo aplicar la cuadrícula a la selección o parámetro actual. También te permite mostrar u ocultar la cuadrícula.

**1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 32**

**Cuadrícula:** Establece la cuadrícula en una duración de nota fija.

Haz **doble clic** para cuantizar los objetos seleccionados a esa cuadrícula.



Trabaja sin ninguna cuadrícula con resolución MIDI completa.



Ajusta a las posiciones de los valores ya existentes. Útil si quieres añadir valores paralelos a un parámetro polifónico o sustituirlos sin perder el ritmo.

**H, V, C, I, P, B, R**

**Tipo de símbolo:** Selecciona el [tipo de símbolo](#) que quieres dibujar.

Haz **doble clic** para cambiar todos los símbolos seleccionados a ese tipo. Si mantienes pulsado el Botón, se abre un menú en el que puedes seleccionar, convertir o resaltar símbolos de este tipo.



**Rango de interpretación:** Selecciona el [rango de interpretación](#) para los nuevos segmentos.

Haz **doble clic** para aplicar el Rango de interpretación a los segmentos seleccionados.

## H

**Hyper Edit:** Cambia a un modo en el que puedes editar la [velocidad](#), [la duración](#) y [el Paso](#) inherentes a una [Figura](#) como si fueran parámetros reales.



**Zoom :** amplía la imagen para que quepa todo el contenido. **Haz clic con el botón derecho** o mantén pulsada **la tecla Ctrl** mientras haces clic para cambiar entre las memorias de zoom A y B.



**Click Board:** Abre una [barra de herramientas adicional](#) con diversas funciones de edición avanzadas para aplicarlas a la selección actual o a todos los datos de los parámetros.



**Introducción de texto:** Lee y escribe valores de datos con el teclado. Algunos parámetros admiten esta función. Los valores polifónicos aparecen entre paréntesis.

Edita los valores existentes seleccionándolos con la herramienta "**Tramo**". Escribe uno o más valores en el campo de entrada y el intervalo se rellenará en consecuencia.

### Introducción de la duración

Establece la duración deseada del parámetro como una [expresión de duración](#).

## Navegación

La barra de herramientas del editor tiene algunos elementos de navegación.

### Selección de contenedores

Un botón alargado muestra el nombre del contenedor actual.

Haz **doble clic** en el Botón para abrir la [vista de Estructura](#) .

Haz **clic con el botón derecho** o **mantén pulsado** el botón para seleccionar otro contenedor del menú.

### Fondo

Selecciona un instrumento para mostrarlo en el fondo.

Haz **clic con el botón derecho** o **mantén pulsado** el Botón para seleccionar un instrumento que se muestre en el fondo.

Haz **doble clic** en el Botón para cambiar a ese instrumento.

### Encabezados de instrumentos

Cuando la [Hoja de pistas](#) está cerrada, aparece la lista de encabezados de instrumentos a la izquierda del Editor de frases, donde puedes seleccionar cualquier instrumento que quieras editar.

Haz **doble clic** en la leyenda para volver a abrir la **Hoja de pistas**.

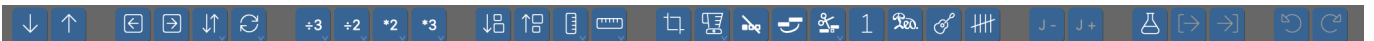
### Related information


[Edición de parámetros](#)

[Edición de la figura](#)

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

## Haga clic en "Board"



Abre el **Click Board** con  en la Barra de herramientas. Aparecerán varias herramientas que te permiten manipular de forma intuitiva y creativa los datos de los parámetros .

La mayoría de las herramientas son accesos directos a comandos que también están disponibles en un menú o como atajo de teclado. Algunos botones ofrecen varias opciones y, al mantener pulsado el botón del ratón, aparece un menú emergente.



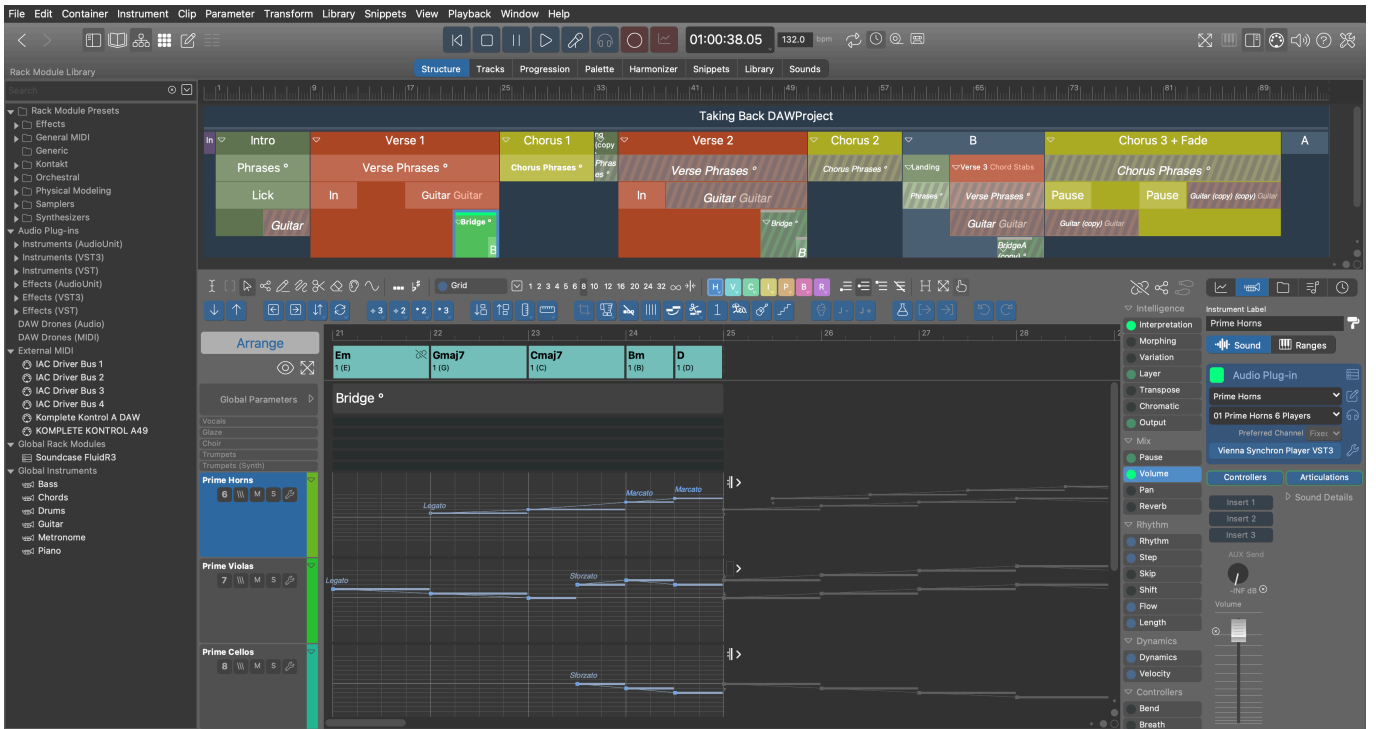
#### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## App "Arrange"

[Edita uno o varios arreglos que formen parte de tu proyecto](#)

La ventana principal de Synfire muestra un **arreglo**. Como **la creación de prototipos musicales** se beneficia de la reutilización de objetos, puedes tener varios arreglos abiertos a la vez e intercambiar datos arrastrando y soltando (o copiando y pegando).



## Barra de herramientas de la ventana



Vuelve a la página anterior o vuelve a la página de la que acabas de salir.



Abre la **biblioteca de descripciones de dispositivos** en la barra lateral. Úsala en la página "**Sonidos**" para seleccionar dispositivos y arrastrarlos a los módulos de rack.



Abre la **Biblioteca integrada** o cualquier otra **biblioteca** de la Barra lateral.



Abre la **biblioteca de módulos de rack** en la Barra lateral.



Muestra u oculta la **vista de Estructura** para dejar espacio a otras vistas.



Abre el **Editor de frases** en la página actual.



Muestra u oculta la **hoja de pistas** para dejar más espacio al **Editor de frases**.



Haz zoom para que quepa todo el contenido en la **vista de estructura, la cuadrícula de Snippets, el Editor de frases** o lo que sea el contenido principal en ese momento. Haz clic con el botón derecho o mantén pulsada **la tecla Ctrl** mientras haces clic para alternar entre los ajustes de zoom A y B.



Muestra la **vista de Snippets** junto a la **vista de Estructura** para que puedas arrastrar y soltar frases entre ambos ámbitos.



Muestra u oculta el widget del teclado.



Muestra u oculta la barra lateral derecha, que suele ser el **Inspector de parámetros**, para dejar espacio a otras vistas.



Activa o desactiva **el paso de MIDI**.



Desactiva la respuesta de audio inmediata al seleccionar objetos, si quieres editar más rápido.



Muestra u oculta el navegador de ayuda integrado.



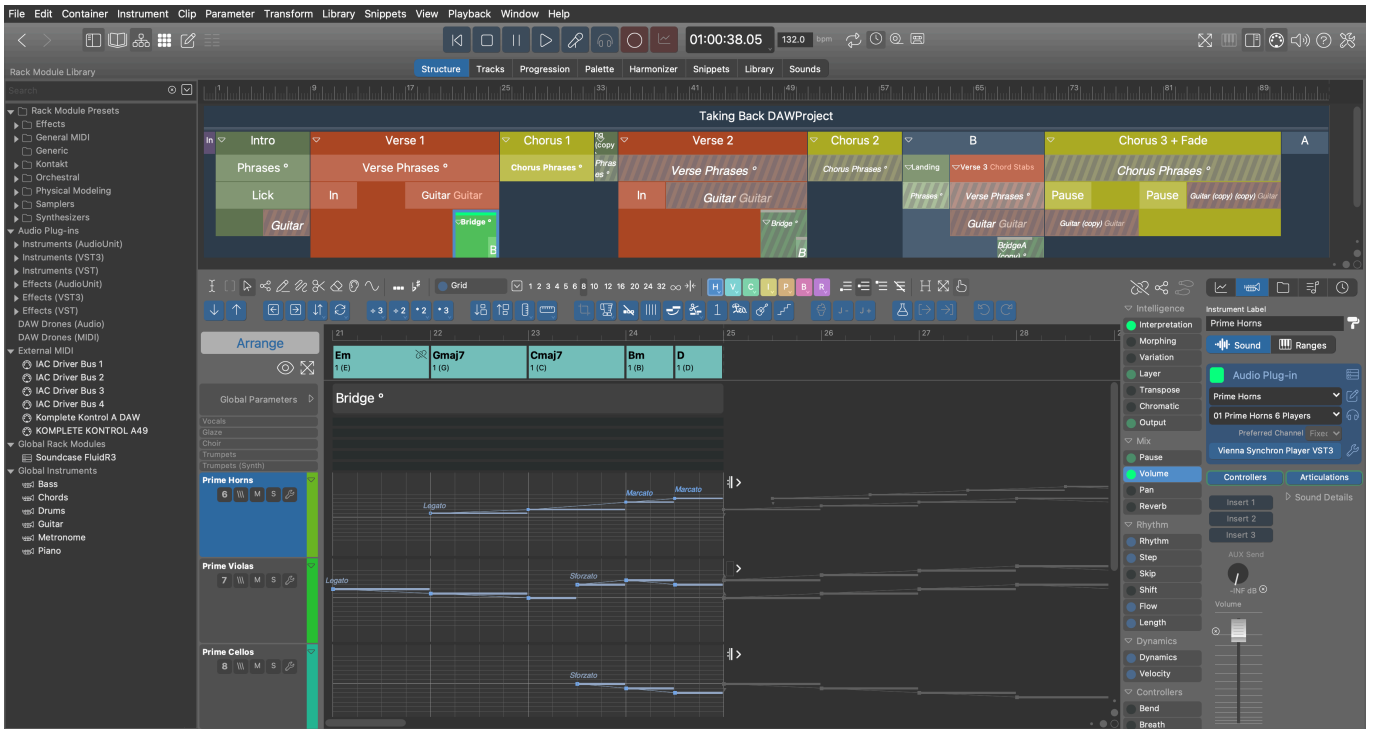
Abre la ventana "**Configuración de audio/MIDI**" para configurar el **Rack global** y los ajustes generales.

## Página de estructura de la estructura

### [Tutorial en vídeo](#)

La **vista "Estructura"**, en la parte superior, muestra una jerarquía de **contenedores** que conforman la estructura de tu arreglo. En el área "**Contenido del contenedor**", más abajo, aparecen todos los instrumentos junto con las **frases** que tienen asignadas en el contenedor seleccionado actualmente.

A la derecha está el **bloque de parámetros**, que muestra los parámetros de la frase seleccionada actualmente. En la Barra lateral de la derecha encontrarás el **inspector de parámetros**, donde puedes editar los detalles de la última selección que hayas hecho.



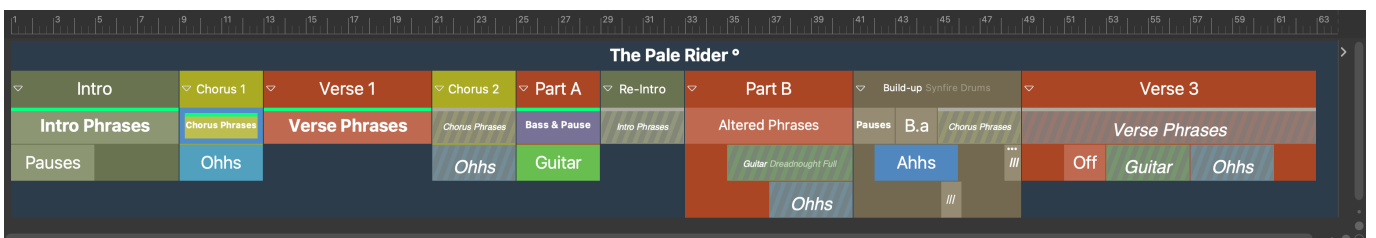
## Navegación

Mientras seleccionas contenedores en la estructura, el instrumento actual y la selección de parámetros no cambian. Así puedes ver de un vistazo qué diferencias hay entre ellos en cada contenedor. Además, cuando sueltas un parámetro sobre un contenedor en la vista de estructura, siempre se aplica al instrumento seleccionado actualmente en ese momento.

## Vista de estructura de la estructura

### [Tutorial en vídeo](#)

Este mapa muestra dónde se colocan **los contenedores** en la línea de tiempo. El **Contenedor raíz**, situado en la parte superior, lleva el nombre del arreglo y abarca toda la duración de la pieza. Lo más habitual es tener al menos un contenedor para cada parte de una canción.



**Selecciona** un contenedor para que sus **frases** aparezcan en la **Hoja de pistas**.

**Haz doble clic** en un contenedor para abrir o cerrar el **Editor de frases**.

**Arrastra** un contenedor a una biblioteca para guardar su contenido.

**Suelta** un contenedor desde una biblioteca para restaurar su contenido.

**Arrastra** un contenedor a otro arreglo para exportar todo su contenido y sonidos (Pro).

## Crear contenedores

**"Contenedor > nuevo"** coloca un nuevo contenedor dentro del actual. Si seleccionas primero un tramo en la Regla de tiempo, el nuevo contenedor se colocará en esa posición.

**"Contenedor > nuevo paralelo"** añade un contenedor vacío con la misma duración debajo del contenedor actual. Puedes usar esto para añadir algo a una parte que no puedas modificar porque es un alias.

**"Contenedor > nuevo con clips seleccionados"** mueve todas las frases seleccionadas actualmente (instrumentos seleccionados) a un nuevo contenedor junto al actual. Puedes usar esto para dividir una parte en grupos de instrumentos y moverlos a otro sitio.

## Títulos

Además del nombre del contenedor, el área de título de un contenedor muestra indicaciones que dan información sobre su contenido y estado.

### Círculo en superíndice (∞)

Hay un parámetro **de Harmony** presente en el Contenedor.

### Letra en negrita

Hay al menos un parámetro disponible para el instrumento seleccionado.

### Barras verdes

El parámetro seleccionado está activo para el instrumento seleccionado durante el tramo de tiempo indicado. Puede desactivar esta **traza de parámetros** en el menú **"Ver"**.

### Colores rayados y letra en cursiva

El contenedor " " es un [alias](#).

### Líneas sombreadas en negro (\\ \\)

El contenedor está inactivo en este momento.

### color

Puedes asignar un color en la pestaña **"Contenedor"** del **Inspector** de **parámetros**.

### Instrumento, Parámetro

Los contenedores que solo incluyen una frase son [Clips](#). El instrumento aparecerá entonces junto al título si hay espacio suficiente. Si solo hay un único parámetro en el clip, también se indica en el título.

## Comandos

Algunos de ellos los encontrarás en el menú **"Contenedor"** o en el **menú contextual al hacer clic con el botón derecho** sobre un contenedor.

### Mover / Copiar

Mueve los contenedores con el ratón. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para hacer copias. Coloca los contenedores dentro de otros para crear una Estructura. También puedes mover los contenedores con las **teclas de flecha**. Mantén pulsada **la tecla Mayús** para moverlos en pasos más precisos.

### Cambiar tamaño

Cambia el tamaño de los contenedores arrastrando su borde derecho. Puedes introducir una longitud específica en la pestaña **"Contenedor"** del **Inspector** de **parámetros**.

### Renombrar...

Te pide que introduzcas un nuevo nombre. Una alternativa práctica es usar la pestaña **"Contenedor"** del **Inspector** de **parámetros**.

### Añadir a la Biblioteca

Suelta un contenedor en una **biblioteca** para añadir todas las frases del contenedor.

### Purgar contenedores vacíos

Elimina cualquier contenedor que no tenga ningún efecto.

### Dividir

Marca una posición en la Regla de tiempo y selecciona **"Editar" > "Dividir"** para dividir un contenedor. El sistema también divide los contenedores secundarios cuando es necesario. Cuando hay que dividir frases, el sistema crea una instantánea física y la divide en consecuencia.

### Subir

Mueve todos los contenedores seleccionados un nivel hacia arriba, al contenedor padre de su propio padre. Puedes usar esto para "desagrupar" contenedores individuales sin causar alteraciones accidentales en su posición debido a movimientos involuntarios del ratón.

### Cerrar hueco

Tras marcar un tramo en la Regla de tiempo, esto desplaza hacia la izquierda todos los contenedores que están a la derecha de ese tramo. Requiere que el tramo marcado esté vacío, es decir, debe ser un hueco real. Ten en cuenta que esto funciona *dentro* del contenedor seleccionado actualmente.

### Crear habitación

Tras marcar un tramo en la Regla de tiempo, esta opción desplaza hacia la derecha todos los contenedores que empiecen al principio del tramo o más adelante. Ten en cuenta que esto funciona *dentro* del contenedor seleccionado actualmente.

### Inactivo

Desactiva un contenedor para excluirlo por completo de la visualización. Ideal para pruebas A/B. Puedes activar o desactivar los alias independientemente de su original.

### Mantener los contenedores secundarios en una fila

Obliga a todos los contenedores secundarios a alinearse sin espacios, independientemente de cómo cambies su tamaño o los reordines. Está pensado para mantener una estructura de canción plana con partes sucesivas.

### Crear alias

Crea un [alias](#) de solo lectura de un contenedor que puedes colocar en otro sitio para reutilizar su contenido.

### Hacer alias físico

Convierte un [alias](#) de solo lectura en una copia física que puedes modificar.

### Crear instantánea

Convierte todos los contenedores secundarios y los parámetros heredados (en gris) en un único contenedor plano con copias físicas que puedes modificar. Hazlo solo si quieres modificar significativamente los parámetros heredados o [condensar los contenedores secundarios](#) en una estructura plana .

### Crear boceto

Crea un **boceto** a partir del contenedor seleccionado que puedes reproducir en tiempo real en **las paletas** y en los editores **de Progresión** .

### Exportar

Exporta un **archivo MIDI estándar** arrastrando un contenedor a tu escritorio o DAW ([más información al respecto aquí](#)).

### Recompilar

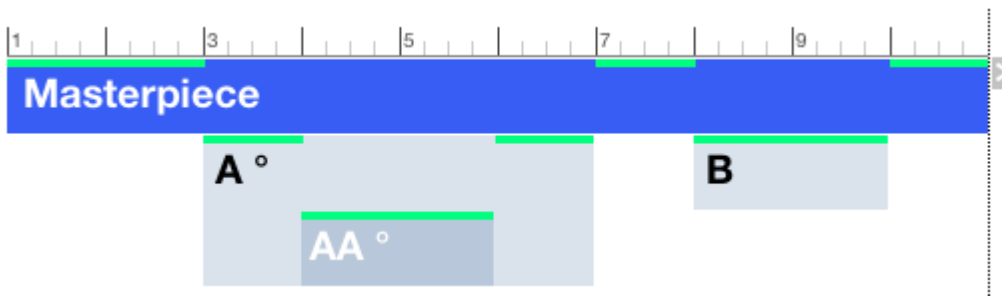
Vacía toda la salida y vuelve a renderizar todo el arreglo desde cero. Haz esto cuando tengas dudas de si algo no se ha renderizado como esperabas.

## Diseño

El sistema calcula automáticamente la disposición de los contenedores en la **vista de estructura** a partir de su posición y anidamiento. No puedes organizar los contenedores verticalmente a mano. La disposición algorítmica garantiza que las [reglas de herencia](#) no queden ocultas, por lo que te resulta más fácil seguir los parámetros y entender cómo se influyen entre sí.

## Trazado de parámetros

Activa "**Ver > seguimiento de parámetros**" para ver un indicador verde en los contenedores que muestra que hay datos para el parámetro y el instrumento actuales.



El seguimiento también muestra muy bien cómo funciona **la herencia** de parámetros, al sobrescribir temporalmente los datos de los parámetros mientras dura un subcontenedor. En el ejemplo anterior, todos los contenedores tienen datos de parámetros.

## Contenido del contenedor

Esta vista muestra el contenido del **contenedor** seleccionado actualmente. Aquí puedes determinar qué instrumento o instrumentos deben reproducir a lo largo del contenedor.

Puedes establecer tantos **parámetros** como quieras para un instrumento. Si hay al menos uno, eso lo convierte en una **Frase**, que también aparece como un **Clip** en la hoja de pistas.

## Harmony Lane

La pestaña **"Harmony Lane"** te permite acceder al parámetro **"Harmony"** del **contenedor** seleccionado. Puedes editar los Acordes directamente usando el **Inspector de parámetros** de la Barra lateral y los menús **"Parámetro"** y **"Transformar"**.

Haz **doble clic** en un acorde o en el Outlet **de "Harmony"** para pasar a la página **"Progresión"** y ver más detalles y para mayor comodidad.

Los acordes aparecen en gris cuando no hay ningún **"Harmony"** físico en el contenedor. Con el **parámetro > "Make Snapshot Of Harmony"** puedes insertar una copia física. También puedes escribir los nombres de los acordes directamente en el campo de entrada del **Inspector de parámetros**.

### Related information

[El concepto de armonía](#)

[Ajustes de armonía](#)

## Lista de instrumentos

### Barra de herramientas



Cambia entre tres modos de presentación. Mantén pulsada **la tecla " Shift "** para aplicar el cambio a todos los Contenedores por igual.

1. **Abierto:** Las frases con al menos un parámetro muestran una **vista de parámetros** a tamaño completo y las demás se minimizan.
2. **Plegado:** El sistema pliega todas las pistas en un resumen del mismo tamaño.
3. **Minimizado:** El sistema minimiza los instrumentos sin frase para dejar espacio. Las frases con un parámetro muestran un resumen. Esta es la presentación más compacta.



Ajusta el zoom para que quepa todo el contenido. **Haz clic con el botón derecho** o mantén pulsada **la tecla Ctrl** mientras haces clic para cambiar entre los ajustes de zoom A y B.

### Botones de grupo (A, B, C, D, E, F)

Controla la visibilidad de **los grupos de instrumentos**.

**Haz clic** para mostrar u ocultar un grupo. También puedes usar el menú **"Ver > grupo de instrumentos"**.

**Haz doble clic** para volver a mostrar todos los instrumentos.

**Haz clic con el botón derecho** para eliminar todos los instrumentos de un grupo.

## Encabezados

### Parámetros globales

Los parámetros de esta frase se aplican a todos los instrumentos del Contenedor por igual. Aquí es donde el sistema almacena automáticamente **Armonía, Tempo, Compás** y otros Parámetros globales, independientemente de dónde los edites o en qué instrumento los coloques.

Aquí puedes experimentar con parámetros no globales, como "[Ritmo](#)", "[Paso](#)", "[Transposición](#)" y "[Desplazar](#)", para conseguir efectos espectaculares cuando los aplicas a todos los instrumentos a la vez.



Contrae o expande la **vista de parámetros**. Haz **doble clic** en la flecha para minimizarla o maximizarla. En el modo "**Solo Snippets de una sola frase**", no puedes cambiar estos ajustes manualmente en un Snippet.

### Nombre del instrumento

Haz **clic** para seleccionar el instrumento. Haz **doble clic** para abrir o cerrar el **Editor de frases**. Los nombres aparecen **en negrita** si al menos un parámetro contiene datos.

### Número de instrumento (Pausa)

Interruptor de tres posiciones para controlar el parámetro [de pausa](#). Sin embargo, [la pausa](#) no tiene por qué ser constante. Este interruptor solo sirve para mayor comodidad.

1. **Rojo:** Pausa este Clip durante la duración del Contenedor.
2. **Verde:** Sobrescribe cualquier pausa en los contenedores principales y obliga al Clip a reproducirse.
3. **Gris:** Neutro. El estado de pausa puede cambiar a lo largo del Contenedor.



Desactiva (inactiva) el Clip temporalmente. Ideal para pruebas A/B.



Silencia la salida de audio de este instrumento.



Pone en solo la salida de audio de este instrumento.



Configura el sonido que utilizará el instrumento.

Haz **clic** para abrir o cerrar el **Editor de complementos** si hay alguno disponible (o pulsa **E**).

Haz **clic con el botón derecho** para abrir el **Asistente de sonido** y configurar un sonido para el instrumento (o pulsa **Control + I**).

Puedes intercambiar el [Asignar sonidos](#) comportamiento del clic derecho y del clic izquierdo de este botón en **las Preferencias** globales.

### Indicador de rango

Aquí aparece una pequeña línea gris para indicar que los rangos de interpretación del instrumento están personalizados y difieren de los sugeridos por el sonido. Esto es importante si cambias el sonido y no quieres que la salida cambie.

### Botones de grupo (A, B, C, D, E, F)

Controla la visibilidad del **grupo de instrumentos**.

Haz clic para alternar entre mostrar el grupo o todos los instrumentos.

Haz clic con el botón derecho para eliminar el instrumento de su grupo.

Usa el **menú contextual** sobre el encabezado de una pista, o el menú "**Asignar > instrumentos > a grupo**", para asignar los instrumentos seleccionados actualmente a un grupo.

## Comandos

Haz clic primero en el nombre de un instrumento para que reciba los siguientes comandos del teclado. Puedes seleccionar varios instrumentos a la vez.

### Cortar, Copiar, Pegar, Borrar, Duplicar

Estos comandos actúan sobre la frase en su conjunto, incluyendo todos sus parámetros. Si quieres editar un parámetro, selecciona algo en la **vista de parámetros** o haz clic primero en un Outlet del **bloque de parámetros**.

### Mover frase

Arrastra el nombre del instrumento del encabezado de una pista a otro contenedor en la **vista de Estructura** para mover la frase a ese contenedor. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para copiar la frase.

### Orden de los instrumentos

Mueve una pista con las teclas **,áß Mayús + Arriba** o **,áß Mayús + Abajo**, o cambia su orden arrastrando una pista con el ratón.

### Opciones

Al hacer clic con el botón derecho, aparece el menú "**Instrumento**".

## Grupos de instrumentos

La finalidad de **los grupos de instrumentos** es crear temporalmente conjuntos de instrumentos en los que quieras centrarte mientras editas tu partitura. Puede que te apetezca organizar los instrumentos por categorías (instrumentos de viento-madera, de cuerda, de metal), pero eso probablemente solo sea útil si los grupos son lo suficientemente pequeños como para que quepan dos o más en una pantalla.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

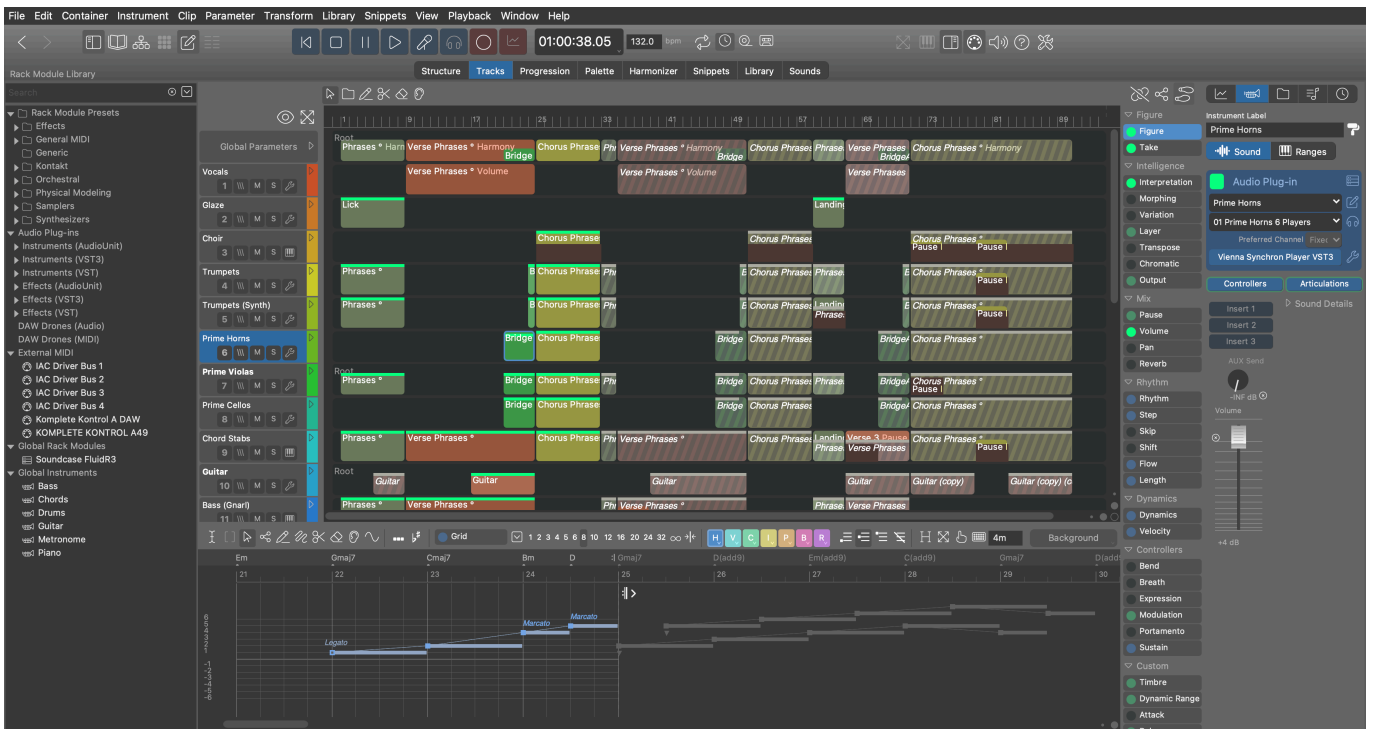
## Related information

[Pistas](#)

[Parámetros globales](#)

## Página de pistas

Puede que esta página te resulte familiar, ya que es parecida a la hoja de pistas de un DAW. Puedes ver de un vistazo qué salida genera el contenedor para cada instrumento. Aparece un [Clip](#) por cada contenedor en el que hayas configurado al menos un **parámetro** para el instrumento. Todo lo que hagas en la página "**Estructura**" aparece automáticamente aquí (y al revés).



El parámetro "**Salida**" aparece por defecto. Puedes vincular la hoja de pistas al **bloque de parámetros** para ver cualquier otro parámetro.



### Note:

Esta página te ofrece una visión general de cómo se exportaría tu arreglo a un DAW. Trabajar exclusivamente con pistas está bien para proyectos pequeños. Sin embargo, deberías crear los arreglos más grandes principalmente en la página "**Estructura**". [Más información al respecto aquí.](#)



Abre el **Editor de frases** para editar la frase seleccionada.

## Encabezados



Cambia entre tres modos de presentación. Mantén pulsada **la tecla " Shift "** para aplicar el cambio a todos los Contenedores por igual.

1. **Abierto:** Las frases con al menos un parámetro muestran una **vista de parámetros** a tamaño completo y las demás se minimizan.
2. **Plegado:** El sistema pliega todas las pistas en un resumen del mismo tamaño.
3. **Minimizado:** El sistema minimiza los instrumentos sin frase para dejar espacio. Las frases con un parámetro muestran un resumen. Esta es la presentación más compacta.

## Herramientas

Estas herramientas te permiten crear, modificar y eliminar clips.



Selecciona un [Clip](#) para ver qué parámetros incluye, moverlo o editar su Contenido. Puedes hacer muchas cosas con los Clips, tal y como se [explica aquí](#).



Selecciona el contenedor que contiene el clip en el que hagas clic. Comprueba de un solo vistazo qué clips incluye el contenedor.



Crea nuevos clips dibujando un tramo.



Divide clips.



Elimina clips.



Silencia clips.

## Bloque de parámetros



Activa este enlace para mostrar el parámetro seleccionado actualmente en todos los clips de la **Hoja de pistas**. Si este enlace no está activo, puedes editar los parámetros en la Barra lateral sin perder de vista [la Figura](#) o [la salida](#).



**Parámetro predeterminado:** determina si se muestra "**Figura**" o "**Salida**" de forma predeterminada cuando el enlace no está activo.



**Rastreo de parámetros:** Resalta todos los clips que incluyen el parámetro seleccionado actualmente. Así ves de un vistazo en qué parte de tu arreglo se utiliza un parámetro concreto.

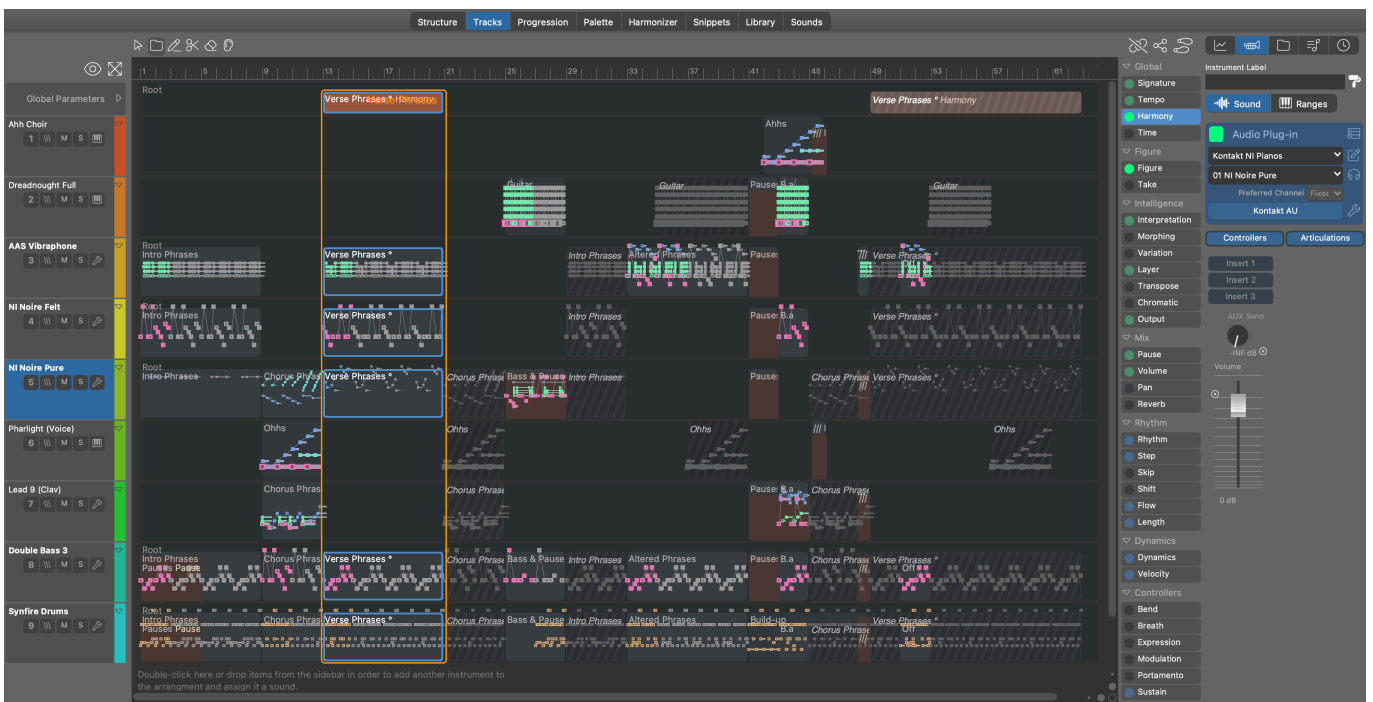
### Related information

[Clips](#)

[Estructura frente a pistas](#)

## Hoja de pistas

Esta vista muestra todos los clips de cada instrumento a lo largo de todo el arreglo.



## Lista de instrumentos

### Barra de herramientas



Cambia entre tres modos de presentación. Mantén pulsada **la tecla " Shift "** para aplicar el cambio a todos los Contenedores por igual.

1. **Abierto:** Las frases con al menos un parámetro muestran una **vista de parámetros** a tamaño completo y las demás se minimizan.
2. **Plegado:** El sistema pliega todas las pistas en un resumen del mismo tamaño.
3. **Minimizado:** El sistema minimiza los instrumentos sin frase para dejar espacio. Las frases con un parámetro muestran un resumen. Esta es la presentación más compacta.



Ajusta el zoom para que quepa todo el contenido. Haz clic con el botón derecho o mantén pulsada la tecla Ctrl mientras haces clic para cambiar entre los ajustes de zoom A y B.

### Botones de grupo (A, B, C, D, E, F)

Controla la visibilidad de los **grupos de instrumentos**.

Haz clic para mostrar u ocultar un grupo. También puedes usar el menú "**Ver > grupo de instrumentos**".

Haz doble clic para volver a mostrar todos los instrumentos.

Haz clic con el botón derecho para eliminar todos los instrumentos de un grupo.

## Encabezados

### Parámetros globales

Los parámetros de esta frase se aplican a todos los instrumentos del Contenedor por igual. Aquí es donde el sistema almacena automáticamente **Armonía**, **Tempo**, **Compás** y otros Parámetros globales, independientemente de dónde los edites o en qué instrumento los coloques.

Aquí puedes experimentar con parámetros no globales, como "**Ritmo**", "**Paso**", "**Transposición**" y "**Desplazar**", para conseguir efectos espectaculares cuando los aplicas a todos los instrumentos a la vez.



Contrae o expande la **vista de parámetros**. Haz doble clic en la flecha para minimizarla o maximizarla. En el modo "**Solo Snippets de una sola frase**", no puedes cambiar estos ajustes manualmente en un Snippet.

### Nombre del instrumento

Haz clic para seleccionar el instrumento. Haz doble clic para abrir o cerrar el **Editor de frases**. Los nombres aparecen **en negrita** si al menos un parámetro contiene datos.

### Número de instrumento (Pausa)

Interruptor de tres posiciones para controlar el parámetro **de pausa**. Sin embargo, **la pausa** no tiene por qué ser constante. Este interruptor solo sirve para mayor comodidad.

1. **Rojo:** Pausa este Clip durante la duración del Contenedor.
2. **Verde:** Sobrescribe cualquier pausa en los contenedores principales y obliga al Clip a reproducirse.
3. **Gris:** Neutro. El estado de pausa puede cambiar a lo largo del Contenedor.



Desactiva (inactiva) el Clip temporalmente. Ideal para pruebas A/B.



Silencia la salida de audio de este instrumento.



Pone en solo la salida de audio de este instrumento.



Configura el sonido que utilizará el instrumento.

Haz clic para abrir o cerrar el **Editor de complementos** si hay alguno disponible (o pulsa **E**).

Haz clic con el botón derecho para abrir el **Asistente de sonido** y configurar un sonido para el instrumento (o pulsa **Control + I**).

Puedes intercambiar el **Asignar sonidos** comportamiento del clic derecho y del clic izquierdo de este botón en **las Preferencias** globales.

### Indicador de rango

Aquí aparece una pequeña línea gris para indicar que los rangos de interpretación del instrumento están personalizados y difieren de los sugeridos por el sonido. Esto es importante si cambias el sonido y no quieres que la salida cambie.

### Botones de grupo (A, B, C, D, E, F)

Controla la visibilidad del **grupo de instrumentos**.

Haz clic para alternar entre mostrar el grupo o todos los instrumentos.

Haz clic con el botón derecho para eliminar el instrumento de su grupo.

Usa el **menú contextual** sobre el encabezado de una pista, o el menú "**Asignar > instrumentos > a grupo**", para asignar los instrumentos seleccionados actualmente a un grupo.

## Comandos

Haz clic primero en el nombre de un instrumento para que reciba los siguientes comandos del teclado. Puedes seleccionar varios instrumentos a la vez.

### Cortar, Copiar, Pegar, Borrar, Duplicar

Estos comandos actúan sobre la frase en su conjunto, incluyendo todos sus parámetros. Si quieres editar un parámetro, selecciona algo en la **vista de parámetros** o haz clic primero en un Outlet del **bloque de parámetros**.

### Mover frase

**Arrastra** el nombre del instrumento del encabezado de una pista a otro contenedor en la **vista de Estructura** para mover la frase a ese contenedor. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para copiar la frase.

### Orden de los instrumentos

Mueve una pista con las teclas **,áß Mayús + Arriba** o **,áß Mayús + Abajo**, o cambia su orden arrastrando una pista con el ratón.

### Opciones

Al hacer clic con el botón derecho, aparece el menú "**Instrumento**".

## Grupos de instrumentos

La finalidad de **los grupos de instrumentos** es crear temporalmente conjuntos de instrumentos en los que quieras centrarte mientras editas tu partitura. Puede que te apetezca organizar los instrumentos por categorías (instrumentos de viento-madera, de cuerda, de metal), pero eso probablemente solo sea útil si los grupos son lo suficientemente pequeños como para que quepan dos o más en una pantalla.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

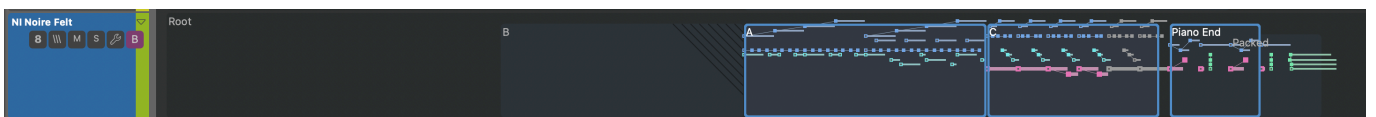
### Related information

[Pistas](#)

[Parámetros globales](#)

## Clips

El sistema muestra automáticamente un **clip** para cada contenedor en el que hayas configurado al menos un parámetro para el instrumento. Esto significa que algún parámetro influye en la salida en esa posición. Puedes mover los clips y crear nuevos con la herramienta de dibujo, o soltando frases desde una biblioteca.



## Acciones

- Haz clic para seleccionar un Clip y ponerlo en primer plano.
- Pulsa **Cortar, Copiar, Pegar, Borrar o Eliminar** para editar el **Clip** en su totalidad. Selecciona una posición de destino en la línea de tiempo antes de pegar un Clip, a menos que quieras sustituir el que está seleccionado actualmente.
- Haz doble clic en un clip para abrir el **Editor de frases**, donde podrás editar todos los parámetros.
- Haz clic con el botón derecho para ver un menú de comandos.
- Arrastra un clip a otra pista para moverlo a ese **instrumento** . Mantén pulsada **la tecla Alt** para hacer una copia.
- Arrastra un Clip a una Biblioteca para guardar una copia y poder reutilizarla más adelante.
- Arrastra el final de un clip para cambiar su duración.
- Suelta una **frase** desde una biblioteca para sustituir el contenido de un Clip.

## Comandos

- **Selecciona varios clips** que empiecen al mismo tiempo y utiliza la opción "**Recopilar > clips > en contenedor**" para moverlos a un único contenedor. Esto resulta útil, por ejemplo, para agrupar todos los clips que pertenecen a una sección de tu canción. A continuación, puedes cambiar el nombre del contenedor en el inspector de la Barra lateral.
- **Selecciona uno o más clips** y utiliza la opción "**Separar > clips > entre sí**" para mover cada frase a su propio contenedor. Harías eso cuando quieras agrupar posteriormente esas frases en un lugar diferente.

Con estos comandos puedes agrupar y desagrupar clips en la página "**Pistas**" hasta cierto punto, aunque es preferible que realices toda la estructuración en la página "**Estructura**", donde la jerarquía es más clara y fácil de editar. Si creas un arreglo exclusivamente en la página "**Pistas**", el montón de clips resultante en la página "**Estructura**" no tiene mucho sentido, porque simplemente ya no está estructurado en absoluto.



### Tip:

Usa las teclas de flecha para mover un Clip si solo quieres cambiar su posición. Así no alteras la Estructura sin querer al colocarlo por error en otro Contenedor.

### Related information

[Frases y clips](#)

[Página de pistas](#)

[Estructura frente a pistas](#)

## Página de matriz

Esta página ofrece **Outlets de parámetros** para todas **las frases** del **contenedor** seleccionado. Es un buen lugar para comprobar si hay datos de parámetros y [moverlos](#) entre instrumentos y contenedores.



La consola Matriz sirve como centro de control para copiar y mover parámetros entre instrumentos y contenedores.

- **Arrastra** cualquier **Outlet** de parámetro a otro instrumento, contenedor o Biblioteca.
- **Suelta** cualquier parámetro en el **Outlet**.
- **Haz doble clic** en un **Outlet** para abrir o cerrar el **Editor de frases**.
- **Suelta** un elemento de la Biblioteca **de módulos de rack** aquí (o entre las tiras) para añadir un nuevo **instrumento**. Suéltalo sobre una tira de la matriz ya existente para cambiar el sonido de ese instrumento.



#### Note:

Para que resulte más sencillo para los principiantes, el programa no muestra la página "Matriz" por defecto. Puedes activarla en el menú "**Ver**".

## Consola Matriz

La consola Matriz sirve como centro de control para copiar y mover parámetros entre instrumentos y contenedores.

- **Arrastra** cualquier **Outlet** de parámetro a otro instrumento, contenedor o Biblioteca.
- **Suelta** cualquier parámetro en el **Outlet**.
- **Haz doble clic** en un **Outlet** para abrir o cerrar el **Editor de frases**.
- **Suelta** un elemento de la Biblioteca **de módulos de rack** aquí (o entre las tiras) para añadir un nuevo **instrumento**. Suéltalo sobre una tira de la matriz ya existente para cambiar el sonido de ese instrumento.

En la pestaña "**Matriz**" del **Inspector de parámetros**, puedes configurar para qué parámetros quieres que aparezca un Outlet en la matriz.



### Important:

Los faders de **volumen**, **panorámica** y otros controladores similares no se encargan de la mezcla *de audio*. Simplemente transmiten mensajes MIDI y ajustan el **parámetro** correspondiente que se utiliza para generar la salida MIDI. Esto no tiene ningún efecto si un plug-in o dispositivo no responde al controlador MIDI como se espera. Sin embargo, los faders maestros y los botones **Solo**, **Mute** y **Master** sí funcionan a nivel de audio.

## Página de progresión

### Tutorial en vídeo

Edita el parámetro "**Armonía**" del **Contenedor** seleccionado actualmente y ajusta el "**Compás**" para que coincida con la métrica de tu estrofa.

The screenshot shows the Synfire software interface. The main window is titled "Progression" and displays a grid of chords across 8 measures. The selected chord in measure 7 is **Dbmaj7 IV**. The right sidebar shows the Chord inspector for **Dbmaj7**, with options for Function Expression, Vertical, Horizontal, Relation, and Key. A chord wheel is visible in the top right corner.

Measure	Chord	Scale
1	Fm vi	F.aeolian
2	Eb V	Eb.mixolydian
3	Ab I	Ab.ionian
4	Bb II	Bb.mixolydian
5	Db IV	Db.lydian
6	Eb V	Eb.mixolydian
7	Ab I	Ab.ionian
8	F# bVII	F#.lydian-b7
9	Dbmaj7 IV	Db.lydian
10	Eb7 V	Eb.mixolydian
11	Ab I	Ab.ionian

### Related information

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

[Progresiones](#)

[Círculo de quinta](#)

## Página de Armonizador

### [Tutorial en vídeo](#)

El Armonizador analiza uno o varios búferes **de toma** o secuencias **de salida** renderizadas en el **contenedor** actual y te sugiere los acordes que mejor encajan con ellos. Cuando estés listo, puedes guardar el parámetro **de armonía** resultante en el contenedor con **"Aplicar"**.

Jugar con el armonizador también puede dar lugar a sustituciones de acordes muy originales en las progresiones ya existentes.



### Related information

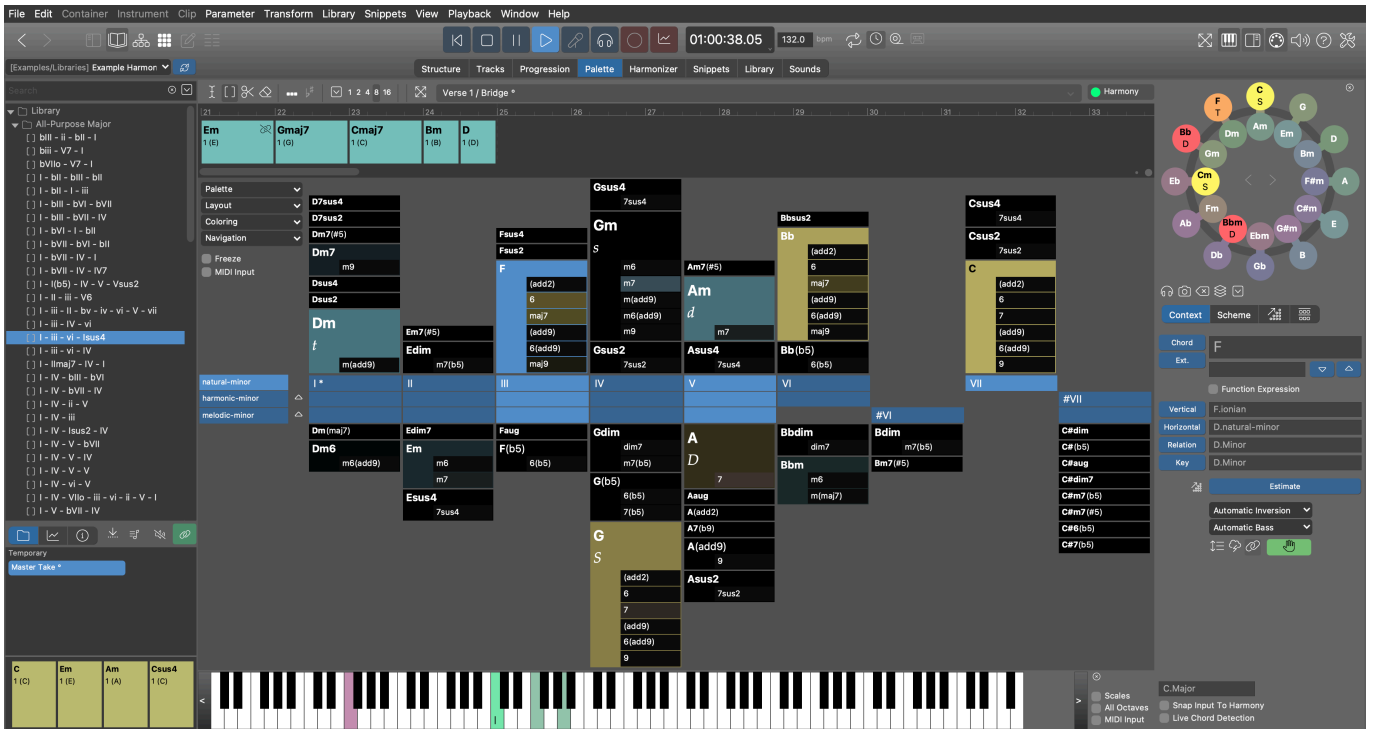
[Armonizar una frase](#)

[Círculo de quinta](#)

## Página de la paleta

### [Tutorial en vídeo](#)

Una **paleta** con todas las funciones posibles te ayuda a explorar Acordes, Escalas y Tonalidades, así como sus relaciones, mientras editas el parámetro **"Armonía"** del **Contenedor** seleccionado actualmente.



## Contenedor

La página muestra en la parte superior el nombre del **contenedor** actual. Haz clic con el botón derecho sobre él o **mantén pulsado el botón** para seleccionar otro contenedor.

## Progresión

La **pista de armonía** situada en la parte superior de la paleta muestra el parámetro "**Armonía**" del **Contenedor** seleccionado actualmente.

**Arrastra** cualquier acorde desde la paleta para editar la progresión.

**Haz doble clic** en la progresión para ir a la página "**Progresión**" y poder editarla con más detalle.

## Outlet

**Arrastra** la progresión actual desde esta **salida de parámetro** a cualquier lugar donde quieras usarla. Puedes soltarla en la Biblioteca integrada de la Barra lateral izquierda, por ejemplo.

**Suelta** una progresión desde cualquier otro lugar para asignarla al Contenedor actual.

**Selecciona** este Outlet y edita su contenido con los comandos de teclado **Cortar**, **Copiar** o **Pegar**.

## Menús

Estos menús son los mismos que los de la **aplicación** independiente **Palette**.

**Abre** un diseño de paleta diferente con "**Palette > Open...**", que encontrarás en la Barra lateral izquierda.

Para más información, consulta: **Aplicación Palette**.

## Related information

[Reproducir las paletas](#)

[Edición de paletas](#)

[Círculo de quinta](#)

[Widget de teclado](#)

## Edición de paletas

Cuando editas una **paleta**, en realidad estás editando el **Conjunto de escalas** en el que se basa. Puedes guardar ese Conjunto de escalas en el **Catálogo** para volver a utilizarlo más adelante.

### Añadir y eliminar escalas



Haz clic en el triángulo para que esta escala se convierta en la **Escala de referencia**. Esto cambia el orden de las escalas.

#### Añadir escala horizontal

Para crear una nueva paleta con cualquier escala, haz doble clic en ella en el **Catálogo**.

- Usa el **menú contextual al hacer clic con el botón derecho** sobre el nombre de una escala o el menú **"Diseño"** para añadir más escalas a una paleta.
- **Arrastra** la escala que quieras desde el **Catálogo** a la paleta.
- **Copia** una escala con **Ctrl+C** y vuelve a la paleta para pegarla allí.

#### Añadir escala vertical

No es necesario incluir las escalas verticales en un **"Conjunto de escalas"** para que estén disponibles para los Acordes. Pero, por supuesto, puedes hacerlo, por ejemplo, si te gusta su sonido característico y quieres convertirla en una escala horizontal que empiece desde un grado concreto.

- Por ejemplo, si estamos en la tonalidad de Do mayor y queremos tocar la escala `G.frigio-dominante` (que no está en Do mayor) en el quinto grado sobre el acorde `de Sol`, abre el **menú contextual** del acorde `de Sol` y selecciona **"Diseño" > "Añadir escala vertical > G.frigio-dominante"**.
- Synfire calcula automáticamente la escala horizontal equivalente `"Do menor armónico"` y la añade a la paleta, ya que `"Do menor armónico@5" = "Sol frigio dominante"`.

#### Eliminar una escala

Haz clic en la etiqueta de una escala y pulsa **Suprimir**, o usa el **menú contextual al hacer clic con el botón derecho**.

## Raíz

Cambiar la raíz de un conjunto de escalas con "**Cambiar raíz...**" de **la paleta** simplemente transpone todo sin alterar su estructura ni las relaciones entre acordes.

## Desplazar la tónica

Se produce una transformación interesante cuando se **desplaza** la raíz de una paleta. Por ejemplo, puedes hacer como si la quinta fuera la raíz. Haz clic con el botón derecho en el quinto grado de la escala y selecciona "**Asumir que X es la raíz**". La paleta girará en consecuencia y todas las escalas también se rotarán.

## Centro tonal

Puedes elegir un **centro tonal** diferente con "**Centro tonal > de la paleta > ...**" para crear una paleta alternativa que sitúe todos los Acordes, Escalas y nombres de notas en una perspectiva diferente.

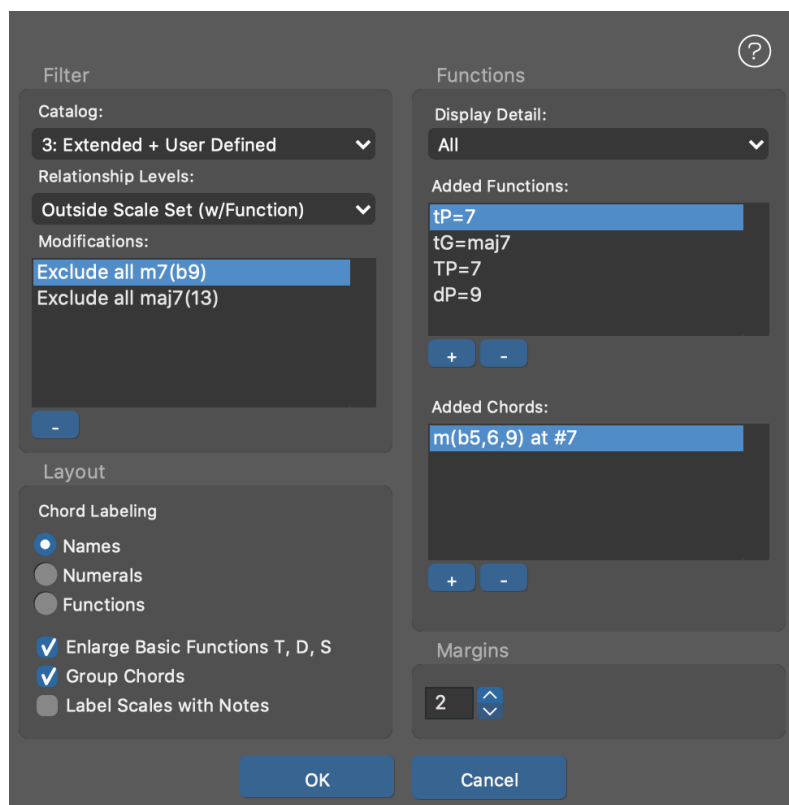
### Related information

[Diseño y coloreado de la paleta](#)

[Reproducir las paletas](#)

## Diseño y coloreado de la paleta

Personaliza la disposición, el filtro de acordes y la coloración dinámica de una **paleta estándar** o una **paleta alternativa** para que te ayude a explorar nuevas formas de crear progresiones de acordes.



## Diseño

Edita el filtro de acordes y las opciones de diseño con "**Ajustes > de diseño**". Haz que aparezcan todos los acordes posibles en un diseño con "**Restablecer filtro > de diseño**". Con "**> Restablecer diseño predeterminado**" puedes recuperar el diseño por defecto.

## Ajustes del filtro de acordes

### Catálogo

Selecciona un nivel de detalle: "**Solo acordes básicos**", "**Estándar**", "**Ampliado**" o "**Ampliado + Definido por el usuario**".

### Niveles de relación

Grado mínimo de relación para que aparezca un acorde:

1. **Solo miembros de la escala:** acordes que puedes construir exclusivamente a partir de las notas de una de las escalas.
2. **Miembros de escalas fusionadas:** lo mismo, pero incluyendo acordes que se pueden construir a partir de la unión de todas las escalas. Cuando están disponibles, estos acordes aparecen en la parte inferior de la paleta.
3. **Miembros parciales con función :** igual que antes, pero incluyendo acordes que tienen al menos una nota en común con una escala y que cumplen una función armónica esencial en el Centro tonal. Cuando están disponibles, aparecen colgando de la parte superior de la paleta.
4. **No miembros con función :** igual que antes, pero incluyendo todos los acordes restantes que tienen una función armónica en el Centro tonal. Cuando están disponibles, aparecen colgando de la parte superior de la paleta.
5. **Todos:** Sin restricciones. El sistema muestra todos los Acordes.

### Modificaciones

Una lista de las opciones que has configurado para acordes individuales desde el **menú contextual al hacer clic con el botón derecho** sobre un acorde. Esta lista sirve para informarte y para eliminar opciones de forma selectiva.

### Funciones (Detalles de visualización)

Nivel de detalle de las etiquetas de función armónica.

### Funciones añadidas

Añade funciones armónicas arbitrarias a la paleta, escritas como [expresiones de función](#) o como un [Acorde](#).

### Acordes añadidos

Añade acordes arbitrarios que no aparecen por defecto en la paleta, como funciones más remotamente relacionadas. Si Synfire reconoce el acorde como una función armónica válida, lo añadirá a la lista de "**Funciones añadidas**".

**Troubleshooting:**

Si has añadido un acorde pero no aparece en la paleta, puede que se deba al filtro actual o a otros ajustes de diseño.

**Diseño**

Otros ajustes de diseño

1. **Nombres, Numerales o funciones** Determina cómo se muestran los nombres de los acordes. En el modo "Función", el sistema filtra los acordes que no tienen una función significativa, lo que reduce el número de acordes de forma considerable.
2. **Ampliar funciones básicas T, D, S** Resalta las funciones principales: tónica (T), subdominante (S) y dominante (D) ampliando los recuadros de los Acordes.
3. **Agrupar acordes:** agrupa los acordes similares en un recuadro común. Mejora mucho la claridad.
4. **Etiquetar escalas con notas: El sistema** usa los nombres de las notas para etiquetar la línea central en lugar de los numerales romanos.

**Márgenes**

Los márgenes entre los recuadros.

**Incluir y excluir acordes**

Además de usar el cuadro de diálogo de ajustes de diseño, existen más formas de incluir acordes con una paleta o de excluirlos (ocultarlos).

**Incluir acordes**

1. Añade un acorde por su nombre o función tal y como se ha descrito anteriormente.
2. **Arrastra** un acorde a la paleta desde otra paleta o progresión.
3. Para mostrar acordes que habías ocultado anteriormente, selecciona cualquier acorde en el grado de escala deseado y elige "**Diseño >> Añadir acorde**" o "**Diseño >> Añadir acorde fuera del conjunto de escalas**" en el **menú contextual**, respectivamente.
4. Usa "**Diseño >> Progresión en el portapapeles >> Incluir todos los acordes**" para incluir todos los acordes de la progresión actual en el portapapeles.

**Excluir acordes**

Ocultar todos los acordes que te parezcan innecesarios, que te distraigan o que no puedas reproducir.

1. Selecciona uno o varios acordes de la paleta y ocúltalos con "**Editar >> Eliminar**".
2. Oculta todos los acordes de un tipo concreto con "**Layout > Remove All Chords of Type X**".

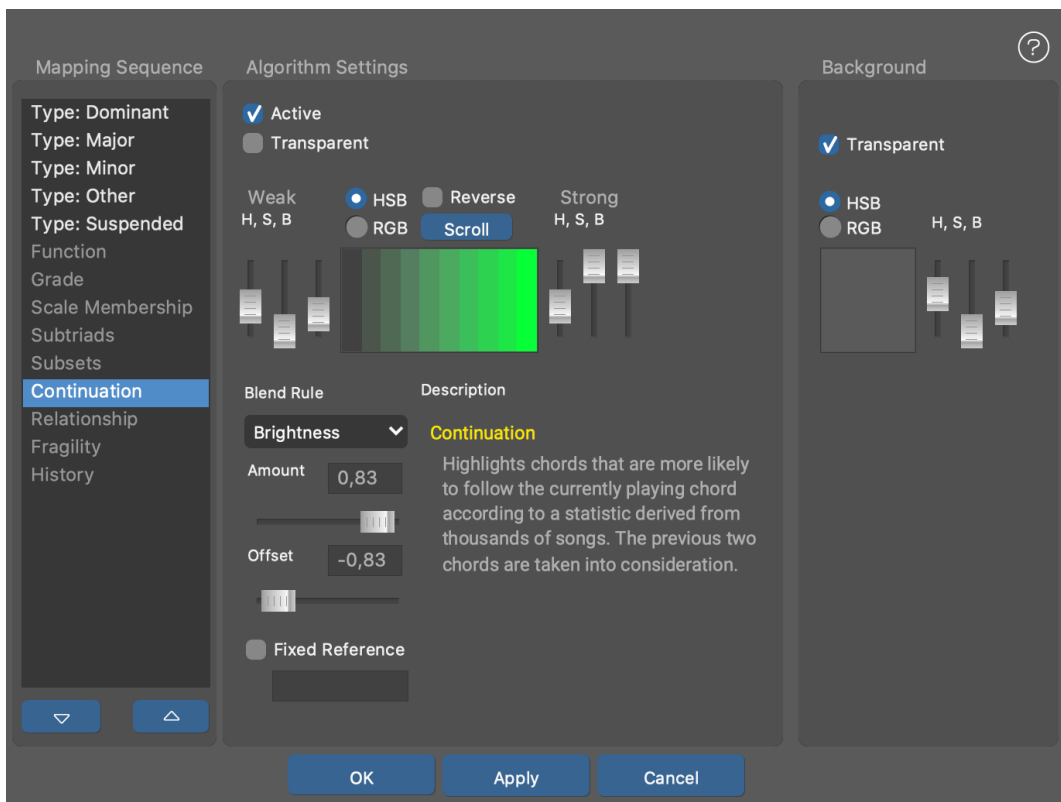
## Marcar acordes

Resalta los acordes con una banda de color para recordarlos mejor o para llamar la atención de los demás hacia un punto concreto de tu paleta.

1. Selecciona los acordes que quieras en la paleta y usa el menú "Diseño" > "> Marcados" para añadir o quitar marcas de color.
2. Para marcar todos los acordes del mismo tipo, mantén pulsada **la tecla ,áß** **Mayús** mientras seleccionas la opción de menú mencionada anteriormente.
3. Usa "Disposición: > progresión en el portapapeles: > acordes marcados" para marcar todos los acordes de la progresión actual en el portapapeles.

## Ajustes de color

Puedes ver y editar el **esquema de coloreado** actual de una paleta con "Ajustes > de color > ...". Puedes encadenar varios algoritmos de coloreado integrados para calcular el color final de un Acorde de arriba abajo.



## Secuencia de asignación

Selecciona un algoritmo. Usa los botones **de arriba** y **abajo** que hay debajo de la lista para cambiar la posición de un algoritmo en la secuencia. El color se calcula de arriba hacia abajo, y cada algoritmo procesa el color del anterior.

## Activo

Activa el algoritmo seleccionado. El sistema omite un algoritmo desactivado.

### Transparente

Hace que el color anterior pase sin cambios cuando el algoritmo devuelve un valor **indefinido**.

### Ajustes del degradado de color

Define cómo se asignan los valores de 0,0 a 1,0 a un color. Selecciona el espacio de color RGB o HSB y establece los valores inicial y final del degradado. Usa "**Invertir**" para invertir el degradado y "**Desplazar**" para girarlo.

### Cantidad, Desplazamiento

Multiplica el valor del algoritmo por una **Cantidad** y le añade un **Desplazamiento**, antes de asignarlo al degradado de color. No todas las reglas de mezcla utilizan estos ajustes.

### Regla de mezcla:

Determina cómo se combina el color del algoritmo anterior con el color del actual.

1. **Mezclar:** Mezcla ambos colores en una proporción establecida por el control deslizante "**Cantidad**".
2. **Brillo:** Modula el brillo del color anterior usando los controles deslizantes **de Cantidad y Desplazamiento**.
3. **Saturación:** Modula la saturación del color anterior usando los controles deslizantes "**Intensidad**" y "**Desplazamiento**".
4. **Tono:** Modula el tono del color anterior con los controles deslizantes "**Intensidad**" y "**Desplazamiento**".
5. **Reemplazar:** Reemplaza el color anterior por el actual, a menos que no esté **definido**.

### Referencia fija:

Define un acorde concreto como entrada permanente para el Esquema de coloreado. Es decir, la coloración se mantiene fija y no seguirá los acordes sobre los que hagas clic. **Selecciona** el acorde que quieras en la paleta *antes* de abrir el cuadro de diálogo y activa esta opción.



#### Tip:

La "Referencia fija:" es una forma de congelar de forma permanente una combinación de colores que te resulte útil.

## Algoritmos de coloreado

El menú "**Coloreado**" te permite activar o desactivar cualquiera de los algoritmos de coloreado integrados, todos ellos enumerados a continuación.

### Coloreado estático

Estos algoritmos de coloreado proporcionan un sombreado de fondo útil para orientarte y no se actualizan con cada nuevo Acorde.

**Tipo: Suspendido**

Resalta los acordes suspendidos con tonos de verde.

**Tipo: Dominante**

Resalta los acordes dominantes con tonos rojos.

**Tipo: Mayor**

Resalta los acordes mayores con tonos amarillos.

**Tipo: Menor**

Resalta los acordes menores con tonos azules.

**Tipo: Otro**

Resalta otros tipos de acordes con tonos de cian.

**Función**

Resalta los acordes con una fuerte importancia funcional. Las funciones primarias (Tónica, Subdominante y Dominante) son fuertes. El sistema muestra atenuadas las funciones secundarias. Los acordes que carecen de una función clara permanecen oscuros. Este esquema te ayuda a orientarte, sobre todo en [paletas alternativas](#) con una estructura poco familiar.

**Grado**

Indica el grado de relación que tiene un acorde con el [conjunto de escalas](#) de la paleta. Cuanto más brillante es un acorde, más cercana es su relación con la [escala de referencia](#).

**Pertenencia a la escala**

Cada escala del conjunto [de escalas](#) está asociada a un color. Un acorde aparece en un color solo si se puede construir exclusivamente a partir de las notas de la escala asociada (y sin notas de otras escalas). Esto resalta todos los acordes que pueden resaltar mejor las características de una escala concreta.

**Coloreado dinámico**

Estos algoritmos de coloración resaltan alguna relación con el Acorde que se está tocando en ese momento.

**Subtrías**

Resalta todas las tríadas simples que están completamente contenidas en el acorde que se está reproduciendo ahora mismo. Puedes tocar estas tríadas como sustitutos simplificados del acorde actual, o conseguir [politonalidad](#) haciendo que varios instrumentos toquen cada uno una subtríada diferente usando el parámetro "[Layer](#)".

**Subconjuntos**

Resalta todos los acordes que están completamente contenidos en el acorde que se está reproduciendo ahora mismo. Esto te permite encontrar varios acordes más pequeños que, si los tocas juntos, formarían el acorde actual.

### Superconjuntos

Resalta todos los acordes que contienen el acorde actual en su totalidad. Esto te permite encontrar acordes más complejos que sirven como extensión del acorde actual.

### Intersección

El resaltado se vuelve más brillante cuanto más notas tiene en común un acorde con el que se está tocando ahora mismo. Si haces clic siguiendo una ruta de acordes más brillantes, el sonido solo cambiará poco a poco. Por el contrario, puedes conseguir un contraste más marcado siguiendo una ruta por acordes más oscuros.

### Relación

Resalta los acordes cuya [función armónica](#) se acerca más a la del acorde que estás tocando ahora mismo.

### Fuerza

Resalta los acordes que, al reproducirse a continuación, introducen un cambio fuerte respecto al acorde que se está reproduciendo ahora. Una distancia corta en el Círculo de quintas se considera fuerte. Las distancias más largas se consideran más suaves. Por ejemplo, podrías seguir la ruta clara para un estribillo y la ruta oscura para una estrofa.

### Continuación

Resalta los acordes que tienen más probabilidades de seguir al que se está tocando ahora mismo, según una estadística basada en miles de canciones. El sistema tiene en cuenta los dos acordes anteriores.

### Historia

Resalta los acordes que has tocado recientemente con un rastro verde que se va desvaneciendo poco a poco para ayudarte a recordar lo que estabas tocando.

### Rojo tonal

Resalta los acordes relacionados con el actual según la teoría del Tonnetz (Red de Tonos). Muestra los vecinos S, N, L, R y P, cada uno con un color distinto. Descubre más sobre el Tonnetz en [Wikipedia](#).

## Guardar preajustes para diseños

Puedes guardar una disposición como preajuste con "**Guardar como > preajuste > de disposición > ...**". El programa mostrará en el menú de preajustes los preajustes que guardes en la carpeta "**Disposiciones**" de la **carpeta de configuración**.

## Guardar preajustes para esquemas de coloreado

Guarda un esquema de coloreado como preajuste con "**Guardar > preajuste > de coloreado > como...**". Los preajustes que guardes en la carpeta "**Coloreados**" de la **carpeta de configuración** aparecerán en el menú de preajustes.

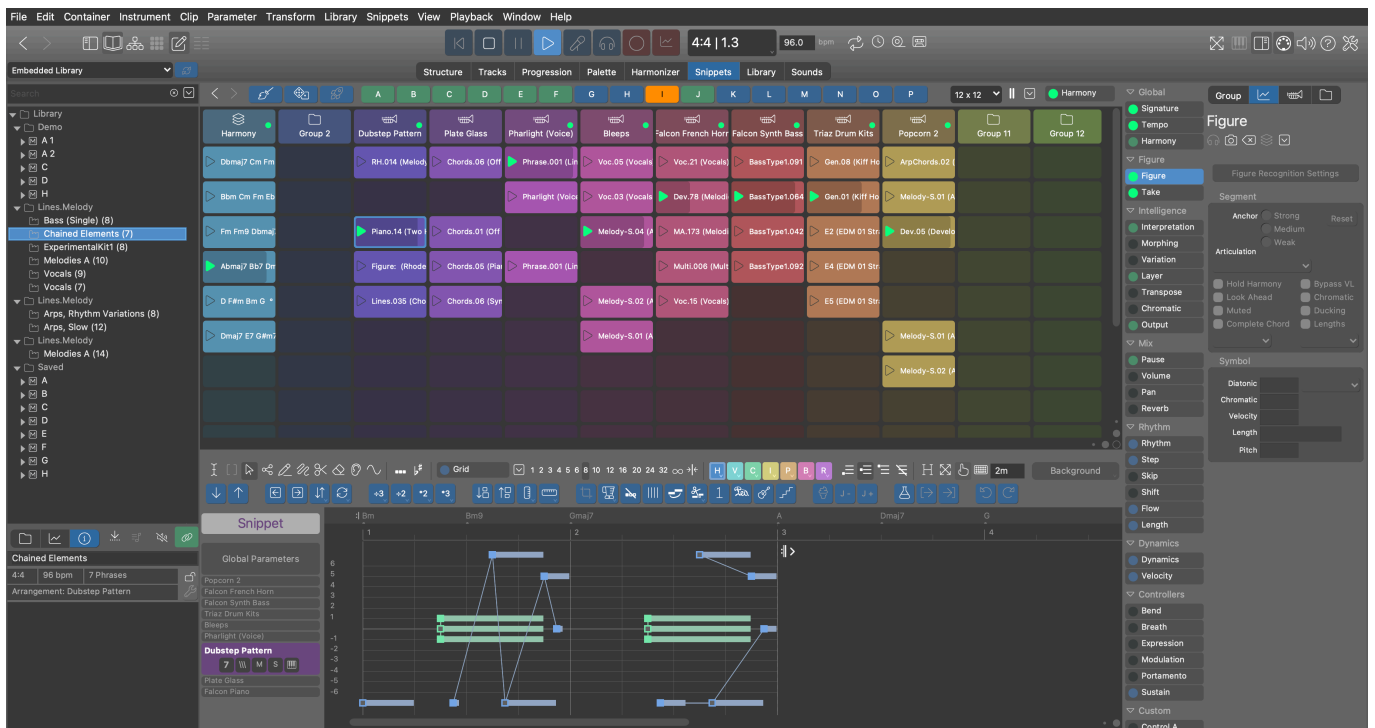
**Tip:**

Puedes guardar la combinación de la disposición y el esquema de coloreado actuales como valor predeterminado del sistema con "**Filtro predeterminado > de la paleta > y > Guardar > colores**". Este comando solo está disponible en el menú "Archivo" de un editor de paletas independiente.

## Página de Snippets

### Tutorial en vídeo

La vista "**Fragmentos**" alberga **los grupos de snippets**, cada uno de los cuales ofrece varias ranuras para **snippets**. Puedes rellenar estas ranuras simplemente arrastrando y soltando **frases**.



Más información sobre **los Snippets**.

## Navegación

Mientras seleccionas fragmentos, las selecciones de instrumentos y parámetros cambian automáticamente a lo que incluya el Snippet actual. Así puedes ver de un vistazo qué hay en cada Snippet. Cuando sueltes algo sobre un Snippet, te preguntará dónde quieres que vaya el objeto, si es necesario.

## Barra de herramientas



Vuelve al conjunto de snippets que estabas reproduciendo antes.



Programa la detención de todos los snippets que se estén reproduciendo actualmente la próxima vez que pulses el botón de reproducción. Usa esta opción cuando quieras programar un conjunto completamente nuevo de snippets desde cero.



Programa una selección aleatoria de Snippets para que se reproduzcan a continuación. Mantén pulsada **la tecla ,áß Shift** para que la **armonía** actual no cambie.



Inicia todos los snippets preparados. Si quieres iniciar o detener varios snippets a la vez, prepáralos primero haciendo **clik** con el botón **derecho** sobre su icono de reproducción y, a continuación, **haz clic en** este botón para ejecutar los cambios al mismo tiempo.

### A, B, C, D, E, F, G, H

Memorias que guardan el estado actual de la reproducción. **Haz clic con el botón derecho** para guardar, **y con el izquierdo** para recuperarlo. Mantén pulsada **la tecla ,áß Shift** para excluir **la armonía** de la recuperación.

**Haz clic con el botón derecho** mientras mantienes pulsada la tecla **,àò Control** para borrar una ranura de memoria.

**Arrastra** un botón de memoria a un contenedor de la página "**Estructura**" para insertarlo en tu Arreglo.

**Arrastra** un botón de memoria a una biblioteca para guardar sus frases y el estado actual de reproducción.

**Suelta** un botón de memoria desde una biblioteca para restaurar su estado de reproducción anterior. Sin embargo, esto solo es útil para copias de seguridad a corto plazo, ya que el sistema no restaurará automáticamente los Snippets que hayas eliminado. Puedes restaurar los Snippets manualmente soltando las frases individuales en la cuadrícula de Snippets.

**Reordena** los botones de memoria con el ratón. Sus valores se intercambian.

### Armonía (Outlet)

**Arrastra** un parámetro **de Harmony** aquí para utilizarlo como progresión de acordes predeterminada cuando ningún Snippet que se esté reproduciendo en ese momento proporcione uno.

### Tamaño de la cuadrícula

Reduce o amplía la cuadrícula.



Cambia la orientación de la cuadrícula.



Menú de opciones:

- **Solo snippets de una sola frase:** Activa este modo si quieres que todos los grupos reproduzcan un único instrumento . Los grupos ya no aceptarán contenedores y Synfire te preguntará con menos frecuencia qué hacer cuando sueltes algo en una ranura.
- **Crear Snippets a partir del arreglo :** Recoge frases de todos los contenedores y crea un Snippet para cada una.
- **Crear arreglo a partir de la última sesión :** Monta un nuevo arreglo a partir de la reproducción que acabas de detener.
- **Marcar/desmarcar snippets usados:** marca todos los snippets que cualquier ranura de memoria utilice actualmente. Te ayuda a hacer espacio para contenido nuevo sin borrar accidentalmente snippets importantes.
- **Perfiles:** Puedes guardar todas las probabilidades actuales en un perfil o añadirlas a un perfil ya existente. El sistema asocia las probabilidades según la categoría correspondiente de cada instrumento.
- **Borrar snippets :** Borra todos los snippets.

## Transporte

Los botones de transporte de esta página controlan exclusivamente la reproducción de snippets en directo. Si quieres iniciar o detener el arreglo actual, tienes que pasar a la página "**Estructura**".



El botón de reproducción inicia o continúa la reproducción en directo de los snippets. No oirás nada hasta que programes al menos un snippet para su reproducción.



El botón de parada pausa la reproducción en directo actual. Si vuelves a hacer clic en el botón de parada, borra todos los snippets programados actualmente para que puedas empezar de cero.



Guarda la salida de audio de tu próxima sesión en un archivo. El archivo se guarda junto al documento del Arreglo ([Archivo >> Mostrar archivo en el Finder](#)).

## Consola

La consola de la página "**Snippet**" controla la mezcla en directo hasta cierto punto, siempre que tus plug-ins respondan a los controladores MIDI correspondientes.

## Exportar snippets como bucles de audio

Puedes exportar fragmentos individuales, grupos de snippets o toda la cuadrícula como bucles de audio al disco ("Clips") para importarlos a tu DAW. Encontrarás esta opción en los menús contextuales de los snippets y grupos de snippets, y en el menú de opciones de la cuadrícula.

**Selecciona** primero un Snippet con **armonía**. El sistema utilizará su progresión para renderizar todos los Snippets con el fin de que sean compatibles entre sí (a menos que un Snippet contenga su propia **armonía**). El sistema guarda los archivos de audio junto al documento de arreglo (**Archivo >> Mostrar archivo en el Finder**).

Puedes cancelar una exportación en curso en cualquier momento con **"Detener"**. Debes evitar intervenir manualmente mientras se procesa una exportación, ya que el sistema graba toda la salida de audio a medida que la incorpora a los Clips. El sistema recorta los archivos de audio solo después de capturar el último Snippet. No utilices ningún archivo antes de que este proceso haya finalizado.



### Note:

El sistema recorta los snippets exportados a un múltiplo de la duración de **"Harmony"**. Pueden reproducirse en bucle más de una vez si son más cortos que eso. Esto garantiza que todos los clips sean armónicamente compatibles entre sí cuando los reproduzcas en directo en la cuadrícula de tu DAW.



### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

### Related information

[Consola de snippets](#)

## Grupo de snippets

Un **grupo de snippets** agrupa varios **snippets**, cada uno de los cuales contiene parámetros o **frases** para uno o más instrumentos. Solo puedes reproducir un snippet del grupo a la vez. El grupo aparece en la primera columna de la cuadrícula como un botón con el nombre del grupo.



### Tip:

Te recomendamos que reserves el primer grupo para **la armonía**.

**Suelta** un **Pool de frases** sobre un grupo para crear un Snippet para cada frase favorita del Pool.

**Arrastra** un grupo de snippets hacia arriba o hacia abajo para reorganizar los grupos en la cuadrícula.

**Haz clic con el botón derecho** o mantén pulsado sobre un grupo para abrir el menú de opciones.

## Opciones

### Renombrar

Cambia el nombre del grupo.

### Establecer color

Establece un color para el grupo.

### Crear Snippets a partir de la armonía

Recopila todos los parámetros **de Harmony** del arreglo actual y añade un Snippet para cada uno a este grupo.

### Crear Snippets a partir de instrumentos

Recopila todas las frases de un instrumento del arreglo actual y añade un Snippet para cada una.

## Tipos

Un grupo cambia automáticamente de tipo según lo que haya en sus ranuras.



El grupo está vacío y listo para recibir frases y parámetros que puedes soltar en cualquiera de sus ranuras. A menos que se apliquen **Snippets de una sola frase**, el grupo también tomará contenedores con frases para varios instrumentos.



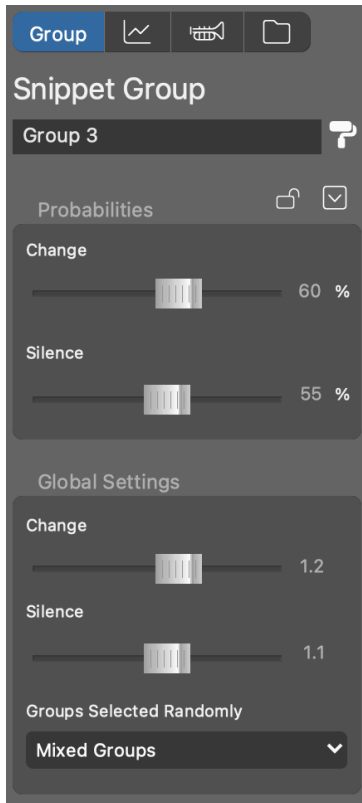
El grupo incluye snippets con frases solo para un único instrumento. Si quieres asignar un instrumento a un grupo, solo tienes que soltar una frase en una ranura vacía para crear un primer snippet. El grupo asumirá el instrumento asociado a la frase.



Indica un **grupo mixto** que incluye fragmentos con frases para varios instrumentos, o parámetros globales que afectan a todos los instrumentos.

## Inspector de grupos

Cuando seleccionas un grupo de snippets, puedes editar su nombre, color y otras propiedades en la Barra lateral derecha.



Cambia el color del grupo.



Bloquea este grupo si quieres excluirlo de la selección aleatoria y controlarlo manualmente.

### Probabilidad de cambio

Al lanzar los dados, esta es la probabilidad de que el estado de reproducción actual de este grupo cambie. Si quieres controlar un grupo manualmente, puedes desactivar esta opción seleccionando el cero por ciento.

### Probabilidad de silencio

Al lanzar los dados, esta es la probabilidad de que todos los snippets de este grupo se silencien. Ponlo a cero si quieres que este grupo reproduzca uno de sus snippets todo el tiempo.

### Ajustes globales

Multiplica las probabilidades de cada grupo por un factor que puedes configurar aquí. Si aumentas el factor de silencio, tu arreglo aleatorio será, de media, más disperso y menos denso. Si aumentas el factor de cambio, el sistema sustituirá más Snippets en cada turno, lo que aportará más suspense y variedad. Este ajuste es global (muestra los mismos valores independientemente del grupo que selecciones).

### Seleccionamos grupos al azar

Qué tipos de grupos de snippets quieres incluir cuando tires los dados. De todos modos, el sistema no incluye los grupos que estén bloqueados o que tengan una probabilidad de cambio igual a cero.

## Snippet

Las ranuras de un grupo de snippets están vacías al principio. En cuanto sueltes algo en ellas, el sistema creará un **Snippet** y aparecerá en la ranura.



**Arrastra** los snippets para reorganizar su orden dentro de un grupo. Si mueves un snippet a otro grupo, el sistema te preguntará si también quieres mover la frase a ese instrumento o crear un **grupo mixto** con varios instrumentos. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** mientras arrastras para hacer una copia.

**Suelta** un fragmento, un contenedor normal, una frase, un parámetro o una selección (parcial) en una ranura para crear un **Snippet** o sustituir su contenido actual.

**Haz doble clic** en una ranura vacía para crear un Snippet vacío.

**Haz doble clic** en un Snippet con contenido para editar sus frases en la página ["Estructura"](#).

**Corta o copia** un Snippet para insertarlo en otro lugar.

**Pega** un fragmento, un contenedor normal, una frase, un parámetro o una selección (parcial) para rellenar la ranura. Por ejemplo, puedes copiar una serie de acordes de una progresión y pegarlos aquí, o arrastrar y soltar esa selección con el ratón.

**Haz clic** en una celda de snippet vacía para seleccionar el Contenedor raíz de todos los snippets. Solo contiene tres parámetros: **Tempo**, **Compás** y **Armonía**. El parámetro de armonía se utiliza como valor predeterminado en caso de que ningún snippet que se esté reproduciendo en ese momento proporcione uno.

**Arrastra** un Snippet a una biblioteca para hacer una copia de seguridad de su contenido.

**Suelta** un Snippet desde una biblioteca para restaurar su contenido.



El triángulo sirve para controlar la reproducción del Snippet.

**Haz clic** para programar la reproducción del Snippet cuando llegue el momento del siguiente compás.

**Haz clic con el botón derecho** para preparar el Snippet para que se reproduzca la próxima vez que **pulses** el botón de reproducción de la Barra de herramientas. Puedes usar esto para preparar cualquier número de Snippets por adelantado y luego programarlos todos a la vez .

## Los snippets son contenedores

Dado que un Snippet es básicamente lo mismo que un **Contenedor**, puedes incluir en él cualquier número de **parámetros** para cualquier número de **instrumentos**. De esta forma, puedes colocar todo tipo de secciones y partes en tu cuadrícula de Snippets y experimentar con ellas en directo.

Sin embargo, en el modo "**Solo fragmentos de una sola frase**", todos los Snippets solo pueden admitir parámetros o frases para un único instrumento. Aunque esto es más fácil de manejar, no te permite organizar partes y secciones en tiempo real.

## Consola de snippets



La pequeña consola de la página "**Snippets**" controla la mezcla en directo hasta cierto punto, siempre que tus plug-ins respondan a los controladores MIDI correspondientes.

- **Arrastra** un elemento de la **biblioteca de módulos de rack** aquí (o entre las tiras) para añadir un nuevo **instrumento**. Arrástralo sobre una tira de la matriz ya existente para cambiar el sonido de ese instrumento.



### Important:

Los contenedores de arreglos y los snippets comparten los mismos instrumentos. Es decir, son idénticos. Si añades o eliminas instrumentos en cualquiera de las dos páginas, el cambio se reflejará en ambas.



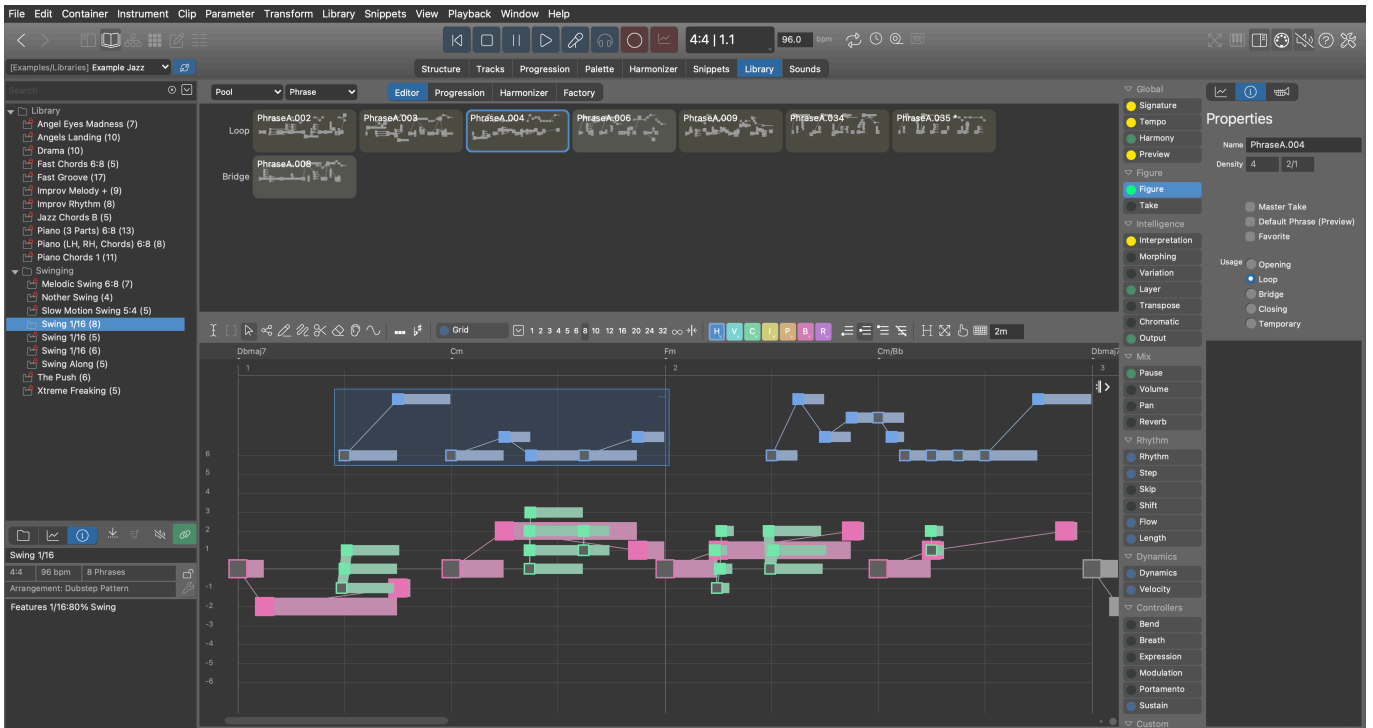
### Important:

Los faders de **volumen**, **panorámica** y otros controladores similares no se encargan de la mezcla *de audio*. Simplemente transmiten mensajes MIDI y ajustan el **parámetro** correspondiente que se utiliza para generar la salida MIDI. Esto no tiene ningún efecto si un plug-in o dispositivo no responde al controlador MIDI como se espera. Sin embargo, los faders maestros y los botones **Solo**, **Mute** y **Master** sí funcionan a nivel de audio.

## Página de la Biblioteca

[Tutorial en vídeo](#)

Aquí puedes editar la **Biblioteca integrada** que pertenece a este arreglo. También tienes la opción de abrir y editar cualquier otra **Biblioteca**, si no quieres usar el **editor de Bibliotecas independientes**.

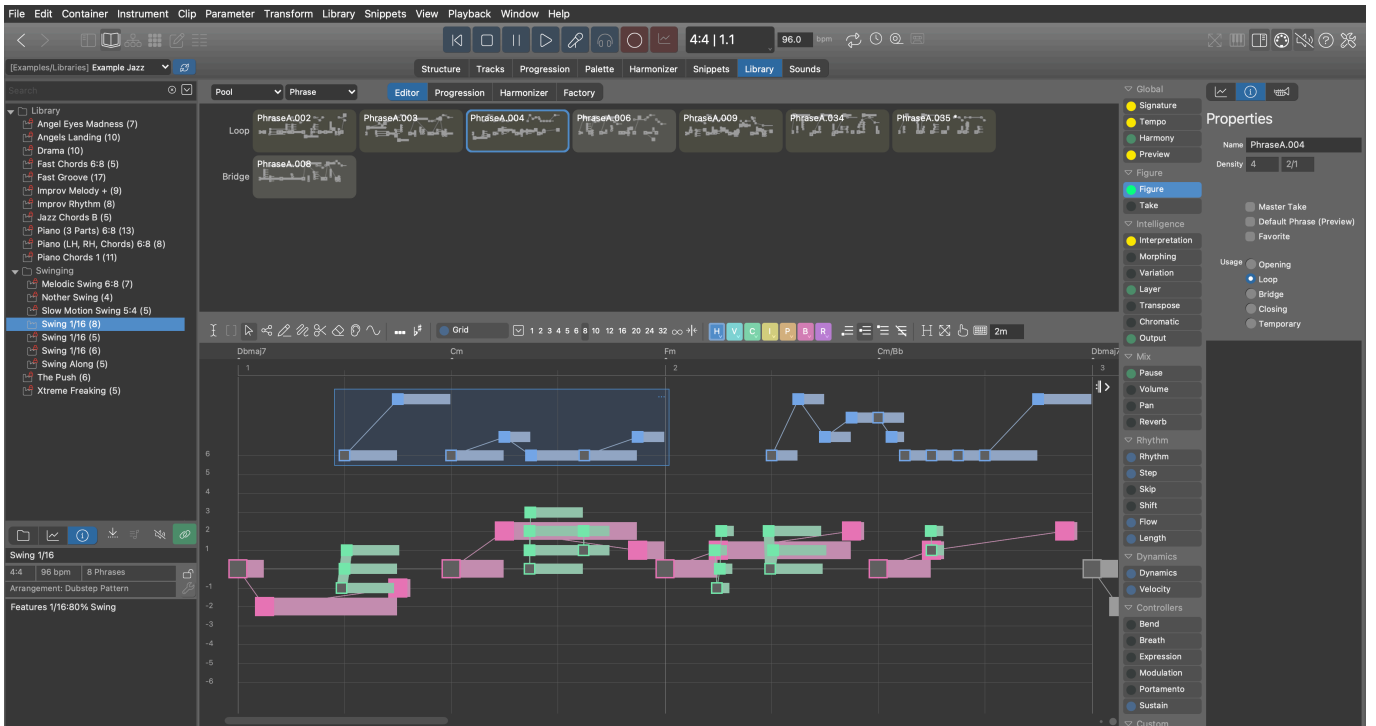


#### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Editor de pool de frases

La página muestra en la parte superior las **frases** que hay en el **Pool de frases** seleccionado. **Haz clic** en cualquier frase para seleccionarla y cargarla en el editor.



Las páginas **"Editor"**, **"Progresión"** y **"Armonizador"** están ahí para facilitarte el trabajo; cada una se centra en una tarea concreta relacionada con la edición de un Pool. En **"Factory"** puedes generar nuevas frases.

### Vista previa (Outlet)

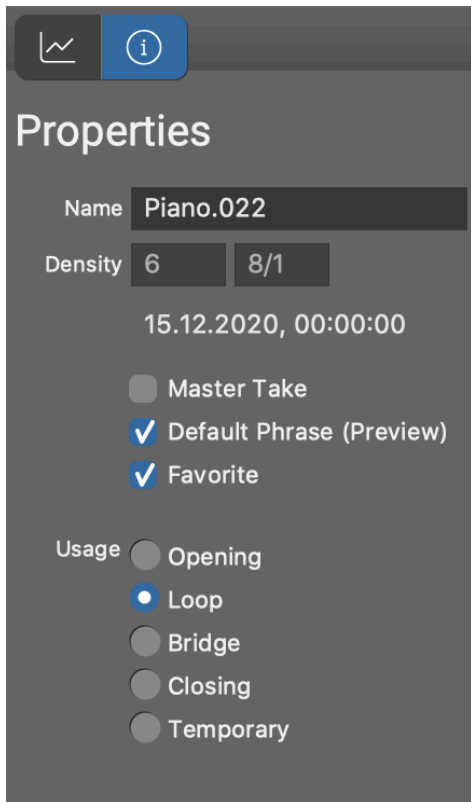
Suelta cualquier **armonía** aquí para convertirla en la **progresión de vista previa** del Pool de frases. El sistema la usará para reproducir todas las frases, a menos que una frase venga con su propio parámetro **de armonía**.

Elige una plantilla del **menú** contextual (clic con el botón derecho).



Previsualiza la frase seleccionada utilizando la **"Previsualización de progresión"** de su Pool de frases, o su propio parámetro **"Armonía"**, si lo tiene.

## Barra lateral



Muestra el **inspector** de **parámetros** del parámetro seleccionado. También puedes **hacer doble clic** en un Outlet de parámetro.



Edita los metadatos y las propiedades de la frase seleccionada.

### Nombre

Cualquier nombre que te resulte útil.

### Densidad

Valor estimado para ordenar las frases según el número de notas que contienen por compás.

### Toma maestra

Marca la frase como un recurso obtenido mediante importación o Grabación. Este tipo de frase suele ser muy larga y el usuario extrae las frases reales del Pool de frases dividiéndola en partes.

### Frase predeterminada (vista previa)

Reproduce esta frase cuando el usuario selecciona un conjunto completo en el navegador de la biblioteca.

### Favorito

Marca la frase como favorita. Más adelante puedes borrar todas las demás frases de un tirón con "[Conservar solo favoritos en > el Pool de frases](#)".

### Uso

Esta es una sugerencia sobre el papel que suele tomar la frase.

1. **Introducción:** Ideal como intro para crear tensión.
2. **Bucle:** Ideal para repetirla una y otra vez, como un riff.
3. **Puente:** Ideal para unir dos partes, introduciendo un cambio.
4. **Cerrar:** Ideal para poner punto final a una parte.
5. **Temporal:** Para ser sincero, esto es algo bastante inútil por lo que deberían darme una paliza.

---

#### Related information

[Pool de frases](#)

## Pestaña "Editor"

Ve a esta página para editar una frase ya existente o limpiar una frase importada de cara a **la posterior armonización y el Reconocimiento de figuras** en las dos páginas siguientes. **Selecciona** la frase que quieras editar en la cuadrícula de arriba.



Muestra el **Inspector de parámetros** o **haz doble clic** en cualquier **Outlet** de parámetro.



Edita las propiedades de una frase.

## Tareas habituales

- Elimina los parámetros que no sean necesarios para una **frase** reutilizable.
- Recorta y etiqueta **la toma**, por si aún necesitas ejecutar **el Reconocimiento de figuras**.
- Recorta y optimiza **la figura** para que sea lo más reutilizable posible.
- Asigna una progresión **de vista previa** al Pool.
- Asigna un **sonido** al Pool.

---

#### Related information

[Editor de frases](#)

## Pestaña "Armonizador"

Pásate a esta página después de haber limpiado (y, si quieres, etiquetado) la **toma** de la frase para la armonización. Aquí calculas un parámetro **de armonía** basándote en la **toma** de la **frase** seleccionada actualmente.

La presencia de un parámetro **de armonía** es un requisito previo para el **Reconocimiento de figuras**, que puedes realizar en la [página siguiente](#).



### Tip:

Los fragmentos cortos no se prestan a una buena armonización, ya que contienen muy pocas notas. Obtendrás mejores resultados con tomas largas, preferiblemente una pista completa de datos MIDI importados.

### Related information

[Armonizar una frase](#)

## Pestaña "Reconocimiento de figuras"

Pasa a esta página después de haber obtenido un parámetro **Harmony** de la página anterior. Esta página es básicamente el **Editor de frases**, solo que está configurada para mostrar un diseño de ventana óptimo para esta tarea. Realiza un **Reconocimiento de figuras** como siempre, hasta que estés satisfecho con el resultado.

Ahora tu frase ya está lista para usarla.

### Related information

[Reconocimiento de figuras](#)

[Ajustes de "Toma"](#)

## Pestaña "Factory"

Pásate a esta página si quieres generar frases aleatorias desde cero, usando una de las varias "Factories" de KIM, o generar nuevas variaciones de frases ya existentes que hayas generado anteriormente.

Phrases.Piano ▾

Phrase Bass (LH) Melody (RH) Chords Metrics

Piano Parts ▾

Line Step Flow Velocity Units Segments Pause

Factory for three parts:  
Left hand, right hand and chords. Great for any instrument, or for splitting

1x

10x

Spans

4/4	57%
2/4	43%
1/4	0%
1/8	0%

Crossing Measures

Types

Runs	0%
Octaves	42%
Ostinato	37%
Arpeggio	0%
Glissando	21%
Ornaments	0%

Variations

Variations 0%

Similarity

Intra Measure Some

Beyond Some

Selecciona una "**Factory**" de los menús desplegables para generar nuevas **frases**, o selecciona una frase ya generada para recuperar sus ajustes originales de fábrica. Cada frase generada es básicamente una nueva "Factory", de la que puedes generar más variaciones o modificar sus ajustes y crear una nueva serie de frases diferentes.

### Paquetes

Selecciona en este menú emergente un paquete KIM de Factories.

### Factories

Selecciona en este menú emergente una "Factory KIM" del paquete actual.

### Interfaz de usuario de la "Factory"

Cada "Factory" tiene una interfaz de usuario distinta que refleja su estructura. Piensa en ello como un sintetizador modular ya cableado. Navega por la estructura de la "Factory" usando las pestañas.



#### Tip:

Abre el **navegador de ayuda** para obtener información sobre cada Factory.



Genera una nueva frase basada en los ajustes actuales. El sistema añade la frase generada al conjunto actual de la biblioteca. Cuando cambies a la página "**Estructura**" (o a cualquier otra página), la encontrarás en la **Barra lateral de la Biblioteca de frases**, donde podrás arrastrarla a cualquier lugar donde quieras usarla.



Marca una frase como favorita. Con la opción "**> Conservar solo favoritos en > el conjunto**" puedes, si quieres, limpiar un conjunto para quedarte solo con las frases que hayas marcado así.



Elimina la frase seleccionada actualmente.



#### Important:

Cada frase generada conserva los ajustes que usaste para generarla, por lo que puedes volver a ella más tarde y seguir creando nuevas variaciones. Una frase generada y cuidadosamente configurada es, por lo tanto, una nueva "**Factory**" en toda regla.



#### Tip:

Puedes editar una frase generada como quieras. Por ejemplo, puedes transponer melodías o eliminar Símbolos para dejar más espacio a otros instrumentos.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

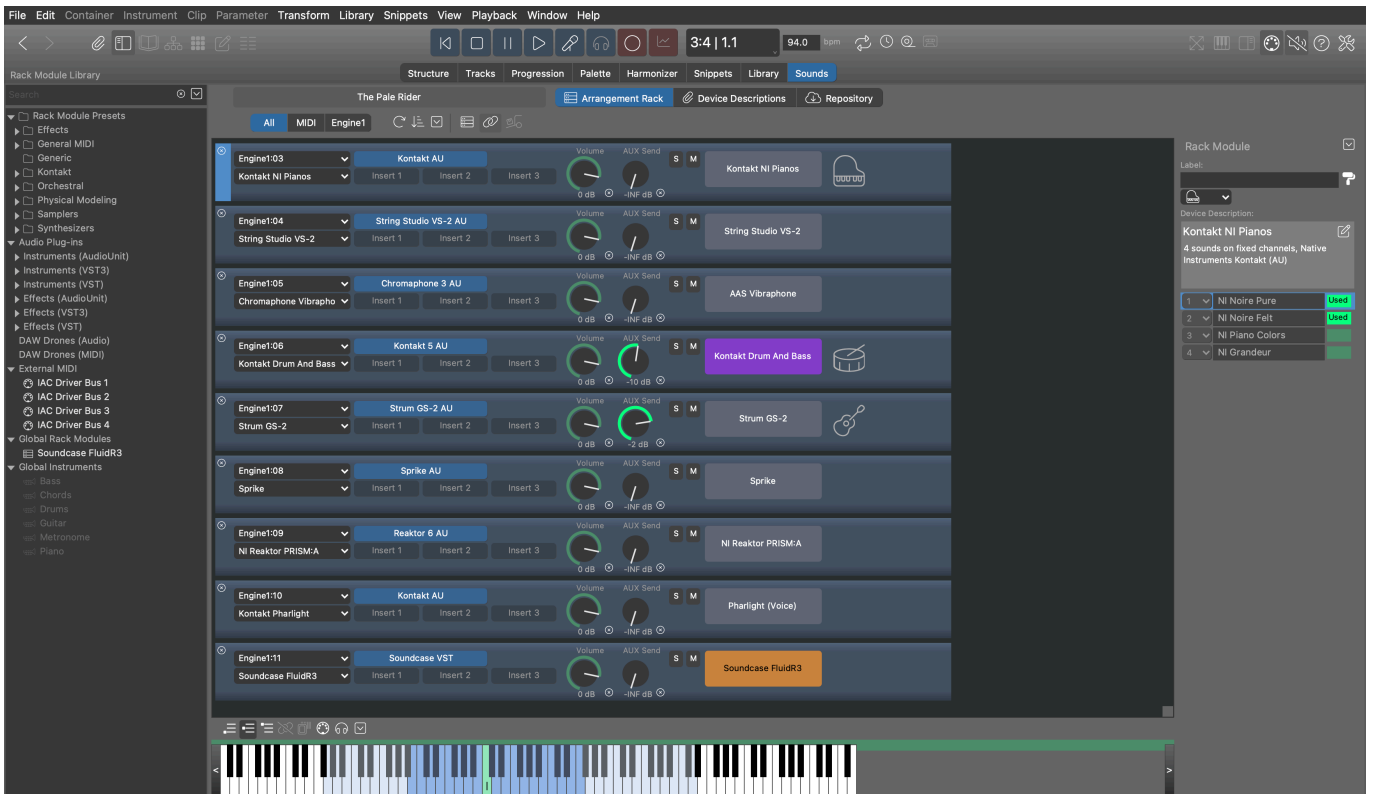
## Related information

### Factories

## Página de sonidos

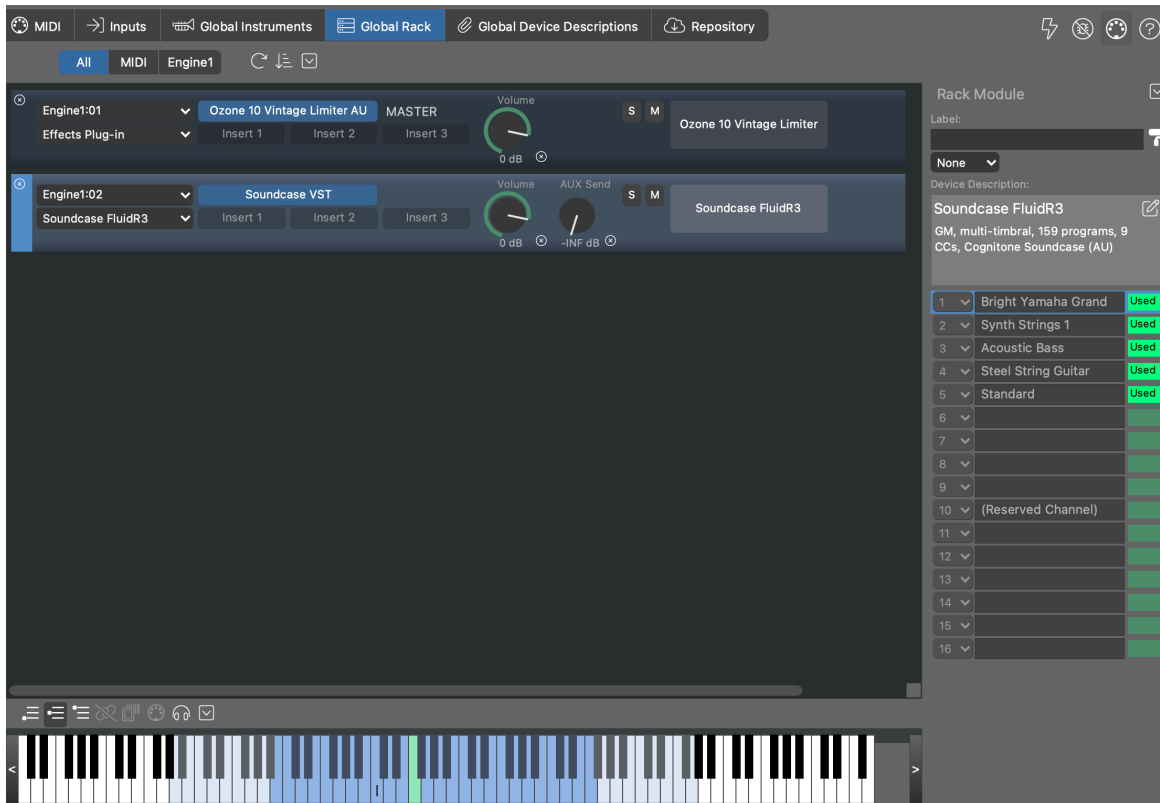
Aquí ves el **Rack de arreglo**, que contiene los sonidos de los instrumentos del arreglo.

Activa **opción "Ver > sonidos de biblioteca"** para ver también los racks de todas **las bibliotecas que tengas abiertas** ahora mismo.



## Editor de racks

Hay tres tipos de racks: **los racks de arreglo**, **los racks de biblioteca** y el **rack global**. Esta vista muestra sus **módulos de rack** (también conocidos como módulos).



## Barra de herramientas de la ventana



Abre la **biblioteca de módulos de rack** en la Barra lateral izquierda, donde puedes buscar **presets** de **módulos de rack** y otros elementos, y soltarlos en el rack para añadir un nuevo **módulo de rack** o cargar un plug-in y un dispositivo en un módulo ya existente.

## Barra de herramientas del rack

### Todos, MIDI, Integrados, Motor 1

Selecciona una de estas opciones para centrarte en los módulos alojados en ese tipo de puerto. Esta selección también determina a qué host se añade un nuevo módulo cuando haces  **doble clic**  en el área vacía del Rack.



Cuando está activa, el arreglo recuerda el **Rack global** que está abierto en ese momento. La próxima vez que abras el arreglo, el sistema te preguntará si también quieres cargar ese Rack global.



Carga el **Rack global** que estaba abierto la última vez que guardaste este arreglo.



Abre el **Rack global** actual en la app "**Configuración de audio/MIDI**".



Vuelve a cargar todos los módulos de rack. Esto puede ayudarte a recuperar un estado más estable si algo ha salido mal.



Ordena todos los módulos de rack por tipo y puerto.



Abre un menú emergente para controlar el **Motor de audio** y eliminar módulos, dispositivos o puertos que no se utilicen.

## Selección, arrastrar y soltar

- **Selecciona** un módulo para ver su [contenido en la barra lateral derecha](#). Selecciona un canal en la barra lateral para abrir un **widget de teclado** donde puedes reproducir un sonido y examinar sus **rangos de interpretación**.
- **Arrastra** un módulo a otro rack para copiarlo.
- **Suelta** un elemento de la **Biblioteca de módulos de rack** para insertar un nuevo módulo o cargar un plug-in y un dispositivo en un módulo ya existente. Puedes soltar elementos entre los módulos.
- **Suelta** un plug-in de efectos o un preajuste de efectos desde la **Biblioteca de módulos de rack** sobre un módulo ya existente para cargarlo como efecto de inserción.
- **Mueve** los módulos hacia arriba o hacia abajo para cambiar su orden.

### Related information

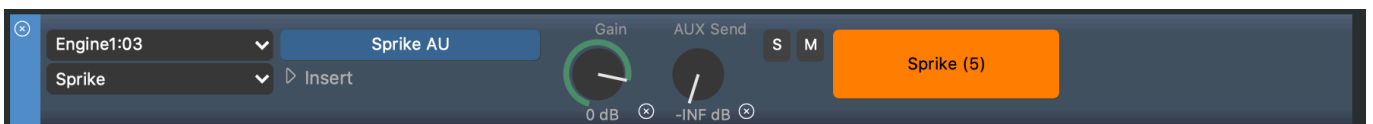
[Módulo de rack](#)

[Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack](#)

[Inspector de dispositivos](#)

## Módulo de rack

Configuración de un **módulo de rack** para obtener los **sonidos** que necesitas.



### Puerto de audio

Mueve el módulo a otro host o puerto. Selecciona un **Puerto del Motor de audio** o un **Drone** como destino al que quieres mover el módulo. Descubre [aquí](#) cómo mover un módulo a un Drone en un DAW.

### Puerto de salida

Elige un puerto MIDI externo al que el módulo envíe su salida (solo módulos MIDI). Cada puerto solo puede recibir la salida de un único módulo.

### Descripción del dispositivo

Selecciona una **descripción del dispositivo** conocida que coincida con el plug-in o el hardware externo, o realiza una de estas acciones:

#### Detectar

Compara el estado actual del plug-in con **los presets de módulos de rack** guardados anteriormente y selecciona la descripción del dispositivo asociada a ellos.

#### Dispositivo desconocido

Deja la descripción del dispositivo en blanco por ahora.

#### Crear nuevo

[Crea una nueva descripción del dispositivo](#) para usarla con este módulo.

#### Extraer del complemento...

Intenta [extraer una descripción](#) del [dispositivo](#) del complemento.

#### Descargar del repositorio...

Busca en el **repositorio en línea** una descripción del dispositivo que coincida con el plug-in actual.

### Mostrar disposición del dispositivo

Abre un inspector que muestra la disposición de los canales del dispositivo que has seleccionado para el módulo.

### Botón de plugin de 3 posiciones

Este botón te permite realizar tres tareas:

1. Cargar o guardar un **preset de módulo de rack**. El sistema añade automáticamente los nuevos preajustes a la **Biblioteca de módulos de rack**.
2. Abrir el **editor de plug-ins** actual.
3. Carga un **Plug-in de audio**.

### Insertar ranuras de efectos

Hay hasta tres ranuras disponibles para plug-ins de efectos (Express y Pro).

### Envío auxiliar

Controla la cantidad de señal posterior a los efectos que se envía al [módulo AUX](#) (si el **Rack global** tiene uno).

### Volumen

Nivel de salida general del módulo. No lo uses para mezclar. Déjalo en 0 dB a menos que tengas que compensar niveles de audio muy desiguales.

### Solo

Silencia temporalmente todos los demás módulos de rack.

### Silenciar

Silencia temporalmente solo este módulo de rack.

### Colores, iconos

Puedes personalizar un módulo de rack para que te resulte más fácil controlarlo.

### Etiqueta

Introduce un nombre para tu módulo de rack.

**Note:**

Ten en cuenta que los controles de audio se aplican a todo el plug-in. Si un plug-in alberga varios instrumentos en diferentes canales MIDI, todos ellos se ven afectados por igual.

## Menú de opciones

### Excluir del Rack

Desvincula el módulo de rack del rack actual, para que puedas añadirlo a otro. Lo convierte en un **módulo de rack transitorio** que ya no se guarda con el rack actual.

### Incluir en el Rack

Añade un **módulo de rack transitorio** al rack actual, convirtiéndolo en parte permanente del mismo.

## Comandos

- **Arrastra** un módulo de rack a otro rack para copiarlo.
- Los atajos de teclado para **Cortar**, **Copiar**, **Pegar** o **Duplicar** también funcionan con los módulos de rack.

### Related information

[Módulos de rack especiales](#)

[Preset de módulo de rack](#)

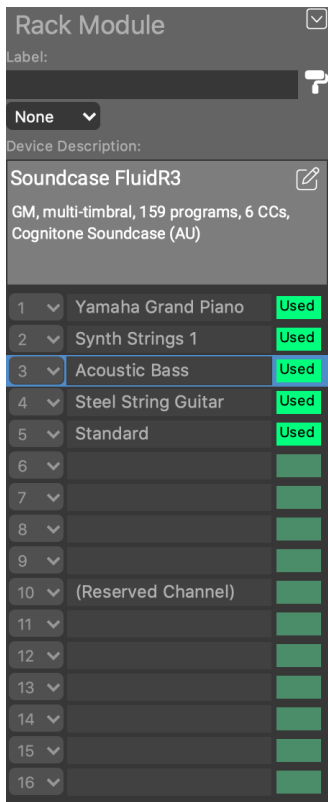
[Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack](#)

[Pasar del Motor al DAW](#)

## Inspector de dispositivos

Muestra una breve descripción general del **dispositivo** utilizado en un **módulo de rack**, enumerando sus canales y los sonidos que están seleccionados y en uso en este momento.

Selecciona un canal para que aparezca un controlador de teclado, lo que te permitirá reproducir o escuchar una vista previa del sonido.



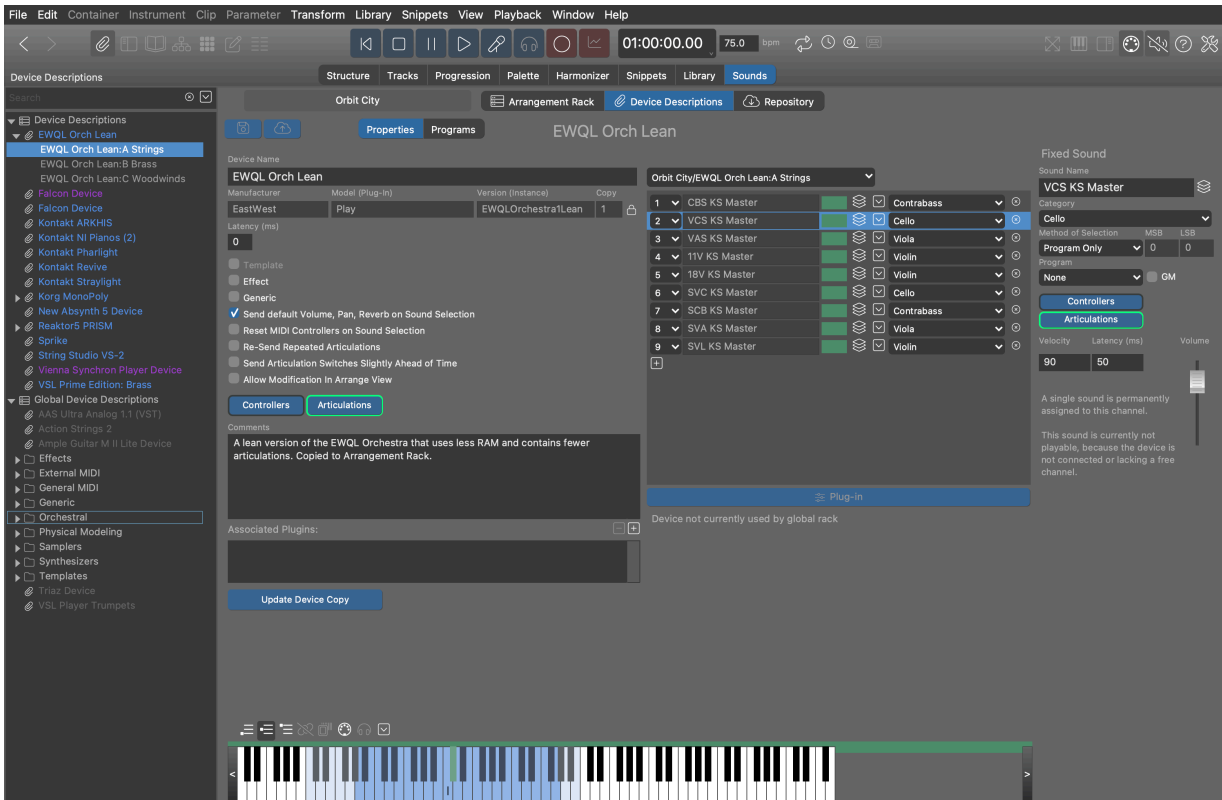
Ve al editor de dispositivos para obtener más detalles o para editar en profundidad la **Descripción del dispositivo**.

## Página de dispositivos

En "**Descripciones de dispositivos de sonido**" puedes examinar y editar las **descripciones de los dispositivos** que copiaste en el arreglo cuando los seleccionaste para un instrumento o un módulo de rack. El arreglo utiliza estas descripciones para que no tengas que configurar cada instrumento manualmente una y otra vez.

El **arreglo** los contiene y los guarda junto con él. Si quieres usar una descripción en otros arreglos, puedes copiarlos con **la opción "Guardar > dispositivo > en el Rack global"**.

La ventana "**Configuración de audio/MIDI**" gestiona todas las descripciones de dispositivos globales que puedes utilizar en el **Rack global** y copiar en arreglos, bocetos y bibliotecas.



## Guardar dispositivos

Synfire guarda automáticamente en el disco los cambios pendientes de todos los dispositivos. Con la ventana **"Configuración de audio/MIDI"**, también puedes guardar un dispositivo manualmente con **"Archivo > Guardar como..."** en otra ubicación.



### Note:

Solo puedes editar las descripciones de los dispositivos que pertenecen al arreglo. Las descripciones **globales** de los dispositivos que aparecen aquí son de solo lectura. Gestionalas en la ventana **"Configuración de audio/MIDI"**.

## Explorador de dispositivos

Este navegador te ayuda a organizar todas tus **Descripciones de dispositivos** en carpetas. El **Rack global** gestiona los dispositivos globales. La estructura de carpetas se refleja en el sistema de archivos, así que cada dispositivo es un archivo real en el disco.

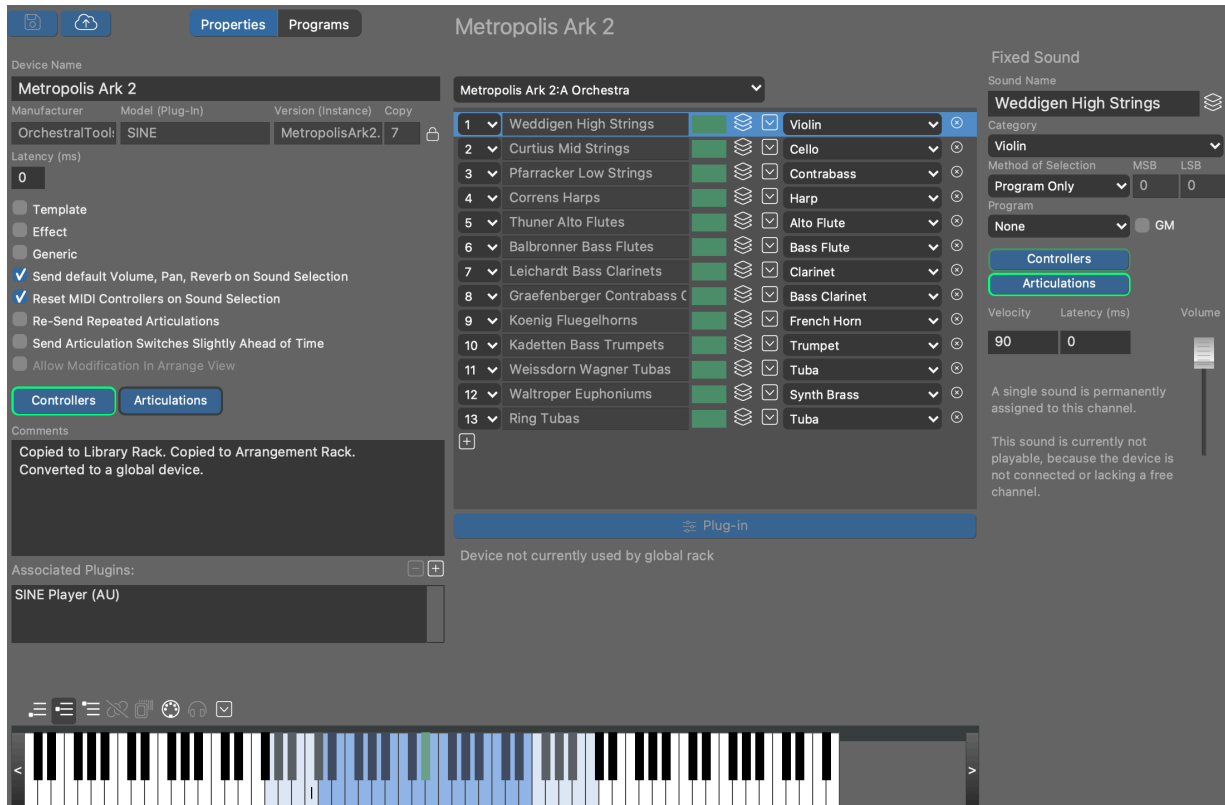
Sin embargo, el **Rack de arreglo** almacena internamente los dispositivos que has copiado a él junto con el arreglo. No los encontrarás en tu disco duro como archivos independientes.

### Related information

[Dispositivos](#)

## Propiedades del dispositivo

En la pestaña "**Propiedades**" puedes editar los ajustes generales de un dispositivo.



### Nombre del dispositivo

El software muestra el nombre del dispositivo en la lista y en otras partes. Puedes cambiar este nombre en cualquier momento.

### Fabricante

Esta designación debe contener un nombre abreviado del fabricante, p. ej., **NI** para Native Instruments, o **YAMAHA**. Por favor, utiliza siempre exactamente el mismo nombre para el mismo fabricante.

### Modelo (plug-in)

Nombre del modelo de hardware o del plug-in: **JV2080**, **MU90R**, **EWQLPlay**, **Kontakt6**, etc.

### Versión (instancia)

Si se trata de un plug-in, pon aquí una designación para el preset cargado que se describa en la descripción del dispositivo: **My Orchestra Kit** o **Misc Bases**. Puedes dejarlo en blanco para los sintetizadores de hardware.

### Copiar

Este número se incrementa cada vez que copias o clonas un dispositivo. Es solo a título informativo, para que puedas determinar cuál de las múltiples copias de un dispositivo es probablemente la más actual.

**CAUTION:**

Fabricante, Plug-in/Modelo y Versión se utilizan para crear un nombre de archivo único con el que se guarda el dispositivo. Siempre que sea posible, no deberías volver a cambiar este identificador una vez que hayas empezado a utilizarlo en tus proyectos. Para cambiar el identificador, primero tienes que desbloquear los campos de entrada. Synfire aplicará el cambio a todos los archivos abiertos actualmente para garantizar que los instrumentos sigan apuntando al mismo dispositivo.

**Latencia**

Introduce un valor en milisegundos por el que el sistema enviará los datos MIDI con antelación para compensar la latencia del Dispositivo.

**Plantilla**

Marca esta casilla si esta descripción del dispositivo va a ser una **Plantilla de dispositivo**.

**Efecto**

Marca esta casilla si el plug-in o el hardware es un procesador de efectos.

**Genérico**

Indica que el sistema creó este dispositivo automáticamente cuando se necesitaba uno, para que sirva de punto de partida. Puedes desmarcar esta casilla y editar el dispositivo para que se adapte totalmente a tus necesidades.

**Enviar los valores predeterminados de volumen, panorámica y reverberación al seleccionar un sonido**

Determina si Synfire envía automáticamente **el volumen, la panorámica, la reverberación** y otros CC relacionados con la mezcla cada vez que seleccionas un sonido. Desactívalo si no quieres que Synfire interfiera con una mezcla que hayas configurado manualmente en tu DAW o con hardware externo.

**Restablecer los controladores MIDI al seleccionar un sonido**

Algunos dispositivos requieren que los CC MIDI se restablezcan a sus valores predeterminados tras seleccionar un nuevo programa o patch. Si notas que tu dispositivo se comporta de forma extraña en lo que respecta a los pedales de sustain, el pitch bend o la modulación, es posible que tengas que marcar esta opción.

**Reenviar articulaciones repetidas**

Envía **las articulaciones** siempre, independientemente de si la articulación enviada anteriormente no ha cambiado.

**Permitir modificaciones en el arreglo**

Si quieres que el **Inspector de instrumentos** de un arreglo muestre todos los detalles del sonido que has seleccionado para un instrumento. Aunque esto te ahorra tener que ir al editor de dispositivos en la página **Sonidos**, añade mucha información que podría distraerte. Esta opción siempre está desactivada para los dispositivos globales (compartidos).

## Controladores personalizados, Articulaciones

Edita los **controladores personalizados** o **las Articulaciones personalizadas** disponibles para este dispositivo.

## Actualizar un dispositivo incrustado

Si copiaste originalmente un dispositivo en el arreglo, puedes actualizarlo a la versión actual de la **Descripción del dispositivo global**. Esto importa una nueva copia al arreglo.

## Variantes

Para la mayoría de los dispositivos basta con una sola variante con 16 canales MIDI. Para bibliotecas de sonidos más completas, quizá quieras añadir hasta cuatro **variantes** : **A, B, C y D** . Cada variante representa una configuración, un modo de funcionamiento o un preset diferente del mismo dispositivo y admite hasta 16 canales MIDI .

La ventaja de usar variantes en lugar de crear varios dispositivos es que solo tienes que definir **los controladores personalizados, las Articulaciones** y [las propiedades del dispositivo](#) una vez para todas las variantes.

## Tipos de canal

Puedes configurar cada canal MIDI en uno de estos tres tipos:

### Sonido fijo

En este canal se asigna de forma permanente un único sonido. Puedes configurar sus propiedades mediante el inspector de la Barra lateral.

### Selección dinámica de programas

El dispositivo selecciona un programa o patch cualquiera al recibir un mensaje MIDI de selección de banco y programa. La lista de sonidos disponibles se gestiona en la pestaña "[Programas](#)".

### Canal reservado

En este canal solo puedes seleccionar aquellos sonidos que tengan el mismo número de canal configurado como su **canal reservado** (por ejemplo, este es el caso de los kits de batería GM que requieren el canal 10). También gestionas estos sonidos en la pestaña "[Programas](#)".

Se pueden mezclar varios tipos de canal en la misma variante. Si un dispositivo tiene varias variantes con canales dinámicos, Synfire las tiene en cuenta a todas por igual a la hora de asignar sonidos.

Un indicador verde con la etiqueta "**Usado**" muestra si un canal está actualmente en uso por uno o más instrumentos, que aparecen en la Barra lateral para tu información.



### Tip:

Puedes editar las propiedades, los controladores y las Articulaciones de un sonido mientras el plug-in está cargado y, a continuación, seleccionar "[Copiar sonido al banco de usuario](#)" en el menú de opciones para guardarlo de forma permanente en sus **programas**. Esto resulta muy útil cuando tienes muchos sonidos que añadir a una biblioteca grande.

**Tip:**

Para sintetizadores y generadores de sonido General MIDI (GM), te recomendamos que excluyas siempre el canal 10 de la asignación dinámica. La norma exige que se reserve para las baterías.

**Note:**

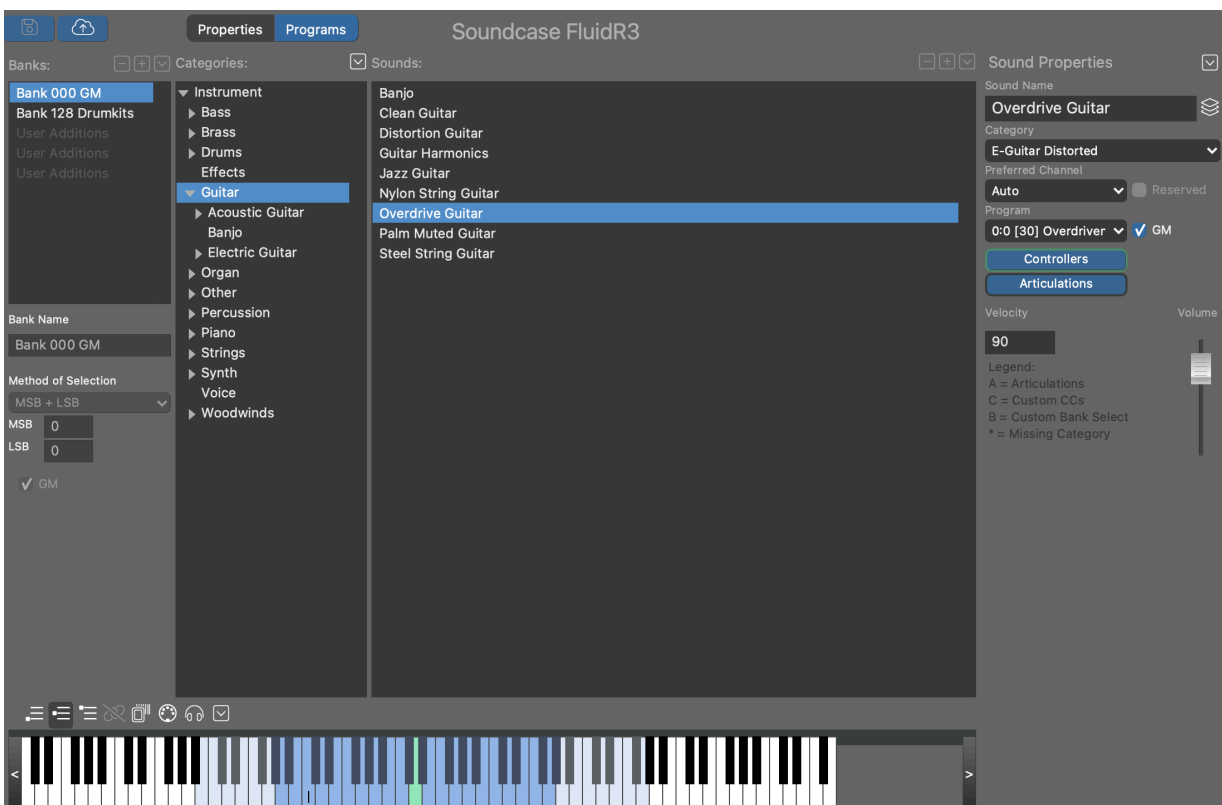
Synfire gestiona automáticamente los canales dinámicos. Cuando hay varios arreglos abiertos al mismo tiempo, la ventana actual en primer plano puede dejar temporalmente a un lado los sonidos de una ventana en segundo plano para garantizar que todos los sonidos de la ventana en primer plano estén listos para reproducirse.

**Related information**

[Asignación dinámica de sonidos](#)

## Programas del dispositivo

Los programas o parches que se seleccionan enviando un mensaje MIDI se gestionan en la pestaña **"Programas"**. Los sonidos están organizados en bancos y clasificados por  **categoría**.



## Bancos de sonidos

El estándar MIDI permite un máximo de 128 sonidos por banco. Los bancos de sonidos son muy habituales en los sintetizadores de hardware y sus emulaciones de software. Si tu dispositivo no admite bancos de sonidos, crea un único banco que contenga todos los sonidos.

Usa los botones y de la lista de bancos para añadir o eliminar bancos.

### Nombre

Asegúrate de ponerle un nombre a cada banco.

### Método de selección de bancos

Para los plug-ins de audio, el método "**Selección de presets de plug-in**" suele funcionar bien. Consulta la documentación MIDI de tu dispositivo sobre los mensajes MIDI que se envían para seleccionar un banco y un patch/programa concretos. Elige ese tipo de mensaje en el menú desplegable. Las variables **MSB** y **LSB** son marcadores de posición que el sonido concreto rellena.

### GM (General MIDI)

Marca esta casilla si todos los sonidos del banco cumplen con el **estándar General MIDI** (GM). El estándar define un conjunto de números de cambios de programa, nombres y categorías, lo que te ahorra el esfuerzo de configurar los sonidos tú mismo. Usa el menú de opciones de la lista (clic con el botón derecho) "**Inicializar General MIDI**" para rellenar todo un banco con sonidos según el estándar. El sistema conservará los programas ya existentes.

## Categorías

Este árbol muestra una jerarquía de **categorías de instrumentos**. Básicamente son como carpetas.

**Arrastra** uno o más sonidos a una categoría para asignárselos a esa categoría.

Con **la opción " > Previsualizar frase**" de la lista, puedes cortar, copiar o pegar cualquier **frase** que quieras usar para previsualizar los sonidos de esa categoría.

## Sonidos

Puedes ordenar la lista de sonidos por **nombre**, **programa** o **categoría**. Selecciona uno o varios sonidos para editar sus propiedades en el inspector de la Barra lateral.

- **Selecciona** uno o varios sonidos para editarlos como un grupo juntos.
- **Arrastra** uno o más sonidos a otro **banco** de **sonidos** para moverlos. Mantén pulsada **la tecla** **Ctrl** para copiarlos.
- Usa los atajos de teclado "**Cortar**", "**Copiar**" y "**Pegar**" para copiar o mover uno o más sonidos hacia y desde otros **dispositivos** o **bancos de sonidos**.

## Crear nuevos sonidos

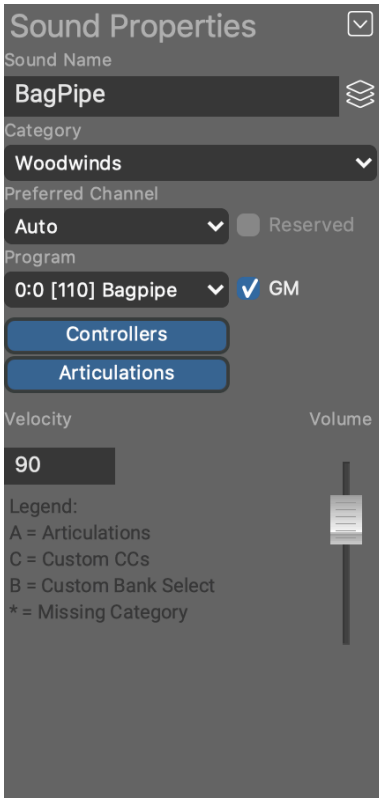
Sigue estos pasos para añadir un sonido nuevo a la lista desde cero.

1. Selecciona el banco al que quieres añadirlo.
2. Selecciona una categoría adecuada en el árbol.
3. Haz clic en **el signo "+"** de la Barra de herramientas de la lista.

Ahora rellena el formulario para configurar el sonido.

## Propiedades del sonido

Edita las propiedades (metadatos) de un **sonido** en el **Inspector de parámetros** o en la página **Sonidos**.



Examina **la plantilla Dispositivos** en busca de propiedades de sonido ya conocidas para copiarlas en este sonido.

### Nombre del sonido

El nombre que aparece junto a tu **instrumento** y cuando examinas sonidos.

### Categoría

Elige una **categoría** del menú o arrastra uno o más sonidos a la categoría deseada que encuentres en el árbol.

### Método de selección

Cómo **seleccionas** el programa o patch que representa este sonido (opcional).

### Canal preferido

Configúralo solo si el sonido requiere o prefiere un canal específico. Si se trata de un canal reservado, marca también la casilla **"Reservado"**. Si el sonido siempre se encuentra en el mismo canal, ¡debes editar el canal en la pestaña **"Propiedades"**, no aquí!

### Programa

El número que se usa para seleccionar el sonido con un mensaje de cambio de programa MIDI (1 - 128). Marca la casilla **"GM"** si el cambio de programa y la categoría de instrumento se ajustan al estándar **General MIDI**.

### Controladores, Articulaciones

Realiza la configuración **de los controladores** y **las articulaciones personalizadas** opcionales para el sonido. No hace falta volver a definir los que ya están configurados para el dispositivo.

### Velocidad, volumen

Son preferencias opcionales que solo se usan para escuchar frases de audio cuando no hay dichos valores disponibles de otra forma.

### Latencia

Latencia del sonido (milisegundos). Se suma a la latencia del dispositivo.

## Información adicional

Explica por qué no se oye un sonido en este momento. Ten en cuenta que, si editas la descripción del dispositivo, este no tiene por qué estar "en línea", es decir, en uso por un **Módulo de rack** en ese momento. Si es así, no podrás oír los sonidos que estás editando, claro.

## Detalles del sonido en la vista de arreglo

Puedes ver y editar algunas propiedades de un sonido en el **Inspector de parámetros**. Este formulario suele ser de solo lectura (aparece en gris) a menos que hayas activado **"Permitir modificación" en la vista de arreglo** junto a la descripción del dispositivo. Las descripciones de dispositivos que crea el **Asistente de sonido** para mayor comodidad sí lo permiten por defecto, así que puedes modificar fácilmente las propiedades de un sonido sin tener que ir al editor del dispositivo.

▽
Sound Details

Device Name

VSL Strings
✎

Sound Name

VSL 1 String Ensemble
≡

Category

String Ensemble
▽

Method of Selection

	MSB	LSB
<div style="background-color: #333; color: #fff; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span style="font-size: 1.2em;">Program Only</span> <span style="font-size: 1.2em;">▽</span> </div>	0	0

Program

None
▽

GM



Ve al editor del dispositivo, donde podrás editar el sonido y todos los demás sonidos del dispositivo en contexto.

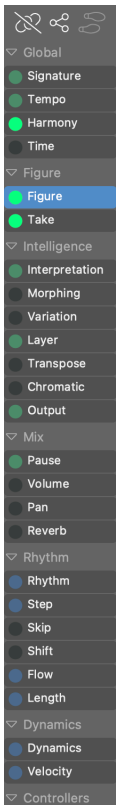
---

#### Related information

[Propiedades del instrumento](#)

## Bloque de parámetros

Este bloque desplazable muestra un **Outlet de parámetro** para cada parámetro disponible. El usuario lo usa para seleccionar el parámetro actual que aparece en el **Inspector de parámetros**, situado a la derecha del mismo.



Activa este enlace para mostrar el parámetro seleccionado actualmente en todos los clips de la **Hoja de pistas**. Si este enlace no está activo, puedes editar los parámetros en la Barra lateral sin perder de vista **la Figura o la salida**.



**Parámetro predeterminado:** determina si se muestra "**Figura**" o "**Salida**" de forma predeterminada cuando el enlace no está activo.



**Rastreo de parámetros:** Resalta todos los clips que incluyen el parámetro seleccionado actualmente. Así ves de un vistazo en qué parte de tu arreglo se utiliza un parámetro concreto.

### Editar

Haz **doble clic** en una salida para abrir o cerrar el **Editor de frases** o la página **de progresión** .

### Arrastrar y soltar

Puedes **copiar o mover** los datos de los parámetros **de y hacia otras salidas** mediante arrastrar y soltar o copiar y pegar. El sistema **convierte automáticamente** los datos de parámetros de un tipo diferente para adaptarlos a su destino. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** mientras arrastras para copiar un parámetro.

### Cortar, copiar, pegar

Usa los comandos de teclado correspondientes para editar el parámetro en su conjunto.

### Pegar alias

Inserta un enlace simbólico al último parámetro que hayas copiado en el portapapeles. El alias es de solo lectura y se actualiza automáticamente cada vez que modifiques el original (Synfire Pro). También funciona con una frase o un clip que tengas actualmente en el portapapeles.

### Eliminar

Elimina los datos del parámetro con la tecla **Suprimir**.

### Menú contextual

Haz clic con el botón derecho en un Outlet para abrir el menú "**Parámetro**", que ofrece varias opciones de edición.

### Desplazamiento

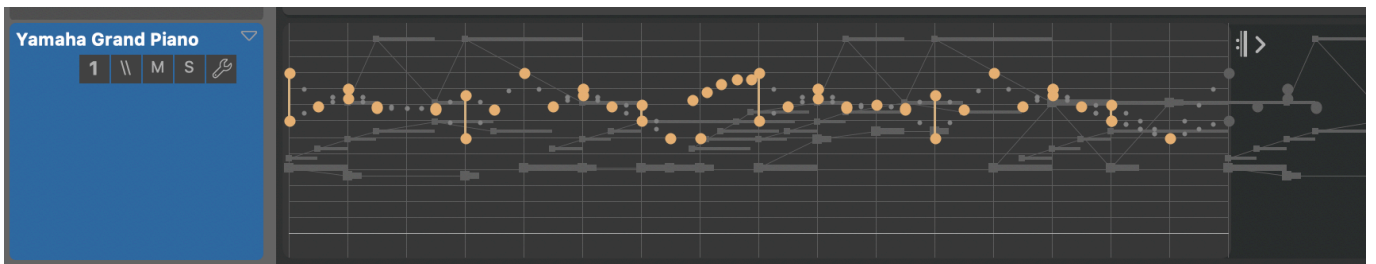
Desplaza el bloque hacia arriba o hacia abajo con la rueda del ratón para ver los Outlets ocultos.

### Grupos

Contrae o expande grupos de parámetros individuales para hacer espacio o centrarte en un grupo concreto.

## Vista de parámetros

Muestra el parámetro seleccionado de una frase o un Clip. En la página "**Estructura**", puedes editar directamente el parámetro en esta vista.



### Abierto

Vista completa del parámetro de frase. Puedes seleccionar y editar los datos al instante, o hacer doble clic para abrir el **Editor de frases, que** ofrece más detalles.

### Contraída

Resumen de solo lectura del parámetro, lo que deja más espacio para otros instrumentos.

### Minimizada

Toda la pista se reduce a una etiqueta; es simplemente un marcador de posición para el instrumento, lo que deja el máximo espacio para otros instrumentos. Haz doble clic para abrirla si quieres editar los datos. Ten en cuenta que no puedes minimizar las frases con datos ya introducidos.



Cambia entre tres modos de presentación. Mantén pulsada **la tecla " Shift "** para aplicar el cambio a todos los Contenedores por igual.

1. **Abierto:** Las frases con al menos un parámetro muestran una **vista de parámetros** a tamaño completo y las demás se minimizan.
2. **Plegado:** El sistema pliega todas las pistas en un resumen del mismo tamaño.
3. **Minimizado:** El sistema minimiza los instrumentos sin frase para dejar espacio. Las frases con un parámetro muestran un resumen. Esta es la presentación más compacta.

---

### Related information

[Bloque de parámetros](#)

[Editor de frases](#)

## Opciones de visualización

En los menús "**Ver**" y "**Reproducción**", tienes varias opciones para personalizar lo que se muestra en la pantalla.

### Menú "Ver"

#### Trazado de parámetros

Indica con reglas verdes en la **vista de estructura** qué contenedores proporcionan el parámetro seleccionado actualmente para el instrumento seleccionado. Esto te ayuda a detectar rápidamente todos los lugares donde un parámetro surte efecto y dónde otro contenedor lo eclipsa (temporalmente).

#### Sugerencias de parámetros

Añade texto explicativo a la hoja de pistas que te ayuda a entender de dónde proviene un parámetro, por qué es posible que no aparezca o por qué tiene el aspecto que tiene.

#### Sombra de los parámetros globales

Añade una visualización atenuada de los datos de los parámetros heredados en segundo plano, para que entiendas lo que está pasando incluso cuando el parámetro no está físicamente presente en el contenedor actual. Esto ralentiza un poco la visualización, pero puede ser muy útil.

#### Valores de parámetros en bucle

Muestra los datos en bucle hasta el final del contenedor actual, para que puedas ver cómo se despliega a lo largo de otros parámetros y de la Cuadrícula. El sistema siempre activa esta función en "**Figura**", porque los segmentos a menudo se superponen y necesitas saber cómo se fusiona el siguiente bucle con el anterior.

### Símbolos centrados

Hace que los símbolos **de Figura** se parezcan más a cabezas de nota cuadradas que a notas MIDI planas. Si estás acostumbrado a trabajar con programas de notación musical, esto te resultará más intuitivo. Desactívalo cuando necesites colocar y cuantizar símbolos con la máxima precisión.

### Articulaciones

Añade los nombres de las articulaciones a la visualización **de Figura**.

### Cuadrícula

Muestra la cuadrícula seleccionada actualmente como una superposición en la **vista de parámetros**. Esto resulta útil cuando quieres entender las implicaciones de las cuadrículas de cuantización combinadas o irregulares.

## Menú de reproducción

### Desplazarse por las vistas con el cabezal de reproducción

Desplaza las vistas de forma que sigan la posición actual de reproducción.

### Seguir el trazado de los parámetros

Selecciona el contenedor que proporciona el parámetro seleccionado actualmente para el instrumento seleccionado en ese momento de la Reproducción.

## Transporte

Puedes personalizar los comandos de transporte en "**Preferencias**" > " > **Interfaz de usuario**" > " > **Editar atajos de teclado**" y configurarlos en "**Reproducción**" > " > **Configuración de audio/MIDI**" > " > **Control remoto de transporte > MIDI**".



### Barra de transporte



**Rebobinar:** Vuelve a colocar el indicador de reproducción al principio.



**Detener:** Detiene toda la reproducción. Mantén pulsada **la tecla " Shift "** para una parada de emergencia.



**Pausa:** Detiene la reproducción en la posición actual. Vuelve a hacer clic para seguir reproduciendo desde ahí.



**Reproducir** : Inicia o reanuda la reproducción ( **Barra espaciadora** ). Si hay algo seleccionado en la **Regla de tiempo** o en una **vista de parámetros** , la reproducción empieza desde ahí. Mantén pulsada **la tecla Alt** para reproducir solo los instrumentos con frases en el contenedor actual.



**Solo**: Inicia la reproducción, reproduciendo solo las pistas seleccionadas actualmente. Esto es diferente a poner en solo la señal de audio con el Botón **S**.



**Previsualización**: Escucha el objeto seleccionado actualmente reproduciendo una frase de ejemplo. También puedes usar esto para previsualizar **la armonía** o cualquier otro parámetro que esté seleccionado actualmente . Activa la opción "**Reproducción: > ligar notas de acordes automáticos**" para mantener todas las notas que ya se están reproduciendo en el acorde anterior.



**Grabar**: Graba la frase seleccionada actualmente desde una Entrada MIDI externa. Véase: [Grabación](#).



**Grabar parámetro**: Graba cualquier cosa procedente de una Entrada MIDI externa y conviértela en el parámetro seleccionado actualmente. Véase: [Grabación de parámetros](#).



**Bucle**: Reproduce la siguiente reproducción en ciclos tal y como está marcado en la **Regla de tiempo**.



**Sincronización externa**: Envía los comandos TEMPO, LOCATE, START y STOP a un dispositivo externo sincronizándolos con la Reproducción local. Véase: [Sincronización externa](#).



**Sobregrabación**: No borra la frase antes de grabar, es decir, añade lo que se grabe a la frase existente.



**Guardar en disco**: Guarda la salida de audio de la próxima Reproducción en un archivo. El sistema guarda el archivo junto al documento de Arreglo (**Archivo > > Mostrar archivo en el Finder**). Requiere que todos los instrumentos utilicen el mismo **Motor de audio**.

**Selecciona** el contenedor raíz para crear un archivo de audio de todo el arreglo. Si quieres, puedes seleccionar una posición de inicio en la línea de tiempo. La grabación se detendrá al final del contenedor raíz, así que es buena idea dejar un poco de espacio al final para que todos los sonidos se estabilicen.

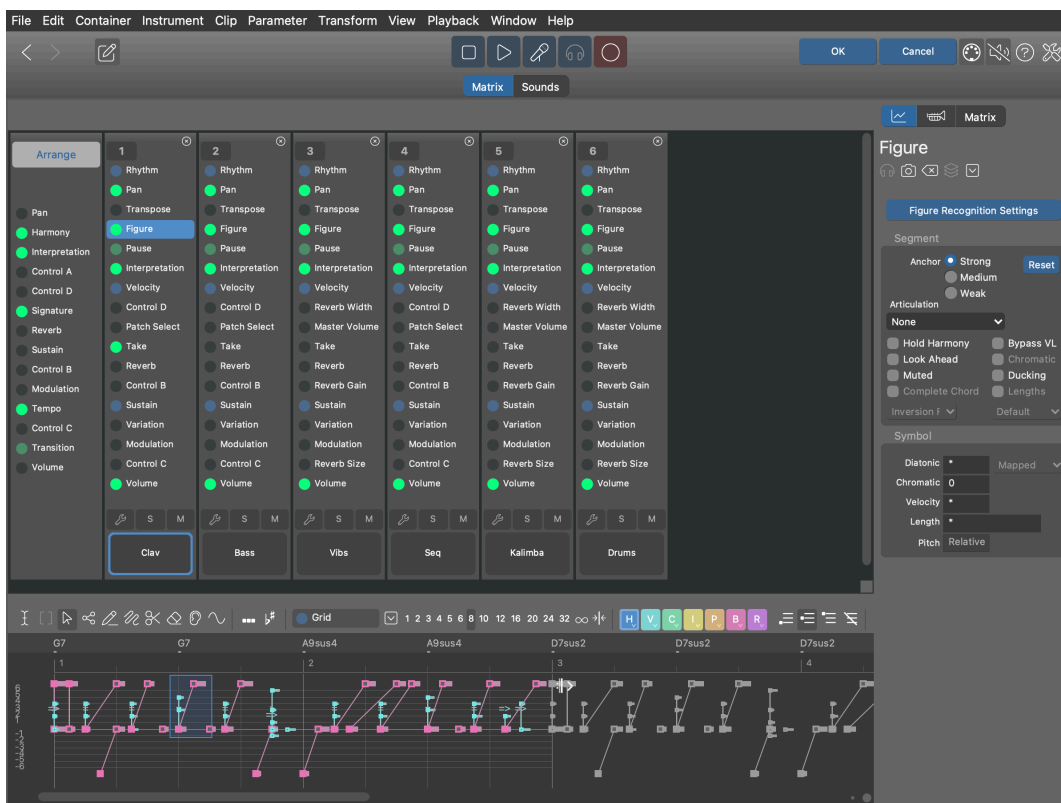
Selecciona uno o varios contenedores secundarios para recortar el archivo de audio capturado exactamente a sus límites. Detén la reproducción una vez que se hayan reproducido todos los contenedores.

Pulsa **Reproducir** para empezar a grabar y **Detener** para terminarla.

## Aplicación Boceto

### Edición de bocetos en tiempo real

Básicamente, se trata de una ventana de arreglo muy limitada para editar un **boceto**.



#### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

### Editor independiente

Abre una nueva aplicación de bocetos con **"Archivo" >> "Nuevo > boceto"** o abre cualquier boceto ya existente con **"Archivo" >> "Abrir..."**.

### Edición del boceto actual

Con **"Reproducción" >> "Editar boceto actual"**, se abre una aplicación de bocetos en el boceto en tiempo real que esté activo en ese momento, en modo de diálogo. Al pulsar el botón **"Aceptar"**, la aplicación guarda de nuevo el boceto en el menú **"Reproducción"**.

## Añadir bocetos al menú "Reproducción"

Guarda un Boceto con "Archivo" >> "Guardar como..." en la Carpeta "Sketches" dentro de la Carpeta "Configuración". El menú lo mostrará automáticamente tras reiniciar Synfire.

## Convertir un "Boceto" en un "Arreglo"

Si te gusta un boceto en concreto y quieres utilizarlo como punto de partida para crear un arreglo, puedes convertirlo con "Archivo" >> "Convertir" >> "Abrir como arreglo".

### Related information

[Bocetos](#)

## Aplicación Song

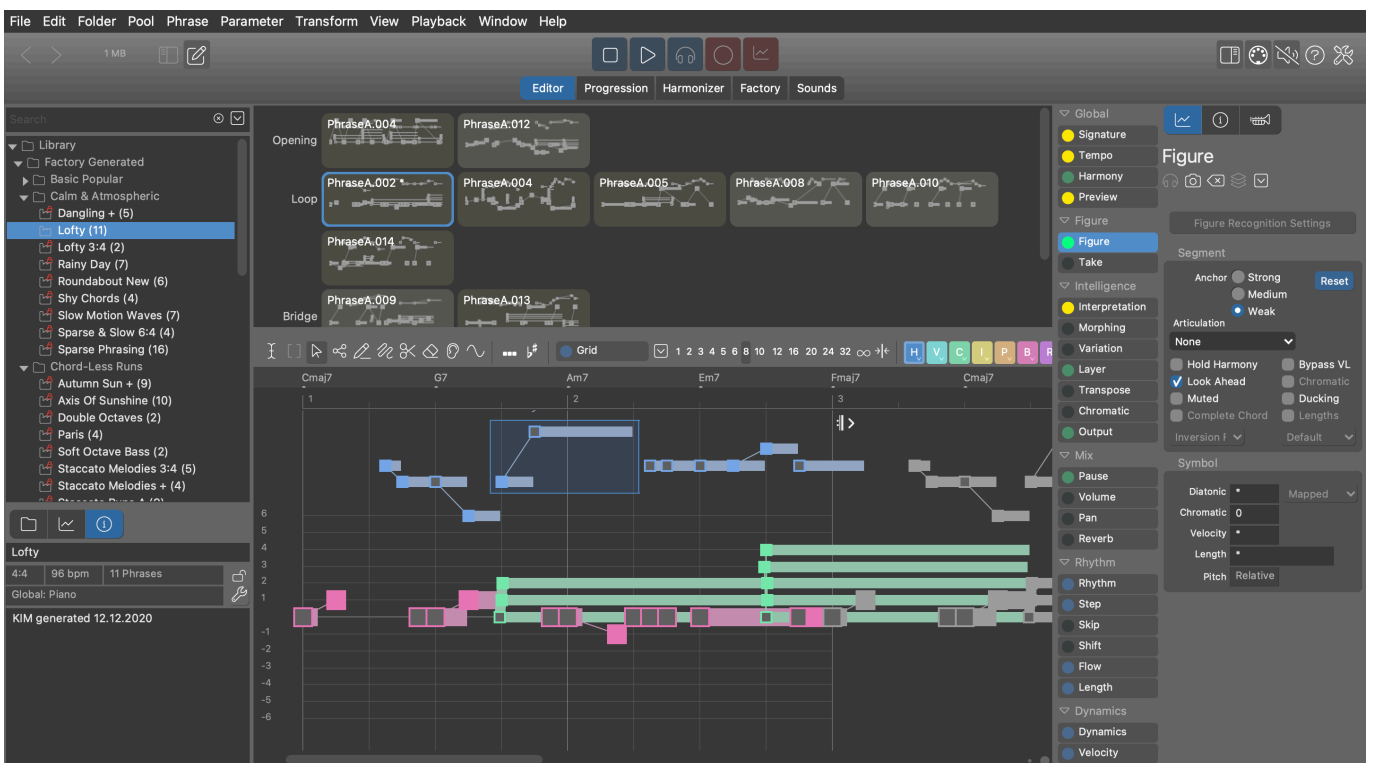
### Ventana heredada de Harmony Navigator 2

Hemos mantenido esta aplicación para facilitar la migración de los archivos guardados con **Harmony Navigator 2 (Edición Avanzada)**. Ya no deberías usarla y, en su lugar, deberías empezar nuevos proyectos con la **aplicación "Arreglo"**.

## Aplicación de la biblioteca

### El editor independiente para bibliotecas

Aunque la **ventana "Arrange"** te permite editar cualquier **biblioteca**, ya sea integrada o no, quizá prefieras usar esta aplicación independiente para trabajar con una o más bibliotecas a la vez.



Esta aplicación ofrece un entorno de trabajo donde puedes importar, generar, editar y optimizar grandes colecciones de frases, el alma de **Music Prototyping**.



**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Navegador

En la barra lateral izquierda, puedes buscar, examinar y organizar los **Pools** de **frases** de una biblioteca.

Abre varias instancias de la **aplicación "Biblioteca"** para mover datos mediante **arrastrar y soltar** o **copiar y pegar**.

Cuando la minimizas y cierras el **Editor de frases**, puedes **anclar** la aplicación al escritorio para que siempre quede encima de todo, lo que facilita el intercambio de datos entre varias ventanas.

## Frases

En la parte superior aparece una cuadrícula con todas las frases del Pool de frases seleccionado.

- **Selecciona** una frase para cargarla en el editor de abajo.
- **Arrastra** una frase a otro conjunto, a otra ventana de la Biblioteca o a un arreglo.
- **Suelta** una frase desde cualquier lugar para añadirla al Pool de frases.
- **Corta, copia, pega, borra** o **duplica** una frase con los atajos de teclado correspondientes.

## Editor de frases

La sección inferior derecha es un **editor de frases** estándar para editar la frase seleccionada actualmente en el Pool. Las cuatro páginas —**Editor**, **Armonizador**, **Reconocimiento de figuras** y **Factory**— están dedicadas a tareas específicas relacionadas con esto.

Más información sobre el editor [de frases](#) aquí.

---

### Related information

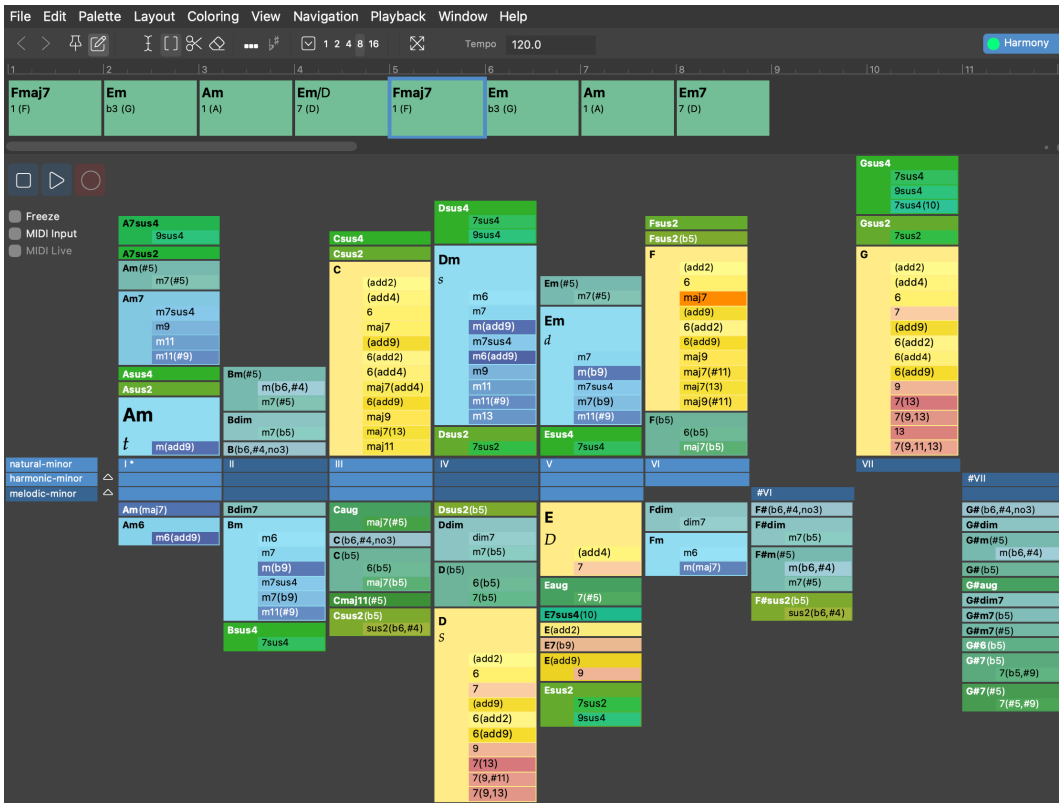
[Bibliotecas](#)

## Aplicación Palette

El editor y panel independientes para navegar por varias paletas

[Tutorial en vídeo](#)

Aunque la página "**Paleta**" forma parte de la ventana de arreglos, quizá quieras abrir paletas adicionales para explorar las relaciones entre varias tonalidades, o para componer un cambio de tonalidad.



Abre una nueva ventana independiente de Palette con "Archivo >> Nueva > paleta", o haz doble clic en una tonalidad del **Círculo de quintas**.



**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

Synfire incluye una colección de paletas de ejemplo para diversos fines. Las encontrarás en "Archivo >> Abrir ejemplos...".



Añade la ventana al escritorio para que siempre quede encima de las demás ventanas. Esto es muy útil si quieres arrastrar Acordes a otra ventana.



Abre el **Bloc de notas**, que es una pequeña **pista de armonía** para recopilar acordes. Sin embargo, esta pista no está vinculada a ningún Arreglo.

**Armonía (Outlet)**

**Arrastra** la progresión del **Bloc de notas** a cualquier destino, o suelta una progresión desde otro lugar.



**Graba** los acordes que reproduzcas en todas las paletas en el **Bloc de notas**.

## Related information

[Reproducir las paletas](#)

[Edición de paletas](#)

[Diseño y coloreado de la paleta](#)

# Aplicación de Progresión

El editor independiente para una o más progresiones

[Tutorial en vídeo](#)

Fuera de un Arreglo o de una Biblioteca, puedes editar **las progresiones** también con la **app** independiente "**Progresión**". Abre una app vacía con "**Archivo**">"**Nueva > progresión**", o abre un archivo con la extensión **.cogpro**.

Quizá quieras intercambiar archivos de progresiones con otros usuarios. Sin embargo, es mejor gestionar las colecciones más grandes de progresiones en una **Biblioteca**.

The screenshot shows the Synfire Progresión app interface. The main window displays a grid of chords for editing. The chords are: D, A, Em, G, D, A, Em, F#sus4, and F#7sus4. Each chord box shows its name, a list of modes (e.g., D.ionian, D.major), and a keyboard diagram. The right sidebar contains settings for Chord (A), Scheme, Vertical (A.mixolydian), Horizontal (D.major), Relation (D.Major), and Key (D.Major). At the bottom, there are options for Scales, All Octaves, and MIDI Input.



### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Related information

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

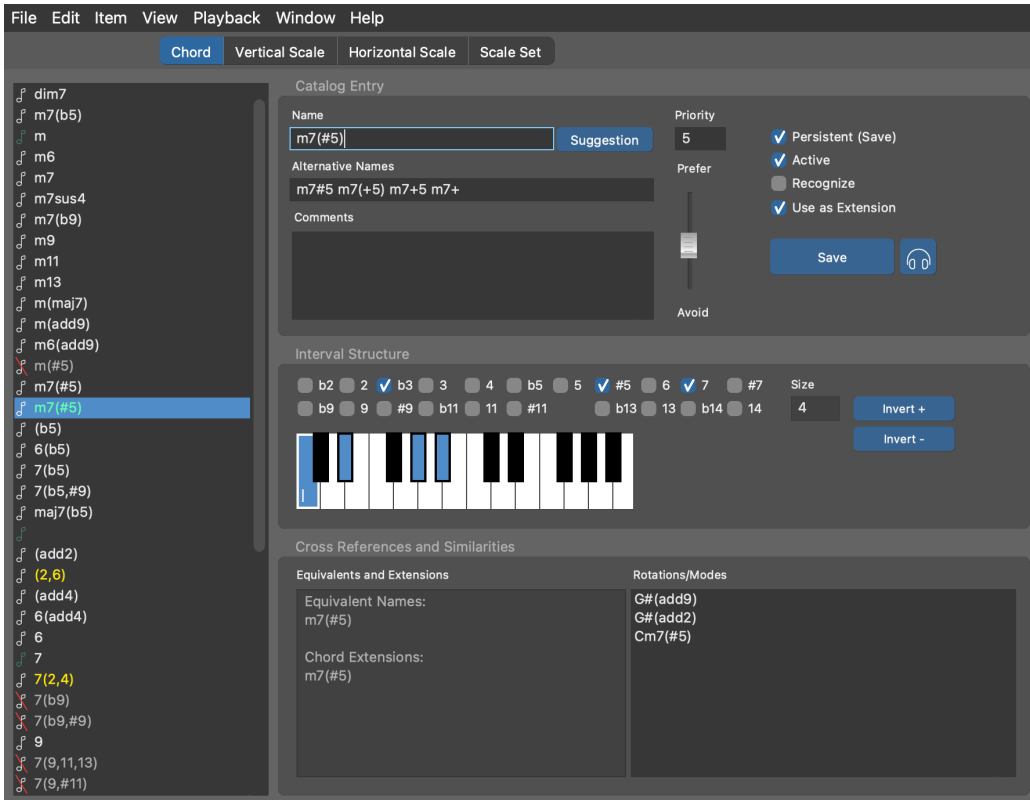
[Control de la inversión, la disposición y la octava](#)

[Progresiones](#)

## Aplicación del Catálogo

Edita las estructuras del intervalo fundamentales en las que está trabajando Synfire

Examina y edita el **catálogo** actual con la opción **"Editar > catálogo de Acordes y Escalas"**.



Haz **doble clic** en una escala o en un conjunto de escalas para abrir una nueva paleta con ellas. Puedes desactivar o eliminar los acordes o escalas que no quieras o no necesites. Sin embargo, no puedes eliminar ni modificar algunas estructuras básicas.

Las **estructuras del intervalo** que aparecen en el Catálogo son independientes de la nota fundamental. Solo añadimos la nota fundamental cuando creas una instancia concreta. Por ejemplo, la estructura `m9` se usa en instancias como `Am9`, `Gm9`, `Ebm9`, etc., y `maj7` se usa en instancias como `A:maj7`, `B:maj7`, etc.

### Crear y modificar elementos

Antes de empezar, asegúrate de que entiendes cómo influye el **Catálogo** en el funcionamiento de Synfire.

En cuanto empieces a editar los intervalos de un elemento, el sistema guarda una copia (resaltada en la lista en color verde) que puedes seguir modificando hasta que confirmes todos los cambios con el Botón **"Guardar"**, o hagas clic en otro sitio para descartarlos.

También puedes empezar a editar una copia con **"Elemento > nuevo clon..."**. Si quieres crear un nuevo elemento desde cero, crea uno vacío con **"Elemento > nuevo"**.

**CAUTION:**

Todos los documentos, paletas y progresiones abiertos actualizan su contenido automáticamente según los cambios que realices en el "Catálogo". Por lo tanto, si quieres asegurarte de que tus ediciones no interfieran con otros archivos, deberías cerrarlos antes de editar el "Catálogo".

## Colores de estado

Los elementos pueden aparecer en diferentes colores que indican un estado concreto.

### Amarillo

Tus entradas de catálogo personalizadas.

### Rojo

El nombre o los nombres alternativos entran en conflicto con artículos ya existentes.

### Cursiva

Elementos temporales que el sistema no guarda de forma permanente en el Catálogo.

## Editor de elementos

### Nombre

Nombre deseado para la estructura del intervalo *sin* tono fundamental. Asegúrate de que entiendes las [convenciones de nomenclatura](#) . Si ya has configurado todos los intervalos, puedes obtener una sugerencia en el menú "**Renombrar > elemento > ...**".

### Sugerencia

Haz clic en este botón para elegir de una lista de nombres sugeridos.

### Nombres alternativos

Una lista de nombres alternativos separados por espacios. Synfire los reconoce como sinónimos del nombre cuando analiza tu entrada en el editor de progresiones.

### Prioridad

Influye en la selección de escala y en otras deliberaciones internas en las que hay que reducir la lista de resultados múltiples. También puedes usar el control deslizante para cambiar este valor. Usa esta opción si quieres que un elemento se utilice con más frecuencia que otro equivalente. Cero es la máxima prioridad y nueve es para los elementos que quieres evitar.

### Persistente (Guardar)

Marca esta casilla si quieres guardar el elemento de forma permanente en el Catálogo. Si está desactivada, el sistema lo descartará cuando ya no se utilice.

### Activo

Desactiva esta opción si quieres excluir el elemento de las paletas y de todos los cálculos de armonía. Puedes usar esto para ocultar un elemento sin borrarlo .

### Reconocer

Indica si Synfire debe considerar este elemento como un posible candidato para la armonización. Puedes desactivar esta opción para los Acordes que no quieras que aparezcan en los resultados del Armonizador. Debe permanecer desactivada para estructuras del intervalo muy grandes que sean demasiado ambiguas como para tener sentido como Acorde.

### Usar como extensión

Si un acorde debe considerarse una versión extendida de un acorde más simple al calcular la función "Jazz Up". Aquí puedes excluir algunos acordes extremadamente disonantes que no deberían usarse a menos que los coloques en algún sitio a propósito.

## Estructura del intervalo

Puedes añadir o eliminar intervalos marcando las casillas, o manteniendo pulsada **la tecla Alt** mientras haces clic en el widget del teclado MIDI .

Aunque las estructuras de acordes pueden abarcar dos octavas, las escalas solo ocupan una octava.

Gira los intervalos con **"Invertir + "** e **"Invertir - "**.



#### Note:

Los elementos del catálogo son estructuras de intervalos independientes de la altura, escritas sin un nombre de nota precedente. Solo añadimos una nota de raíz cuando creas un acorde o una escala a partir de la estructura. Por ejemplo, puedes usar la estructura del intervalo **m9** para crear los acordes **Em9** o **Gm9**, y puedes usar la estructura **maj7** para **Amaj7** o **Bbmaj7**.

## Referencias cruzadas

La sección **"Equivalentes y extensiones"** enumera estructuras construidas a partir de los mismos intervalos, pero con otro nombre.

En **"Rotaciones/Modos"** se enumeran estructuras que constan de las mismas clases de altura pero tienen una estructura del intervalo diferente. Es decir, estas estructuras son equivalentes pero parten de una raíz diferente.

## Guardar cambios

El programa aplica los cambios inmediatamente a todos los documentos y ventanas abiertos, y actualiza las paletas y las progresiones a medida que editas.

No te olvides de guardar los cambios con el Botón **"Guardar"**. Esto asegura que el programa recalculé todo el Catálogo para incluir el elemento modificado. También es buena idea guardar el archivo del Catálogo con **"Archivo >> Guardar"** de vez en cuando, aunque el programa también lo guardará al cerrar la ventana.

**Note:**

Si quieres que se abra y utilice un catálogo personalizado al iniciar Synfire, debes guardarlo en la Carpeta **de Configuración** con el nombre "**Tonality.catalog**". Puedes restaurar la configuración predeterminada de fábrica con "**Archivo**">"**Nuevo**".

**Note:**

Ten en cuenta que la estructura de acordes "**Mayor**" no tiene nombre porque un acorde mayor se indica solo con la nota fundamental en mayúscula. Asegúrate de entender las [convenciones de nomenclatura](#).

**Note:**

Con la **opción " > Mostrar elementos temporales**" puedes ver los acordes, las escalas y los conjuntos de escalas que Synfire ha generado sobre la marcha para sus cálculos internos.

**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

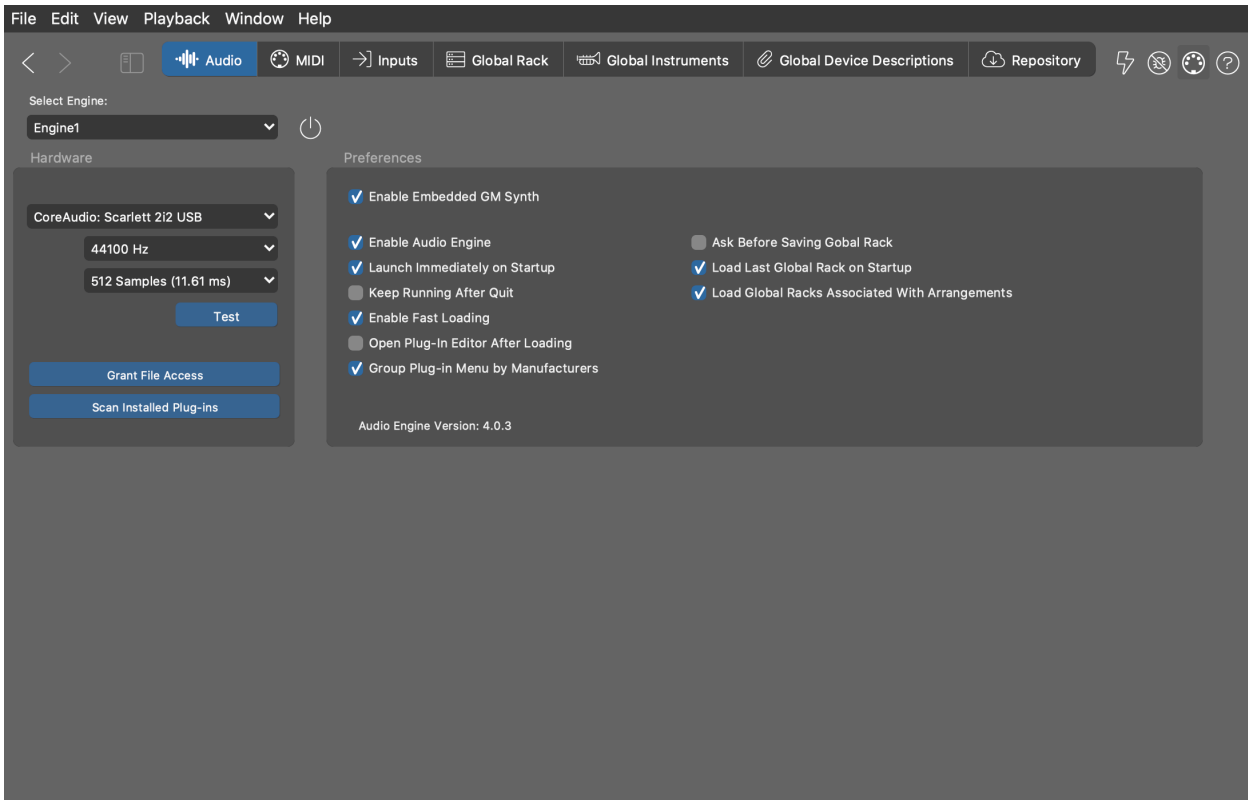
**Related information**

[El concepto de armonía](#)

## Configuración de audio/MIDI

### Configura la comunicación de audio básica y edita el Rack global actual

Gestiona tus ajustes de audio, el **Rack global**, **las descripciones de dispositivos** globales y tus **instrumentos globales** en esta ventana. Puedes abrirla desde cualquier ventana, ya sea desde la Barra de herramientas o a través de "**> Configuración de audio/MIDI > "**.



## Barra de herramientas



Restablecer el sistema de audio/MIDI. Esto puede ayudarte a volver a un estado más estable si algo ha fallado.



Este indicador de entrada MIDI parpadea cuando detecta notas entrantes (actualmente no indica los mensajes de Controladores).



Abre el navegador **de la ayuda integrada**.

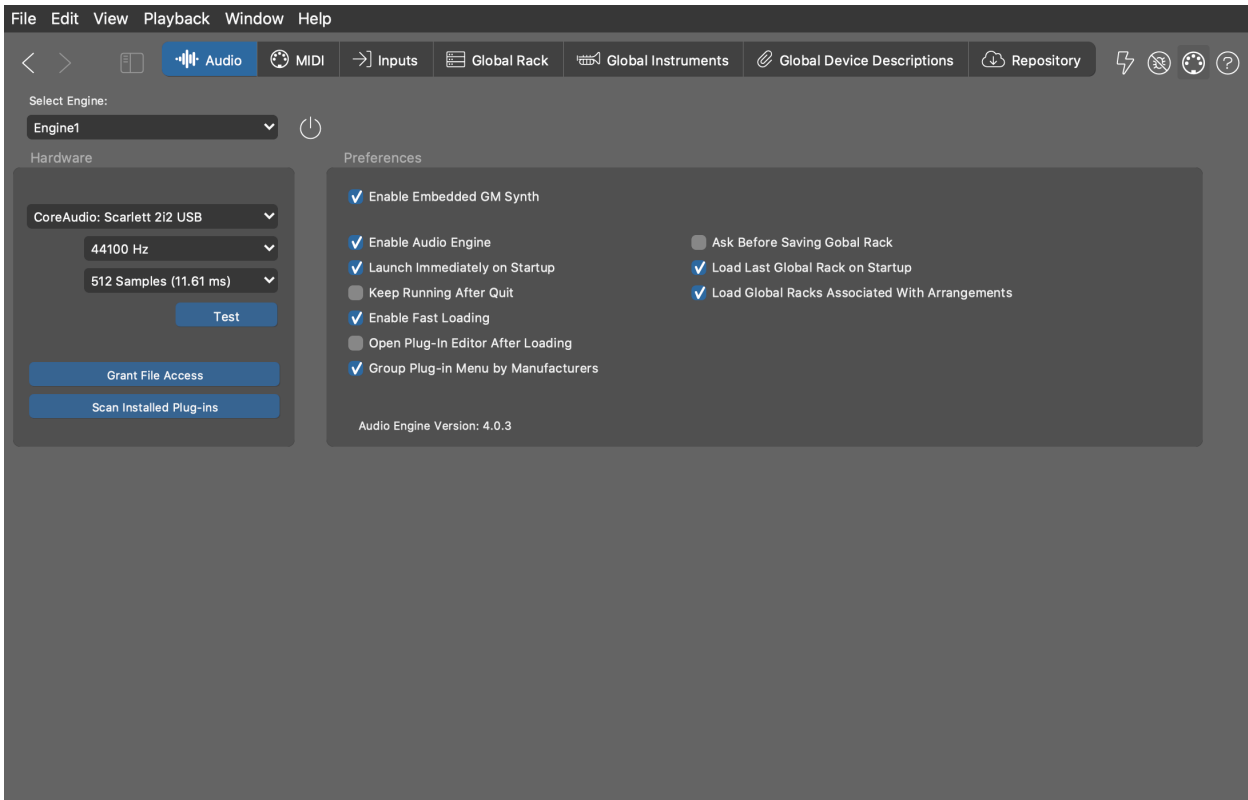
---

### Related information

[Sistema de audio](#)

## Página de ajustes de audio

Configura aquí tu dispositivo de salida de audio, la frecuencia de muestreo y el tamaño de bloque. Seguramente ya estés familiarizado con estos términos de tu DAW. Sigue la información sobre herramientas para obtener más información sobre cada opción.



## Seleccionar un motor

Selecciona en el botón de menú el **Motor de audio** o el **Sintetizador GM integrado** cuyos ajustes quieras modificar. Tienes la opción de ejecutar varios motores en diferentes ordenadores de tu LAN.

## Conceder acceso a los archivos

En macOS, es posible que los Plug-ins de audio que el **Motor de audio** carga no puedan acceder inmediatamente a un volumen o Carpeta externa donde guardes sus recursos y sonidos. Si algún Plug-in no carga los presets, contenidos o sonidos como se espera, puede que tengas que conceder al Motor de audio permiso de acceso al volumen o Carpeta donde están almacenados los sonidos.

Haz clic en **"Conceder acceso a los archivos"** para abrir un cuadro de diálogo en el que podrás seleccionar el volumen o la carpeta que contiene esos sonidos. Esto hará que macOS conceda al Motor de audio permisos de acceso a esa ubicación.

## Escanear los plug-ins instalados

Al pulsar en **"Escanear plug-ins instalados"**, el sistema buscará en el disco duro del motor seleccionado los plug-ins de audio instalados. Cuando aparezca el cuadro de diálogo correspondiente, asegúrate de incluir todos los directorios que contengan plug-ins VST en tu ordenador antes de ejecutar el escaneo.

Elige qué tipo de análisis quieres ejecutar.

1. **Actualizar o continuar:** busca los plug-ins que hayan cambiado desde la última vez que se realizó un escaneo. Si el último escaneo no se completó, esto continuará el escaneo desde donde se interrumpió. Esto es lo que hace Synfire al iniciarse.
2. **Escanear todo:** Reconstruye la lista completa de plug-ins. El sistema ignorará cualquier plug-in que el sistema haya dejado de lado en una ejecución anterior porque está dañado o no funciona.
3. **Escanear todo (Restablecer):** Recompila toda la lista de complementos y, además, restablece la lista de complementos dañados. Esto revisará cada complemento e intentará que vuelva a funcionar.

Un escaneo suele ser relativamente rápido si no tienes más de 500 plug-ins instalados en tu ordenador. Si tienes 1.000, 2.000 o más plug-ins, puede tardar bastante tiempo. Si necesitas interrumpir un escaneo muy largo, puedes reanudarlo más tarde.



**Note:**

En Microsoft Windows, pueden surgir problemas cuando varios programas intentan acceder al mismo controlador ASIO. Para poder ejecutar los motores y un DAW en paralelo, puede que tengas que asignarlos a diferentes controladores de salida de audio. Por ejemplo, quizá quieras usar el controlador ASIO para tu DAW y los controladores de Windows Audio o DirectX para los motores. En Mac, ejecutar varios motores y DAW al mismo tiempo no supone ningún problema.

## Preferencias

### Activar el sintetizador GM integrado

Synfire incluye un reproductor de muestras integrado que ofrece una selección de sonidos compatibles con GM. Solo debes activarlo si por alguna razón no puedes ejecutar el **Motor de audio** en tu ordenador. Alojarse el plug-in **Soundcase** equivale a usar el sintetizador GM integrado, aunque con menos impacto en el rendimiento.

### Habilitar el motor de audio

Tienes la opción de ejecutar Synfire sin el **Motor de audio**, basándote únicamente en MIDI y hardware externo. Sin embargo, no te lo recomendamos.

### Iniciar inmediatamente al arrancar

Si desactivas esta opción, el **Motor de audio** solo se iniciará la primera vez que lo uses. Esto no ahorra mucho tiempo, pero puede ser útil cuando trabajas con proyectos MIDI sencillos.

### Seguir ejecutándose tras salir

Si lo activas, Synfire dejará el **Motor de audio** en marcha tras salir. Cuando vuelvas a iniciar Synfire, el Rack global ya estará cargado, lo que te puede ahorrar tiempo. No te lo recomendamos.

### Carga rápida

Synfire evita cargar un preset si un plug-in ya tiene cargado el mismo preset. Esto puede ahorrar tiempo de carga, sobre todo con bibliotecas de sonido grandes. Desactiva esta opción si tienes algún problema al cargar los presets de los plug-ins.

### Abrir el editor de plug-ins tras la carga

Desactiva esta opción si te resulta molesta. Algunos plug-ins también se cuelgan si su editor se abre demasiado rápido tras cargar el plug-in.

### Preguntar antes de guardar el Rack global

Synfire guarda en segundo plano los cambios pendientes en el disco. Si quieres que te avise y tener la opción de rechazarlo, puedes activar esta opción.

### Cargar el último Rack global al iniciar

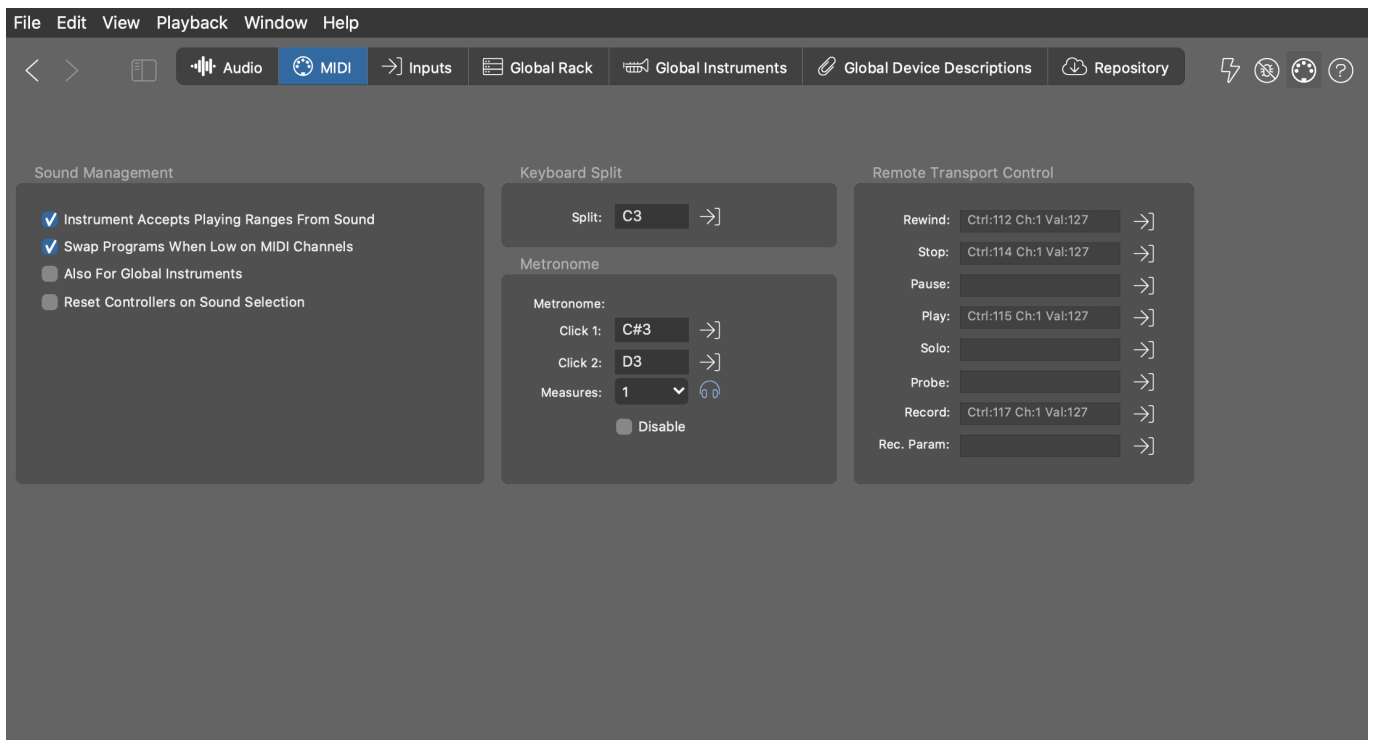
Synfire cargará el último Rack global utilizado al iniciar el programa. Desactiva esta opción si prefieres que no sea así.

### Cargar racks globales asociados a los arreglos

Los arreglos recuerdan el Rack global que estaba abierto la última vez que se guardaron y lo restauran cuando se vuelven a abrir. Esto es solo una configuración predeterminada global. Puedes activar o desactivar este enlace en cada arreglo por separado en la Barra de herramientas de su **página de sonidos**.

## Página de ajustes MIDI

En esta página puedes configurar la asignación dinámica de sonidos, la división del teclado, el metrónomo y el control remoto. El sistema guarda esta configuración como parte del archivo **Rack global**.



## Gestión de sonido

### El instrumento acepta rangos de interpretación del sonido

Si activas esta opción, Synfire copiará los **rangos de interpretación** de un **sonido** a un **instrumento** cuando le asignes uno. Pero ten en cuenta que esto volverá a procesar la salida MIDI actual para que se ajuste a los nuevos rangos. Quizá quieras desactivar esta opción si te interesa conservar la salida MIDI actual.

### Intercambiar programas cuando haya pocos canales MIDI disponibles

Si solicitas más sonidos de los que hay canales disponibles, el sistema cambiará temporalmente los sonidos no utilizados (valores predeterminados). Esto es especialmente importante cuando abres varios arreglos al mismo tiempo.

### También para instrumentos globales

Hace que el automatismo anterior se aplique también a **los instrumentos globales**. Te recomendamos esta opción, a menos que tengas un plug-in o módulo de sonido reservado exclusivamente para los instrumentos globales.

### Restablecer controladores al seleccionar un sonido

Envía un mensaje MIDI de "Reset-All-Controllers" tras seleccionar un nuevo sonido. Puedes anular esta configuración global por defecto para cada dispositivo.



#### Tip:

Si alguna vez te parece que Synfire ha alterado tus asignaciones de sonido, pulsa "**Restablecer**" en la Barra de herramientas de la ventana. Esto vaciará la asignación dinámica y volverá a solicitar todos los sonidos.

## Dividir el teclado y metrónomo

### Dividir el teclado

Cuando está activada, el sistema solo tiene en cuenta las teclas por debajo de la división para **la detección de acordes en tiempo real** y permite reproducir libremente las notas más agudas como melodía de acompañamiento. Desactívalo para que el sistema tenga en cuenta todas las notas en la detección de acordes.



**Haz clic** para aprender una altura a partir de la Entrada MIDI. Deja que se agote el tiempo de escucha para borrar la altura.

### Pulsaciones 1 y 2

Introduce o aprende las notas que se van a reproducir con el metrónomo.

### Anacrusa

Número de compases que se utilizarán como anacrusa antes de que comience la grabación. Pon esto a cero si no quieres que el transporte rebobine para un pre-roll.

## Desactivar

Puedes desactivar el metrónomo por completo.

## Control remoto de transporte

Aquí puedes configurar notas MIDI o CC para **Iniciar**, **Detener**, **Grabar** y otros comandos de transporte. Estos controles solo funcionan en la ventana de Arreglos.

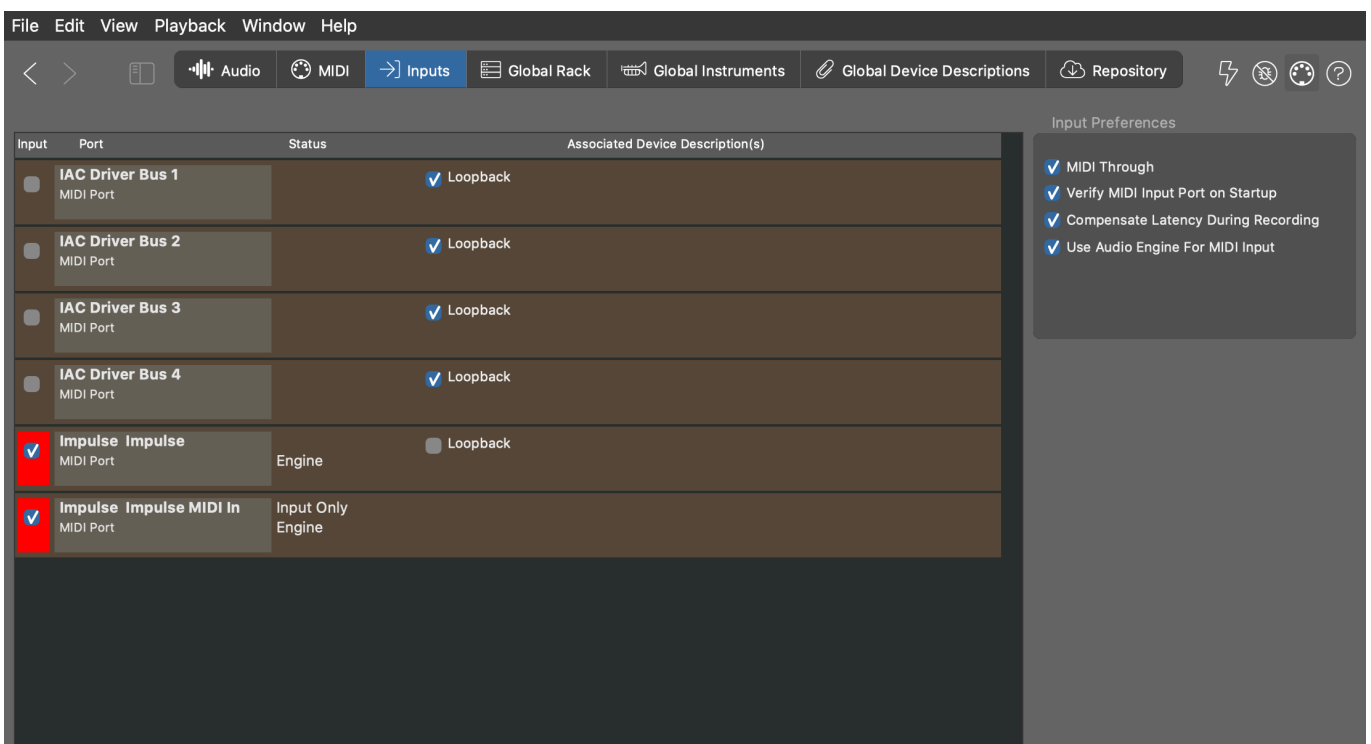
### Related information

[Configuración de la entrada MIDI](#)

[Detección de acordes en directo](#)

## Página de entradas

Aquí aparecen todos los puertos MIDI conocidos actualmente que pueden recibir datos MIDI. El sistema guarda esta configuración como parte del archivo **Rack global**.



## Seleccionar puertos de entrada

Selecciona los puertos que quieras usar para grabar frases con Synfire marcando la casilla correspondiente. Se pondrá en rojo. Cualquier señal de entrada que se reciba en esos puertos hará que el icono del conector MIDI de la Barra de herramientas superior parpadee. Ten en cuenta, sin embargo, que solo se indican los mensajes de nota entrantes.

Si has conectado a tu ordenador un dispositivo que no aparece en la lista, comprueba el cableado y la configuración del controlador USB y pulsa el botón **"Restablecer"** de la Barra de herramientas superior para actualizar la lista.

**Tip:**

Puedes usar el botón **"Reset"** en cualquier momento para restablecer la configuración de audio/MIDI a un estado definido (por ejemplo, si crees que algo se ha estropeado o si ya no hay sonido). Un reinicio no afecta a tus ajustes.

## Controladores de bucle de retorno

Los llamados "**cables MIDI virtuales**", o controladores de Bucle de retorno, puedes usarlos para redirigir la salida MIDI de Synfire a otro software de tu ordenador, como por ejemplo un DAW. También funciona al revés. En Mac, se trata del **controlador IAC** de Apple. Para Microsoft Windows, hay una pequeña selección de controladores disponibles, como **LoopBe** de nerds.de o **MIDI Yoke**, entre otros.

Dado que estos controladores devuelven a Synfire todos los datos que acaban de recibir de Synfire, existe un alto riesgo de que se produzca un bucle infinito si al mismo tiempo tienes activado el **"MIDI Through"** (retroalimentación). Este bucle infinito supone una carga extrema para el Motor de audio. Para evitarlo, marca esos puertos como **"Bucle de retorno"**.

## Superficies de control

Con el botón **"Control"** puedes marcar cualquier puerto de entrada como superficie de control u otro controlador MIDI que no deba proporcionar entrada para la grabación. Puedes asignar los mensajes entrantes únicamente para el control remoto.

## Ajustes



**MIDI Through:** si está activado, el sistema reenvía inmediatamente los datos MIDI entrantes al último instrumento seleccionado. Esto resulta útil cuando quieres reproducir el instrumento seleccionado actualmente con un teclado MIDI externo.

El icono también indica las notas MIDI entrantes parpadeando.

### Comprobar la Entrada MIDI al iniciar

Si está activada, Synfire mostrará una advertencia al iniciar si no encuentra ningún puerto MIDI habilitado para la entrada.

### Compensar la latencia durante la grabación

Una vez finalizada la grabación, Synfire analiza la **toma** en busca de problemas de sincronización y los corrige automáticamente. Puedes desactivar esta opción si crees que da lugar a resultados no deseados.

### Usar el Motor de audio para la Entrada MIDI

El **Motor de audio** admite una sincronización más precisa que la aplicación de la interfaz de usuario de Synfire. Esta opción hace que el Motor reciba los datos MIDI entrantes y los reenvíe a Synfire con

las marcas de tiempo ya aplicadas. Puedes desactivar esta opción si tienes problemas en Windows al compartir controladores MIDI USB entre varios programas.

### Ajustar la entrada a la armonía

Ajusta toda la entrada MIDI a la escala vertical actual. Este modo solo está activo durante la grabación, la detección de acordes en directo y la reproducción de la paleta. Si hay una **división global del teclado** configurada, solo las notas mayores o iguales a esta división se ajustan a la escala durante **la detección de acordes en directo**. Por supuesto, todo esto solo tiene sentido cuando ya hay un parámetro **de armonía** presente.

### Usar Drone en modo MIDI

Un **Drone** puede funcionar, si lo prefieres, en modo Solo MIDI. En ese caso, ya no alojará ningún Plug-in de audio, sino que solo recibirá y reenviará datos MIDI. Plantéate usar un **MIDI Drone** en su lugar.



#### CAUTION:

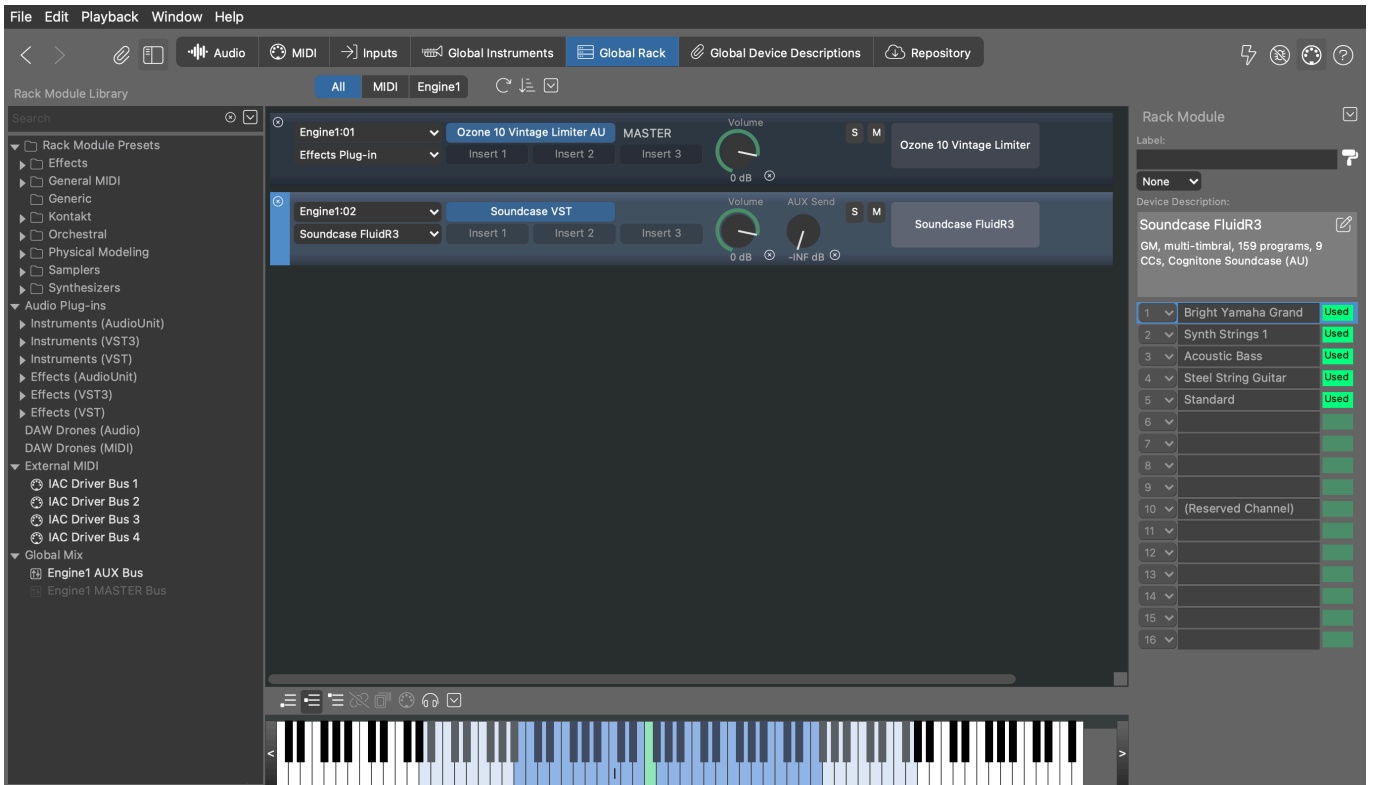
En Windows, pueden surgir problemas si varios programas intentan utilizar los mismos controladores MIDI USB al mismo tiempo. Son especialmente propensos a este problema los controladores baratos que suelen acompañar al hardware MIDI muy económico. Si te preguntas por qué Synfire no puede recibir datos de tu hardware, probablemente otro programa ya esté utilizando el controlador USB. Para que Synfire y otros programas puedan recibir MIDI al mismo tiempo, quizá tengas que usar interfaces USB independientes o buscar un controlador más potente, si es posible. Como se trata de un problema frecuente, te recomendamos que visites el foro de usuarios para conocer las últimas soluciones ([users.cognitone.com](https://users.cognitone.com))

#### Related information

[Configuración de la entrada MIDI](#)

## Página del Rack global

En esta página verás el **Rack global**. Este rack contiene sonidos que están disponibles para todos los arreglos abiertos y otros archivos al mismo tiempo. Descubre más [sobre cómo editar racks](#) aquí.




## Related information

[Editor de racks](#)

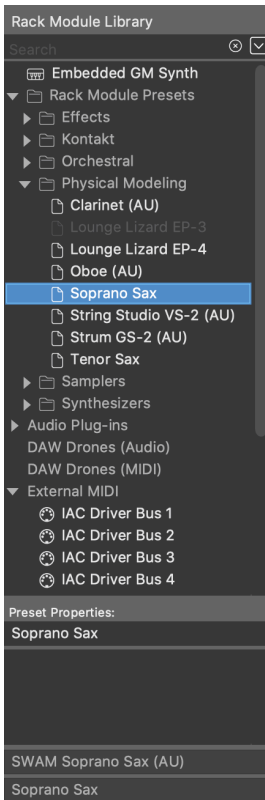
## Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack

[Añadir sonidos es muy fácil](#)

[Tutorial en vídeo](#)

Este navegador de la Barra lateral izquierda muestra varios elementos que puedes usar para crear o modificar un **Módulo de rack** con el fin de proporcionar sonidos a los instrumentos. Abre el navegador con  en la Barra de herramientas de la ventana.

**Examina** y **busca** elementos que puedas **soltar** sobre un **instrumento**, un **rack** o un **módulo de rack** para crear o modificar un módulo de rack y usar sus sonidos en los instrumentos.



**Sintetizador GM integrado:** **Arrastralo** a un **instrumento** o **Rack** si quieres usar un sonido del sintetizador integrado. La ventaja es que tu arreglo o boceto funcionará en cualquier instalación de Synfire, sin depender de plug-ins específicos. Este elemento aparece en gris si el sintetizador integrado está desactivado.



**Presets de módulo de rack:** Todos los presets que hayas guardado hasta ahora aparecerán aquí para que los examines. Crea carpetas adicionales y organiza tus presets como mejor te parezca. En el panel de abajo, puedes editar los nombres y los comentarios.

**Arrastra** un **instrumento** o un **Rack** para usar los sonidos de este preset.

**Arrastra** un preset con un plug-in de efectos a un **módulo de rack** para cargar el plug-in como efecto de inserción del módulo.



**Plug-ins de audio :** Aquí encontrarás todos los AudioUnits, VST y VST3 escaneados. El sistema buscará una descripción del dispositivo que coincida y te la sugerirá cuando **sueltes** un plug-in sobre un **instrumento** o un **rack** . Si sueltas un plug-in de efectos sobre un **módulo de rack**, el sistema lo cargará como efecto de inserción del módulo.



**Drones del DAW (audio, MIDI):** si el DAW está abierto y tiene **drones** cargados, aparecerán aquí. **Arrastra** uno a un **instrumento** o a un **Rack** para incorporarlo a tu arreglo y completarlo con un plug-in y la descripción del dispositivo.



**MIDI externo:** Aquí encontrarás todos los puertos MIDI que el sistema reconoce. **Arrastra** uno a la zona vacía de un **Rack**, o a un **instrumento**, si quieres enviar la salida MIDI renderizada a este hardware o software externo.

El sistema desactiva un puerto cuando ya está en uso. Puedes editar la descripción del dispositivo mediante el **Inspector de parámetros** en la pestaña "**Sonido**" para añadir más canales al dispositivo.



**Módulos del Rack global:** Aquí encontrarás todos los módulos de rack del **Rack global** actual. **Arrastra** uno a un **instrumento** o a un **rack** para usar una copia del mismo en tu arreglo.



**Instrumentos globales:** **Arrastra** uno a un **instrumento** para usarlo en tu arreglo. La ventaja es que tu arreglo o boceto funcionará en cualquier instalación de Synfire, sin depender de plug-ins específicos.



**Mezcla global:** Son marcadores de posición para un módulo de rack global MASTER y AUX. **Arrastra** uno a la zona vacía de tu **Rack global** para añadirlo a la mezcla final.

## Recuperar un "Drone"

Cuando abras un proyecto de DAW con **drones** cargados, estos se conectarán a Synfire y aparecerán en la lista de la biblioteca de módulos de rack. Los que sigan disponibles los podrás usar en tu arreglo, pero es posible que algunos drones estén desactivados (en gris) porque ya están en uso o pertenecen a otro arreglo.

Si un "Drone" pertenece a un arreglo al que ya no tienes acceso, o que por alguna razón está dañado, tienes la opción de recuperarlo y añadirlo al arreglo actual. Selecciónalo en el navegador y haz clic en el icono **de candado** para desbloquearlo y añadirlo a tu arreglo.



### **DANGER:**

Solo deberías hacer esto para reparar una configuración que no funciona, o cuando el vínculo entre el proyecto del DAW y el Arreglo se haya perdido de alguna manera. Una vez que hayas recuperado un Drone, el Arreglo original al que pertenecía ya no lo encontrará.

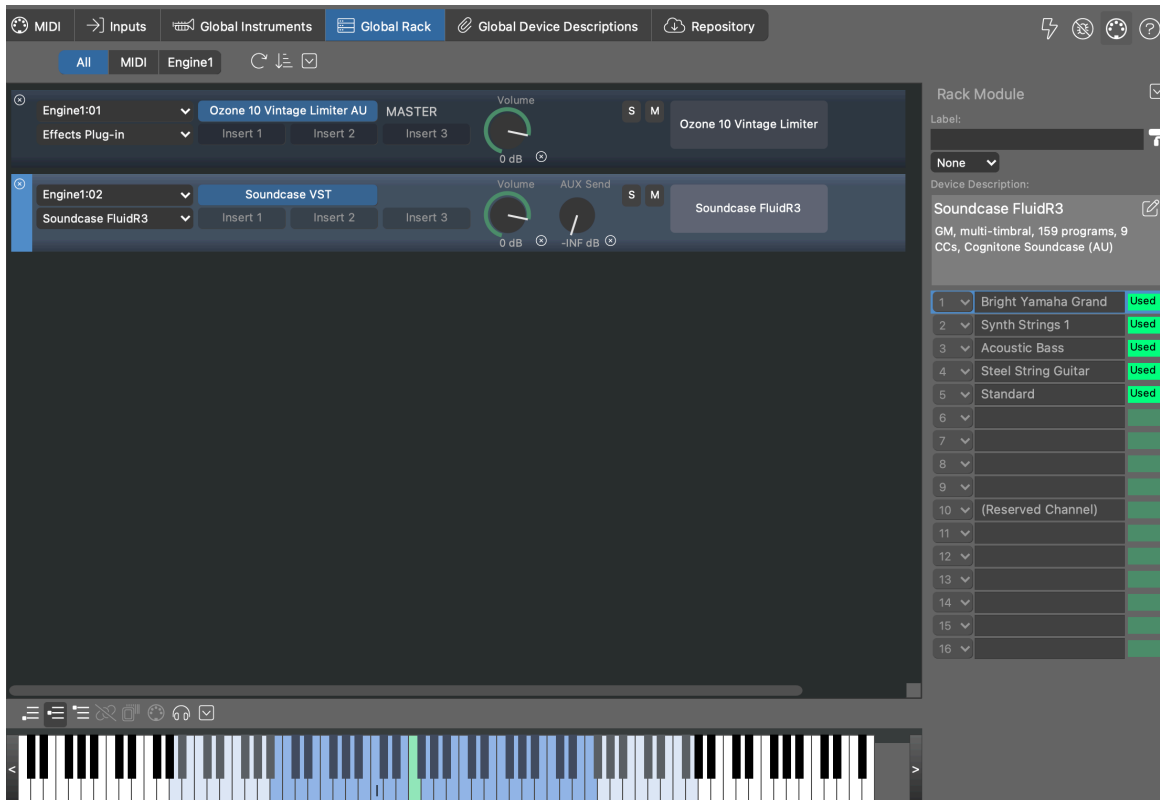
## Related information

[Preset de módulo de rack](#)

[Módulo de rack](#)

## Editor de racks

Hay tres tipos de racks: **los racks de arreglo**, **los racks de biblioteca** y el **rack global**. Esta vista muestra sus **módulos de rack** (también conocidos como módulos).



## Barra de herramientas de la ventana



Abre la **biblioteca de módulos de rack** en la Barra lateral izquierda, donde puedes buscar **presets** de **módulos de rack** y otros elementos, y soltarlos en el rack para añadir un nuevo **módulo de rack** o cargar un plug-in y un dispositivo en un módulo ya existente.

## Barra de herramientas del rack

### Todos, MIDI, Integrados, Motor 1

Selecciona una de estas opciones para centrarte en los módulos alojados en ese tipo de puerto. Esta selección también determina a qué host se añade un nuevo módulo cuando haces  **doble clic**  en el área vacía del Rack.



Cuando está activa, el arreglo recuerda el **Rack global** que está abierto en ese momento. La próxima vez que abras el arreglo, el sistema te preguntará si también quieres cargar ese Rack global.



Carga el **Rack global** que estaba abierto la última vez que guardaste este arreglo.



Abre el **Rack global** actual en la app "**Configuración de audio/MIDI**".



Vuelve a cargar todos los módulos de rack. Esto puede ayudarte a recuperar un estado más estable si algo ha salido mal.



Ordena todos los módulos de rack por tipo y puerto.



Abre un menú emergente para controlar el **Motor de audio** y eliminar módulos, dispositivos o puertos que no se utilicen.

## Selección, arrastrar y soltar

- **Selecciona** un módulo para ver su [contenido en la barra lateral derecha](#). Selecciona un canal en la barra lateral para abrir un **widget de teclado** donde puedes reproducir un sonido y examinar sus **rangos de interpretación**.
- **Arrastra** un módulo a otro rack para copiarlo.
- **Suelta** un elemento de la **Biblioteca de módulos de rack** para insertar un nuevo módulo o cargar un plug-in y un dispositivo en un módulo ya existente. Puedes soltar elementos entre los módulos.
- **Suelta** un plug-in de efectos o un preajuste de efectos desde la **Biblioteca de módulos de rack** sobre un módulo ya existente para cargarlo como efecto de inserción.
- **Mueve** los módulos hacia arriba o hacia abajo para cambiar su orden.

---

### Related information

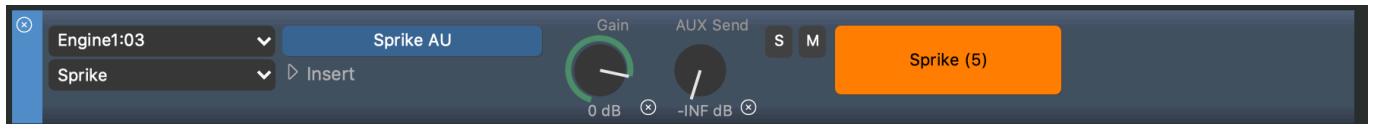
[Módulo de rack](#)

[Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack](#)

[Inspector de dispositivos](#)

## Módulo de rack

Configuración de un **módulo de rack** para obtener los **sonidos** que necesitas.



### Puerto de audio

Mueve el módulo a otro host o puerto. Selecciona un **Puerto del Motor de audio** o un **Drone** como destino al que quieres mover el módulo. Descubre [aquí](#) cómo mover un módulo a un Drone en un DAW.

### Puerto de salida

Elige un puerto MIDI externo al que el módulo envíe su salida (solo módulos MIDI). Cada puerto solo puede recibir la salida de un único módulo.

### Descripción del dispositivo

Selecciona una **descripción del dispositivo** conocida que coincida con el plug-in o el hardware externo, o realiza una de estas acciones:

#### Detectar

Compara el estado actual del plug-in con **los presets de módulos de rack** guardados anteriormente y selecciona la descripción del dispositivo asociada a ellos.

#### Dispositivo desconocido

Deja la descripción del dispositivo en blanco por ahora.

#### Crear nuevo

[Crea una nueva descripción del dispositivo](#) para usarla con este módulo.

#### Extraer del complemento...

Intenta [extraer una descripción](#) del [dispositivo](#) del complemento.

#### Descargar del repositorio...

Busca en el **repositorio en línea** una descripción del dispositivo que coincida con el plug-in actual.

### Mostrar disposición del dispositivo

Abre un inspector que muestra la disposición de los canales del dispositivo que has seleccionado para el módulo.

### Botón de plugin de 3 posiciones

Este botón te permite realizar tres tareas:

1. Cargar o guardar un **preset de módulo de rack**. El sistema añade automáticamente los nuevos preajustes a la **Biblioteca de módulos de rack**.
2. Abrir el **editor de plug-ins** actual.
3. Carga un **Plug-in de audio**.

### Insertar ranuras de efectos

Hay hasta tres ranuras disponibles para plug-ins de efectos (Express y Pro).

### Envío auxiliar

Controla la cantidad de señal posterior a los efectos que se envía al [módulo AUX](#) (si el **Rack global** tiene uno).

### Volumen

Nivel de salida general del módulo. No lo uses para mezclar. Déjalo en 0 dB a menos que tengas que compensar niveles de audio muy desiguales.

### Solo

Silencia temporalmente todos los demás módulos de rack.

### Silenciar

Silencia temporalmente solo este módulo de rack.

### Colores, iconos

Puedes personalizar un módulo de rack para que te resulte más fácil controlarlo.

### Etiqueta

Introduce un nombre para tu módulo de rack.



#### Note:

Ten en cuenta que los controles de audio se aplican a todo el plug-in. Si un plug-in alberga varios instrumentos en diferentes canales MIDI, todos ellos se ven afectados por igual.

## Menú de opciones

### Excluir del Rack

Desvincula el módulo de rack del rack actual, para que puedas añadirlo a otro. Lo convierte en un **módulo de rack transitorio** que ya no se guarda con el rack actual.

### Incluir en el Rack

Añade un **módulo de rack transitorio** al rack actual, convirtiéndolo en parte permanente del mismo.

## Comandos

- **Arrastra** un módulo de rack a otro rack para copiarlo.
- Los atajos de teclado para **Cortar**, **Copiar**, **Pegar** o **Duplicar** también funcionan con los módulos de rack.

---

### Related information

[Módulos de rack especiales](#)

[Preset de módulo de rack](#)

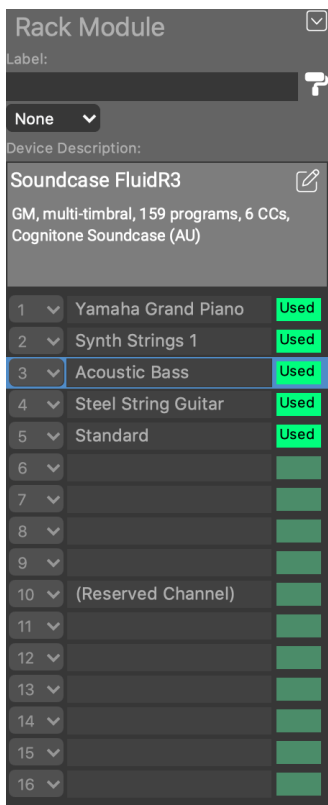
Barra lateral: Biblioteca de módulos de rack

Pasar del Motor al DAW

## Inspector de dispositivos

Muestra una breve descripción general del **dispositivo** utilizado en un **módulo de rack**, enumerando sus canales y los sonidos que están seleccionados y en uso en este momento.

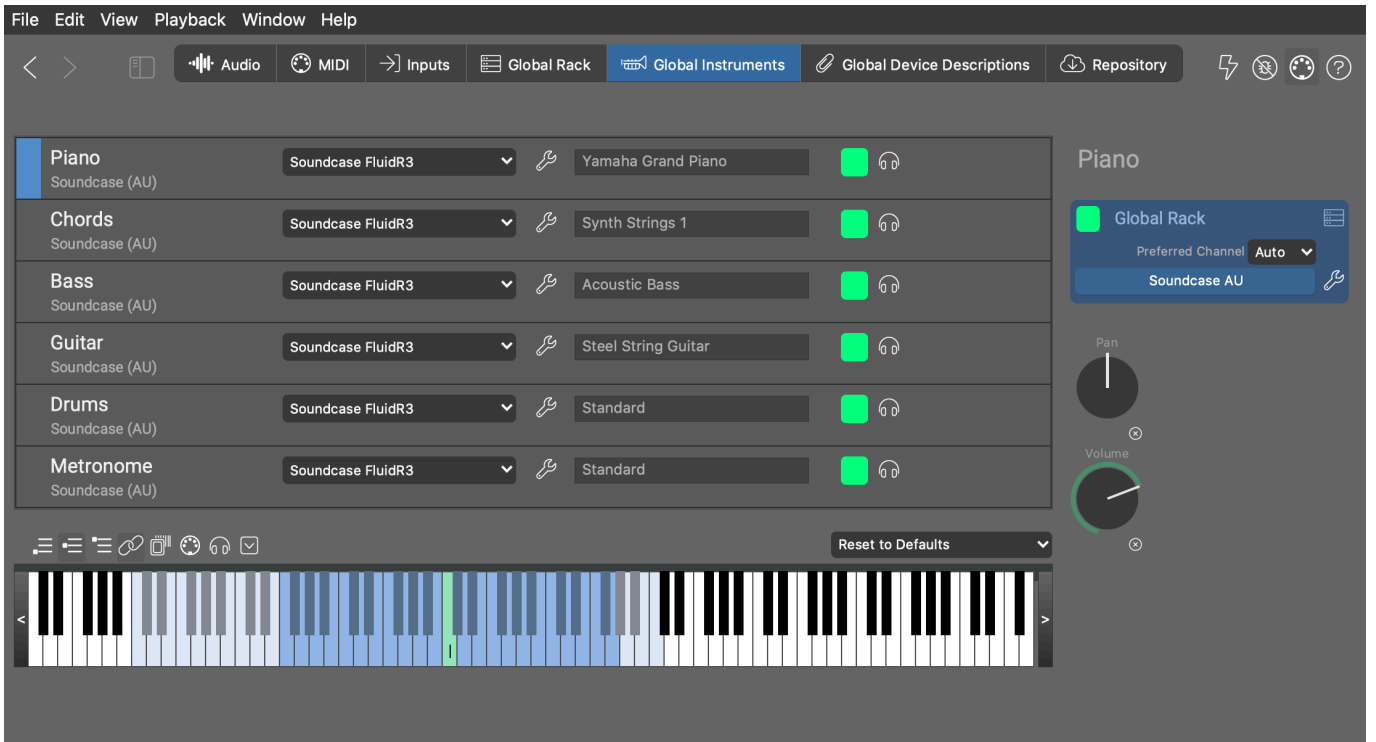
Selecciona un canal para que aparezca un controlador de teclado, lo que te permitirá reproducir o escuchar una vista previa del sonido.



Ve al editor de dispositivos para obtener más detalles o para editar en profundidad la **Descripción** del **dispositivo**.

## Página de instrumentos globales

En esta página puedes configurar los seis **instrumentos globales**. El sistema guarda esta configuración como parte del archivo del **Rack global**.



## Selección y Configuración

Selecciona un instrumento y edita su configuración en el panel frontal y en la Barra lateral. Pulsa la **barra espaciadora** para reproducir una frase de vista previa con el instrumento seleccionado.

### Menú del módulo de rack

Selecciona el módulo de rack global que proporciona el sonido para el instrumento.



Abre el **Asistente de sonido** para buscar o crear un módulo de rack, un dispositivo y un sonido para el instrumento.

### Indicador de estado

El cuadrado se ilumina para indicar el estado actual del instrumento.

1. **Verde:** El sonido está activo y listo.
2. **Naranja:** El sistema no ha encontrado el sonido deseado y, por ello, utiliza uno de sustitución.
3. **Rojo:** El sistema no ha encontrado el sonido deseado ni uno de sustitución.



Escucha una muestra del instrumento con una frase adecuada para su **categoría**.

### Volumen, Panorámica

Estos son los valores predeterminados cuando el instrumento se usa para tareas globales. Si un arreglo hace referencia a un instrumento global, es posible que el arreglo tenga sus propios parámetros [de volumen](#) o [panorámica](#) configurados. Haz clic en la pequeña X para borrar la asignación.

## Rango de interpretación

### Restablecer valores predeterminados

Abre este menú emergente y selecciona el dispositivo que prefieras para que proporcione los sonidos predeterminados para todos los instrumentos. Esto funciona mejor con dispositivos compatibles con GM o con dispositivos que tengan categorías asignadas a todos los sonidos.

### Barra de herramientas

Selecciona y ajusta **los rangos de interpretación** tal y como se explica aquí.

## Página de dispositivos

En "**Descripciones de dispositivos de sonido**" puedes examinar y editar las **descripciones de los dispositivos** que copiaste en el arreglo cuando los seleccionaste para un instrumento o un módulo de rack. El arreglo utiliza estas descripciones para que no tengas que configurar cada instrumento manualmente una y otra vez.

El **arreglo** los contiene y los guarda junto con él. Si quieres usar una descripción en otros arreglos, puedes copiarlos con **la opción "Guardar > dispositivo > en el Rack global"**.

La ventana "**Configuración de audio/MIDI**" gestiona todas las descripciones de dispositivos globales que puedes utilizar en el **Rack global** y copiar en arreglos, bocetos y bibliotecas.



## Guardar dispositivos

Synfire guarda automáticamente en el disco los cambios pendientes de todos los dispositivos. Con la ventana **"Configuración de audio/MIDI"**, también puedes guardar un dispositivo manualmente con **"Archivo > Guardar como..."** en otra ubicación.



### Note:

Solo puedes editar las descripciones de los dispositivos que pertenecen al arreglo. Las descripciones **globales** de los dispositivos que aparecen aquí son de solo lectura. Gestionalas en la ventana **"Configuración de audio/MIDI"**.

## Explorador de dispositivos

Este navegador te ayuda a organizar todas tus **Descripciones de dispositivos** en carpetas. El **Rack global** gestiona los dispositivos globales. La estructura de carpetas se refleja en el sistema de archivos, así que cada dispositivo es un archivo real en el disco.

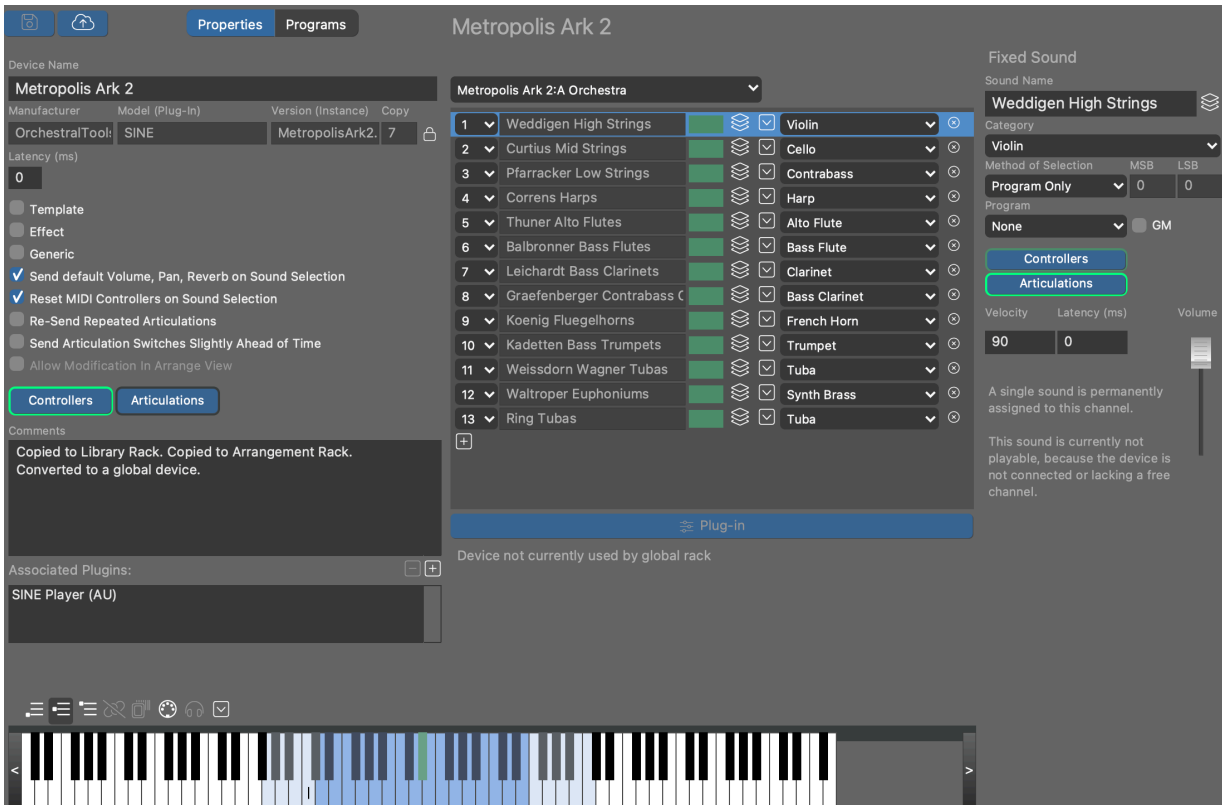
Sin embargo, el **Rack de arreglo** almacena internamente los dispositivos que has copiado a él junto con el arreglo. No los encontrarás en tu disco duro como archivos independientes.

### Related information

[Dispositivos](#)

## Propiedades del dispositivo

En la pestaña "**Propiedades**" puedes editar los ajustes generales de un dispositivo.



### Nombre del dispositivo

El software muestra el nombre del dispositivo en la lista y en otras partes. Puedes cambiar este nombre en cualquier momento.

### Fabricante

Esta designación debe contener un nombre abreviado del fabricante, p. ej., **NI** para Native Instruments, o **YAMAHA**. Por favor, utiliza siempre exactamente el mismo nombre para el mismo fabricante.

### Modelo (plug-in)

Nombre del modelo de hardware o del plug-in: **JV2080**, **MU90R**, **EWQLPlay**, **Kontakt6**, etc.

### Versión (instancia)

Si se trata de un plug-in, pon aquí una designación para el preset cargado que se describa en la descripción del dispositivo: **My Orchestra Kit** o **Misc Basses**. Puedes dejarlo en blanco para los sintetizadores de hardware.

### Copiar

Este número se incrementa cada vez que copias o clonas un dispositivo. Es solo a título informativo, para que puedas determinar cuál de las múltiples copias de un dispositivo es probablemente la más actual.

**CAUTION:**

Fabricante, Plug-in/Modelo y Versión se utilizan para crear un nombre de archivo único con el que se guarda el dispositivo. Siempre que sea posible, no deberías volver a cambiar este identificador una vez que hayas empezado a utilizarlo en tus proyectos. Para cambiar el identificador, primero tienes que desbloquear los campos de entrada. Synfire aplicará el cambio a todos los archivos abiertos actualmente para garantizar que los instrumentos sigan apuntando al mismo dispositivo.

**Latencia**

Introduce un valor en milisegundos por el que el sistema enviará los datos MIDI con antelación para compensar la latencia del Dispositivo.

**Plantilla**

Marca esta casilla si esta descripción del dispositivo va a ser una **Plantilla de dispositivo**.

**Efecto**

Marca esta casilla si el plug-in o el hardware es un procesador de efectos.

**Genérico**

Indica que el sistema creó este dispositivo automáticamente cuando se necesitaba uno, para que sirva de punto de partida. Puedes desmarcar esta casilla y editar el dispositivo para que se adapte totalmente a tus necesidades.

**Enviar los valores predeterminados de volumen, panorámica y reverberación al seleccionar un sonido**

Determina si Synfire envía automáticamente **el volumen, la panorámica, la reverberación** y otros CC relacionados con la mezcla cada vez que seleccionas un sonido. Desactívalo si no quieres que Synfire interfiera con una mezcla que hayas configurado manualmente en tu DAW o con hardware externo.

**Restablecer los controladores MIDI al seleccionar un sonido**

Algunos dispositivos requieren que los CC MIDI se restablezcan a sus valores predeterminados tras seleccionar un nuevo programa o patch. Si notas que tu dispositivo se comporta de forma extraña en lo que respecta a los pedales de sustain, el pitch bend o la modulación, es posible que tengas que marcar esta opción.

**Reenviar articulaciones repetidas**

Envía **las articulaciones** siempre, independientemente de si la articulación enviada anteriormente no ha cambiado.

**Permitir modificaciones en el arreglo**

Si quieres que el **Inspector de instrumentos** de un arreglo muestre todos los detalles del sonido que has seleccionado para un instrumento. Aunque esto te ahorra tener que ir al editor de dispositivos en la página **Sonidos**, añade mucha información que podría distraerte. Esta opción siempre está desactivada para los dispositivos globales (compartidos).

## Controladores personalizados, Articulaciones

Edita los **controladores personalizados** o **las Articulaciones personalizadas** disponibles para este dispositivo.

## Actualizar un dispositivo incrustado

Si copiaste originalmente un dispositivo en el arreglo, puedes actualizarlo a la versión actual de la **Descripción del dispositivo global**. Esto importa una nueva copia al arreglo.

## Variantes

Para la mayoría de los dispositivos basta con una sola variante con 16 canales MIDI. Para bibliotecas de sonidos más completas, quizá quieras añadir hasta cuatro **variantes** : **A**, **B**, **C** y **D**. Cada variante representa una configuración, un modo de funcionamiento o un preset diferente del mismo dispositivo y admite hasta 16 canales MIDI .

La ventaja de usar variantes en lugar de crear varios dispositivos es que solo tienes que definir **los controladores personalizados, las Articulaciones** y **las propiedades del dispositivo** una vez para todas las variantes.

## Tipos de canal

Puedes configurar cada canal MIDI en uno de estos tres tipos:

### Sonido fijo

En este canal se asigna de forma permanente un único sonido. Puedes configurar sus propiedades mediante el inspector de la Barra lateral.

### Selección dinámica de programas

El dispositivo selecciona un programa o patch cualquiera al recibir un mensaje MIDI de selección de banco y programa. La lista de sonidos disponibles se gestiona en la pestaña **"Programas"**.

### Canal reservado

En este canal solo puedes seleccionar aquellos sonidos que tengan el mismo número de canal configurado como su **canal reservado** (por ejemplo, este es el caso de los kits de batería GM que requieren el canal 10). También gestionas estos sonidos en la pestaña **"Programas"**.

Se pueden mezclar varios tipos de canal en la misma variante. Si un dispositivo tiene varias variantes con canales dinámicos, Synfire las tiene en cuenta a todas por igual a la hora de asignar sonidos.

Un indicador verde con la etiqueta **"Usado"** muestra si un canal está actualmente en uso por uno o más instrumentos, que aparecen en la Barra lateral para tu información.



### Tip:

Puedes editar las propiedades, los controladores y las Articulaciones de un sonido mientras el plug-in está cargado y, a continuación, seleccionar **"Copiar sonido al banco de usuario"** en el menú de opciones para guardarlo de forma permanente en sus **programas**. Esto resulta muy útil cuando tienes muchos sonidos que añadir a una biblioteca grande.

**Tip:**

Para sintetizadores y generadores de sonido General MIDI (GM), te recomendamos que excluyas siempre el canal 10 de la asignación dinámica. La norma exige que se reserve para las baterías.

**Note:**

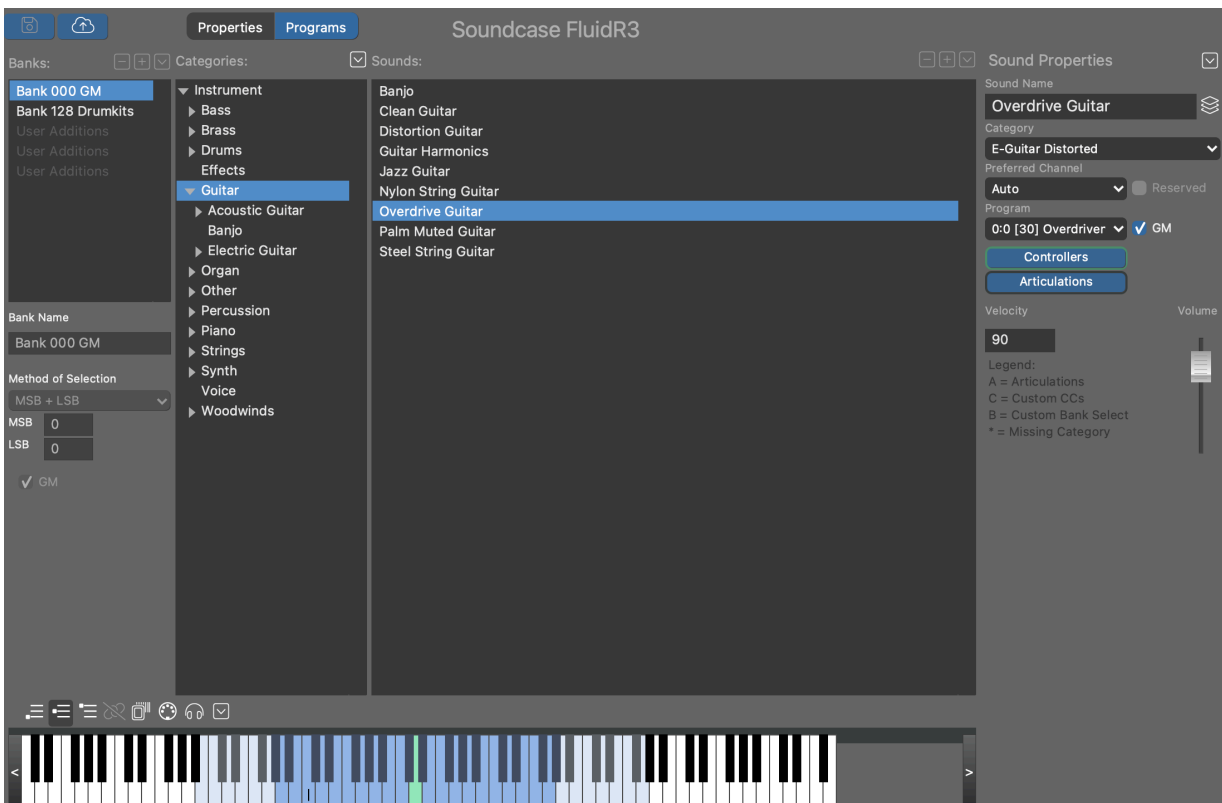
Synfire gestiona automáticamente los canales dinámicos. Cuando hay varios arreglos abiertos al mismo tiempo, la ventana actual en primer plano puede dejar temporalmente a un lado los sonidos de una ventana en segundo plano para garantizar que todos los sonidos de la ventana en primer plano estén listos para reproducirse.

**Related information**

[Asignación dinámica de sonidos](#)

## Programas del dispositivo

Los programas o parches que se seleccionan enviando un mensaje MIDI se gestionan en la pestaña **"Programas"**. Los sonidos están organizados en bancos y clasificados por **categoria**.



## Bancos de sonidos

El estándar MIDI permite un máximo de 128 sonidos por banco. Los bancos de sonidos son muy habituales en los sintetizadores de hardware y sus emulaciones de software. Si tu dispositivo no admite bancos de sonidos, crea un único banco que contenga todos los sonidos.

Usa los botones **+** y **-** de la lista de bancos para añadir o eliminar bancos.

### Nombre

Asegúrate de ponerle un nombre a cada banco.

### Método de selección de bancos

Para los plug-ins de audio, el método "**Selección de presets de plug-in**" suele funcionar bien. Consulta la documentación MIDI de tu dispositivo sobre los mensajes MIDI que se envían para seleccionar un banco y un patch/programa concretos. Elige ese tipo de mensaje en el menú desplegable. Las variables **MSB** y **LSB** son marcadores de posición que el sonido concreto rellena.

### GM (General MIDI)

Marca esta casilla si todos los sonidos del banco cumplen con el **estándar General MIDI** (GM). El estándar define un conjunto de números de cambios de programa, nombres y categorías, lo que te ahorra el esfuerzo de configurar los sonidos tú mismo. Usa el menú de opciones de la lista (clic con el botón derecho) "**Inicializar General MIDI**" para rellenar todo un banco con sonidos según el estándar. El sistema conservará los programas ya existentes.

## Categorías

Este árbol muestra una jerarquía de **categorías de instrumentos**. Básicamente son como carpetas.

**Arrastra** uno o más sonidos a una categoría para asignárselos a esa categoría.

Con **la opción " > Previsualizar frase**" de la lista, puedes cortar, copiar o pegar cualquier **frase** que quieras usar para previsualizar los sonidos de esa categoría.

## Sonidos

Puedes ordenar la lista de sonidos por **nombre**, **programa** o **categoría**. Selecciona uno o varios sonidos para editar sus propiedades en el inspector de la Barra lateral.

- **Selecciona** uno o varios sonidos para editarlos como un grupo juntos.
- **Arrastra** uno o más sonidos a otro **banco** de **sonidos** para moverlos. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para copiarlos.
- Usa los atajos de teclado "**Cortar**", "**Copiar**" y "**Pegar**" para copiar o mover uno o más sonidos hacia y desde otros **dispositivos** o **bancos de sonidos**.

## Crear nuevos sonidos

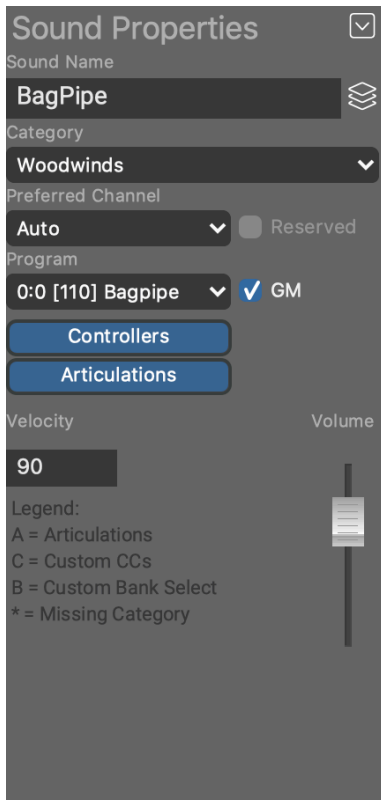
Sigue estos pasos para añadir un sonido nuevo a la lista desde cero.

1. Selecciona el banco al que quieres añadirlo.
2. Selecciona una categoría adecuada en el árbol.
3. Haz clic en **el signo "+"** de la Barra de herramientas de la lista.

Ahora rellena el formulario para configurar el sonido.

## Propiedades del sonido

Edita las propiedades (metadatos) de un **sonido** en el **Inspector de parámetros** o en la página **Sonidos**.



Examina **la plantilla Dispositivos** en busca de propiedades de sonido ya conocidas para copiarlas en este sonido.

### Nombre del sonido

El nombre que aparece junto a tu **instrumento** y cuando examinas sonidos.

### Categoría

Elige una **categoría** del menú o arrastra uno o más sonidos a la categoría deseada que encuentres en el árbol.

### Método de selección

Cómo **seleccionas** el programa o patch que representa este sonido (opcional).

### Canal preferido

Configúralo solo si el sonido requiere o prefiere un canal específico. Si se trata de un canal reservado, marca también la casilla **"Reservado"**. Si el sonido siempre se encuentra en el mismo canal, ¡debes editar el canal en la pestaña **"Propiedades"**, no aquí!

### Programa

El número que se usa para seleccionar el sonido con un mensaje de cambio de programa MIDI (1 - 128). Marca la casilla **"GM"** si el cambio de programa y la categoría de instrumento se ajustan al estándar **General MIDI**.

### Controladores, Articulaciones

Realiza la configuración **de los controladores** y **las articulaciones personalizadas** opcionales para el sonido. No hace falta volver a definir los que ya están configurados para el dispositivo.

### Velocidad, volumen

Son preferencias opcionales que solo se usan para escuchar frases de audio cuando no hay dichos valores disponibles de otra forma.

### Latencia

Latencia del sonido (milisegundos). Se suma a la latencia del dispositivo.

## Información adicional


Explica por qué no se oye un sonido en este momento. Ten en cuenta que, si editas la descripción del dispositivo, este no tiene por qué estar "en línea", es decir, en uso por un **Módulo de rack** en ese momento. Si es así, no podrás oír los sonidos que estás editando, claro.

## Detalles del sonido en la vista de arreglo


Puedes ver y editar algunas propiedades de un sonido en el **Inspector de parámetros**. Este formulario suele ser de solo lectura (aparece en gris) a menos que hayas activado **"Permitir modificación" en la vista de arreglo** junto a la descripción del dispositivo. Las descripciones de dispositivos que crea el **Asistente de sonido** para mayor comodidad sí lo permiten por defecto, así que puedes modificar fácilmente las propiedades de un sonido sin tener que ir al editor del dispositivo.

▽ Sound Details

Device Name

VSL Strings 

Sound Name

VSL 1 String Ensemble 

Category

String Ensemble ▾

Method of Selection MSB LSB

Program Only ▾ 0 0

Program

None ▾  GM



Ve al editor del dispositivo, donde podrás editar el sonido y todos los demás sonidos del dispositivo en contexto.

---

#### Related information

[Propiedades del instrumento](#)

## Repositorio

Cognitone ofrece una colección de **Descripciones de dispositivos** que puedes descargar desde Synfire. En la pestaña **"Repositorio"**, tienes acceso a esta base de datos.

Search Results	Any Plug-in	Search
AudioModeling: SWAMFlugelhorn.S225ML	SWAM Flugelhorn Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMFrenchHornF.PW...	SWAM French Horn F Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTenorBassTromb...	SWAM Tenor Bass Trombone Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTenorTrombone....	SWAM Tenor Trombone Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTrumpet.2YE041	SWAM Trumpet Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTrumpetC.K9AN7M	SWAM Trumpet C Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTubaEb.FB1HJW	SWAM Tuba Eb Device	ZenBreeze 2 (100% edited)
CamelAudio: Alchemy	Alchemy	***** timeline 148 (80% edited)
CLAVIA: NordLead3	Clavia Nord Lead 3	***** timeline 1169 (20% edited)
<b>CLAVIA: NordRack</b>	<b>Clavia Nord Rack</b>	<b>M ***** timeline 636 (20% edited)</b>
Cognitone: Embedded	Embedded GM Synth	GM timeline 159 (100% edited)
Cognitone: Generic	Generic Device	timeline 1 (100% edited)
Cognitone: Generic	Generic Effect	E timeline 1 (100% edited)
Cognitone: Soundcase	Internal Soundcase	PGM ***** timeline 159 (100% edited)
Cognitone: Soundcase	Soundcase FluidR3	EPGMT ***** weedhead 159 (100% edited) Updated
Cognitone: Soundcase	Soundcase FluidR3	PGM ***** timeline 159 (100% edited) Updated
Cognitone: Soundcase	Soundcase FluidR3 (2)	PGM LEVASSEUR 159 (100% edited)
Cognitone: Soundcase	Sprise	PGM ***** lottekoe 160 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	PM ***** THSCBOX 78 (81% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	4 ***** Yach 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	advokat-meissner@t... 78 (100%)
Cognitone: Sprise	Sprise	P ***** timeline 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	LEVASSEUR 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	***** tarz 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise (Fixed)	P timeline 79 (100% edited)
Custom: M17U7E3S6G3	New Device 3	v.zilke@arcor.de 1 (100% edited)
EastWest: Opus	Fantasy Orchestra	P3 S3129 48 (100% edited)

**CLAVIA Clavia Nord Rack** 10/1/2013 **20%**

**Uploader Comments:**  
Imported from midnam XML. Plain banks and sounds not yet categorized. Lacking the hardware, ranges could not be checked.

**Summary:**  
multi-timbral, 636 programs, 20% edited.  
Filename: CLAVIA\_NordRack.device created October 1, 2013 at 9:17:16 PM (131 KB)

**Please Vote:**

Excellent

Very Useful

Ok

Insufficient

Useless Or Broken

[Download Device](#)

La base de datos permite a todos los usuarios subir sus dispositivos y compartirlos. Pregunta a los demás si por casualidad tienen alguna descripción del dispositivo que necesites y si estarían dispuestos a subirla. Sube tú mismo las descripciones del dispositivo que creas que podrían ser útiles para los demás. Así harás que la colección crezca rápidamente, lo que beneficiará a todos los usuarios.

## Buscar y descargar

Puedes examinar el repositorio según diferentes criterios. Para ello, usa los menús desplegables situados en la parte superior de la lista. Introduce el nombre de un complemento, fabricante o modelo en el campo de búsqueda para encontrar descripciones que coincidan. Una vez descargues una descripción, el sistema la guardará en tu lista de descripciones de dispositivos globales.

También puedes seleccionar un dispositivo del repositorio y soltarlo en la carpeta que quieras de tu biblioteca de dispositivos, en la Barra lateral izquierda.

Así es como puedes encontrar rápidamente una descripción para un plug-in concreto:

1. En la pestaña **"Rack"**, selecciona el módulo de rack que tiene cargado el plug-in del que necesitas una descripción.
2. Ahora cambia a la pestaña **"Repositorio"**. El sistema buscará el plug-in y mostrará en la lista las descripciones que puedan ser adecuadas.

## Cargando

Primero comprueba si la descripción está etiquetada correctamente y contiene suficientes sonidos como para que resulte útil. No hace falta que esté terminada, pero al menos debería incluir suficiente información para que otros

puedan completarla más adelante. Si es necesario, Synfire te mostrará un mensaje de advertencia con posibles fuentes de error antes de que la subas.

Usa los campos de comentarios de la descripción para indicar a los demás qué datos ya están incluidos y qué falta aún. Es posible que otros quieran completar tu descripción y subir una versión actualizada.

Si estás subiendo la descripción de un complemento, deberías asociarla a una instancia del complemento mediante **la opción > "Asociar con complemento..."**. Esto no es necesario si extrajiste la descripción originalmente de un complemento. Sin esta asociación, a otros usuarios les costará encontrar la descripción. El fabricante y el modelo son fundamentales para que la búsqueda dé resultados.

Por último, con **la opción > "Subir al repositorio"** puedes enviar la descripción a la base de datos. También puedes simplemente soltar el dispositivo en la lista del repositorio con el ratón.

Si más adelante vuelves a subir la misma descripción, sustituirá a la subida anterior. Los demás usuarios verán un indicador que les mostrará que hay una versión más reciente disponible de una descripción que ya se han descargado.



**Tip:**

Si ves descripciones que parecen incompletas, no dudes en descargarlas y editarlas. Si tienes una descripción mejor o más completa, súbela. Nunca sobrescribirás una descripción que ya exista en la base de datos. Pueden coexistir varias versiones del mismo dispositivo.

## Paneles

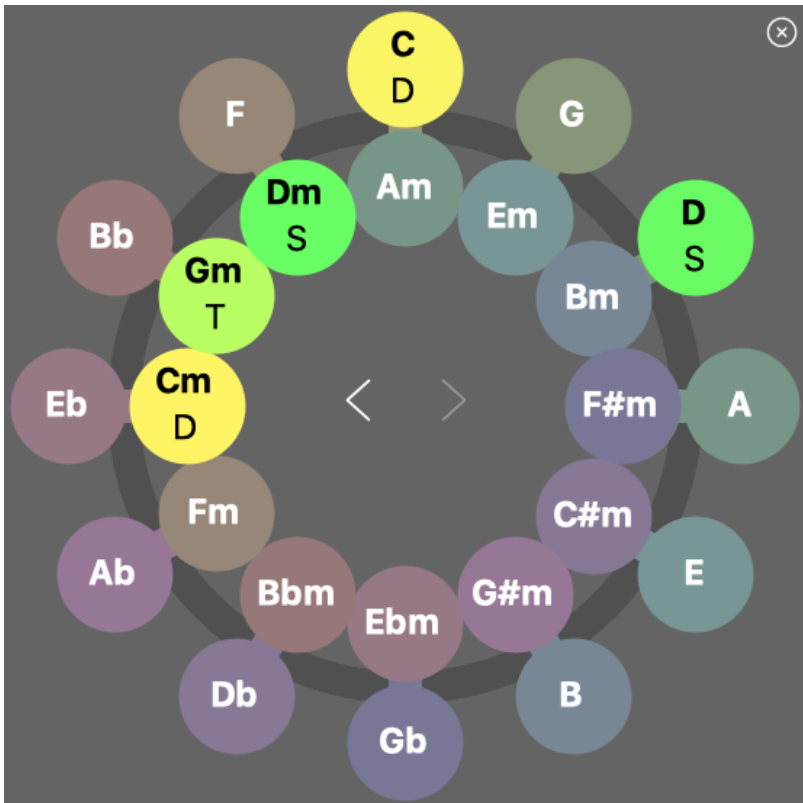
### Widgets independientes que flotan en tu escritorio

Synfire también te permite abrir algunas vistas como paneles independientes anclados al escritorio, para que puedas verlas mientras reproduces y trabajas.

### Círculo de quinta

Este widget muestra todas las tonalidades tradicionales dispuestas en círculo. Las tonalidades mayores están en el exterior, y sus paralelas menores, en el interior. Sus notas fundamentales están separadas por una quinta, de ahí el nombre.

Encontrarás este widget en la Barra lateral de las pestañas **"Progresión"** o **"Paleta"**. También puedes abrir un widget independiente con **"Ventana: > Círculo de quintas"**.



Las letras T, D y S indican las funciones de tónica, dominante y subdominante, respectivamente. Indican qué función tiene el acorde que se está tocando actualmente en esa tonalidad. Así puedes ver de un vistazo en qué tonalidades el acorde actual tiene una función principal. Esto es útil cuando quieres cambiar de tonalidad.

- Haz clic en una tonalidad para ir a ella.
- Haz clic en una tonalidad mientras mantienes pulsada **la tecla Alt** para conservar las escalas actuales (alternativas).
- Haz doble clic en una tonalidad para abrir una **paleta** en ella.
- Usa los botones **< >** para moverte hacia adelante y hacia atrás por las tonalidades visitadas recientemente.
- Mantén pulsada **la tecla ,áß Shift** mientras seleccionas una tonalidad para resaltar todos los acordes que tiene en común con la tonalidad anterior. Esto resulta útil para un [Cambio de tonalidad](#).
- Mantén pulsada **la tecla " Control "** mientras haces clic para permanecer en la tonalidad actual y resaltar todos los Acordes que tiene en común con la tonalidad en la que has hecho clic. Además, esto resalta los Acordes de esa tonalidad en todas las **de paleta** abiertas actualmente.



**Tip:**

Puedes fijar todas las selecciones temporales con el botón "**Congelar**", para que puedas reproducir la paleta sin restablecer la visualización actual.

**Tip:**

Si te cuesta leer varios acordes resaltados a la vez, usa el preajuste de color en blanco y negro para "Imprimir".

**Note:**

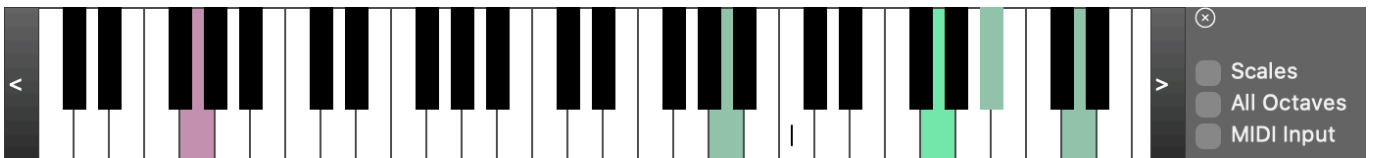
En la tonalidad tradicional mayor/menor, estas son todas las tonalidades relevantes que debes tener en cuenta. Aunque existen tonalidades más remotas con Alteraciones adicionales, estas no importan para la afinación **en temperamento igual de 12 tonos**. De todos modos, no puedes reproducirlas en un piano o teclado MIDI con afinación estándar sin volver a afinar todo tu equipo, lo cual es un lío.

**Related information**

[Tonalidades](#)

[Funciones armónicas](#)

## Widget de teclado



Este teclado resalta el **Acorde**, el **Bajo** y la **Escala vertical** que se reproducen en ese momento. Abre paneles adicionales con [el teclado > de ventana](#) en cualquier tamaño.

**Escalas**

Muestra la **escala vertical** en lugar del **Acorde**.

**Todas las octavas**

Amplía el resaltado de la escala a todas las octavas.

**Entrada MIDI**

Mostrar la entrada MIDI en tiempo real. Si quieres que una paleta responda a las pulsaciones de teclas aquí, marca también la casilla "**Entrada MIDI con la paleta**".

**Rueda del ratón**

Desplaza el rango de octavas.

**Hacer clic** **con Control pulsado**

Activa o desactiva la división del teclado para la entrada en directo.

**Tip:**

Para reproducir junto con un piano o un sintetizador, puedes cambiar el tamaño para que las digitaciones se vean bien incluso desde lejos.

**Related information**

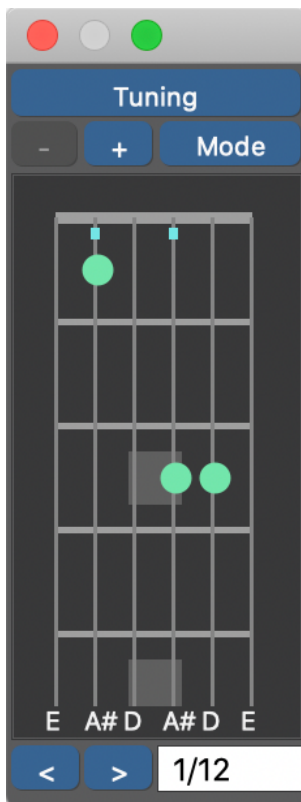
[Configuración de la entrada MIDI](#)

## Teclado de escala

Con este teclado especial, puedes añadir segmentos a una [figura](#) poco a poco. Selecciona la posición que quieras en la [figura](#) y haz clic en las teclas para añadir símbolos. Cuesta un poco acostumbrarse.

## Panel de instrumentos de cuerda

Abre tantas instancias como quieras y configúralas como más te guste. Para reproducir con un instrumento, puedes cambiar el tamaño para que veas bien las digitaciones incluso desde lejos.



### Afinación

Elige una afinación preestablecida para tu instrumento.



Añade o elimina trastes adicionales.

### Modo

Cambia entre "Acordes" y "Escala vertical".



Examina las distintas digitaciones que existen para el acorde.

**Tip:**

Abre varios paneles y úsalos para reproducir música junto con otros músicos.

## Leyenda

### Cuerda al aire

Una cuerda sin punto verde significa que hay que tocarla al aire.

### X

Silencia la cuerda. No la toques como una cuerda al aire.

### Cuadrado azul

Esta cuerda reproduce la nota **de raíz** del acorde.

### Barré

Barra verde con un número al lado que indica la posición del traste .

**Note:**

Algunos acordes tienen más notas que cuerdas. Synfire intenta conservar los intervalos más característicos de un acorde.

## Preferencias

Synfire recuerda tu última selección para cada acorde. También puedes guardarlas y cargarlas manualmente en "*Preferencias*" > > "*Valores predeterminados*" > > "*Preferencias personales del mástil*".

## Instrumentos compatibles

Instrumento	Afinación
Guitarra	Mi La Re Sol Si Mi
Guitarra para zurdos (guitarra para zurdos)	Mi Si Sol Re La Mi
Bajo	Mi La Re Sol
Ukelele	G C E A
Viola da gamba	Re Sol Do Mi La Re
Violonchelo, banjo, guitarra tenor, viola	Do Sol Re La

Instrumento	Afinación
Violonchelo, violín, mandolina, banjo irlandés	G D A E
Violín tenor, Bajo o en sol (laúd)	G C F A D G

**Note:**

Puedes añadir tus propias afinaciones a la Carpeta de configuración "**Tunings**" (archivos XML sencillos).

## Panel de contexto armónico

Información detallada sobre el **contexto armónico** que se está reproduciendo ahora mismo. Además de las propiedades del contexto armónico, este panel también muestra las extensiones de acordes que puedes tocar sin alterar la armonía.

The screenshot shows a dark-themed panel with the following content:

- Top bar: C9 > Gm(add9)
- Buttons: Automatic Bass (dropdown), Automatic Inversion (dropdown)
- Chord: **Gm(add9)**
- Vertical: **G.dorian**
- Horizontal: F.major
- Bass: -
- Key: C.Major
- Relation: F.Major-minor
- Numeral: v
- Function: d
- Extensions: m6(add9) m9 m11 m13

**Arrastra** este panel a cualquier **Progresión** para insertar el acorde y todo su contexto.

Abre un panel flotante con "**Ventana: > Contexto armónico**".

### Related information

[Contexto armónico](#)

[Progresiones](#)

## Cuadros de diálogo

### Ventanas de diálogo que aparecen para realizar una tarea concreta

Todos los temas de esta sección son puntos de acceso al **navegador de ayuda** integrada, donde aparecen cuando pasas el cursor por encima o seleccionas objetos en la aplicación. Por eso te recomendamos que abras Synfire y hagas precisamente eso, en lugar de leer estas secciones como si fueran capítulos de un manual de usuario.

## Preferencias

### Licencia

Esta página contiene información sobre tu licencia. El sistema añade de forma segura la información que facilites sobre derechos de autor, editores y reclamaciones a los documentos que guardes.

### Interfaz de usuario

Algunos de estos ajustes solo se aplican después de volver a abrir una ventana.

#### Idioma

Selecciona tu idioma o el idioma que entiendas lo suficientemente bien. El sistema operativo lee esta preferencia durante la instalación, pero puedes cambiarla en cualquier momento.

#### Colores

Elige entre varios temas de color.

#### Información sobre herramientas

Breves mensajes de ayuda emergentes que aparecen al pasar el ratón por encima de un control o una zona de la interfaz de usuario. Para obtener ayuda más completa, abre el navegador **de ayuda integrada**.

#### Barras de menú locales

En macOS, la barra de menú principal aparece en la parte superior de la pantalla. Activa esta opción si quieres que aparezca en la parte superior de cada ventana, algo que es habitual en Microsoft Windows y que tiene algunas ventajas cuando tienes muchas ventanas abiertas a la vez.

#### Cuadros de diálogo de archivos nativos

Si tienes problemas con los cuadros de diálogo de archivos que ofrece el sistema operativo, puedes desactivar esta opción para usar los cuadros de diálogo personalizados de Synfire.

#### Desactivar widgets en segundo plano

En macOS es habitual que los widgets se muestren en gris cuando una ventana no está en primer plano. Desactiva esta opción si puedes prescindir de esta indicación visual y así obtener una respuesta más rápida.

#### Restablecer advertencias descartadas

Muestra todas las advertencias de nuevo, aunque las hayas cerrado anteriormente.

**Restablecer el cursor de reproducción al realizar la selección de contenedores**

Mueve el indicador de reproducción al principio de un contenedor cuando lo selecciones.

**Restablecer el cursor de reproducción al seleccionar datos de parámetros**

Mueve el indicador de reproducción a la última selección establecida en una **vista de parámetros** (con un pequeño avance previo).

**Seleccionar un nuevo contenedor tras la creación**

Selecciona inmediatamente un contenedor recién creado.

**No fusionar acordes iguales adyacentes**

Permite que aparezcan instancias repetidas del mismo **contexto armónico** en una progresión.

**Editar atajos de teclado**

Abrir un cuadro de diálogo para [editar los atajos de teclado](#).

**Archivos**

No puedes cambiar a posteriori las carpetas de instalación y configuración.

**Configuración**

Synfire guarda tus preferencias, configuración, plantillas y racks en esta carpeta. El programa conserva los ajustes originales en la carpeta de instalación para protegerlos de sobrescrituras accidentales.

**Proyectos**

Aquí es donde se guardan por defecto tus racks, ajustes, arreglos, progresiones, paletas y otros documentos.

**Número de copias de seguridad**

El número de copias de seguridad recientes que se guardan, por si necesitas volver a una versión anterior.

**Copia de seguridad automática**

Guarda una copia de seguridad del arreglo que tengas abierto cada dos minutos para que puedas recuperarlo en caso de que se cuelgue el programa.

**LilyPond Engraver**

Ruta de instalación y opciones de línea de comandos para ejecutar la exportación de partitura con LilyPond.

**Notación**

Configura tres comandos de línea para procesar los archivos de partitura exportados.

1. **Convertir:** este comando ejecuta un programa sobre el archivo exportado por Synfire. Puede ser una utilidad de línea de comandos que genere un PDF, JPG u otro formato a partir del archivo exportado.
2. **Ver:** Inicia un programa para mostrar el resultado generado por el programa de conversión o el archivo exportado directamente. Por ejemplo, puede ser un visor de PDF o un programa de notación que pueda abrir el archivo exportado directamente. Este comando solo se ejecuta cuando lo activas.
3. **Depuración:** Esto inicia un programa que puedes usar para examinar el archivo exportado, por ejemplo, con un editor de XML. Este comando solo se ejecuta cuando lo actives.

Definimos las siguientes variables como marcadores de posición para las plantillas de la línea de comandos.

**{filename}**

El nombre absoluto del archivo exportado, con el directorio y la extensión.

**{Nombre}**

El nombre del archivo sin la extensión ni la ruta del directorio, p. ej., `Lullaby`.

**{ext}**

La extensión del archivo, p. ej., `.ly` o `.xml`, incluyendo el punto.

**{carpeta}**

El directorio del archivo exportado, sin la barra final.

**{options}**

Una serie de opciones de línea de comandos específicas del formato, p. ej., `--dvi --backend=tex`. El sistema las proporciona automáticamente en función del formato de salida que elijas. Si necesitas otras opciones, puedes añadirlas directamente a la plantilla de la línea de comandos (solo en LilyPond).

**{format}**

La extensión del formato de salida, p. ej., `.pdf`, incluido el punto (solo en LilyPond).

**{Salida}**

Nombre completo y absoluto del archivo que el programa de conversión crea, es decir, el PDF, JPG o lo que sea que se esté compilando (solo LilyPond).

**{log}**

Nombre completo y absoluto del archivo de registro que crea el programa de conversión (solo LilyPond).



**CAUTION:**

El comando **"Convert"** bloquea Synfire hasta que haya terminado. Si abres una aplicación con interfaz gráfica en lugar de una utilidad de línea de comandos, deberías hacerlo con el comando **"View"**.

## Valores predeterminados

### Constantes

Varios valores que se utilizan cuando no están disponibles en el contexto. Se usan principalmente para generar vistas previas de Acordes, Escalas y otros objetos básicos.

### Vista previa (Outlet)

Una progresión de vista previa global que se usa para generar frases que no proporcionan su propia [armonía](#).

### Tolerar triples sostenidos/bemoles

Permite que haya tres alteraciones en la exportación de la notación y en los cálculos internos. Por defecto, está desactivado.

### Utilizar la "H" alemana para "B" y "B" para "Bb"

Actívalo solo si necesitas seguir las tradiciones de notación tradicionales alemanas. Lee [más sobre esto aquí](#).

### Preferencias personales del diapasón

Synfire recuerda los últimos patrones de digitación que hayas utilizado para cada acorde que hayas seleccionado en los paneles **de instrumentos de cuerda** para guitarra, bajo, violín, etc.

## Selección de escala

**Selección** de **escala Preferencias** que se copian en cada documento nuevo con valores predeterminados.

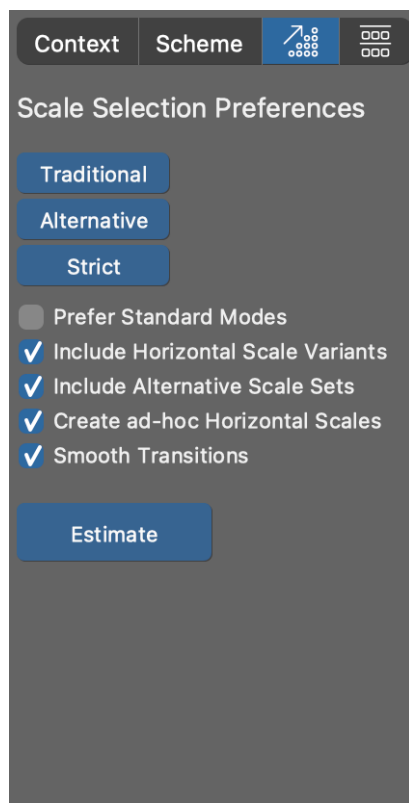
### Related information

[Preferencias de selección de escala](#)

## Preferencias de selección de escala

Synfire selecciona automáticamente las escalas adecuadas para un **contexto armónico** si, de momento, solo se conoce un acorde, o cuando se solicita una nueva estimación de tonalidades y escalas. Esta selección se basa en la base de conocimientos integrada y en tus **preferencias de selección de escala** .

Los valores predeterminados globales para estos ajustes se encuentran en **Editar > preferencias... > Selección de escala**. Estos se copian en los nuevos documentos (arreglos, paletas, progresiones), donde puedes editarlos en la pestaña "**Selección de escala**" del **Inspector de parámetros** de [armonía](#).



### Preferir modos estándar

Da prioridad a [los modos](#) mayores y menores tradicionales frente a otras escalas. Facilita un sonido más habitual incluso con [paletas alternativas](#). Si quieres aprovechar toda la riqueza tonal de una paleta alternativa, deberías desactivar esta opción.

### Incluye variantes de escala horizontal

Permite que Synfire amplíe un **conjunto de escalas** con variantes conocidas de una escala de forma dinámica según sea necesario. Por ejemplo, `la escala menor húngara` se considera parte de una paleta menor estándar en este modo de funcionamiento.

### Incluir conjuntos de escalas alternativas

Considera **los conjuntos de escalas** generados dinámicamente como alternativas a los conjuntos de escalas tradicionales (tonalidades). Esto aumenta el número de escalas disponibles.

### Crear escalas horizontales ad hoc

Permite que Synfire genere dinámicamente nuevas [escalas horizontales](#) según sea necesario. Desactívalo solo si quieres ceñirte a la armonía Tradicional de forma bastante estricta.

### Transiciones suaves

Minimiza los saltos de altura al pasar de una escala a otra. El sistema priorizará las escalas con muchos tonos en común. Si lo desactivas, obtendrás cambios más contrastados.

---

#### Related information

[El concepto de armonía](#)

## Asignación de sonidos

Hay varias formas de asignar un sonido a un instrumento.

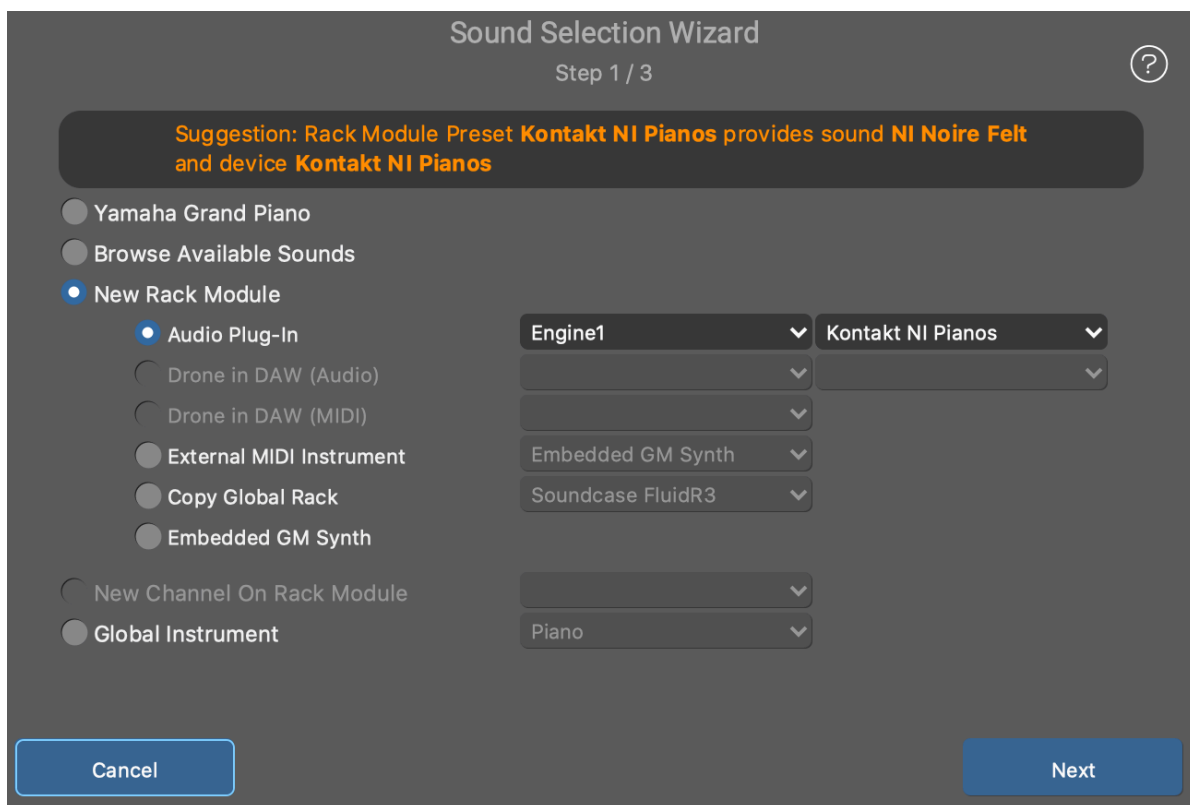
### Related information

[Asignar sonidos](#)

## Asistente de sonido

Este cuadro de diálogo te guía por los pasos para seleccionar un **sonido** para un **instrumento**. Te ayuda a crear nuevos **módulos de rack** y **descripciones de dispositivos** si es necesario. Dependiendo del contexto, puede aparecer una sugerencia debajo del título, recomendando un sonido específico para seleccionar por defecto.

### Página de inicio



### Examinar sonidos disponibles

Abre la página [del explorador de sonidos](#), donde puedes seleccionar cualquiera de los sonidos que ofrecen las descripciones de dispositivos de tus racks. Si quieres añadir un nuevo sonido que aún no aparece en la lista, selecciona una de las opciones que aparecen a continuación.

### Nuevo módulo de rack

Añade un nuevo **módulo de rack** a tu rack.

### Plug-in de audio

Carga un plug-in **VST**, **VST3** o **AudioUnit** en el **Motor de audio**. Selecciona un plug-in o **un Preset de módulo de rack** para cargarlo antes de continuar.

### Drone en DAW (audio)

Carga un plug-in VST o AudioUnit en un **Drone** dentro de tu DAW. Selecciona un plug-in o **un Preset de módulo de rack** para cargarlo antes de continuar. Esta opción solo está disponible si Synfire encuentra al menos un Audio Drone sin usar (reservado) en tu DAW.

### Drone en DAW (MIDI)

Usa un **Drone MIDI** para enviar la música renderizada a tu DAW con una sincronización precisa. Synfire solo habilita esta opción si encuentra al menos un Drone MIDI sin usar (reservado) en tu DAW.

### Copiar Rack global

Copia un módulo de rack global en tu arreglo, donde podrás personalizarlo como necesites.

### Instrumento MIDI externo

Selecciona un puerto MIDI si quieres enviar la música renderizada a un dispositivo externo, ya sea hardware o software.

### Sintetizador GM integrado

Envía la música reproducida al [sintetizador integrado](#). Tienes que activarlo en la **configuración de audio/MIDI**. Solo puede haber un módulo con el Sintetizador GM integrado en cada rack. Una vez añadido dicho módulo, podrás examinar y seleccionar todos sus sonidos en hasta 16 instrumentos diferentes.

### Nuevo canal en un módulo existente

Configura un nuevo canal MIDI para un módulo de rack ya existente. El sistema solo activa esta opción cuando un módulo utiliza un dispositivo que ofrece canales fijos.

### Instrumento global

Usa una referencia a un **instrumento global**. Recomendado para bocetos, para que funcionen con la configuración de cualquier usuario.

Pasa a la página siguiente con el botón **"Siguiente"**.

## Descripción del dispositivo

Configura los metadatos necesarios para que Synfire reproduzca música que se adapte a tu sonido. Abre el editor de plug-ins con el **Botón "Plug-in"**, si quieres comparar tus ajustes con el estado y el contenido reales del plug-in.

### Detectado

Si el contenido de un plug-in sugiere uno o más **presets** de **módulos de rack** ya conocidos, sus dispositivos aparecerán en este menú. Selecciona uno que coincida con tu plug-in antes de continuar.

### Disponible

Puedes reutilizar los dispositivos que ya estén presentes en tu arreglo para nuevos módulos.

### Copiar

Si el plug-in o el instrumento externo coincide con una de tus **descripciones de dispositivos globales**, puedes copiarlo en tu arreglo y personalizarlo allí, si es necesario.

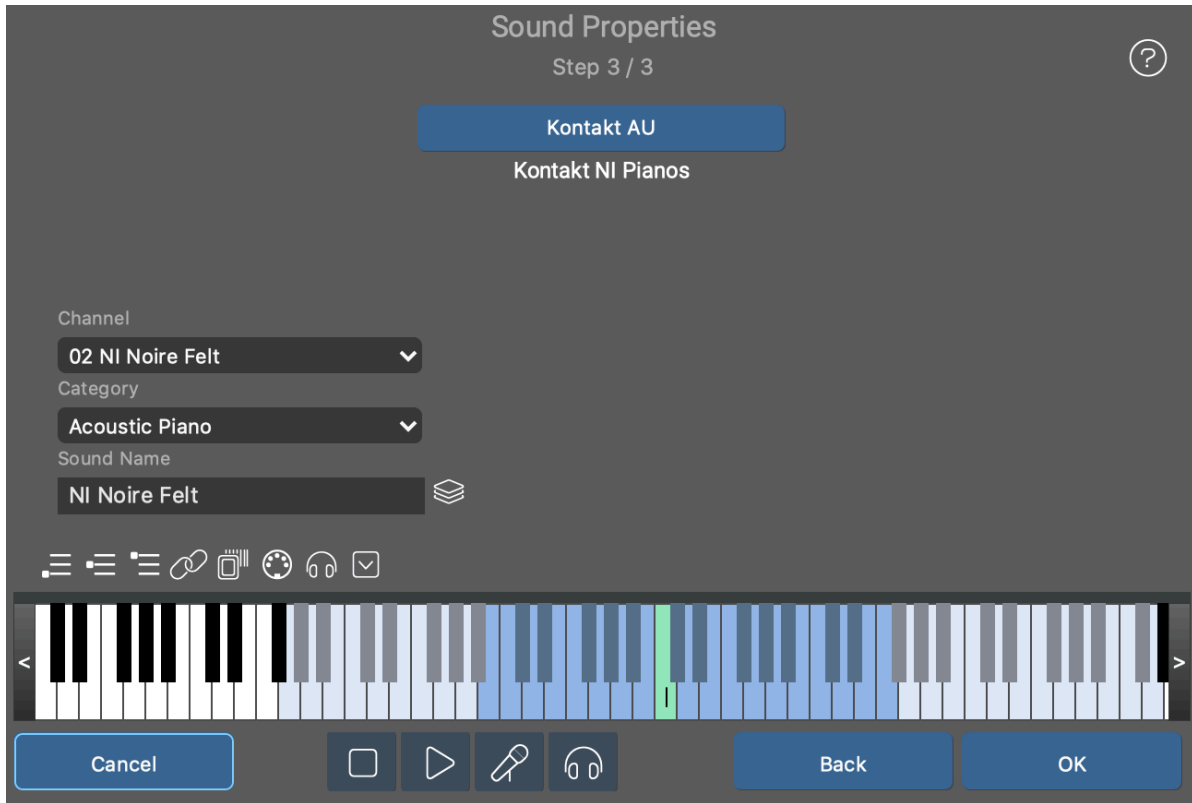
### Nuevo

Si no hay ninguna **descripción del dispositivo** lista para usar para el plug-in o el instrumento externo que quieres usar, solo tienes que crear una sobre la marcha con esta opción. Introduce un nombre para ese dispositivo (por ejemplo, el nombre del plug-in) y [selecciona su tipo](#) antes de continuar.

Pasa a la página siguiente con el botón **"Siguiente"**.

## Propiedades del sonido

En la última página configuras los ajustes del sonido que vas a utilizar. Abre el editor del plug-in con el **Botón "Plug-in"** si quieres comparar tus ajustes con el estado real del plug-in.



### Nombre del sonido

Escribe un nombre que te resulte fácil de reconocer en las listas y menús a partir de ahora.

### Canal

Selecciona el canal MIDI en el que escucha tu sonido. Si el dispositivo utiliza canales asignados dinámicamente, este menú estará desactivado.

### Categoría

Selecciona una categoría de instrumento para que Synfire pueda reproducir la música que mejor se adapte al sonido. Si ninguna de las categorías encaja, elige una que se acerque más en cuanto a su función en el arreglo.

### Programa

Establece un número de programa o patch que seleccione el sonido deseado en el dispositivo. El dispositivo oculta esta opción si no contiene ningún sonido de ese tipo.



Examina todas **las plantillas de dispositivos** para encontrar propiedades de sonido que puedas copiar e insertar aquí. Con bibliotecas de sonido grandes, esto te ahorra mucho trabajo manual.

### Rango de interpretación

Usa este controlador de teclado para ajustar los **rangos de interpretación** del instrumento que estás configurando. Si creaste el dispositivo específicamente para tu arreglo, también guarda los rangos con el sonido para poder reutilizarlos más adelante.



Selecciona esta opción si quieres que el instrumento utilice los rangos de interpretación de este sonido una vez que pulses **Aceptar**.

## Barra de transporte

Usa la barra de transporte para probar el sonido actual en el contexto de una reproducción completa o en solitario, o prévisualízalo con una frase genérica que se adapte a su categoría.

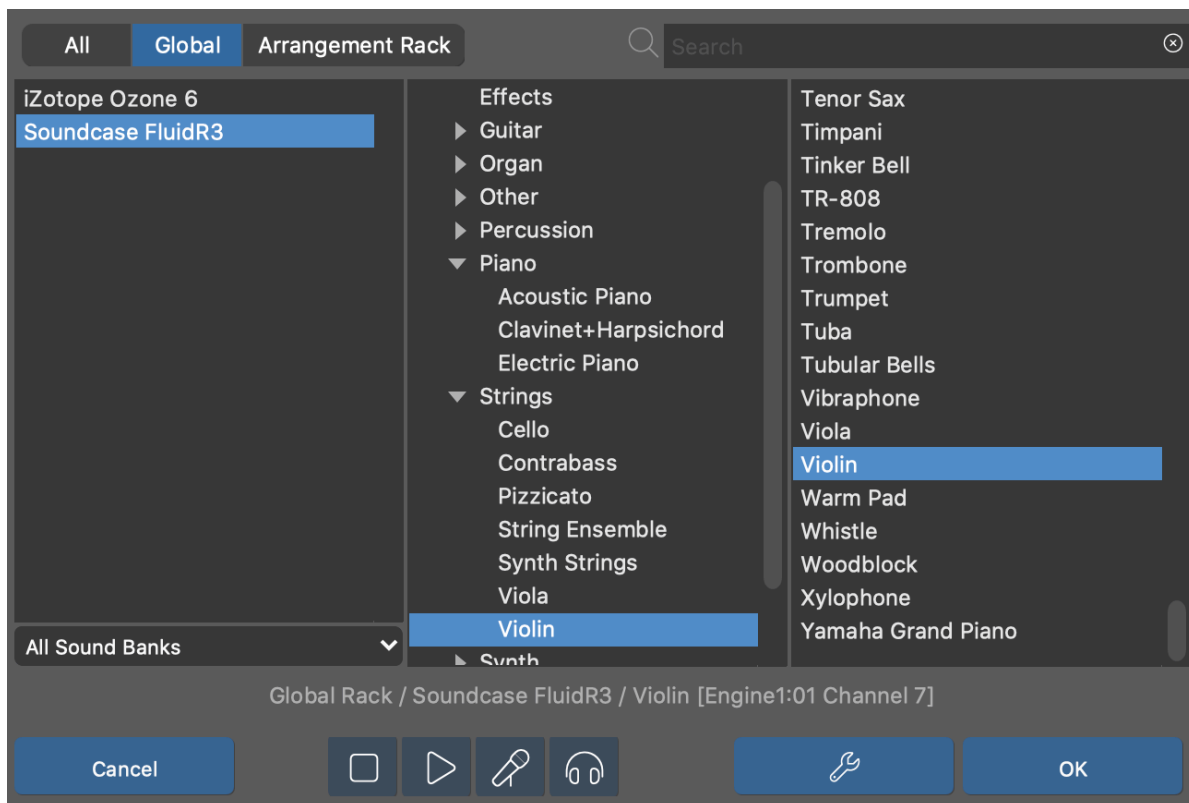
Por último, confirma el sonido del instrumento con el botón **"Aceptar"**.

## Examinar los sonidos disponibles

Esta página del **Asistente de sonido** muestra todos los sonidos que ofrece actualmente el **Rack global** o el **Rack de arreglo** local. Con las pestañas **"Todos"**, **"Global"** y **"Rack de arreglo"** puedes filtrar el contenido de la lista de forma selectiva.

El navegador solo puede mostrar los sonidos que ofrecen las **Descripciones de dispositivos** que hayas seleccionado para cada **Módulo de rack**. Por ahora no es posible examinar un plug-in y ofrecer una lista de todos los sonidos que podría ofrecer. Por eso, esta página resulta más útil para seleccionar sonidos de dispositivos que ya estén totalmente cubiertos por una descripción del dispositivo.

Si quieres realizar la configuración de un nuevo sonido sobre la marcha, usa el procedimiento guiado del **Asistente de sonido** empezando por su página de inicio.



### Dispositivos

Lista de dispositivos para examinar sonidos, filtrada según la pestaña seleccionada en la parte superior.

### Bancos

Limita tu búsqueda a un banco de sonidos concreto del Dispositivo seleccionado actualmente (opcional).

### Categorías

Selecciona una categoría para acotar tu búsqueda (opcional).

### Sonidos

Muestra el resultado actual de tu búsqueda. Selecciona un sonido para escuchar una muestra y asignarlo al instrumento.

### Está bien

Acepta el sonido seleccionado.



Si sabes al menos parte del nombre del sonido que estás buscando, solo tienes que escribirlo en el cuadro de búsqueda.



Ve a la página de inicio del **Asistente de sonido** para crear o ampliar de forma interactiva un módulo de rack que ofrezca un nuevo sonido.

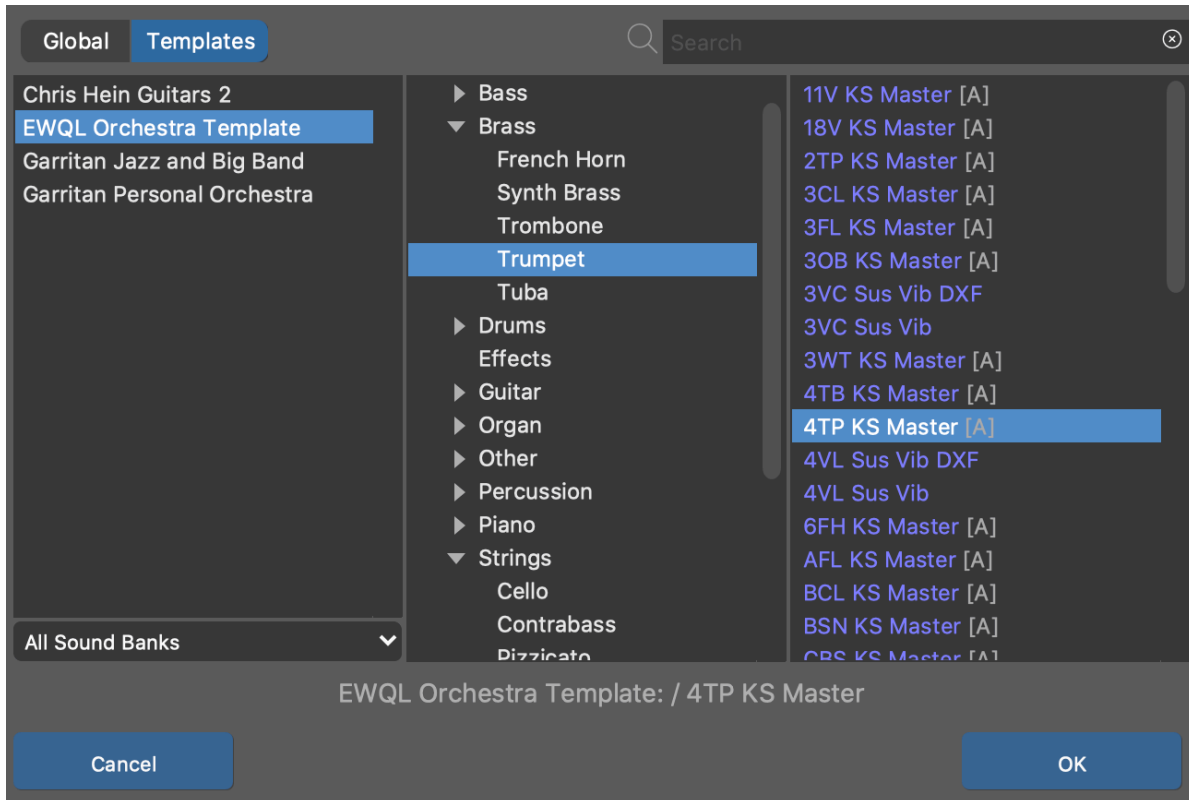
## Barra de transporte

Usa la barra de transporte para probar el sonido actual en el contexto de una reproducción completa o en solo, o escúchalo con una frase genérica que se ajuste a su categoría.

## Examinar plantillas de sonido

Este navegador aparece para que puedas consultar las propiedades de un sonido que proporcionan **las Plantillas de dispositivo**. Selecciona una plantilla de la lista para copiar sus propiedades al sonido que estás editando ahora mismo.

Las propiedades que una plantilla almacena incluyen **la categoría**, **los rangos de interpretación**, **los controladores personalizados**, **las articulaciones**, los métodos de selección de cambios de programa y los números de patch.



Este navegador funciona exactamente igual que el otro [navegador de sonidos](#), salvo que no puedes escuchar una muestra de las plantillas de sonido.



Siempre que veas este icono **de plantillas** junto a un sonido, puedes abrir el navegador para insertar las propiedades de sonido copiadas de un **dispositivo de plantillas**.

### Related information

[Plantillas de dispositivos](#)

## Controladores personalizados

Synfire te permite definir hasta ocho controladores MIDI (CC) personalizados. La interfaz de usuario muestra los controladores personalizados como **parámetros**.

	Name	Controller Number	Default Value (optional)		
Controller A	Timbre	8 Balance	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller B	Dynamic Range	30 -	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller C	Attack	22 -	0	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller D	Release	23 -	64	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller E	Filter	24 -	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller F	Hum. Delay	25 -	0	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller G	Hum. Tuning	26 -	0	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller H	Hum. Amount	27 -	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
	Volume		100	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
	Pan		64	<input type="checkbox"/> Use	Test
	Reverb		0	<input type="checkbox"/> Use	Test
	Modulation		100	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
	Expression		0	<input type="checkbox"/> Use	Test
	Breath		0	<input type="checkbox"/> Use	Test

Copy To Sound

OK Copy Paste Clear Cancel

### Nombre

Etiqueta del controlador tal y como aparece en **los Outlets de parámetros**. Déjalo en blanco para heredar la definición del controlador principal (véase: Herencia) o para desactivar el controlador.

### Número de controlador

Elige cualquiera de los 127 números MIDI CC.

### Valor predeterminado

El parámetro asociado usará este valor por defecto si no lo configuras en un arreglo. El dispositivo también envía el valor cuando seleccionas un instrumento (si el dispositivo tiene esta opción activada).

### Usar

Activa el uso del valor predeterminado. Desactívalo si no quieres que Synfire envíe cero (o cualquier otro valor que hayas introducido aquí).

### Prueba

Envía una serie de valores de controlador al instrumento que estás editando ahora mismo. Fíjate en el instrumento para ver si recibe datos MIDI y así comprobar tus ajustes.

### Habilitar

También puedes asignar un valor predeterminado a algunos controladores estándar. Para ello, primero actívalos.

### Copiar al sonido

Consulta la sección siguiente.

## Herencia

Puedes definir controladores personalizados por **dispositivo** , por **sonido** y por **instrumento** , y se heredan en ese orden: un controlador que definas para un **dispositivo** estará disponible automáticamente para todos sus **sonidos** , que a su vez estarán disponibles para todos **los instrumentos** que utilicen ese sonido. Un sonido o instrumento concreto puede añadir o sobrescribir las definiciones heredadas.

Puedes acceder a esta herencia a través de las pestañas del cuadro de diálogo de configuración.

## Copiar al sonido

Cuando esta opción está activada mientras editas los ajustes de un **instrumento**, dichos ajustes también se aplicarán al **sonido**, donde se guardarán de forma permanente junto con la descripción del dispositivo . Esto resulta útil si quieres conservar tus modificaciones progresivas para reutilizarlas más adelante al guardar un **Preset de módulo de rack**.

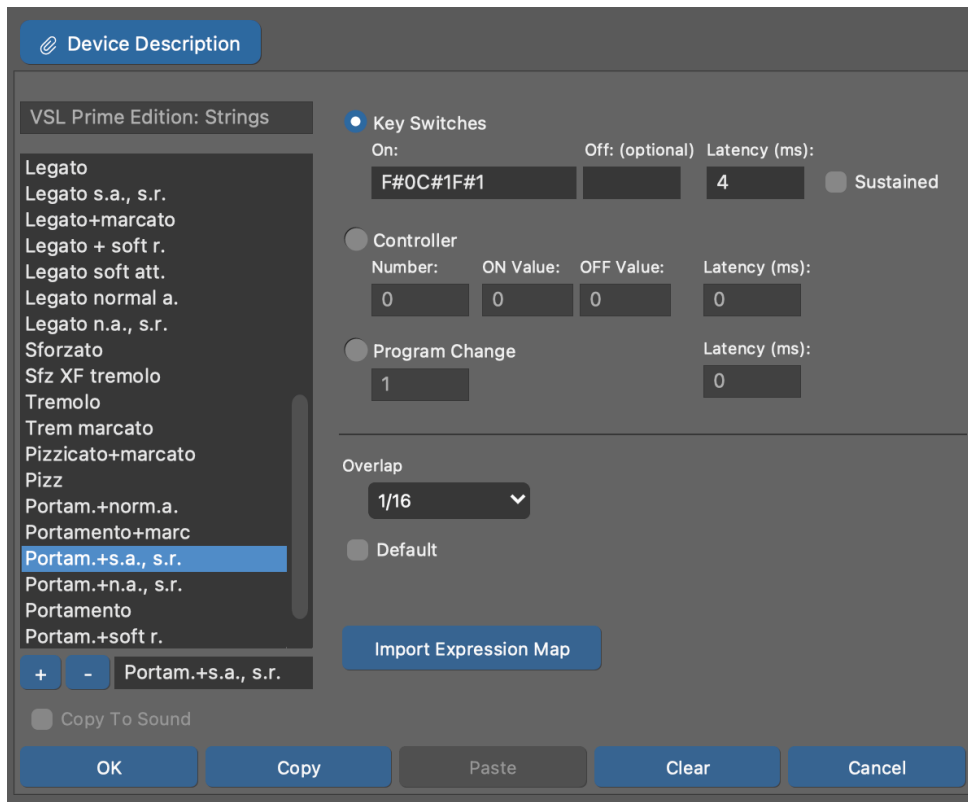
**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Articulaciones personalizadas

Synfire te permite definir tantas articulaciones de sonido personalizadas como quieras. Las articulaciones sirven para cambiar entre diferentes variantes de un sonido (por ejemplo, legato, pizzicato, staccato). Son específicas de una biblioteca de sonidos, un sintetizador o un plug-in concretos.

Asigna las articulaciones a segmentos individuales **de Figura** seleccionando una de un **menú emergente** en el **Inspector de parámetros**.



El sistema transmite una articulación como un **Key Switch (KS)**, un **controlador MIDI (CC)** o un mensaje de cambio de programa. Consulta la documentación de la biblioteca de sonidos, el plug-in o el hardware para obtener más detalles.

Durante la reproducción, el sistema activa una articulación poco antes del inicio del segmento **de figura** o del símbolo. Con el ajuste **de latencia** puedes determinar con cuánta antelación se envía una articulación. El valor por defecto es de unos pocos milisegundos, pero tu biblioteca de sonidos puede necesitar más margen para que el sonido cambie. Ten en cuenta que este ajuste es el mismo para todas las articulaciones del mismo tipo.

Synfire mantiene activa una articulación hasta que un segmento de figura posterior solicita una articulación diferente o no tiene ninguna articulación asignada, en cuyo caso Synfire vuelve a la articulación **por defecto**. Por eso es importante definir una articulación como **por defecto**.

Si un sonido requiere que todas las articulaciones se desactiven inmediatamente después de su uso, puedes establecer un valor **de desactivación** opcional.

Las articulaciones como el portamento y el legato pueden tener una "**Superposición**". El instrumento emite entonces las notas de un segmento **de figura** solapadas para generar la transición correspondiente. Esto tiene la ventaja de que no tienes que ajustar las duraciones a mano y siguen correspondiendo a las notas escritas.



#### CAUTION:

Si diferentes articulaciones para el mismo sonido en el mismo canal MIDI se solapan en el tiempo, pueden interferir entre sí. Lo mismo ocurre con varias voces dentro de la misma **Figura**.

## Herencia

Puedes definir las articulaciones personalizadas por **dispositivo**, por **sonido** y por **instrumento**, y se heredan en ese orden: una articulación que definas para un **dispositivo** estará disponible automáticamente para todos sus **sonidos**, que a su vez estarán disponibles para todos **los instrumentos** que utilicen ese sonido. Un sonido o instrumento concreto puede añadir o sobrescribir las definiciones heredadas.

Puedes acceder a esta herencia a través de las pestañas de la ventana de configuración.

## Importar mapas de expresión

Synfire puede importar **mapas de expresión de Cubase**, lo que te ahorra el esfuerzo de añadir articulaciones una a una manualmente.

Ten en cuenta que el sistema identifica las articulaciones por su nombre cuando las asignas a un segmento **de figura** o a un símbolo. Si cambias el nombre de una articulación en la descripción del dispositivo, el sistema no actualiza automáticamente las figuras de todos tus arreglos. Te recomendamos que no cambies ningún nombre importado. Esto también mantendrá tus arreglos compatibles con los de otros usuarios que utilicen la misma biblioteca de sonidos.

## Copiar al sonido

Cuando esta opción esté activada mientras editas los ajustes de un **instrumento**, el sistema también copiará los ajustes al **sonido**, donde los guardará de forma permanente junto con la descripción del dispositivo. Esto resulta útil si quieres conservar tus ediciones incrementales para reutilizarlas más adelante, guardando un **Preset de módulo de rack** posteriormente.



### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Actualizaciones en línea

Synfire te mostrará un aviso cuando haya una actualización disponible en nuestra web. Con [las actualizaciones de > la Ayuda > en línea](#) puedes ver qué tipo de actualización hay disponible. Hay dos tipos de actualizaciones.

### Actualizaciones

Las actualizaciones siempre incluyen un instalador completo del programa. Por ahora, Synfire aún no puede actualizarse solo, así que tienes que **iniciar sesión** en tu cuenta de usuario y descargarla desde allí. Es posible que en futuras versiones de Synfire este proceso sea más cómodo e integrado.

### Parches

Cuando una versión es básicamente estable, implementamos correcciones de errores menores y mejoras como parches. Puedes cargar muchos parches en Synfire mientras está en marcha. Así que la mayoría de las veces puedes seguir trabajando sin tener que reiniciar el programa. Con los parches, el proceso es mucho más rápido, porque no hace falta subir, descargar e instalar actualizaciones completas.

Haz **doble clic** en el paquete de actualización para seleccionarlo y descargarlo y, a continuación, haz clic en **"Descargar e instalar"**.

## Informes de fallos

Un software complejo como Synfire nunca está realmente terminado. Seguimos trabajando en él constantemente, ya sea para corregir errores, mejorar el rendimiento o añadir nuevas funcionalidades. Puedes ayudar a facilitar y acelerar este proceso enviándonos de vez en cuando informes de fallos.

Si te aparece un error de **"Excepción no gestionada"**, el programa guarda el estado actual en el momento del fallo y el texto de la consola de Synfire en un archivo en tu ordenador (`runtime-errors.dump`).

Abre el cuadro de diálogo **"Ayuda > en línea - Actualizaciones"** y haz clic en el Botón **"Enviar informes de fallos"**. El sistema enviará a Cognitone todos los informes recopilados hasta ese momento y luego los borrará de tu ordenador. Nuestros desarrolladores revisan la lista de informes para analizar los fallos y ofrecer soluciones en la próxima actualización o parche.



### Note:

**Valoramos tu privacidad.** Un informe de fallo no recopila información sobre ti, tu música o tu ordenador, salvo parámetros básicos como la versión del sistema operativo y la arquitectura de la CPU. A diferencia de los informes del sistema y los informes de fallo que quizá conozcas de Apple o Microsoft, no incluimos información detallada sobre tu hardware ni sobre otro software instalado. Ciframos los volcados únicamente para evitar que los hackers descubran posibles vulnerabilidades de seguridad del programa. Borrarnos los informes cuando ya no son necesarios o cuando la versión de Synfire a la que corresponden ha quedado obsoleta.

## Descarga de parches en otros ordenadores

Si tu ordenador musical no tiene conexión a Internet, puedes descargar los parches en otro ordenador y pasar el archivo a tu ordenador musical para instalarlos. Guarda los archivos descargados en un soporte portátil con **la opción " > Exportar actualizaciones"**. A continuación, instálalos en tu ordenador musical con **la opción " > Importar actualizaciones"**.



### Important:

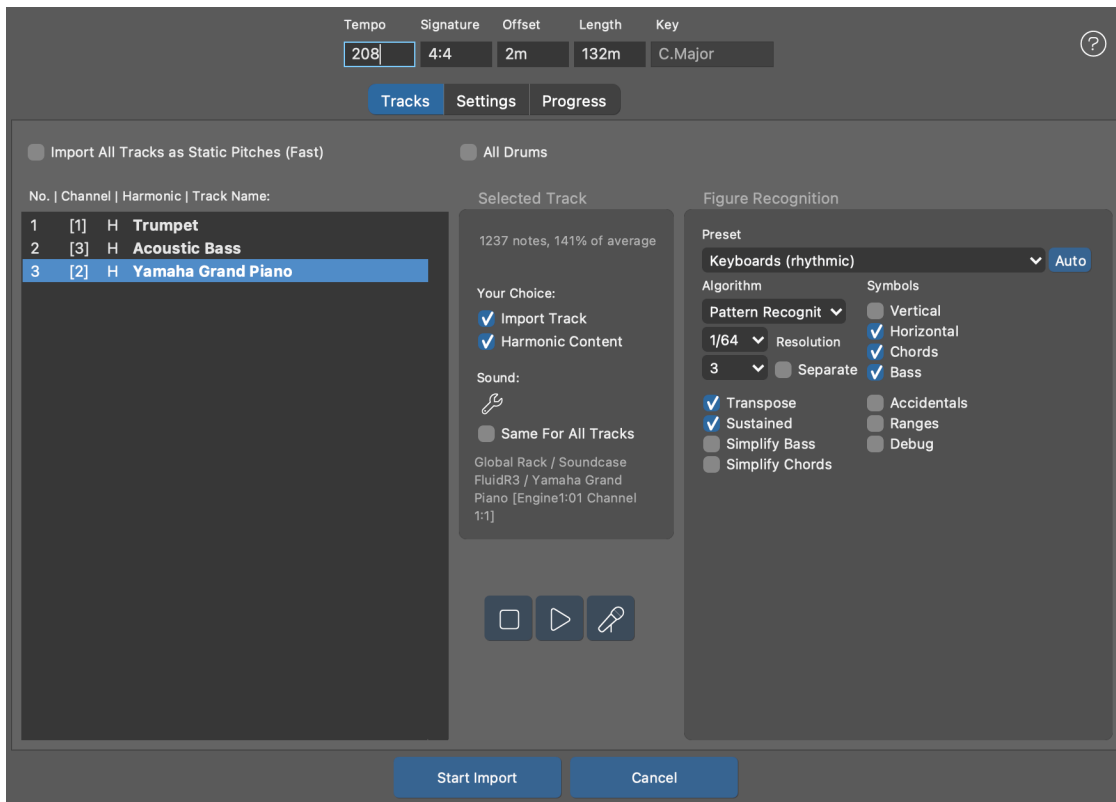
Solo puedes instalar parches que hayas descargado desde tu propia cuenta de usuario.

## Cuadro de diálogo "Importar archivo MIDI"

Antes de empezar, asegúrate de que entiendes las [limitaciones de la importación MIDI](#).

### Pistas

Selecciona y configura las pistas que quieras importar en la pestaña **Pistas**. El número entre corchetes indica el canal MIDI. El programa muestra en negrita las pistas que se deben importar. Una **"H"** indica que el programa tendrá en cuenta la pista para el análisis armónico.



### Importar todas las pistas como alturas estáticas (rápido)

Configura todas las pistas para que se salten el **Reconocimiento de figuras**. Esta es la forma más rápida de importar un archivo. Una vez finalizada la importación, puedes revisar cada pista o frase importada y ejecutar el **Armonizador** y el **Reconocimiento de figuras** de forma más selectiva según sea necesario mediante el parámetro "[Toma](#)".

### Toda percusión

Fuerza a todos los instrumentos a usar un sonido de batería. Por defecto, el sistema utiliza el instrumento global "**Batería**", pero puedes asignar un kit de batería diferente a cualquier pista, que el sistema utilizará en su lugar. Esto es especialmente útil para la importación por lotes.

### Importar pista

Marca esta opción para cada pista que quieras importar.

### Contenido armónico

Marca esta casilla para cada pista que contenga música tonal (instrumentos con altura tonal). Cuanto más, mejor. Déjala sin marcar para la batería y la percusión.

### Sonido

Selecciona un sonido para que la pista lo utilice tras la importación. Esto influye en la selección de una [interpretación](#) predeterminada y sugiere **los rangos de interpretación** a los que deberías transponerse la pista MIDI para que coincida. Si el sonido que buscas aún no está disponible, puedes usar el **Asistente de sonido** como siempre para crear uno.

### Igual para todas las pistas

Usa el sonido seleccionado para todas las pistas y todos los archivos MIDI. Esto tiene sentido si importas un lote de archivos con frases para un único instrumento conocido.

### Ajustes de reconocimiento de figuras

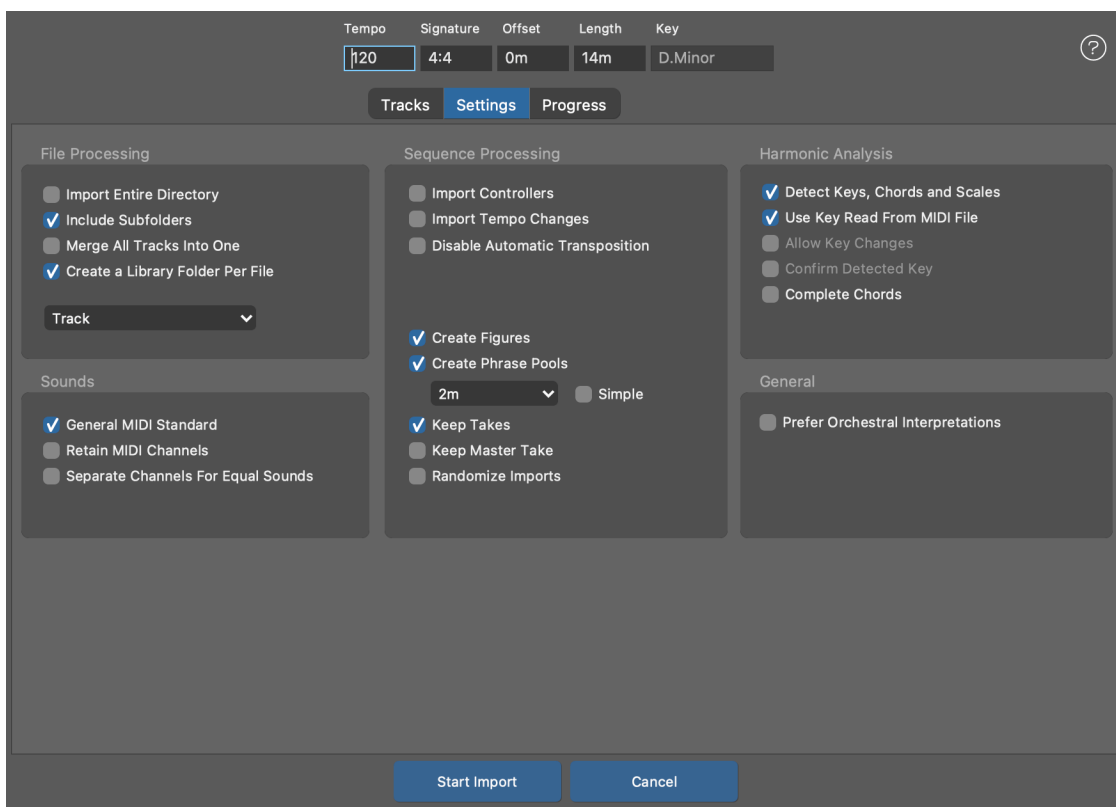
Configúralo para cada pista igual que lo harías para [la grabación](#).



Escucha una o todas las pistas antes de importarlas.

## Ajustes

Configura el preprocesamiento y el posprocesamiento en la pestaña "Ajustes".



### Importar todo el directorio

Además del archivo que estás configurando ahora mismo, Synfire también importará todos los demás archivos MIDI que encuentre en el mismo directorio.



#### Note:

Echa un vistazo a nuestras notas sobre [Importación por lotes de carpetas](#) más abajo.

### Incluir subcarpetas

Indica si quieres incluir todas las subcarpetas de forma recursiva en una importación por lotes.

### Fusionar todas las pistas en una sola

Fusiona todas las pistas en una sola antes de la importación. Ideal para patrones de batería.

### Diseño idéntico de las pistas

Todos los archivos contienen los mismos instrumentos en el mismo orden. Aplicamos tus ajustes por pista en la medida de lo posible. Omitimos los archivos con un número diferente de pistas.

### Crear una carpeta de biblioteca por archivo

Añade una carpeta a la biblioteca por cada archivo que contenga más de una pista con contenido. Esto agrupa las pistas importadas por archivo. Deberías dejar esta opción marcada a menos que quieras fusionar todas las pistas importadas en la misma carpeta.

### Etiquetado de los Pools de frases

Selecciona los componentes que quieres usar para etiquetar cada Pool de frases importado.

### Estándar General MIDI

Si está activada, interpretará los números de cambio de programa que se encuentren en el archivo según el estándar GM y asumirá la categoría de instrumento y los sonidos asociados a ella.

### Conservar los canales MIDI

Si está activada, el sistema intentará asignar los sonidos importados a los mismos canales MIDI que se encontraron en el archivo. Probablemente esto no funcionará con los sonidos predeterminados del Rack global, ya que muchos canales están ya bloqueados por **los instrumentos globales**. Por lo tanto, deberías crear un módulo de rack multitímbrico específico con el **Asistente de sonido** y asignar las pistas MIDI exclusivamente a los sonidos que este proporcione.

### Canales separados para sonidos iguales

Si utilizas el mismo sonido en varios canales MIDI (pistas), probablemente quieras separar los sonidos para poder controlarlos y mezclarlos de forma independiente. Esta separación puede requerir más canales dinámicos de los disponibles. Si estás importando archivos MIDI con más de 16 pistas, puede que tengas que desactivar esta opción.

### Importar controladores

Importa los controladores MIDI a los parámetros correspondientes, si es compatible.

### Cambios de tempo

Importa los cambios de tempo al parámetro "**Tempo**".

### Desactivar la transposición automática

El sistema transpone las pistas por octavas para garantizar que se ajusten al rango de interpretación total del instrumento de destino. Esto es fundamental para el Reconocimiento de figuras. Si desactivas esta opción, el sistema transpondrá en su lugar el rango de interpretación del instrumento.

### Crear figuras

Desactiva esta opción si solo quieres importar "[Armonía](#)" y "[Toma](#)" y realizar el **Reconocimiento de figuras** más tarde, al revisar las frases.

### Crear pools de frases

(Solo en la biblioteca) Crea un **Pool de frases** para cada pista con varias frases extraídas automáticamente según el Contenido. El sistema elimina las frases duplicadas.

### Longitud media de las frases (Menú)

Selecciona la duración media que quieras que tengan las frases. Aunque la duración real depende del contenido que haya en cada pista.

### Sencillo

Divide todas las pistas en secciones de esta longitud sin tener en cuenta el contenido.

### Conservar tomas

Desactiva esta opción si el archivo es muy grande y quieres ahorrar memoria en el arreglo de destino. Sin embargo, es buena idea conservar siempre la [Toma](#), ya que puedes volver a ejecutar el **Reconocimiento de figuras** y el **Armonizador** en ella en cualquier momento.

### Conservar la toma maestra

La toma que incluye todos los datos MIDI de una pista se denomina Toma maestra. Si ya conservas tomas individuales por frase, puedes eliminar la Toma maestra para ahorrar mucha memoria en la Biblioteca.

### Detectar tonalidades, Acordes y Escalas

Determina si se crea un parámetro [de armonía](#) a partir de todas las pistas con contenido tonal. Desactívalo solo para los patrones de batería.

### Usar la tonalidad leída del archivo MIDI

Si el archivo contiene información sobre la armadura, el sistema la tendrá en cuenta (no todos los archivos MIDI contienen esta información)

### Permitir cambios de tonalidad

Reconocer e importar cambios de tonalidad. Importar archivos con una sola tonalidad es algo más fiable.

### Confirmar la tonalidad detectada

Pide al usuario que confirme la tonalidad detectada. Tendrás la opción de elegir tú mismo entre las tonalidades más probables. Saber la tonalidad es fundamental para la armonización.

### Acordes completos

Si el archivo MIDI contiene acordes sostenidos en la posición fundamental, puedes usar esta opción para importar los acordes directamente y sin cambios como progresiones. Entonces, el programa desactiva todos los algoritmos inteligentes para analizar grabaciones no cuantizadas.

## Dar prioridad a las interpretaciones orquestales

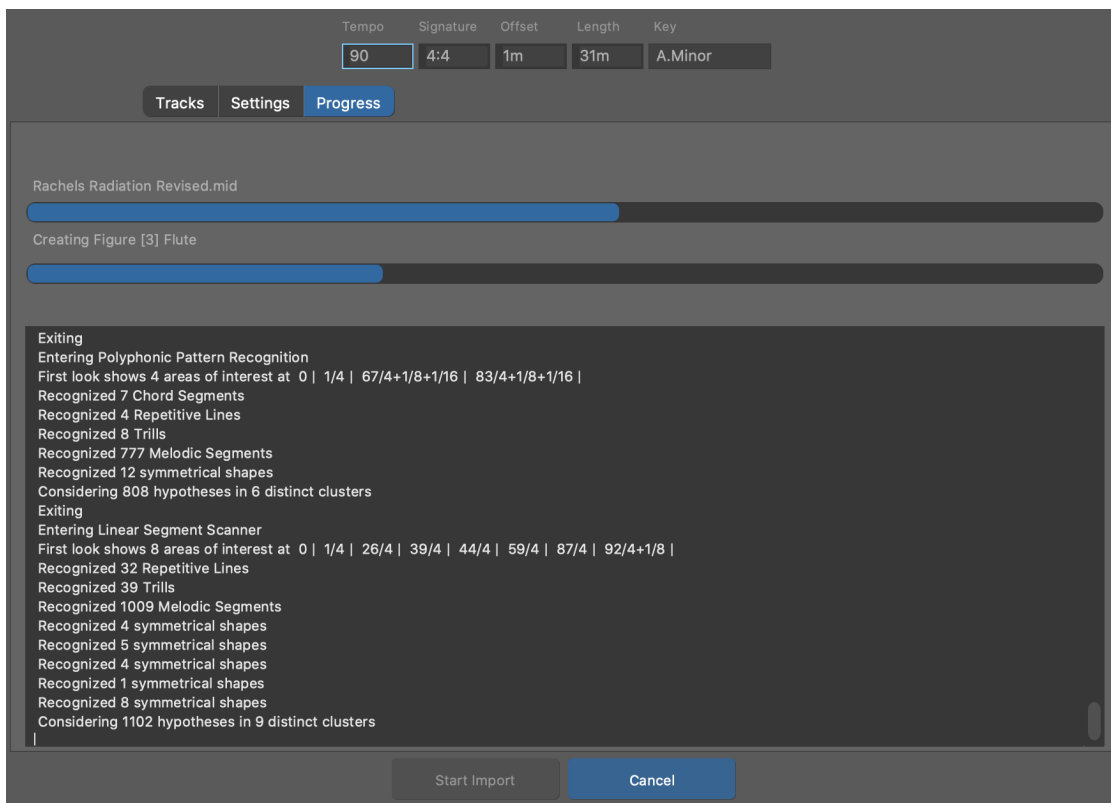
Cuando puedan aplicarse varios ajustes de interpretación, Synfire dará preferencia a una interpretación orquestal frente a otras equivalentes. Activa esta opción si vas a importar archivos de música clásica.

## Iniciar la importación

Pulsa **"Iniciar importación"** para comenzar el proceso. Dependiendo de la complejidad del archivo, este proceso puede tardar bastante tiempo. Una vez finalizada la importación, el programa abrirá un nuevo arreglo o una nueva Biblioteca con el resultado.

## Progresión

En esta pestaña puedes seguir el proceso de importación, que puede tardar bastante. Puedes finalizar el proceso en cualquier momento con **"Cancelar"**.



## Importación por lotes de carpetas

Tienes dos opciones para importar varios archivos MIDI de forma masiva.

1. Importa un solo archivo MIDI con **"Importar > archivo: > Archivo MIDI estándar..."**.
2. Importa una carpeta con varios archivos mediante **"Importar > archivo: > Archivos MIDI estándar (Carpeta)..."**.

Como solo puedes ajustar la configuración para un único archivo, el programa aplicará los mismos ajustes a todos los archivos. Sin embargo, el programa debe detectar automáticamente la configuración de Reconocimiento de figuras para cada pista individual, ya que es poco probable que todos los archivos compartan el mismo orden de

instrumentos y tipos de contenido. Por eso, la importación por lotes funciona mejor con patrones de batería y archivos MIDI de alta calidad que responden bien a la detección automática.

**Tip:**

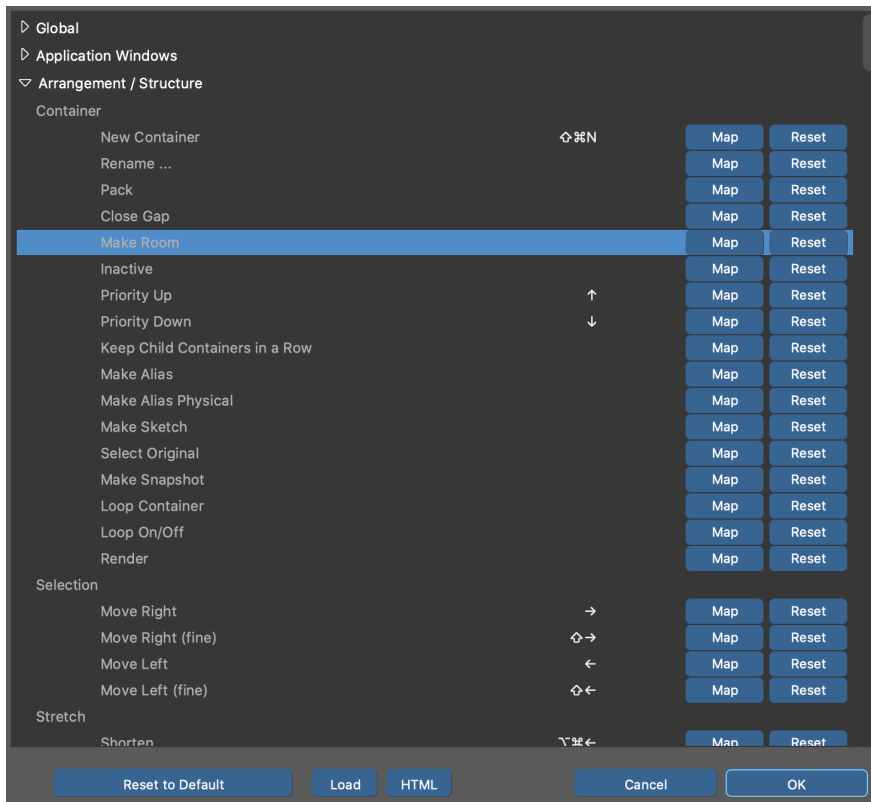
Si importas patrones de batería, asegúrate de marcar la **opción "Importar todas las pistas como alturas estáticas (rápido)"**.

**Tip:**

Después de una importación por lotes de gran volumen, no guardes directamente la enorme biblioteca importada . En su lugar, abre otra ventana de Biblioteca y traslada solo aquellas frases que quieras conservar. Guardar bibliotecas enormes lleva mucho tiempo y, si de todos modos solo quieres conservar el 20 % de su contenido, este es un flujo de trabajo mucho más eficiente .

## Atajos de teclado

En "**Editar > preferencias... > Interfaz de usuario > ... > Atajos de teclado**" puedes reasignar casi todos los comandos al teclado como mejor te parezca.



Expande o contrae secciones de la lista. Mantén pulsada **la tecla Control** para contraer o expandir todas a la vez.

### Asignar

Haz clic para reasignar el comando. La etiqueta parpadea mientras Synfire espera una entrada del teclado. Aparecerá una advertencia si el comando ya asigna otra función.

### Restablecer

Restablecer a la asignación predeterminada del sistema.

### Restablecer valores predeterminados

Restablece todas las asignaciones a los valores predeterminados del sistema.

### Cargar

Cargar las asignaciones desde el disco.

### HTML

Guarda una página HTML con todas las asignaciones, que puedes ver o imprimir con tu navegador web.

### Cancelar

El programa no guarda los cambios en el disco.

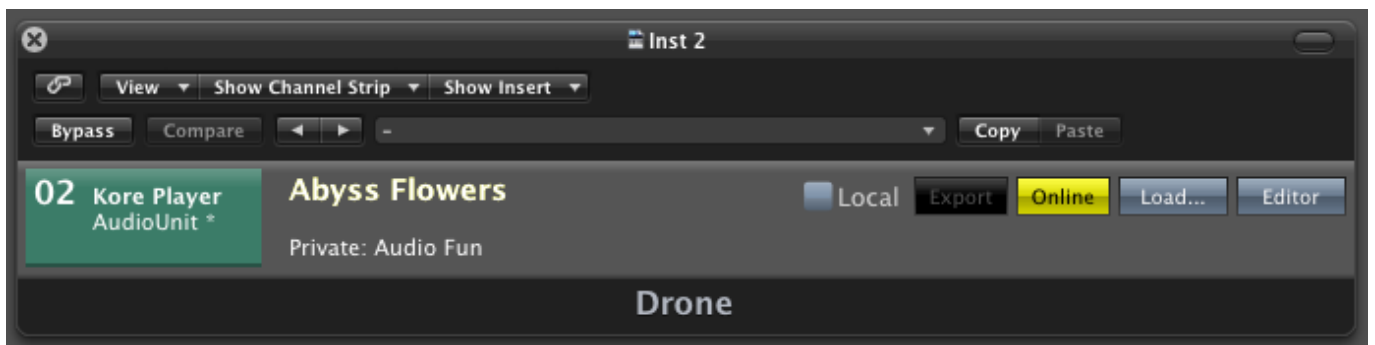
### Está bien

El programa guarda los cambios en el disco.

## Drone

### El Plug-in de audio Cognitone Drone

**Cognitone Drone** es un plugin `VST`, `VST3` o `AudioUnit` que puedes cargar en un DAW. Debería aparecer en los exploradores y menús de plugins de tu DAW, a menos que lo hayas instalado en un directorio que el DAW no revise cuando busca plugins (Windows).



Un "Drone" aloja Plug-ins de audio en nombre de Synfire y les envía un flujo MIDI por adelantado.

### Área numerada y coloreada

El número del "drone", que también forma parte del nombre de su puerto. El sistema asigna este número automáticamente. Junto al número aparecen el nombre, el tipo y el estado de edición del plugin invitado que está cargado actualmente (asterisco = se ha modificado). El color indica el estado del

"drone" (consulta "Error: Fuente de referencia no encontrada" en la página "Error: Fuente de referencia no encontrada").

### Título grande

Nombre de la descripción del dispositivo que has conectado al puerto del dron. Al elegir un nombre adecuado para el dispositivo, podrás reconocer fácilmente qué instrumentos de tu arreglo están alojados en este dron.

### Texto pequeño

Muestra el nombre del arreglo al que pertenece este dron, así como información adicional según sea necesario.

### Modo de reproducción (Menú)

**Reproducir DAW:** El Drone reproduce únicamente los datos MIDI locales de la pista del DAW. Ignora cualquier música transmitida desde Synfire. Esto es útil cuando ya has exportado el MIDI a tu DAW y quieres mantener el plug-in invitado dentro del Drone.

**Reproducir Synfire:** El Drone solo reproduce el MIDI transmitido desde Synfire e ignora los datos de la pista del DAW.

**Reproducir ambos:** El Drone fusiona y reproduce juntos tanto los datos recibidos de Synfire como los de la pista del DAW.

### Exportar

Indica que todo el contenido MIDI generado por Synfire está presente en el Drone. Puedes arrastrarlo desde el área de color y soltarlo en una pista del DAW para exportar la música generada.

### En línea

El dron está conectado a Synfire.

### Cargar

Carga manualmente un instrumento VST/AU en el Drone. Es mejor que evites hacerlo así y que, en su lugar, cargues los plug-ins desde los menús y exploradores de Synfire.

### Editor

Abre el editor de plug-ins invitados. Cuando realices cambios en el plug-in invitado, ten en cuenta que no basta con guardar solo el proyecto del DAW. También debes guardar todos los cambios en Synfire. Synfire lo hace automáticamente cada vez que guardas un proyecto de Synfire o el Rack global.



#### Troubleshooting:

Si algún plug-in en concreto te da problemas con el editor, puedes intentar abrirlo en una ventana aparte: mantén pulsada la tecla **SHIFT** mientras pulsas el Botón **"Editor"**. El dron mantiene estos ajustes hasta que los desactives volviendo a seleccionar esa opción.



**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

# Chapter 3. Documentación de las fábricas

## Documentación de las fábricas de KIM

En esta sección enumeramos todas las Factories disponibles actualmente y explicamos su finalidad y uso.



**Note:**

La edición **Pro** ofrece esta función.

---

**Related information**

[Factories](#)

## Elementos

### Lista de elementos comunes

Hay algunos elementos que se dan en muchas Factories. Aquí te los explicamos con detalle.

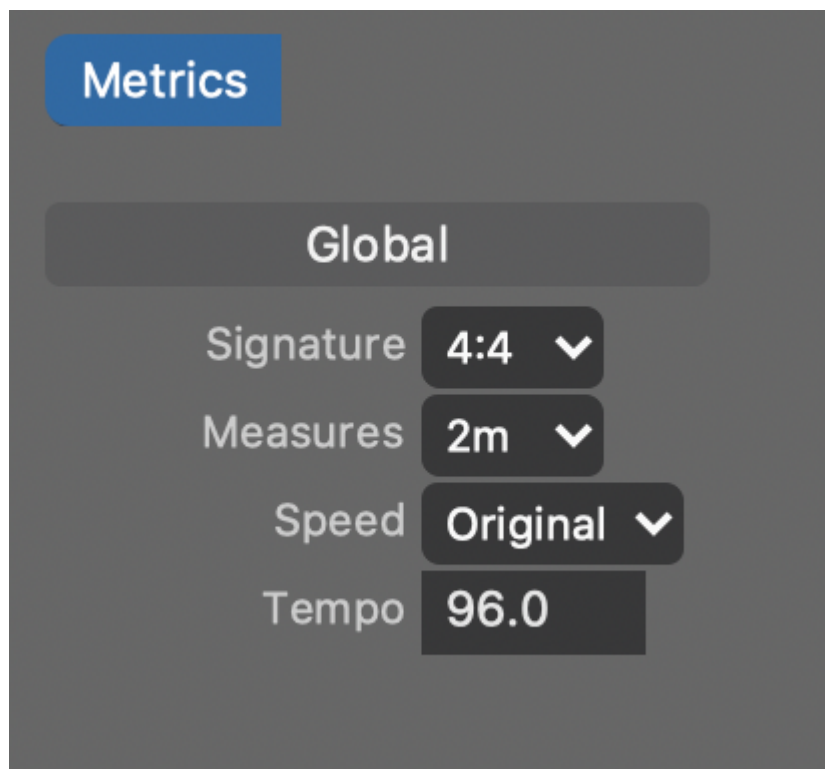
---

**Related information**

[Factories](#)

## Parámetros

Configura la métrica (Indicación de compás), **el tempo** y el número de compases que quieres generar. Estos parámetros son globales para cada frase e influyen en todas las factories que participan en su generación.



**Note:**

Si generas una frase con una indicación de compás diferente, esto iniciará un nuevo Pool de frases.

**Related information**

[Factories](#)

## Similitud

Estos controles deslizantes determinan el grado de similitud que algo debe tener con respecto a lo generado anteriormente en la frase. En un extremo, la opción "**Idéntico**" repetirá el resultado anterior. En el otro extremo, la opción "**Ninguno**" da lugar a un resultado distinto y único, sin ninguna repetición.

**Intra-compás**

El grado de similitud que se espera que haya dentro de un mismo compás (rango corto).

**Más allá**

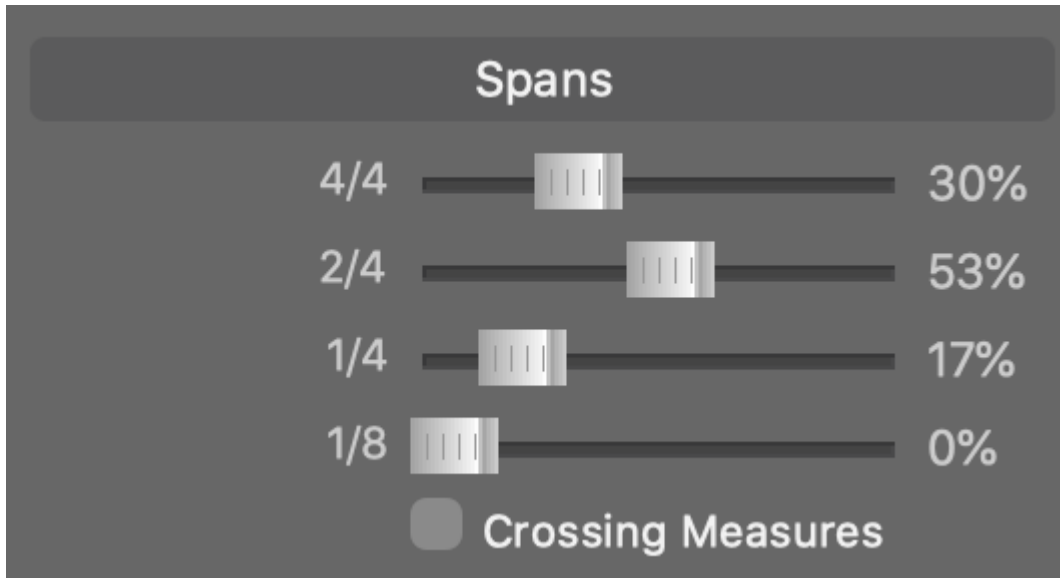
El grado de similitud que se espera que tengan los elementos de los compases siguientes con respecto a lo que ya ha ocurrido en los compases anteriores (rango largo).

**Related information**

[Factories](#)

## Tramos

Usando estas probabilidades como guía, una fábrica genera primero tramos vacíos según sus reglas internas. Una vez generados los tramos, el sistema les asigna un **tipo** de segmento **de figura** y los rellena en consecuencia. Los tramos más largos permiten que los segmentos **de figura** se desarrollen, mientras que los tramos muy cortos pueden Cliparlos a un simple destello.



La opción "**Cruzar compases**" permite que los tramos se solapen más allá de los límites de los compases, lo cual es bueno para las melodías y suaviza la pronunciación del tiempo.



**Note:**

Las duraciones que se muestran aquí son solo un ejemplo para 4:4 (compás común). Las duraciones para otras indicaciones de compás pueden variar.

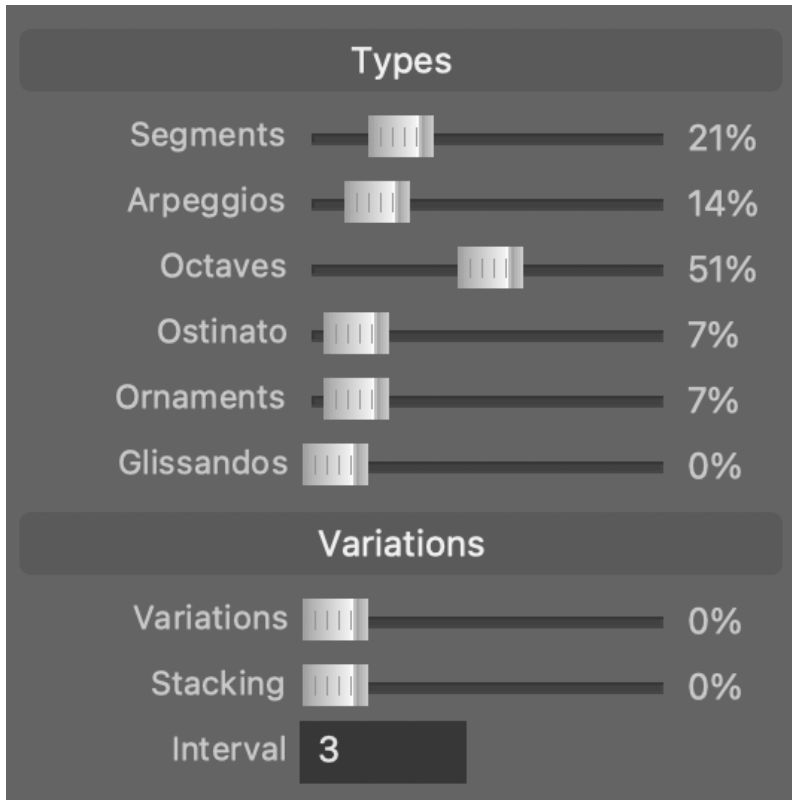
**Related information**

[Tipos](#)

[Factories](#)

## Tipos

Una Factory rellena los [tramos](#) generados con [segmentos de figura](#) . Estas probabilidades controlan qué tipos de segmentos se supone que deben aparecer.



### Segmentos

Los segmentos que controlas mediante los ajustes que establezcas en la pestaña "[Segmentos](#)" son, en su mayoría, frasearías melódicas.

### Arpeggio

Segmentos que suben y bajan por la cuadrícula de líneas en forma de triángulo. Dependiendo del tipo de símbolo, obtienes un arpeggio para los símbolos de acordes o una secuencia melódica para los símbolos verticales u horizontales.

### Octavas

Segmentos que alternan entre 0 y 7, aunque no siempre se trata necesariamente de una octava, dependiendo de la escala actual.

### Ostinato

Segmentos que repiten el mismo símbolo varias veces.

### Adornos

Notas de adorno o trinos.

### Glissandos

Segmentos que se deslizan hacia arriba o hacia abajo por la cuadrícula muy rápidamente.

## Variaciones

### Variaciones

Controla la probabilidad de que los segmentos individuales se transformen, por ejemplo, volteándolos o invirtiéndolos.

### Apilamiento

Controla la probabilidad de que el sistema apile dos copias de un segmento una encima de la otra.

### Intervalo

Los grados de la escala entre los segmentos apilados.



#### Important:

El número de símbolos que realmente se rellenan en un tramo depende del parámetro "**Paso**" generado internamente por la "Factory" y de la longitud del tramo. Puede haber tramos que queden vacíos, porque ninguno de los pasos cae dentro de ese tramo. Del mismo modo, puede haber tramos demasiado cortos para contener suficiente material de un tipo de segmento como para que se reconozca como tal. Es decir, puede que solo aparezcan uno o dos símbolos donde se supone que debería aparecer un arpegio o una frase melódica.

---

#### Related information

[Tramos](#)

[Distribución de pasos](#)

[Factories](#)

## Segmentos

Controla el **tipo de símbolo**, el **rango de interpretación** y la forma de los segmentos **de la figura** que vas a generar. Las secuencias numéricas configurables controlan cómo dibujas un segmento de forma incremental. La división opcional de un segmento en "**Cabeza**" y "**Cola**" permite que el inicio y el resto del segmento se basen en secuencias numéricas diferentes.

Algunos ajustes solo afectan a [los tramos](#) del tipo "**Segmentos**".

### Símbolo

El tipo de **símbolo de la figura** que se va a utilizar.

### Rango de interpretación

El **rango de interpretación** que se asignará al segmento que se está dibujando.

### Habilitar tresillos

Permite que los segmentos individuales avancen en tresillos como variación aleatoria. Si necesitas más tresillos u otros grupos de notas, pega el ritmo que quieras en el **Outlet de parámetros** de la Factory de **pasos**.

### Iniciar las cabezas desde el ancla hacia atrás

Si está activado, el valor actual de "**Inicios**" controla en qué línea de la cuadrícula se dibuja el ancla y la secuencia de "**Inicios**" se adhiere a ella por el lado izquierdo en sentido inverso.

### Inicios

Determina la posición en la cuadrícula de líneas donde empieza a dibujarse un nuevo segmento.

### Cabezas

El principio de un segmento se llama "**Cabeza**". Es lo que se dibuja primero. Estos números determinan cuántos pasos se desplaza el cabezal de escritura hacia arriba o hacia abajo **después** de dibujar un nuevo símbolo. Si activas las "**Colas**", el sistema dibuja las "Cabezas" en dirección inversa, empezando desde el ancla hacia la izquierda.

### Colas

El resto del recorrido de un segmento se denomina "**Cola**". Si las colas no están activadas, los segmentos solo constan de una **Cabeza**.

## Secuencias numéricas

Todos los números indican movimientos verticales hacia arriba o hacia abajo en la escala actual, mientras que el parámetro "**Paso**" controla exclusivamente el movimiento horizontal. Es decir, ya tienes un ritmo predefinido y las secuencias hacen que la melodía suba o baje mientras la posición actual avanza al siguiente paso con cada nuevo número.

Puedes configurar cada secuencia numérica para que ofrezca una variación aleatoria de sí misma y cómo se repite en bucle. El campo de entrada admite una lista de uno o más números separados por espacio o coma. Los dos menús a la derecha controlan la "**Transformación**" y la "**Reproducción**" de la secuencia.

## Transformación

Dependiendo de esta configuración, la secuencia genera una variación aleatoria cada vez que la utiliza la Factory. Los siguientes ajustes controlan la aleatoriedad.

### Mantener

Toma los elementos tal y como están (sin aleatoriedad).

### Permutar

Genera un reordenamiento aleatorio de todos los elementos.

### Rotar

Desplaza la secuencia de elementos un número aleatorio de pasos.

### Leer 2, 3, 4

Selecciona 2, 3 o 4 elementos consecutivos a partir de una posición aleatoria, manteniendo su orden.

### Seleccionar 1, 2, 3, 4

Selecciona 1, 2, 3 o 4 elementos al azar y en un orden aleatorio.

## Streaming

Controla cómo se realiza el bucle o se estira una secuencia y se interpola de forma uniforme para cubrir un determinado tramo de tiempo.

### Una vez

Reproduce todos los elementos una vez y se detiene al final.

### :||

Repite la secuencia de elementos indefinidamente.

**:|| Últimos 1, 2, 3, 4**

Reproduce todos los elementos y, a continuación, repite los últimos 1, 2, 3 o 4 elementos indefinidamente.

**Por frase**

Distribuye todos los elementos de manera uniforme a lo largo del tramo completo de la frase.

**Por cada 1 m**

Distribuye uniformemente todos los elementos a lo largo de cada nuevo compás que se genere.

**Interpolado**

Inserta valores interpolados entre los elementos distribuidos uniformemente. Por ejemplo, la secuencia 0 9 con la opción "Por frase" y "Interpolado" reproducirá 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 distribuidos uniformemente a lo largo de la Frase.

**Tip:**

A partir de estas secuencias configurables se puede generar un amplio rango de formas melódicas. Sin embargo, debes tener en cuenta que esto es solo para una única línea de una frase. Nada te impide generar muchas variaciones similares utilizando la misma configuración predeterminada y luego colocarlas en una frase de tu arreglo en diferentes posiciones para crear un tema que evolucione lentamente.

**Tip:**

Si solo quieres una secuencia, simplemente configura A, B y C de forma idéntica.

**Related information**

[Distribución de pasos](#)

[Tramos](#)

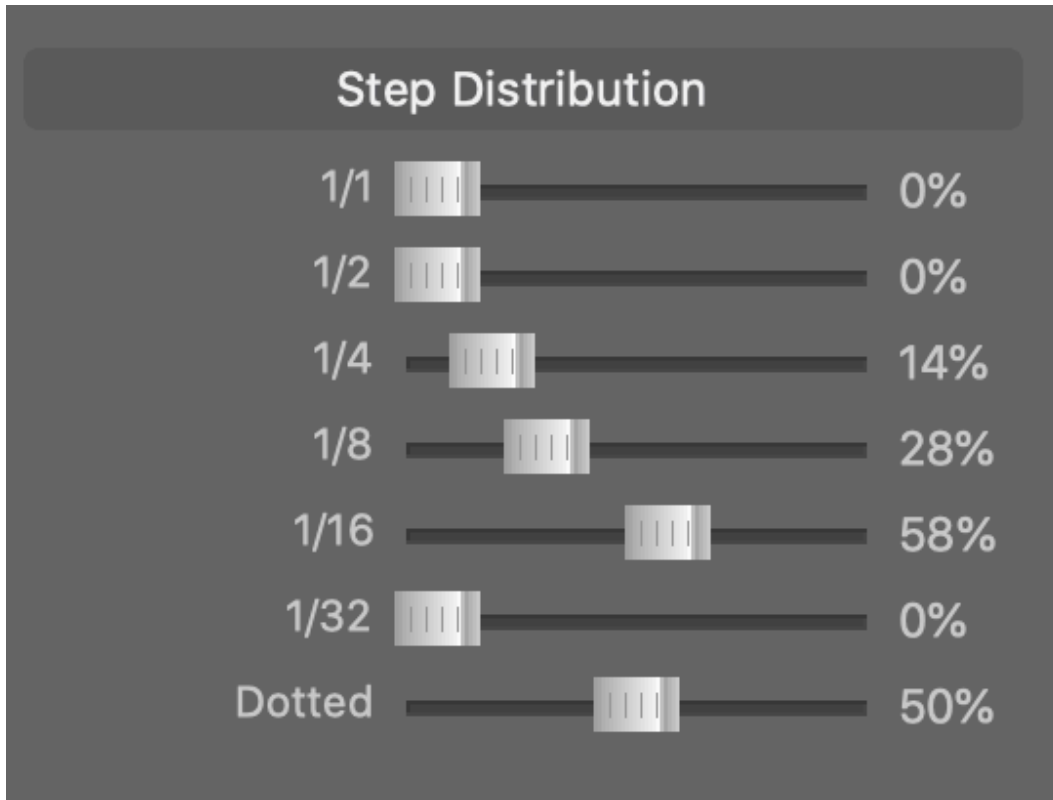
[Factories](#)

## Distribución de pasos

Una Factory genera internamente un parámetro **llamado "Paso"** que usa para determinar los inicios y las duraciones de todos los símbolos **de Figura** que genera. Es la cuadrícula rítmica para toda la salida. Los símbolos siempre suenan hasta el siguiente paso de la cuadrícula (sin pausas). La única forma de modular la duración de los símbolos es mediante el parámetro **"Flow"**.

Las reglas de una "Factory" utilizan estas probabilidades y tienen en cuenta mucho más que simples distribuciones aleatorias para crear un ritmo musicalmente significativo. Si llevas cualquiera de los dos controles deslizantes al 100 %, obtendrás un paso constante.

Las "Factories" que generan parámetros distintos de **"Figura"** también pueden utilizar la distribución de pasos.



El control deslizante "**Con puntillo**" controla la probabilidad de que estas duraciones de nota se amplíen en la mitad de su duración.



**Note:**

Las duraciones que se muestran aquí son solo un ejemplo para 4:4 (indicación de compás común). Las duraciones para otros compases pueden variar. El significado de  $\frac{1}{1}$  puede ser sinónimo de  $1_m$  cuando la indicación de compás no es un múltiplo de 4:4.



**Note:**

Los tresillos y quintillos solo tienen sentido como varios pasos seguidos. No se pueden insertar arbitrariamente en cualquier sitio. Por eso los gestionan los ajustes que controlan la generación de [segmentos de figura](#) y debes activarlos en esa pestaña.



**Note:**

Algunos tipos de segmentos, como **el glissando** y **los adornos**, usan internamente las duraciones inferiores a  $\frac{1}{32}$ .

**Related information**[Tramos](#)[Tipos](#)[Factories](#)

## Divisiones de ritmo

Controla la probabilidad de que un parámetro adquiera un valor en diferentes zonas de un esquema métrico.

**Inicio de compás**

El primer compás de una frase o progresión.

**Tiempo fuerte**

El primer tiempo de cada compás.

**Tiempo**

Cada tiempo fuerte.

**Entre tiempos**

Cualquier posición que no esté cerca de un tiempo.

**Fuera del compás**

Cada tiempo ligero.

**Tiempo de subida**

El último tiempo ligero de un compás, antes de que empiece uno nuevo.

### Related information

[Factories](#)

## Fábricas de parámetros

[Lista de fábricas de parámetros](#)

---

### Related information

[Factories](#)

## Bajo rítmico

**Flujo:** Genera articulaciones típicas del bajo acústico

Genera un parámetro "**Flow**" que detiene las notas en posiciones rítmicas, como es habitual en el bajo acústico. Ten en cuenta que solo utilizamos este parámetro mientras generamos los datos. No lo añadimos a la frase generada como parámetro visible.

## Marcadores métricos

**Flujo:** Genera paradas y otros valores de flujo según las zonas de compás

Genera un parámetro "**Flow**" que acorta la duración de las notas para crear un efecto de "stop" en posiciones rítmicas según unas probabilidades.

### Valor predeterminado

Valores predeterminados cuando no se aplica ningún valor.

### Valor activado

Valor que se aplica en las posiciones de compás según las probabilidades que se indican a continuación.

### Tramo de activación

Tramo que se rellenará con el "Valor activado", empezando por un compás.

### Invertir "On" y "Off"

Voltea todo el parámetro.

### Girar a la izquierda

Cuánto hay que desplazar el tramo para que surta efecto antes.

### Período

Duración del bucle del parámetro.

## Acordes rítmicos

**Flujo:** Modula la duración de las notas según la indicación de compás

Plantilla que modula la duración de las notas según la indicación de compás, ideal para acordes rítmicos.

## Estático

**Flujo:** Establece un valor de flujo constante

Esta configuración de fábrica impone un ajuste de flujo constante en todas las notas.

## Funcional

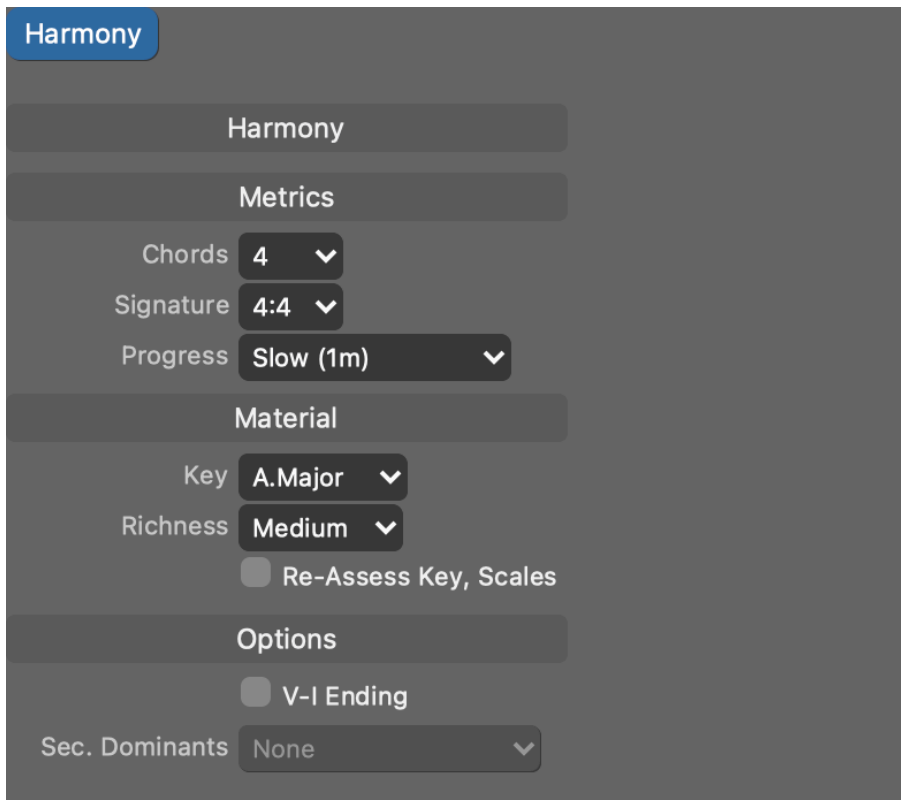
**Armonía:** Genera progresiones de acordes aleatorias basadas en relaciones funcionales y cadencias populares.

Generador de progresiones de acordes aleatorias basadas en relaciones funcionales y cadencias populares.

## Chord Machine

**Armonía:** Genera progresiones aleatorias que se desarrollan a lo largo de una red de acordes probabilísticos

Generador de progresiones aleatorias que se desarrollan a lo largo de una red probabilística de Acordes.



Harmony

Harmony

Metrics

Chords 4 ▾

Signature 4:4 ▾

Progress Slow (1m) ▾

Material

Key A.Major ▾

Richness Medium ▾

Re-Assess Key, Scales

Options

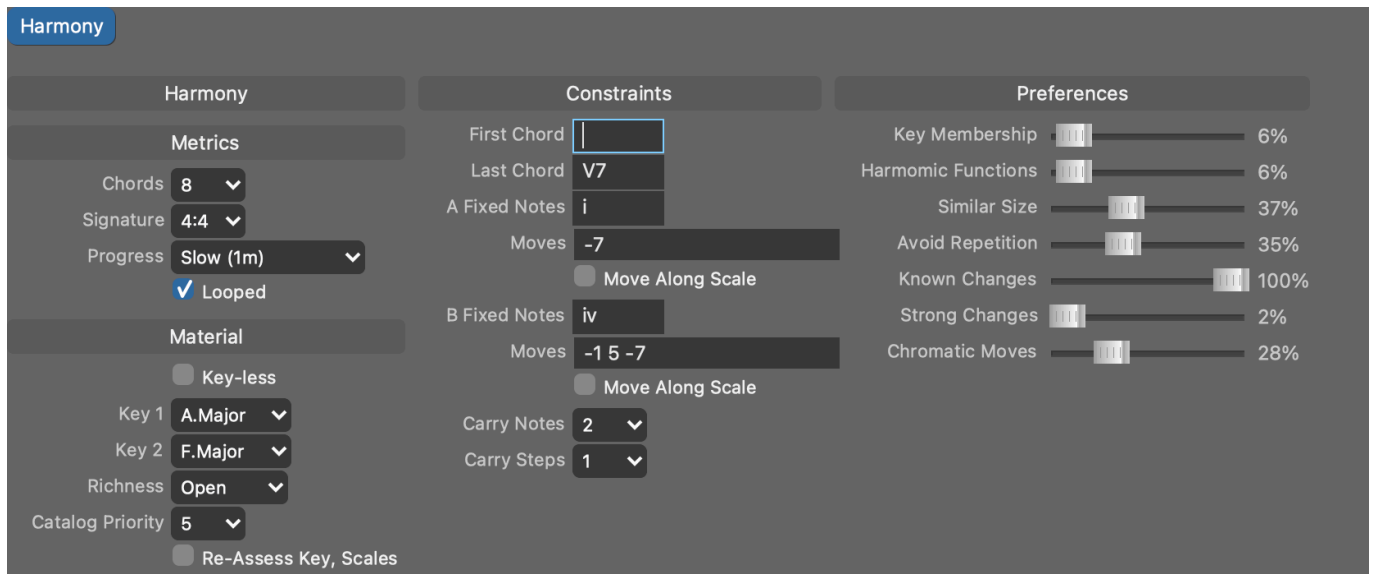
V-I Ending

Sec. Dominants None ▾

## Acordes sueltos

**Harmony:** Una amplia fábrica de progresiones de acordes

Crea progresiones únicas y de otro mundo con hasta dos tonalidades seleccionables y acordes iniciales o finales predefinidos a juego. Se trata de una Factory experimental, pero muy potente, que te proporcionará un sinfín de progresiones de acordes inspiradoras. Aquí tienes algunos consejos para ajustar los ajustes.



### En bucle

Optimiza la transición entre el último y el primer acorde para bucle.

### Sin tonalidad

Desactiva la fijación a cualquier tonalidad para obtener progresiones de acordes que se mueven libremente.

### Tonalidad 1, Tonalidad 2

La primera tonalidad se considera la principal, mientras que una segunda tonalidad opcional aporta material de Acordes adicional. Pon ambas en la misma tonalidad si no necesitas una tonalidad secundaria.

### Riqueza

- **Simple:** Hasta cuatro notas y da prioridad a las tríadas.
- **Medio:** Hasta cinco notas e incluye acordes disminuidos.
- **Complejo:** Hasta cinco notas e incluye acordes disminuidos y aumentados.
- **Abierto:** Hasta seis notas de todo tipo de Acordes y una comprobación de restricciones más flexible.

### Prioridad del Catálogo

Da preferencia a las estructuras de acordes con una prioridad en el **Catálogo** igual o inferior a esta.

### Reevaluar tonalidades y escalas

Tras generar toda la progresión, aplica el algoritmo de estimación de tonalidades y escalas. Desactiva esta opción si quieres mantener las tonalidades asignadas de fábrica.

### Primer y último acorde

Puedes predefinir un primer y/o último acorde para que el programa rellene todo lo que hay entre medias. Puedes introducir nombres de acordes o expresiones **con números romanos**.

### Notas fijas A, B con movimientos

Puedes especificar que cada acorde debe contener una o más notas fijas. Introdúcelas con nombres o **Números romanos**. Si introduces una secuencia de números en el campo "Movimientos", el sistema transpondrá el siguiente acorde correspondiente en consecuencia. La transposición es cromática por defecto, pero puedes cambiarla para que se realice siguiendo los grados de la escala.

### Notas que se mantienen, pasos

Puedes indicar que varias notas se sostengan (se prolonguen) entre los cambios de acorde durante un número mínimo de pasos.

### Preferencias

Varios controles deslizantes te permiten ajustar la prioridad de diversas propiedades que deben tener los Acordes y las transiciones entre ellos.



#### **DANGER:**

Esta función es experimental. Algunos ajustes pueden dar lugar a restricciones que son imposibles de cumplir y que podrían bloquear el algoritmo.

## Pausas métricas

### Pausa: Omite notas según las posiciones rítmicas

Genera un parámetro **de pausa** que omite notas según las posiciones rítmicas. En cualquier lugar donde este parámetro tenga el valor "Desactivado", el sistema filtra los símbolos de figura o los datos de los parámetros.

#### Duración del tramo de pausa

Cuánto tiempo durará una pausa, contando desde el tiempo.

#### Invertir activado/desactivado

Voltea el parámetro resultante.

#### Girar a la izquierda

Cuánto se desplazará el tramo de la pausa respecto al tiempo.

#### Período

Duración del bucle del parámetro.

Ten en cuenta que solo utilizas este parámetro mientras generas los datos; no lo añades a la frase generada como parámetro visible.

## Alternar

**Salta:** Salta las posiciones del parámetro "**Paso**" según las posiciones rítmicas

Factory para omitir pasos en varias líneas melódicas

## Coordinado

**Skip:** Ofrece tres parámetros coordinados

Factory ofrece tres parámetros de "Saltar" coordinados

## Bajo One

**Paso:** Genera pasos basados en patrones típicos del bajo acústico

Genera un parámetro "**Paso**" basado en patrones típicos del bajo acústico. También funciona muy bien con otros instrumentos que toman el papel de bajo.

## Aleatorio (plano)

**Paso:** Generar pasos aleatorios

Rellena un bucle con pasos aleatorios.

### Período

Duración del bucle del parámetro. Los períodos más largos harán que el ritmo resultante parezca más aleatorio y caótico, ya que probablemente no haya ningún patrón distinguible.

### Conservar los tiempos fuertes

Asegúrate de que haya un paso en cada tiempo fuerte al principio de un nuevo compás.

## Secuenciador

**Paso:** Introduce una secuencia de pasos incrementales manualmente

Genera un parámetro "**Paso**" que te permite introducir tus propios pasos y la duración del bucle. Para más detalles sobre cómo introducir la secuencia, [echa un vistazo aquí](#).

## Aleatorio (estructurado)

**Paso:** Genera pasos con estructura y autosimilaridad

Genera un parámetro "**Paso**" con una estructura profunda y una autosimilaridad ajustable para conseguir ritmos que suenen naturales.

## Síncopas

**Paso:** Genera pasos sin los tiempos fuertes

Genera un parámetro **de paso** para los patrones rítmicos en los que se eliminan todos los tiempos en el tiempo, para conseguir un efecto sincopado.

## Velocidades métricas

### Velocidad: Genera curvas según la indicación de compás

Genera curvas de velocidad según la indicación de compás.

#### Invertir (destacar los tiempos fuera de compás)

La forma de onda seleccionada resalta los tiempos según los valores predeterminados. Esto invierte la forma de onda para resaltar los contratiempos.

#### Descenso en el medio del compás

Hace que la curva sea menos pronunciada en el centro de un compás, poniendo más énfasis al principio.

#### Velocidad doble

Duplica la frecuencia de la forma de onda.

#### Empuje

Añade un énfasis extra al principio del compás para que se note más.

#### Rotar

Desplaza la onda una cantidad determinada, haciendo que la dinámica se perciba antes o después del tiempo.

#### Humanizar

Añade variaciones aleatorias en la dinámica.

#### Polifonía

Genera varias curvas de velocidad, de modo que los acordes pueden tener un valor diferente para cada nota.

## Velocidad estática

### Velocidad: Establece una velocidad constante

Factory que impone una velocidad constante a todas las notas.

## Fábricas de líneas

### Lista de fábricas de la línea

---

#### Related information

[Factories](#)

## Bajo (Multi)

[Líneas de bajo basadas en tres conjuntos distintos de cabezas y colas](#)

Esta fábrica de bajos se basa en tres conjuntos distintos de cabezas y colas para ofrecer una mayor variedad.

## Bajo (sólido)

### Líneas de bajo basadas en un único conjunto de cabezas y colas

Factory de bajos configurable basada en un único conjunto de cabezas y colas.

## Bajo de piano

### Líneas de bajo típicas para la mano izquierda del piano

Factory de bajos para lo que suele tocar la mano izquierda del piano. También va muy bien para otros instrumentos de bajo.

## Acordes en arpeggio

### Genera acordes de arpeggio fragmentados

Útil como sustituto de una parte de acordes. También va genial para otros tipos de símbolos.

## Acordes de guitarra

### Acordes de guitarra rasgueados

Configuración predeterminada para tocar acordes de guitarra rasgueados.

## Acordes de piano

### Acordes cortos para piano y otros teclados

Factory configurable de patrones de acordes. Útil para el piano y otros instrumentos de teclado

## Arp One

### Arpegiador configurable con muchas opciones de ritmo, pausas y Dinámica

Biblioteca de arpeggios configurable con muchas opciones para controlar el ritmo, las pausas y la Dinámica

## Elementos encadenados

### Elementos melódicos encadenados secuencialmente

Factory de elementos melódicos encadenados secuencialmente. Ideal para solos e improvisación

## Melodía genérica (sencillo)

### Melodías basadas en un único conjunto de cabezas y colas

Fábrica de melodías configurable con un único conjunto de cabezas y colas.

## Melodía genérica (multi)

### Melodías basadas en varios conjuntos de cabezas y colas

Factory de melodías configurable con una variedad extra gracias a los distintos conjuntos de frases iniciales y finales.

## Mano derecha del piano

### Melodías típicas para la mano derecha del piano

Una fábrica de melodías típicas para la mano derecha del piano, pero que también va genial para otros fines.

## Pregunta + Respuesta

### Melodías entrelazadas que siguen el esquema de pregunta y respuesta

Generador de melodías con dos conjuntos de parámetros independientes, entrelazados para crear una sensación de pregunta y respuesta.

## Desarrolla A

### Genera melodías más largas que evolucionan con el tiempo.

Genera una línea melódica que desarrolla variaciones y cambia con el tiempo. Utiliza dos pasos. El sistema usa un "**Paso de anclaje**" lento para colocar los anclajes, mientras que usa un "**Paso de melodía**" más rápido para colocar las notas individuales. El sistema genera internamente dos variaciones de este último y tú puedes decidir con qué frecuencia se alternarán.

## Voces

### Genera melodías útiles para las voces.

Genera una línea melódica que se asemeja a las características de la voz principal. Utiliza dos pasos. El **paso lento** sirve para las notas largas, mientras que el **paso rápido** sirve para las notas más cortas.

## Fábrica de Frases

### Lista de Phrase Factories

---

#### Related information

[Factories](#)

## Melodías en contrapunto

### Tres líneas configurables a tu gusto

Factory con tres líneas configurables que siguen ritmos por pasos individuales. Útil para dividir el sonido entre varios instrumentos.



**Tip:**

Como la mayoría de las "Factories", puedes usar esta para [mucho más](#) de lo que sugiere su nombre.

## Contrapunto (omitido)

Tres líneas basadas en un "Paso" común, cada una con un "Skip" diferente

Factory para tres líneas melódicas configurables, cada una con un parámetro de salto diferente para crear efectos rítmicos.



**Tip:**

Como la mayoría de las "Factories", puedes usar esta para [mucho más](#) de lo que sugiere su nombre.

## Partituras para piano

Mano izquierda, mano derecha y Acordes; también son geniales como tres líneas para diferentes instrumentos

Factory para tres partes: mano izquierda, mano derecha y Acordes. Aunque en un principio diseñamos este Factory para piano, queda genial para cualquier instrumento de teclado, o para dividir las tres partes entre varios instrumentos.



**Tip:**

Como la mayoría de las Factories, puedes usar esta para [mucho más](#) de lo que sugiere su nombre.

## ExperimentalKit1

Factory de batería experimental basada en una línea configurable por instrumento

Fábrica experimental basada en una línea configurable por instrumento. Ideal para breakbeats y como punto de partida para la refinación manual y la inspiración.

# Chapter 4. Tareas

Instrucciones paso a paso para tareas habituales

## Configuración de audio

Configuración de controladores de audio, dispositivos, sonidos, racks y drones

[Tutorial en vídeo](#)

## Asignar sonidos

[Tutorial en vídeo](#)

Hay varias formas de seleccionar un **sonido** para un **instrumento**.

### Biblioteca de módulos de rack

Busca y examina la **biblioteca de módulos de rack** en la barra lateral izquierda, que contiene presets de módulos de rack, plug-ins, puertos MIDI, Drones e instrumentos globales .

**Arrastra** cualquier elemento disponible a una **pista** para crear un **Módulo de rack** y selecciona uno de sus sonidos.

**Arrastra** elementos debajo de la parte inferior de la pista para añadir una nueva pista.



Siempre que veas este icono, puedes abrir el **Asistente de sonido** . También puedes abrirlo desde el menú con "**Asignar sonido > al instrumento > ..** ." . Te guía a través del proceso de configuración o ampliación de un **módulo de rack** y crea una **Descripción del dispositivo** cuando sea necesario, para que no tengas que hacerlo tú. Este método es el mejor cuando necesitas añadir nuevos sonidos a un arreglo.



Un botón con este icono abre el **Editor de plug-ins** del instrumento. Allí puedes ajustar las propiedades físicas del sonido. Este icono a veces solo aparece cuando pasas el ratón por encima del botón.



Este icono aparece en las pestañas relacionadas con la asignación de sonidos, por ejemplo, en el "**Inspector de parámetros**" de la Barra lateral derecha. Allí puedes seleccionar un **Módulo de rack** y un canal existentes en los menús emergentes para utilizar un sonido proporcionado por ese módulo. Este método resulta práctico para seleccionar sonidos fijos que ya hayas añadido a un arreglo.

### Copiar desde otros arreglos

**Arrastra** cualquier **módulo de rack** desde el rack de otro arreglo a tu **Rack de arreglo** . El **Asistente de sonido** podrá examinar los sonidos.

### Configuración manual

Ve al **rack de arreglo**, añade un nuevo **módulo de rack** y configúralo tal y como [se explica aquí](#). El **Asistente de sonido** podrá examinar los sonidos.



#### Important:

Cuando seleccionas un sonido diferente para un instrumento, este adopta los **rangos de interpretación** del sonido de forma predeterminada. Es probable que esto también cambie su salida MIDI actual. Puedes desactivar esto desmarcando el enlace de la cadena en la última página del asistente, o de forma global en **> Configuración > de > audio/MIDI > " > > "Gestión de sonidos > MIDI"**. Si lo haces, debes comprobar por ti mismo que los rangos de tu instrumento no superen las capacidades del sonido.

### Varios instrumentos con el mismo sonido

Si asignas el mismo sonido a varios instrumentos, estos reproducirán el sonido en el mismo canal MIDI . Si quieres que uno o varios de ellos reproduzcan el sonido en canales diferentes, tienes que seleccionar varios instrumentos a la vez y elegir **"Instrument > Demand Separate Channel"**.



#### Note:

Esto solo funciona con dispositivos que seleccionan sonidos mediante mensajes de cambio de programa MIDI en más de un canal dinámico. Los sonidos en canales fijos, como su nombre indica, siempre están vinculados al mismo canal.

#### Related information

[Asignación dinámica de sonidos](#)

## Configuración de la entrada MIDI

Cómo asegurarte de que Synfire reciba la Entrada MIDI de tu teclado externo o de un software remoto.

1. Abre [la configuración > de reproducción > de audio/MIDI](#) y ve a la página **"Entradas"**.
2. Busca el puerto de tu teclado MIDI o interfaz externa.
3. Marca la casilla **"Entrada"** correspondiente.
4. Reproduce notas en el teclado. El icono MIDI de la Barra de herramientas de la ventana debería parpadear.
5. Comprueba también que el resto de "Preferencias de entrada" coincidan con tus ajustes actuales.



#### Troubleshooting:

Puede que tengas que hacer [un "Restablecimiento del sistema > de reproducción > de audio/MIDI"](#) para que aparezcan en la lista los equipos MIDI que acabas de conectar.

**Troubleshooting:**

En Microsoft Windows, pueden surgir problemas si varios programas intentan usar el mismo controlador MIDI USB al mismo tiempo. Son especialmente propensos a esto los controladores baratos que suelen acompañar al hardware MIDI de bajo coste. Si te preguntas por qué Synfire no puede recibir datos de tu hardware, es probable que otro programa ya esté utilizando el controlador USB. Para que Synfire y otro software puedan recibir MIDI al mismo tiempo, puede que tengas que usar interfaces USB distintas o buscar un controlador más potente, si es posible. Como se trata de un problema frecuente, te recomendamos que visites el foro de usuarios para conocer las últimas soluciones ([users.cognitone.com](https://users.cognitone.com))

**Troubleshooting:**

En Microsoft Windows, puedes tener problemas cuando varios programas intentan acceder al mismo controlador ASIO. Para poder ejecutar los motores y un DAW en paralelo, puede que tengas que asignarlos a diferentes controladores de salida de audio. Por ejemplo, quizá quieras usar el controlador ASIO para tu DAW y los controladores de Windows Audio o DirectX para los motores. En Mac, ejecutar varios motores y DAW al mismo tiempo no supone ningún problema.

**Related information**

[Enrutamiento MIDI](#)

## Crear descripciones de dispositivos

Crear una **descripción del dispositivo** para los sonidos que más usas es un esfuerzo que solo tienes que hacer una vez y que se amortiza enseguida. Tener un dispositivo listo para examinar sonidos (con todos los metadatos ya configurados) te ahorrará muchas distracciones en esos momentos en los que te surgen las mejores ideas.

Para obtener una descripción del dispositivo para tu plug-in o hardware externo, básicamente tienes las siguientes opciones:

**Migrar**

Si ya tienes una descripción que creaste con una versión anterior del software Cognitone, puedes añadirla a tu lista con "**Archivo >> Abrir y añadir...**".

**Descargar del repositorio en línea**

En la pestaña **"Repositorio"** puedes examinar las descripciones que otros usuarios han subido.

**Extraer del complemento**

Algunos complementos admiten esta función. [Vale la pena intentarlo.](#)

**Importar desde un archivo MIDNAM (XML)**

La comunidad de usuarios de Avid ProTools® y Digital Performer® creó hace tiempo una colección de archivos MIDNAM para muchos sintetizadores. Synfire puede [importarlos.](#)

## Crea uno tú mismo

[Esta sección](#) lo explica con todo detalle.

Para los sintetizadores que ajustas individualmente en cada proyecto, también puedes prescindir por completo de una descripción del dispositivo. En su lugar, introducirías todos los metadatos necesarios sobre la marcha, guiándote por el **Asistente de sonido** o en el **Inspector de instrumentos**.

## Descripción del dispositivo nuevo desde cero

[Tutorial en vídeo](#)

Antes de empezar, consulta la documentación que viene con tu hardware o biblioteca de sonido y asegúrate de que entiendes los **cuatro tipos de dispositivos** y cuál es el que necesitas:

### Canales fijos (muestreador)

Cada sonido escucha un canal MIDI fijo. Por ejemplo, una instancia de NI Kontakt™ con varios sonidos cargados que sueles usar para componer canciones. Indicas a cada sonido en qué canal MIDI debe escuchar. Guardas toda la configuración como un preset para que puedas empezar rápidamente con nuevos proyectos.

### 1 canal con múltiples programas (sintetizador)


El dispositivo escucha un único canal MIDI. Los diferentes programas o patches se seleccionan enviando mensajes MIDI o comandos de selección de presets. A veces se pueden seleccionar varios bancos de sonidos. Esta descripción del dispositivo suele corresponder a los presets de fábrica de un sintetizador o a un banco de sonidos cargado en el dispositivo.

### 16 canales con múltiples programas (multitímbrico)

Igual que el anterior, solo que hay 16 canales MIDI, cada uno de los cuales puede seleccionar un programa o patch diferente para reproducirlo al mismo tiempo. Normalmente, estos dispositivos son módulos de sonido **General MIDI** o emulaciones de sintetizadores clásicos.

### Plantilla

Este dispositivo no es un dispositivo real. Simplemente ofrece una lista de nombres de sonidos asociados a sus metadatos que puedes consultar e insertar cuando los necesites (**categoría, rangos de interpretación, controladores personalizados, Articulaciones**, números de programa y métodos de selección). Configurar un dispositivo de tipo "**Canal fijo**" a partir de una **plantilla de dispositivo** es especialmente rápido y cómodo.

Una vez que hayas elegido el tipo de dispositivo, abre el menú emergente con  desde la lista de dispositivos o accede a su **menú contextual** para añadir un nuevo dispositivo.

Ahora realiza la configuración de sus

1. [Propiedades](#)
2. [Programas](#).

## Related information

[Asignación dinámica de sonidos](#)

## Importación de descripciones de dispositivos

Puedes ahorrarte algo de trabajo si, en lugar de empezar una nueva descripción del dispositivo desde cero, la basas en la importación de metadatos similares en otros formatos de archivo.

### MIDI XML (MIDNAM)

Cognitone ofrece soporte para el formato estándar **MIDI XML** adoptado por Apple y la MMA (Asociación de Fabricantes de MIDI) para el etiquetado de "nombres de patches" (los archivos tienen la extensión **midnam**). Entre otras cosas, estos archivos describen los comandos MIDI para la selección de bancos y los sonidos disponibles en un generador de sonido concreto.

En Internet encontrarás archivos **midnam** disponibles para muchos sintetizadores clásicos. Puedes importarlos con *la opción > "Importar XML (midnam)"*. Encontrarás enlaces de descarga actuales en el sitio web [de Cognitone](#).

Por otro lado, con *la opción > "Exportar XML"* también puedes exportar dispositivos en formato XML y así compartirlos con otras aplicaciones. Eso sí, ten en cuenta que al pasar de la importación a la exportación, Synfire pierde cierta información que no utiliza.

### Archivos de texto (solo bancos de sonidos)

En la pestaña "Programas", con *la opción > "Importar archivo de texto..."* puedes importar los números de programa y los nombres de los sonidos de un único **banco de sonidos**. En el archivo de texto, cada línea debe comenzar con el número de cambio de programa, seguido del nombre del sonido, separados por una tabulación o un espacio. Por supuesto, no puedes importar un banco de esta forma antes de haber creado un dispositivo.

### Archivos de análisis de Cubase

Esta función aún está en fase experimental y todavía no está disponible. Si la necesitas, no dudes en pedir ayuda a nuestro servicio de asistencia.

## Cómo extraer los complementos

[Tutorial en vídeo](#)

Algunos Plug-ins de audio admiten la extracción automática de su lista de programas o patches. Aunque esta función forma parte de las especificaciones de VST y AudioUnit, muchos desarrolladores no se molestan en implementarla. En general, es más probable que la admitan los Plug-ins de tipo sintetizador que los samplers o las bibliotecas de sonidos.

Una vez que hayas iniciado *"Extraer del plug-in..."* desde el menú de dispositivos de un módulo de rack, Synfire te pedirá un nombre para la descripción del dispositivo que vas a extraer.

Si, por ejemplo, el plug-in **NI Reaktor** tiene cargado un patch llamado `Lazerbass`, tendrías que escribir **"Lazerbass"** aquí y el dispositivo contendrá todos los programas y patches disponibles para `Lazerbass`.

También puedes dejar el nombre en blanco. En ese caso, Synfire adivinará un nombre basándose en lo que encuentre en el plug-in.

Una vez extraído correctamente, tienes que asignar una **categoria** a cada sonido y comprobar sus **rangos de interpretación**.



**Important:**

Debes realizar este tipo de trabajo a nivel global en **la Configuración de audio/MIDI**, en lugar de en un **Rack de arreglo**. Así te aseguras de que tu dispositivo extraído no quede limitado a un solo arreglo.

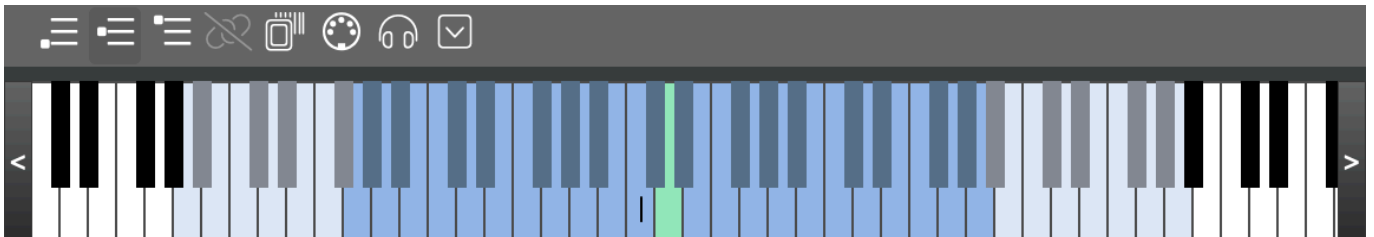


**Tip:**

En caso de que tu plugin no admita esta función, quizá quieras solicitarla a los desarrolladores. Normalmente es relativamente fácil de implementar. Cuantos más usuarios soliciten esta función, más probable será que los desarrolladores sigan tu sugerencia.

## Análisis de los rangos de interpretación

Si el **Motor de audio** o un **Drone** aloja un sonido, Synfire puede analizar sus **rangos de interpretación** automáticamente escuchando su salida de sonido.



Antes de empezar, asegúrate de que el **sonido** o **el instrumento** tenga asignada una **categoria**.



Analiza el plug-in para obtener una estimación de su rango de altura y de los tres rangos de interpretación. Esto puede tardar un rato.



El menú de opciones te permite copiar y pegar rangos, o distribuirlos de forma equitativa o en proporción a instrumentos físicos conocidos.

## Configuración manual de los módulos de rack

Usar el **Asistente de sonido** o arrastrar y soltar elementos desde la **biblioteca de módulos de rack** son sin duda las formas más cómodas de añadir un nuevo módulo a un rack. Aun así, puede que te encuentres en una situación en la que tengas que configurar un módulo manualmente desde cero.

## Añadir un módulo vacío

Haz **doble clic** en el área vacía del rack para añadir un módulo vacío basado en el host seleccionado actualmente. Por defecto, este es el **Motor de audio** preferido, a menos que hayas seleccionado otro host en las pestañas situadas sobre el área del rack.

Si quieres usar un "**Drone**", **arrastra** uno que aún no hayas usado desde la **Biblioteca de módulos de rack**; así también añadirás un módulo vacío.

## Cargar complemento

Pasa el cursor por el **botón "Plug-in"** y **haz clic** en el icono de doble flecha para seleccionar un Plug-in de audio que quieras cargar. El editor del plug-in se abrirá, a menos que estés usando un "Drone". En ese caso, tendrás que cambiar al DAW y abrir allí el editor del plug-in. Por desgracia, Synfire no puede obligar al DAW a hacerlo por ti.

Configura los sonidos del plug-in a tu gusto.

## Selecciona la descripción del dispositivo

A menos que el módulo sea para un efecto de audio, necesita una "**Descripción del dispositivo**", para que Synfire sepa qué tipo de sonido ofrece el plug-in. **Elige** una del menú o [crea una nueva tal y como se explica aquí](#).

## Guardar preajuste

Una vez que hayas configurado un módulo de rack que pueda resultarte útil en otras ocasiones, deberías guardarlo como un preset. Así aparecerá en la **biblioteca de módulos de rack** de la Barra lateral, desde donde podrás arrastrarlo fácilmente a futuros racks e instrumentos, para que no tengas que volver a configurarlo.

## Sincronización con un DAW

Asegúrate de entender las [implicaciones generales](#) de esto.

## Preparación

1. Carga en el DAW tantos plug-ins **de Drone** como necesites. No mezcles Drones VST, VST3 y AudioUnit. Elige un formato y quédate con él durante todo el proyecto. Eso sí, los plug-ins invitados pueden usar cualquier formato.
2. El **Asistente de sonido** ya puede ver los Drones. Estos también aparecen en la **Biblioteca de módulos de rack**, desde donde puedes arrastrarlos a instrumentos o a racks. Sigue las instrucciones del asistente.

Como alternativa, puedes ir a la pestaña "**Sonidos**" y arrastrar los Drones desde la **biblioteca de módulos de rack** hasta el rack y cargar manualmente los plug-ins y las descripciones de dispositivos que quieras.

3. Pasa al DAW y configura los plug-ins invitados de cada Drone según sea necesario.
4. Pasa a Synfire y guarda tu proyecto.

**Important:**

Guarda siempre primero el arreglo de Synfire y luego el proyecto del DAW . A la hora de abrirlo, hazlo al revés: abre siempre primero el proyecto del DAW y espera 10 segundos hasta que todos los drones estén en línea. Solo entonces abre el arreglo correspondiente de Synfire.

## Sincronización mediante MIDI

Esto funciona igual de bien, aunque el DAW no puede recibir los cambios de tempo.

1. Accede a "**Reproducción > > Sincronización externa**" y ve a la pestaña "**MIDI**" del **Inspector de parámetros**.
2. Marca "**Habilitar sincronización externa**" y "**Habilitar sincronización MIDI**".
3. Asegúrate de que el tempo en el DAW sea el mismo que en Synfire.
4. Selecciona un puerto MIDI para enviar mensajes de sincronización.
5. Selecciona un protocolo:
  - **Reloj MIDI**: transmite impulsos de reloj MIDI y mensajes de control de transporte MIDI (START, STOP, CONTINUE) y punteros de posición de la canción (SPP).
  - **Código de tiempo MIDI**: transmite mensajes SMPTE (punteros de posición completos y mensajes de cuarto de fotograma). Asegúrate de comprobar el desplazamiento SMPTE y la Velocidad de fotogramas en la pestaña "**Sincronización**".
  - **Open Sound Control (OSC)**: Esto todavía es experimental.
6. Personaliza el protocolo solo si los valores predeterminados no funcionan. Puedes seleccionar diferentes protocolos para mensajes específicos con el fin de garantizar la mejor compatibilidad con tu dispositivo de sincronización externo.

**Note:**

[Ajustes de sincronización para DAW](#) Es posible que cada DAW necesite ajustes diferentes para funcionar con Synfire. Consulta los ajustes necesarios en el apéndice.

## Sincronización mediante ReWire

Si tu DAW es compatible con ReWire, la sincronización es fácil de configurar. Para iniciar un nuevo proyecto directamente en la DAW en lugar de usar primero un Motor, tienes que proceder de la siguiente manera.

1. Carga el módulo ReWire "**Cognitone Transport**" en el DAW. Este no genera señales de audio. Asegúrate de que tiene permiso para cambiar el tempo del DAW.
2. Accede a "**Reproducción - > Sincronización externa**" y ve a la pestaña "**Transporte**" en el **Inspector de parámetros** .
3. Marca la casilla de **ReWire**. Si aparece el nombre del transporte de tu DAW, los dos programas están sincronizados.

## Probar la configuración

Comprueba que la sincronización funciona seleccionando contenedores aleatorios o puntos concretos en la Regla de tiempo. El cursor de reproducción del DAW debería seguir tu selección. Al pulsar "Start" y "Stop", el DAW debería seguir el mismo ritmo.



### Important:

Recuerda que, dependiendo del método de sincronización, es posible que tengas que ajustar el tempo en el DAW manualmente para que coincida con el de Synfire. Esto es extremadamente importante para una sincronización correcta.

### Related information

[Ajustes de sincronización para DAW](#)

[Motor de audio frente a DAW](#)

## Pasar del Motor al DAW

### Situación

Tienes un arreglo autónomo con todos los sonidos basados en el **Motor de audio Engine**. Quieres seguir componiendo en un DAW usando los mismos sonidos y sincronizar ambos programas. La tarea consiste en trasladar los sonidos al DAW (donde los aloja [Drones](#)) y convertirlo en un proyecto sincronizado de Synfire + DAW a partir de ahora.

### Cómo realizar la transferencia

Instrucciones paso a paso para llevar a cabo la tarea.

1. Crea un nuevo proyecto en tu DAW con el mismo nombre que el Arreglo.
2. Sincroniza tu DAW con Synfire tal y como [se explica aquí](#).
3. Para cada módulo del **Rack de arreglo**, carga un plug-in [de Drone](#) en el DAW. No mezcles Drones VST, VST3 y AudioUnit. Elige un formato y quédate con él para todo el proyecto. Eso sí, los plug-ins invitados pueden usar cualquier formato.
4. Ve a la página "**Sounds**" y, para cada módulo de rack, **elige** el "Drone" de destino que quieras en el menú de puertos. Synfire trasladará el plug-in y su contenido actual al "Drone" y actualizará todos los instrumentos afectados en consecuencia.
5. Repite el último paso hasta que hayas trasladado todos los plug-ins a los Drones en el DAW.
6. Guarda primero tu proyecto de Synfire y, a continuación, guarda el nuevo proyecto del DAW. Lo mejor es que guardes ambos archivos en la misma Carpeta.

Ahora ya tienes un proyecto sincronizado de Synfire y el DAW.



**Tip:**

Si no oyes cómo suenan los Drones, quizá tengas que comprobar si el DAW requiere que las pistas estén "armadas" para la monitorización, a fin de reproducir el sonido mientras el transporte está inactivo.



**Tip:**

También puedes trasladar un proyecto desde un DAW de vuelta a un Motor de audio. O de un Motor de audio a otro, siempre que los mismos Plug-ins de audio estén disponibles en ambos ordenadores.



**Tip:**

Mueve siempre todos los plug-ins de un arreglo al mismo host, o tendrás problemas de sincronización.

---

### Related information

[Drones](#)

[Sincronización externa](#)

## Cómo revisar el Motor de audio

Aparte de ver la salida de audio y comprobar qué plug-ins, que de otro modo serían invisibles, están cargados en este momento, abrir la interfaz de usuario del Motor no sirve de mucho. Aun así, por si alguna vez lo necesitas, aquí te explicamos cómo hacerlo.

1. **Windows:** Busca el icono **del Motor** en la barra de tareas de Windows y haz doble clic en él. Así abrirás la interfaz de usuario del motor.
2. **Mac:** Busca el icono **del Motor** en el Dock y ponlo en primer plano. Así podrás acceder a todas las funciones a través de la barra de menú principal.

## Edición

[Tareas habituales mientras desarrollas un proyecto](#)

### Reproducir las paletas

[Cómo navegar por una paleta y entenderla](#)

[Tutorial en vídeo](#)

Solo  **tienes** que  **hacer clic**  en un acorde de una  **paleta**  para programarlo para la reproducción en directo.  **Arrastra**  cualquier acorde a una progresión para insertarlo. Y lo que es mejor, puedes revisar, editar y arrastrar desde el panel  **"Contexto armónico"**  de la Barra lateral derecha.

Puedes elegir entre dos modos de reproducción.

## Modo solo acordes

- Activa [el > modo solo acordes](#) para escuchar los acordes tocados con el **instrumento global** "Acordes".
- Desactiva [la Reproducción > de los acordes de la paleta "Sustain"](#) si quieres que el acorde se detenga en cuanto sueltes el botón del ratón. De lo contrario, se mantendrá sonando hasta que programes el siguiente.
- Activa [la Reproducción > del instrumento de bajo](#) para escuchar el bajo tocado con el **instrumento global** "Bajo".

## Modo "Boceto"

Selecciona un **boceto** del menú ["Bocetos > de reproducción"](#) para reproducir todos los acordes con un acompañamiento en tiempo real.



### Note:

Haz clic siempre en el siguiente acorde con un poco de antelación, para que Synfire tenga tiempo de prepararse para el cambio. Unos pocos milisegundos son suficientes.

## Transposición, inversión y disposición de notas

En el modo **"Solo acordes"** puedes controlar la inversión y la disposición de un acorde hasta cierto punto usando los atajos de teclado asignados al menú ["Transformar"](#) (abre el menú para verlos).

Una vez que has añadido un acorde a una progresión, hay dos formas de transponer su sonido.

1. Si toda una progresión te parece que suena demasiado grave o aguda, deberías transponer o ampliar el **rango de interpretación** central del **instrumento global** "Acordes". Abre [la > Configuración > de > audio/MIDI](#) y edita el rango de interpretación central del instrumento "Acordes".
2. Si algún acorde concreto suena con una altura incorrecta, puedes editar **la Inversión, la Disposición y la Alineación** en el **Editor de progresiones** o en la **pista de armonía**. Si necesitas eliminar estas ediciones de una progresión, selecciona ["Restablecer sugerencias"](#) en ["Transformar"](#).



### Important:

Recuerda que cada **instrumento** y el parámetro **de interpretación** determinan si el sistema sigue las sugerencias sobre Inversión, Disposición y Alineación en una progresión. La interpretación predeterminada para la reproducción "Solo acordes" sí lo hace, pero puede que tus arreglos no.

## Probar acordes alternativos

Mientras reproduces una paleta, puedes usar las teclas de flecha **izquierda** o **derecha** para volver al acorde anterior o avanzar al acorde del que acabas de volver (hacia adelante y hacia atrás). Así podrás probar una ruta alternativa partiendo de ahí.

El panel **"Contexto armónico"** de la Barra lateral derecha muestra un historial de los tres Acordes reproducidos más recientemente.

## Resaltar relaciones

### Acordes

**Selecciona** un acorde para programarlo para su reproducción. Esto resalta todos los grados de la escala que utiliza el acorde.

**Arrastra** un acorde a cualquier progresión para insertarlo allí.

### Escalas horizontales

**Selecciona** una o más escalas para resaltar los Acordes que se pueden construir exclusivamente a partir de ellas.

### Grados de la escala

**Selecciona** uno o más pasos para resaltar los acordes que los incluyan.

## Navegación avanzada

Con el menú **de navegación**, puedes resaltar en todas las paletas abiertas los acordes que tienen en común (**Compartidos**) o aquellos que les son exclusivos (**Distintos**). Esto te ayuda a encontrar una ruta hacia un [cambio de tonalidad](#) (modulación).

### Armonía (Outlet)

**Arrastra** la progresión **del Bloc de notas** a cualquier destino, o suelta una progresión desde otro lugar.

### Congelar

Bloquea las selecciones actuales de acordes y escalas mientras sigues tocando.

### Entrada MIDI

Resalta los grados de la escala y los Acordes según la Entrada MIDI.

### MIDI en vivo

Además de responder a la entrada MIDI en vivo, también detecta los acordes entrantes.

## Navegación por varias paletas

Abre varias paletas y reproduce acordes en ellas en cualquier orden. Esto te viene bien si quieres componer un [cambio de tonalidad](#) (modulación). La otra paleta visualizará todo lo que toques en la primera desde la perspectiva de esa tonalidad.

## Grabación retrospectiva

Puedes recuperar la última secuencia de acordes reproducidos en cualquier momento con "**Historial > de navegación > ...**". Esto abre un **editor de progresiones** donde puedes copiar y pegar los acordes grabados.

---

### Related information

[Edición de paletas](#)

## Mover parámetros

### Copia o mueve parámetros a otros instrumentos, contenedores, Bibliotecas o ventanas

Puedes mover **los parámetros** libremente para que experimentes todo lo que quieras. Cuando copias un parámetro a un destino de otro tipo, [el sistema convierte automáticamente](#) sus [datos](#) para que encajen.

### Arrastrar y soltar

1. Haz clic en un [Outlet de parámetro](#) iluminado.
2. Mantén pulsado el botón del ratón y arrástralo hacia el destino que quieras, que puede ser otra salida, un instrumento, un Contenedor, una Biblioteca o otra ventana.
3. Mantén pulsada la tecla **Alt** si quieres hacer una copia; de lo contrario, se moverá.
4. Suéltalo sobre el destino soltando el botón del ratón.

### Copiar y pegar

También puedes usar el teclado.

1. Haz clic en un [Outlet de parámetro](#) iluminado.
2. Pulsa **Control-C**.
3. Haz clic en un Outlet de destino.
4. Pulsa **" Control-V "** para pegar los datos.
5. O usa el menú [contextual \(clic con el botón derecho\)](#) para copiar y pegar.

---

#### Related information

[Salida de parámetros](#)

[Conversión de parámetros](#)

## Edición de parámetros

En la vista de parámetros puedes editar los datos de los parámetros en detalle. Cuando los datos de los parámetros aparecen en gris, significa que el sistema los ha heredado o que los muestra a modo de información adicional. Si quieres editar datos heredados, haz una **instantánea** o edítalos en el Contenedor original.

### Manipulación de selecciones

Todos los comandos que ejecutes desde un menú o con el teclado se aplican a todo el parámetro, a menos que establezcas una **selección**. Usa las Herramientas que se indican a continuación para realizar una selección. Vuelve a hacer clic en una selección para deshacerla.



**Selección de tramo:** amplía una selección manteniendo pulsada **la tecla " Shift "** y haciendo clic en la posición de destino.

**Arrastra** por los bordes para estirar o comprimir su contenido en cualquier dirección. Si quieres que el contenido a la derecha de una selección deje espacio mientras lo estiras, o que se cierre el hueco resultante mientras lo encoges, mantén pulsada **la tecla ,à`** **Control** .

Mueve o transpone la selección con las **teclas de flecha** . La **Cuadrícula** actual se aplica. Las teclas de flecha **izquierda** y **derecha** desplazan el contenido seleccionado. Si solo hay una posición seleccionada (barra vertical), el objeto se moverá junto con ella.



**Selección de acordes:** selecciona y manipula acordes en un parámetro **de armonía**.



**Selección de puntero:** con las teclas de flecha, puedes moverlo y transponerlo.

**Arrastra** un rectángulo con el lazo para seleccionar varios objetos, o amplía la selección manteniendo pulsada la tecla **,à`** **Control** mientras haces clic en otros objetos.

**Transpone** o mueve la selección con las **teclas de flecha** . Mantén pulsada **la tecla " Shift "** para pasos más precisos.



**Selección de símbolos:** Mueve, transpone, estira y elimina la selección.

**Arrastra** un rectángulo con el lazo para seleccionar varios símbolos, o amplía la selección manteniendo pulsada **la tecla " Control "** mientras haces clic en otros símbolos.

**Transpón** o mueve la selección con las **teclas de flecha** . Mantén pulsada **la tecla ,áßMayús** para pasos más precisos.

## Menú Edición

Puedes acceder a varios comandos desde el menú **Edición** cuando la **vista de parámetros** tiene el foco de entrada.

### Cortar, Copiar, Pegar, Duplicar, Borrar

Hacen lo que su nombre indica con la selección actual.

### Pegar ritmo

Transfiere el **paso** (implícito) del objeto que tienes ahora en el portapapeles a la selección o a todo el parámetro. Esto reposiciona los objetos seleccionados en orden secuencial. A menos que haya un parámetro **de paso** real en el portapapeles, los pasos que insertas aquí se derivan de las posiciones de los objetos en un parámetro.

### Pegar y unir

Inserta datos adicionales (en la posición seleccionada) sin sustituir los datos existentes. Solo funciona con parámetros polifónicos.

### Agrupar, Desagrupar

Crea un nuevo segmento **de figura** a partir de todos los símbolos o segmentos seleccionados, o separa todos los símbolos del segmento seleccionado respectivamente.

### Dividir

Dividir un segmento **de la Figura** en el símbolo seleccionado.



#### Tip:

Transfiere el ritmo de un segmento a otro: selecciona un segmento o un tramo en el eje temporal y cópialo. A continuación, usa **"Editar" > > "Pegar ritmo"** para aplicarlo.



#### Tip:

Cambia el ritmo de una progresión de acordes: copia un tramo de la progresión que represente el ritmo deseado y usa **"Editar" > > "Pegar ritmo"** para aplicarlo a toda la progresión.

## Menú de parámetros

### Insertar instantánea de parámetro

Inserta una copia física de un parámetro heredado para que puedas modificarlo .

### Insertar plantilla...

Elige datos de parámetros predefinidos de un menú.

### Guardar plantilla...

Guarda los datos actuales de los parámetros como Plantilla para volver a usarlos más adelante.

### Extraer de la salida MIDI

Analiza la salida MIDI real y extrae el parámetro actual para que puedas editarlo.

### Guardar en la figura

Aplica el parámetro a la **Figura** y lo borra después.

### Extraer de la figura

Analiza la **Figura** y extrae el parámetro actual para que puedas editarlo.

### Repetir

Los parámetros se repiten por defecto, es decir, se repiten hasta el final del contenedor. Si desactivas esto con **"Repetición > de parámetros"**, el parámetro no proporcionará más valores más allá de su longitud. Para algunos parámetros fundamentales como **"Figura"**, esto significa que el sistema no generará más notas.

### Interpolación

Con **"Interpolación > de parámetros"** puedes determinar qué valores proporciona un parámetro en las posiciones en las que no tiene datos.

1. **Reciente:** Proporciona el valor más reciente hasta que aparezca el siguiente valor.
2. **Ajustar:** Proporciona el valor más cercano a la posición solicitada.
3. **Lineal:** interpolación continua de un valor al siguiente.
4. **Dithered:** Aumenta la probabilidad aleatoria de proporcionar el siguiente valor cuanto más te acercas a él.
5. **Secuencial:** Da el siguiente valor cada vez. La posición se ignora por completo. Una vez que se hayan dado todos los valores, se vuelve a empezar desde el principio. Permite efectos interesantes con música algorítmica.
6. **Hits:** Entrega un valor solo en su posición exacta. En cualquier punto intermedio, el valor queda indefinido (igual que si el parámetro no estuviera en bucle y hubiera llegado a su fin).



**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

### Eliminar de los contenedores y instrumentos seleccionados

Elimina el parámetro seleccionado de todos los instrumentos seleccionados actualmente en los contenedores seleccionados (Pro).

### Pegar en contenedores e instrumentos seleccionados

Copia el parámetro del portapapeles a todos los instrumentos seleccionados actualmente en los contenedores seleccionados (Pro).

## Menú "Transformar"

Los comandos disponibles en el menú "**Transformar**" dependen del tipo de parámetro seleccionado en ese momento. Hay [comandos adicionales](#) específicos para el parámetro "**Figura**" y [comandos especiales](#) para el parámetro "**Armonía**".

### Dinámica

Resalta los tiempos fuertes o débiles con diferentes intensidades.

### Inverso

Invierte la selección como si se reprodujera al revés ("inversión de cinta").

### Invertir conservando el ritmo

Invierte el orden de los valores conservando los pasos y las duraciones. Por ejemplo, puedes duplicar una melodía e invertirla de esta forma para que ambas melodías reproduzcan alturas opuestas siguiendo el mismo ritmo.

### Voltear

Voltea la selección boca abajo.

### Invertir el tiempo

Invierte los segmentos de acordes hacia arriba o hacia abajo.

### Estirar parámetro

Alarga o acorta todo el parámetro en una cantidad determinada.

### Cuantizar

Ajusta las posiciones y longitudes de los objetos a la **Cuadrícula** actual.

### Longitudes de clip

Ajusta las longitudes de los objetos a la longitud sugerida por la **Cuadrícula** actual, o mantén las que ya sean más cortas.

### Remuestrear

Analiza la selección actual utilizando la **Cuadrícula** actual y la reconstruye con valores interpolados calculados en esas posiciones.

### Monofónico

Reduce un parámetro a un único valor en todo momento.


### Eliminar repeticiones

Elimina las repeticiones del mismo valor.

### Eliminar redundancia

Elimina los valores que no sean necesarios según la **interpolación** actual.

## Cambiar el tamaño de un parámetro

Arrastra el controlador de redimensionamiento  para modificar la longitud de un parámetro. Si acortas un parámetro, el sistema no borrará los datos que haya más allá de su extremo, aunque es posible que ya no los veas.

---

### Related information

[Edición de la figura](#)

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

## Edición de la figura

"**Figura**" es un parámetro muy potente con opciones de edición únicas. Esta sección trata sobre las particularidades de este parámetro. Para la edición general de parámetros, consulta la sección [Editor de frases](#).

### Selección



**Selección de segmentos** (puntero): Haz clic en un símbolo para seleccionar el segmento al que pertenece.

- Vuelve a **hacer clic** en la selección para cambiar a la herramienta **de selección de símbolos**.
- **Transpón** o mueve la selección con las **teclas de flecha** . Mantén pulsada **la tecla ,áß Shift** para pasos más precisos.
- **Arrastra** una selección para moverla. Mantén pulsada **la tecla Ctrl** para hacer una copia.
- **Arrastra** por el extremo superior, parte inferior o derecho para **estirar** el segmento.
- **Arrastra** el extremo derecho mientras mantienes pulsada **la tecla Alt** para modificar la **longitud** de todos los símbolos.
- Mantén pulsada la tecla **,àò Control** y arrastra hacia arriba o hacia abajo para modificar la **velocidad** de todos los símbolos proporcionalmente en un porcentaje.
- Mantén pulsada **la tecla ,àò Control** para desbloquear la cuadrícula mientras cambias el tamaño o mueves un objeto.
- Desagrupa un segmento con **"U" + Control-U** .



**Selección de símbolos:** Haz clic en un símbolo para seleccionarlo.

- **Haz clic** de nuevo en la selección para cambiar a la herramienta **de selección de segmentos** (puntero) .
- **Arrastra** una selección para moverla. Mantén pulsada **la tecla " Ctrl "** para hacer una copia.
- **Transpón** o mueve la selección con las **teclas de flecha** . Mantén pulsada **la tecla ,áß Shift** para pasos más precisos.
- **Arrastra** el extremo derecho para modificar la **longitud** de los símbolos seleccionados.
- Mantén pulsada la tecla **,àò Control** y **arrastra** hacia arriba o hacia abajo para modificar la **velocidad** de los símbolos seleccionados de forma absoluta.
- Mantén pulsada **la tecla ,àò Control** para desbloquear la cuadrícula mientras cambias el tamaño o mueves un objeto.
- Convierte un símbolo en el **ancla** de su segmento con **"R" Control-R** .

### Selecciones múltiples

Para seleccionar varios símbolos o segmentos, mantén pulsada **la tecla " Control "** mientras haces clic en ellos, o arrastra un rectángulo con la herramienta de lazo a su alrededor.

Selecciona todos los segmentos de la **Figura** con **"A" + Control-A** .

Agrupar varios símbolos o segmentos para formar un nuevo segmento con **"G" ( Control+G )** .

### Selecciones de tramo

Recuerda que también puedes usar la herramienta **"Tramo"** con **la Figura**. Úsala para desplazar las posiciones de los segmentos o para transponer toda la **Figura** con las **teclas de flecha** .

## Dibujar

Usa las herramientas **"Línea"** y **"A mano alzada"** para dibujar nuevos símbolos y segmentos.

- Haz clic en una posición de destino para insertar un único **Símbolo**.
- Dibuja una línea o curva para insertar nuevos símbolos en posiciones que coincidan con la **cuadrícula** actual. Coloca el **ancla** de un nuevo segmento donde empieces el trazo. Por lo tanto, si trazas hacia atrás, situarás el ancla en el extremo derecho.
- Dibuja una línea vertical para insertar un **Acorde**.
- Dibuja una línea horizontal para crear un único **símbolo** con una longitud determinada. Activa la opción **"Duplicados"** si quieres insertar varios símbolos iguales a lo largo de la **Cuadrícula** actual.
- Dibuja una línea diagonal para insertar símbolos donde cruza la **Cuadrícula** actual. Activa la opción **"Duplicados"** si no te importa que los símbolos se repitan.
- Para añadir símbolos adicionales a un segmento, mantén pulsada **la tecla " Shift "** cerca de ese segmento y empieza a dibujar.
- Prueba el **"Tablero de escala"** para que te ayude a dibujar segmentos de forma incremental.

## Ritmo

Te darás cuenta de que dibujar una línea aleatoria o una curva a mano alzada en el parámetro **"Figura"** queda bonito al instante, pero no siempre funciona musicalmente. La razón es el ritmo. Esto es lo que puedes hacer para garantizar un ritmo coherente.

- Asegúrate de seleccionar una **"Cuadrícula"** que tenga sentido para el tipo de frase que tienes en mente. Puedes soltar otra frase en el **Outlet "Cuadrícula"** para recrear exactamente su ritmo.
- Empieza y termina la línea o la curva en posiciones rítmicamente significativas. Ten en cuenta su peso (fuerte o débil).
- Fíjate en otras frases que funcionen y imita su estructura.

## Dinámica

Aparte de líneas muy básicas y notas espaciadas, una **figura** sin **una velocidad** expresiva resulta sosa. Esto es lo que puedes hacer para añadir Dinámica.

- Abre el **"Click Board"** y úsalo para resaltar las partes fuertes o ligeras del compás.
- Recupera una plantilla desde el **menú contextual al hacer clic con el botón derecho** sobre la salida de **Velocidad**.
- Cambia al modo **"Hyper Edit"** y usa la herramienta **"Forma"** para realizar un boceto de la dinámica.
- Selecciona un segmento y mantén pulsada **la tecla " Control "** mientras mueves el ratón hacia arriba o hacia abajo para cambiar la Dinámica de forma proporcional. Mantén pulsada también **la tecla " Shift "** si quieres cambiar los valores de forma absoluta.
- Selecciona **"Velocity"**, haz clic en la **vista de parámetros** y usa las **teclas de flecha** para transponer los valores hacia arriba o hacia abajo.
- Transfiere la dinámica de otra frase arrastrando **"Velocity"** o **"Figura"** de esa frase a la salida **"Velocity"** de la frase de destino .

**Tip:**

Para evitar el desorden de un parámetro de "Velocity" extra, puedes editar la dinámica de una frase en el modo "Hyper Edit". También puedes editar un "Velocity" físico y aplicarlo de forma permanente a la figura con "Parameter > Save To Figure" cuando hayas terminado.

## Hyper Edit

Tras cambiar a este modo con la herramienta H, puedes editar la "Velocity", el "Paso" y la "Length" de una "Figura" como si fueran parámetros físicamente presentes. Sin embargo, en realidad, el programa guarda tus cambios inmediatamente en la "Figura".

**Note:**

El modo "Hyper Edit" solo tiene sentido cuando hay una **Figura** presente. Si es necesario, haz una **instantánea** antes.

## Menú "Transformar"

El menú "Transformar" ofrece comandos adicionales para el parámetro "Figura".

### Invertir en el punto de anclaje

Voltea los segmentos horizontalmente en sus posiciones de anclaje. A diferencia de otros comandos de inversión, esto crea una figura totalmente diferente.

### Invertir en los ataques

Reproduce los segmentos al revés sin alterar la duración de los símbolos. A diferencia de la "inversión de cinta" predeterminada, esto convierte una melodía legato en notas que se superponen parcialmente.

### Voltear en el punto de anclaje

Invertir los segmentos verticalmente en su posición de anclaje.

### Forzar legato

Modifica la duración de los símbolos para eliminar las superposiciones y cerrar todos los huecos entre ellos.

### Acortar solapamientos

Acorta los símbolos solo donde se solapan en el tiempo.

### Quitar colisiones

Acorta los símbolos solo donde se solapan dos símbolos repetidos.

### Simular rasgueo

Convierte un acorde vertical en una interpretación rasgueada.

### Simular pedal

Estira todos los símbolos para reproducirlos hasta el final del último símbolo de un segmento.

### Simular acorde roto

Convierte un acorde vertical en una interpretación de acordes separados con un solo arpeggio.

### Seleccionar

Selecciona todos los segmentos del tipo actual.

### Centrar en

Resalta los segmentos del tipo actual y atenúa todos los demás.

### Cambiar

Convierte todos los segmentos seleccionados al tipo de símbolo actual.

### Simplificar acordes

Reduce los segmentos de acordes a menos símbolos y ajusta las propiedades de los segmentos para representar el acorde tal y como está configurado con el parámetro "Armonía".

### Redondear alteraciones

Redondea todos los símbolos a pasos diatónicos.

### Eliminar etiquetas de símbolos

Elimina todas las etiquetas de una toma (solo **en "Toma"**).

---

#### Related information

[Recopilación de frases](#)

[Optimizar frases](#)

## Edición de armonías (progresiones)

[Tutorial en vídeo](#)

La **armonía** es un parámetro muy potente con opciones de edición únicas. Esta sección trata sobre las particularidades de este parámetro. Para la edición general de parámetros, consulta la sección [Editor de frases](#).

[ ]

#### Selección de acordes:

- Haz clic para seleccionar un acorde.
- Haz clic en otro acorde mientras mantienes pulsada **la tecla Mayús** para ampliar la selección.
- Haz clic en el espacio entre dos acordes para **pegar** algo entre ellos.
- Arrastra el borde derecho de un acorde para cambiar su longitud. Mantén pulsada **la tecla ,aò** **Control** si quieres dejar espacio al estirarlo o cerrar el hueco al encogerlo.
- Usa **las teclas de flecha** para mover o ampliar una selección, igual que harías en un procesador de textos.
- Transpone acordes con **las teclas de flecha arriba/abajo** mientras mantienes pulsada **la tecla ,aò Control**.



**Selección de tramo:** Selecciona y edita tramos arbitrarios de forma independiente.

### Arrastrar

**Arrastra** una selección para moverla. Mantén pulsada **la tecla Alt** para copiarla. También puedes soltarla en cualquier Outlet **de Harmony**, **Contenedor** o **Frase**.

### Soltar

**Suelta** un acorde desde una **paleta** para insertarlo.

**Suelta** una **progresión** (parcial) desde otro lugar para sustituirla, o mantén pulsada **la tecla ,** **Control** para insertarla.

## Colores

Cada contexto muestra un color de fondo que da una pista sobre la **Clave de relación**, utilizando los colores que también se ven en el **Círculo de quintas**. Con un poco de práctica, esto te puede ayudar a ver de un vistazo qué está pasando en una progresión, sobre todo donde el material de la escala cambia de forma más notable.



#### Tip:

Para limpiar una progresión con demasiados colores diferentes (lo cual no suele ser buena señal), haz una "**Transformar > clave de estimación, relaciones y escalas**". Usar la opción "**Alternativa**" en la **selección de escala** suele suavizar los bordes muy bien.

## Tempo y ritmo

El tempo y el ritmo de los cambios de acorde son un factor importante. Un cambio en cada compás puede resultar aburrido. Un cambio en cada negra suele ser demasiado rápido para notarse y enturbia la experiencia general. Un buen punto de partida es un cambio cada dos negras, o más o menos a mitad de compás. Mantiene la armonía en movimiento y es lo suficientemente lento como para que los instrumentos puedan tocar las notas necesarias para que se note el acorde.



#### Tip:

Prueba una progresión a la mitad o al doble de velocidad (estirándola) para encontrar el ritmo que mejor se adapte a tu canción. Prueba también diferentes duraciones para cada Acorde.



#### Tip:

No hace falta que desplaces el inicio de un cambio de acorde hacia la izquierda para adaptarte al ritmo de un instrumento. En su lugar, ajusta la opción "**Anticipación**" del parámetro "**Interpretación**".

## Pestañas del Inspector

### Armonía

Edita todos los componentes del contexto armónico seleccionado (pasa el cursor por encima de los widgets para obtener ayuda).

### Esquema

El esquema métrico que edites aquí se guarda en el parámetro "**Armonía**" del contenedor actual. El programa calcula automáticamente la duración de la progresión en función de lo que introduzcas.

Al aplicar el Esquema métrico se obtiene una determinada disposición de columnas, que divide la progresión en filas. Usa el menú "**Transformar > columna**" para dividir o reorganizar las columnas cuando sea necesario.

### Capa

Usa el menú "**Transformar > capa**" para crear o eliminar capas que puedes seleccionar en las pestañas "**Capa**" de la parte superior y editar aquí.

### Preferencias de selección de escala

Estas preferencias se utilizan al realizar "**Transformar > clave de estimación, relaciones y escalas**" o al pulsar el Botón **"Estimar"**.

## Detalles mostrados

En el menú "**Ver**", puedes ocultar o mostrar componentes individuales de un contexto armónico para que aparezcan o no en la Progresión. El espacio es limitado, por lo que no puedes mostrar todos los componentes a la vez.

## Menú de parámetros

### Pegar los últimos Acordes reproducidos

Inserta los acordes que reproduciste por última vez en una paleta o en cualquier otro sitio en la progresión (este comando también está disponible en el menú "Editar")

## Menú "Transformar"

### Estimar clave, relaciones y escalas...

Aplica la detección de tonalidad y la selección de escala a la selección actual según **las preferencias** actuales de **selección de escala**.

### Estimar solo escalas

Aplica solo la selección automática de escalas según **las preferencias** actuales de **Selección de escala**.

### Reemplazar clave...

Establece una tonalidad específica para todos los contextos seleccionados.

### Reemplazar relación...

Establece una relación específica para todos los contextos seleccionados.

### **Bajo automático**

Restablece el bajo a la selección automática.

### **Bajo: Raíz (tónica), 2.<sup>a</sup>, 9.<sup>a</sup>**

Especifica un intervalo de bajo concreto.

### **Alternar alineación**

Activa o desactiva la alineación de alturas entre acordes.

### **Restablecer sugerencias**

Elimina todas las sugerencias sobre inversión, disposición y alineación.

### **Añadir o quitar elementos de jazz**

Añade o elimina extensiones de acordes.

### **Sustitución de tercera menor**

Sustituye el acorde seleccionado por uno que esté a una tercera menor de distancia.

### **Sustitución de tritono**

Sustituye el acorde seleccionado por uno que está a un tritono de distancia. Hay dos tipos diferentes disponibles. Descubre [más sobre esta técnica aquí](#).

### **Transponer**

Transpone la selección actual a alturas absolutas o en una cantidad relativa .

### **Columna**

Dividir o limpia la cuadrícula de columnas de la progresión según el Esquema métrico.

### **Capa**

Añade o elimina capas politonales.

### **Inverso**

Invierte todos los acordes como si se reprodujera una cinta en dirección contraria.

### **Invertir valores**

Invierte el orden de los acordes, pero mantiene las posiciones de transición sin cambios.

### **Voltear**

Inversión experimental de la armonía.

### **Eliminar repeticiones**

Elimina los contextos repetidos, siempre que todos sus componentes sean iguales.

### **Abrir paleta adecuada...**

Abre una paleta en la tonalidad actual (o: Conjunto de escalas).

## Secciones

La ventana independiente **del Editor de progresiones** te permite guardar varias progresiones con nombres de sección diferentes. Usa el menú "**Sección**" para añadir, seleccionar, renombrar o eliminar secciones de un archivo.



### Tip:

No uses las secciones para recopilar progresiones. Una **biblioteca** es una herramienta mucho mejor para eso.

## Control de la inversión, la disposición y la octava

**Harmony** establece las reglas para todos los instrumentos. Cada instrumento puede interpretarlas de formas diferentes. Lo que oyes en el editor de progresiones es cómo las interpreta el instrumento global "**Acordes**". Para controlar la inversión, la disposición y el rango de altura de una frase en tu arreglo, tienes que editar sus parámetros "**Figura**" e "**Interpretación**".

1. Dibuja acordes con símbolos de tipo "**Acorde**" arrastrando una línea vertical con la herramienta "**Línea**".
2. Transpone los símbolos hacia arriba o hacia abajo para controlar la inversión.
3. Edita las propiedades de un segmento **de "Figura"** en el **Inspector de parámetros** para controlar la Disposición, el Bajo y la Alineación con el Acorde anterior.
4. Edita el **rango de interpretación** central del instrumento para controlar el rango de altura general, por ejemplo, la octava.

## Combinación de varias progresiones

A diferencia de los clips de audio o MIDI estáticos, puedes transponerse fácilmente el parámetro "**Armonía**" para que funcione en cualquier tonalidad. Solo tienes que transponer una progresión (o una parte de ella) hacia arriba o hacia abajo hasta que la tonalidad global coincida con la que necesitas. Una vez que estén transpuestas a la tonalidad adecuada, puedes combinar libremente las progresiones parciales.

### Related information

[El concepto de armonía](#)

[Recopilar armonías](#)

## Optimizar frases

[Ajusta las frases para que funcionen mejor en cualquier contexto](#)

[Aquí puedes encontrar un tutorial online](#) muy completo.

## Armonizar una frase

[Cómo convertir una o varias tomas en un parámetro \*\*de armonía\*\*](#)

Varias vistas de Synfire cuentan con un **Armonizador** que convierte una o más **tomas** en un parámetro **de armonía** según tus instrucciones y comentarios. El resultado final se guarda en el **Contenedor** o **Frase** actual.

De esta forma, encontrarás acordes que coincidan con una grabación MIDI o con la salida renderizada de uno o más instrumentos.

Para abrir el "Armonizador", selecciona uno o más instrumentos en la **Hoja de pistas** y elige **"Armonizar > frase"**. Esto te llevará a la pestaña **"Armonizador"** con los instrumentos seleccionados listos para la armonización. También puedes simplemente cambiar a esa pestaña en cualquier momento.



**Tip:**

Para armonizar una melodía que tengas en formato de archivo MIDI estándar, primero selecciona el instrumento que quieras e importa la pista MIDI con **"Importar > frase"**, con las preferencias de Reconocimiento de figuras configuradas en **"Entrada MIDI para el Armonizador (estático)"**.

## Resumen del flujo de trabajo

1. Selecciona uno o varios instrumentos como entrada.
2. Comprueba la tonalidad global y el resto de ajustes.
3. Genera sugerencias de acordes con **"Armonizar"**.
4. Escucha las sugerencias de acordes y elige la que prefieras.
5. Añade o elimina transiciones de acordes como quieras.
6. Acepta el resultado final con **"Apply"**.

### 1. Selecciona las entradas

Selecciona uno o más instrumentos como fuente de entrada. Por defecto, el sistema usa el parámetro **"Toma"**. También puedes usar **la salida** renderizada ("Salida") para conseguir sorpresas interesantes. La **vista de parámetros** muestra una representación de la entrada al estilo de un piano roll.



**Troubleshooting:**

Si has grabado una melodía por partes en varios pasos, es posible que **"Toma"** solo contenga la entrada grabada más recientemente. Asegúrate de tener una toma completa antes de armonizarla.



**Tip:**

Usa símbolos de altura estática para las melodías vocales, si quieres realizar un arreglo en torno a ellas. Estos no cambiarán cuando los renderices con una nueva armonía.

### 2. Tonalidad global y ajustes

#### Tonalidad

Haz clic en este botón o selecciona **"Transform > Pick Global Key"** para elegir una tonalidad global del menú. Si ya existe un parámetro **de armonía**, el sistema tiene en cuenta su tonalidad con prioridad. Este ajuste tiene una gran influencia en las sugerencias de acordes: "Sugerencias de acordes".

## Transiciones

Algoritmo que determina las posiciones de los cambios de acorde.

1. **Auto:** selecciona un algoritmo adecuado automáticamente.
2. **Búsqueda:** analiza la entrada y estima dónde es más probable que se produzcan los cambios de acorde.
3. **Polifonía:** Asume que cada grupo de notas es un nuevo acorde. Este algoritmo es muy sencillo y funciona con secuencias que contienen únicamente acordes sostenidos.
4. **Mantener:** Mantiene las transiciones existentes sin cambios. Para proteger tus ediciones, el programa activa este modo automáticamente después de que hayas cambiado una transición manualmente.

## Estilo

Influye en la complejidad de los acordes y en los posibles cambios de tonalidad que sugiere. Deberías probar diferentes ajustes para encontrar los que mejor se adapten a lo que has introducido.

## Resolución

El algoritmo considera posibles acordes a los grupos de notas cuyos inicios caen dentro de este tramo de tiempo. Estos ajustes ayudan con las entradas que no están cuantizadas.

## Más corto

El sistema no tendrá en cuenta los posibles cambios de acorde más rápidos que este.

## 3. Generar sugerencias de acordes:

Haz clic en **"Armonizar"** para ejecutar el algoritmo sobre la entrada seleccionada. Si seleccionas un tramo en la **vista de parámetros**, el algoritmo solo armonizará el rango seleccionado.

Marca la opción **"Conservar armonía"** para usar el parámetro **"Armonía"** actual y realizar las selecciones iniciales por valores predeterminados en la lista de Acordes.



### CAUTION:

Si quieres (re)armonizar toda la entrada en su conjunto, debes asegurarte de que no tienes nada seleccionado en la **vista de parámetros**. Es fácil pasarlo por alto.



### Note:

Los estilos **"Genérico"** y **"Simplificado"** solo ofrecen acordes básicos (estándar). Si quieres extensiones más elaboradas como  $Am9$  o  $C7(9,13)$  en lugar de  $Am$  y  $C7$  respectivamente, puedes añadir estas extensiones más tarde en el **Editor de progresiones**.

#### 4. Selecciona acordes

Selecciona cualquiera de las transiciones detectadas y elige un acorde de la lista para utilizarlo en esta transición. Aunque el sistema ordena los acordes por probabilidad, algunos acordes que aparecen más abajo en la lista también pueden ofrecer soluciones interesantes.

Si solo aparece un acorde en la lista, significa que aún no has armonizado la transición seleccionada. Pulsa **"Armonizar"** para buscar posibles acordes.

Cuando seleccionas una transición, los **"Instrumentos globales"** reproducen una breve previsualización para mostrarte el resultado y que puedas evaluarlo.



##### Tip:

Hay miles de progresiones de acordes posibles que encajan con una melodía. La armonización es una decisión creativa. Confía en tus oídos y en tus preferencias personales de estilo para encontrar los mejores resultados.

#### 5. Insertar o eliminar transiciones

Selecciona una posición o un tramo en la **vista de parámetros** y pulsa **+** o **-** para añadir o eliminar Cambios de acorde, respectivamente.

#### 6. Acepta el resultado



Prueba tus elecciones actuales en el contexto del Arreglo.



Genera una vista previa solo de los acordes.

##### Ajustar vecindad

Synfire selecciona automáticamente acordes de la lista sugerida para optimizar la progresión general. Esto afecta a las transiciones que siguen a la posición que has cambiado. Por eso, es posible que cambie gran parte de la progresión tras una sola edición.

##### Optimizar escalas

Antes de aceptar definitivamente el resultado para el contenedor, el sistema optimizará todas las selecciones de escalas de la progresión.

##### Aplicar

Guarda tus elecciones actuales en el parámetro **"Armonía"**. Puedes seleccionar un tramo parcial para guardar solo un rango limitado.

**Tip:**

El armonizador te ayuda a encontrar una progresión de acordes, pero no creará un movimiento contrapuntístico por ti. Si ese es tu objetivo, tendrás que crear una figura melódica para los instrumentos que quieras.

## Arrastrar y soltar

Suelta un acorde de una paleta o progresión en la **vista de parámetros** para insertarlo como opción. También puedes copiar y pegar. No se realizan comprobaciones. Tú decides si tiene sentido o no.

## Mezclador de vista previa

Usa estos faders para ajustar el volumen de los **instrumentos globales que** se utilizan para reproducir los resultados.

## Instantáneas

### Cómo hacer una copia física de un parámetro heredado o de valores predeterminados

Los datos de los parámetros que configuras en un contenedor también están disponibles en sus contenedores secundarios. Cuando configuras los datos de un parámetro, el [Outlet del parámetro](#) se ilumina por completo (brillante), mientras que en los contenedores secundarios el Outlet solo se ilumina parcialmente (atenuado). Si quieres modificar los datos de un parámetro heredado, primero tienes que hacer una **instantánea** del mismo.

1. Selecciona el Outlet del parámetro que quieras.
2. Haz clic con el botón derecho sobre ella y elige "**Insertar instantánea del parámetro**" en el menú, o pulsa **Ctrl + Alt + S**.
3. También puedes usar el botón de la Barra de herramientas cercana.
4. El sistema inserta una copia (parcial) de los datos heredados.

**Tip:**

Si solo quieres modificar una pequeña parte de los datos de los parámetros heredados, puedes insertar un subcontenedor que abarque el rango deseado y hacer una instantánea del parámetro en ese punto. Así, el resto del parámetro permanecerá intacto.

## Instantáneas de contenedores

La opción "**Hacer instantánea > del contenedor**" colapsa y elimina todos los subcontenedores y crea instantáneas de todos los parámetros heredados para todos los instrumentos. Al igual que el "bounce-to-disk" en un DAW, es una forma de consolidar contenedores anidados en algo más sencillo y ligero.

Pero ten en cuenta que algunos parámetros, como "**Interpretación**" o "**Compás**", son constantes dentro de un Contenedor. Su valor no puede cambiar. Cualquier cambio que realices en estos parámetros en los subcontenedores se perderá tras una instantánea.

## Related information

[Contenedores](#)

## Ajustes en la interpretación

### Cómo dar más rienda suelta a la disonancia y a la armonía libre

Hay varias formas de ajustar e influir en el proceso de conducción de las voces.

#### Aumentar la disonancia

El proceso **de conducción de voces** (VL) garantiza que los movimientos melódicos se mantengan independientemente de lo que ocurra con [la armonía](#) o de lo estrecho que sea el **Rango de interpretación** actual. Dependiendo de la estrategia que hayas seleccionado, también se encarga de que la melodía resalte los Cambios de acorde siempre que sea posible.

Al transponer los símbolos de figura en el Editor de frases, puede que notes que el sistema evita ciertas alturas. Esto se debe a que la VL las excluye por diversas razones. Si crees que el sistema debería permitir sin falta una altura concreta, puedes hacer una de las siguientes cosas para relajar las restricciones de la VL.

##### Elige una escala diferente

Puede que tu **escala vertical** sea demasiado suave. Prueba con una más disonante .

##### Inserta un acorde intermedio

Si tienes una melodía concreta en mente para la que VL no te permite colocar alturas individuales, probablemente sea porque el acorde que tienes en mente es diferente al de la progresión en ese momento. Prueba a añadir acordes intermedios o a duplicar el ritmo de tu progresión. Los cambios rápidos de acorde no se perciben necesariamente como tales, pero amplían el material de la escala permitido para las melodías.

##### Añade Extensiones de acordes

Dado que la **Escala vertical** se encarga del conjunto de alturas permitidas, añadir extensiones a un acorde garantiza que estas notas tengan más probabilidades de ser admitidas. Aun así, algunas estrategias solo permiten utilizar los intervalos de acorde más fuertes en los puntos rítmicamente importantes, excluyendo algunas extensiones de acordes.

##### Reducir la fuerza

Sobrescribe la estrategia reduciendo el parámetro "**Fuerza**".

##### Permitir segundas menores

Marca la casilla **"Habilitar disonancia"** en la pestaña "**Forma**". Esto permite que el sistema reproduzca las segundas menores en algunas inversiones de acordes. Sin embargo, esto solo afecta a los segmentos **de acordes**.

##### Desactivar la cooperación

Desactiva el modo **"Cooperativo"**.

### Selecciona una estrategia diferente

Selecciona una estrategia de VL más flexible en el menú emergente.

### Desactivar la conducción de voces

Desactiva la VL para el segmento [de figura](#) concreto.

### Permite las alteraciones cromáticas cromáticas

Además de desactivar la VL, permite también las alteraciones cromáticas para el segmento concreto [de la Figura](#). En realidad, esto es solo un último recurso, ya que hace que tu frase quede algo encadenada a la [armonía](#) actual. Ya no se adaptará bien cuando la muevas a otro sitio.

## Ajustar la música entre los marcadores de entrada

Usa el parámetro "Tiempo" para ajustar la música entre los marcadores de referencia.

Cómo ajustar automáticamente el tempo de un fragmento musical para que encaje entre dos eventos de una película.

1. Selecciona un marcador de referencia en el parámetro "[Tiempo](#)".
2. Selecciona una posición en la Regla de tiempo.
3. Pulsa el botón "[Ajustar a la regla](#)". Synfire cambia [el tempo](#) de tal forma que la posición seleccionada en la Regla de tiempo coincida exactamente con el tiempo absoluto indicado por el marcador de referencia.



#### Note:

Este método solo es útil dentro de ciertos límites, ya que Synfire asume que un tempo fuera del rango de 30 a 300 no tiene sentido. En lugar de utilizar valores extremos para [el tempo](#), deberías insertar o eliminar un número de compases para acercarte a la duración deseada antes de realizar este ajuste.

## Encontrar el tempo ideal

Al seleccionar los dos parámetros "[Tempo](#)" y "[Time](#)" a la vez, puedes ver cómo se mueven los marcadores de referencia en relación con la música mientras cambias el valor del tempo.

De esta forma, puedes ajustar el tempo para que los eventos de la película coincidan más o menos con las posiciones correspondientes en la música, antes de empezar a usar el método de sincronización explicado anteriormente.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.



## Grabación

Cómo grabar frases y parámetros y detectar en tiempo real los acordes que suenas

[Tutorial en vídeo](#)

Convierte la entrada MIDI capturada en una **frase** o en **parámetros** individuales. El sistema captura la entrada MIDI en el parámetro "[Toma](#)" y, a continuación, ejecuta **el Reconocimiento de figuras** para crear una [figura](#).

## Flujo de trabajo

1. Si estás en la página "**Pistas**", selecciona un **clip** ya existente en el que grabar, dibuja uno nuevo con el lápiz o selecciona una posición en la regla de tiempo donde quieras colocar el clip recién grabado. También puedes grabar directamente en el Editor de frases, en la parte inferior de la ventana.
2. Si estás en la página "**Estructura**", selecciona el **contenedor** y el **instrumento** de la frase que quieras grabar. A continuación, selecciona una posición inicial o un tramo, si la grabación debe limitarse a una zona concreta (más información al respecto más abajo).
3. Pulsa  y toca lo que quieras grabar en tu teclado MIDI externo.
4. Pulsa . Synfire convierte la **toma** en una **figura**, basándose en los últimos ajustes utilizados para el Reconocimiento de figuras.
5. Pulsa "**Ajustes de Reconocimiento de figuras**" para volver a la **toma**, si quieres probar el proceso con diferentes ajustes hasta que quedes satisfecho con el resultado.

## Grabación selectiva

Puedes limitar una grabación a un tramo concreto dentro de la frase. Si antes de grabar seleccionas una posición inicial con duración cero (solo una línea vertical), la grabación sustituirá todo lo que haya a partir de ahí. Si seleccionas un tramo con cierta duración, el contenido fuera de la selección queda protegido para que no se sobrescriba.

De esta forma, puedes ir avanzando por una frase más larga poco a poco, con una toma corta cada vez.



### Note:

Ten en cuenta que solo se guarda la grabación más reciente en el parámetro "**Toma**". Si grabas varias veces, el sistema sustituirá las grabaciones anteriores.

## Latencia

Synfire compensa las latencias MIDI si activas "**Compensar latencia durante la Grabación**" en "**Configuración de audio/MIDI > Entradas**" y utilizas el **Motor de audio** para la entrada MIDI.

La compensación de latencia se basa en las marcas de tiempo de los mensajes MIDI que se reciben. Solo el Motor de audio puede pasar las marcas de tiempo MIDI a Synfire.

### Related information


[Parámetros de grabación](#)

[Configuración de la entrada MIDI](#)

[Enrutamiento MIDI](#)

## Parámetros de grabación

En lugar de grabar una **figura**, también puedes grabar muchos otros parámetros. Por ejemplo, quizá quieras grabar controladores MIDI, **velocidad**, **paso** o **ritmo** pulsándolos en tu teclado MIDI externo. El botón de grabación aparece en gris si el parámetro seleccionado actualmente no admite la grabación.

1. Selecciona el parámetro que quieras.
2. Pulsa  en la barra de transporte y toca tu interpretación en el teclado MIDI externo o mueve un controlador.
3. Comprueba el resultado en la **vista** de **parámetros** de la frase. Quizá debas configurar **las vistas de parámetros** para que sigan la selección de parámetros y así poder verlo: haz clic encima del **bloque de parámetros**.



### Note:

La grabación de parámetros también funciona en el modo **Hyper Edit**, por lo que puedes modificar el ritmo y la dinámica de una frase grabando **la velocidad**, **el Paso** y **la duración**, respectivamente.

## Grabación de armonías

Aunque Synfire puede detectar acordes a partir de la entrada MIDI en directo, resulta bastante complicado determinar los nombres correctos de los acordes sin contexto. Por eso, obtendrás resultados mucho mejores si simplemente grabas lo que estás tocando en directo en una **paleta**.

1. Abre una o varias **paletas**.
2. Selecciona un "**Boceto**" adecuado o elige el modo "**Solo acordes**".
3. Selecciona el parámetro "**Armonía**".
4. Pulsa el botón de grabación del parámetro en la barra de transporte.
5. Reproduce acordes en la paleta o en varias paletas. Synfire añade todos los acordes con su contexto armónico completo a la progresión hasta que detengas la grabación.

Puedes empezar la grabación donde quieras ([grabación selectiva](#)). Incluso podrías grabar en varias ventanas a la vez.

### Related information

[Configuración de la entrada MIDI](#)

[Enrutamiento MIDI](#)

## Detección de acordes en directo

Synfire puede detectar acordes a partir de la entrada MIDI en tiempo real. Esto hace que Synfire funcione también como una máquina de acompañamiento inteligente. El contexto armónico detectado aparece en **las paletas**, **los widgets de teclado** y el **Círculo de quintas**.

## Activar la detección en tiempo real

1. Asegúrate de que Synfire está recibiendo señal de tu teclado MIDI .
2. Ve a la pestaña "Progresión" o "Paleta".
3. Haz que el **widget de teclado** esté visible.
4. Activa **la Entrada MIDI** .
5. Activa **la detección de acordes en directo** .
6. Reproduce acordes en tu teclado MIDI externo.

## Cómo funciona

El sistema detecta un nuevo acorde en función de las teclas que mantengas pulsadas en el teclado. Los ajustes actuales de las teclas ayudan a reducir la búsqueda a las opciones más plausibles.

1. Si pulsas al menos tres (3) notas a la vez, el sistema activa la detección de acordes.
2. El sistema considera la nota más grave como el Bajo. Es recomendable reproducirla al menos una octava por debajo de las demás notas.
3. El sistema da prioridad a las notas de la tonalidad actual y de la paleta frente a candidatas más alejadas.
4. El sistema añade los acordes detectados que aún no estén visibles en la paleta.



### Note:

Si tienes activada la **división** global **del teclado**, el sistema solo tendrá en cuenta las teclas por debajo de la división para la detección de acordes. Las teclas por encima de la división se reservan para tocar una melodía de acompañamiento.



### Tip:

Usa la mano izquierda para sugerir una nota de raíz y la derecha para sugerir un tipo de acorde.



### Tip:

Puedes grabar la entrada en directo en una progresión.

---


### Related information

[Configuración de la entrada MIDI](#)

[Enrutamiento MIDI](#)

## Grabación de snippets

Lo más habitual es coger **frases** de una **Biblioteca de frases** y soltarlas en la **Cuadrícula de Snippets** . Pero también puedes grabar Snippets directamente.

1. Ve a la página "**Estructura**".
2.  Abre la **vista de cuadrícula de Snippets** con el icono de cuadrícula de la Barra de herramientas.
3. Ahora puedes seleccionar tanto contenedores en la **vista "Estructura"** como Snippets en la **cuadrícula de Snippets**. Lo último que hayas seleccionado tendrá el foco de entrada y aparecerá en la **Hoja de pistas**.
4. Haz **doble clic** en una casilla de la cuadrícula para crear un nuevo Snippet vacío.
5. **Selecciona** el instrumento que quieras en la hoja de pistas.
6. **Graba una frase** como de costumbre.
7. El Snippet ya incluye la frase grabada.

**Tip:**

También puedes grabar una frase en cualquier contenedor del Arreglo y soltarla después en la cuadrícula de Snippets.

**Related information**

[Configuración de la entrada MIDI](#)

[Enrutamiento MIDI](#)

## Cómo hacer un boceto

[Cómo hacer y optimizar un boceto](#)

### Boceto a partir de un contenedor

Selecciona el contenedor que quieras y usa la **opción "Crear boceto > a partir del contenedor"** para añadir un nuevo boceto al menú de **Reproducción** seleccionarlo para reproducirlo en tiempo real al instante.

### Boceto desde cero

Abre una **aplicación de boceto** con "**Archivo > > Nuevo > boceto**" y añade frases y otros parámetros tal y como lo harías con un arreglo.

**Tip:**

Si quieres guardar un boceto temporal en un archivo, ábrelo con "**Reproducción > > "Editar boceto actual..."**" y selecciona "**Archivo > > "Guardar como..."**".

**Related information**

[Aplicación Boceto](#)

[Bocetos](#)

# Importación, exportación e impresión

## Acerca de la importación, la exportación y la impresión de documentos

### Limitaciones de la importación

Synfire puede leer **archivos MIDI estándar**. Sin embargo, lo de "importar" es, en realidad, un término poco adecuado. Synfire no es ni un DAW ni un editor de archivos MIDI. [El Reconocimiento de figuras](#), el proceso de convertir datos MIDI estáticos en frases dinámicas, es un proceso que conlleva pérdidas y es ambiguo. Además, las pistas MIDI están llenas de repeticiones y duplicados que tienes que revisar y eliminar a mano, ya que esta tarea no se puede automatizar sin que el arreglo importado suene aún más diferente del original.

Un término más adecuado sería "**Crear nuevas frases a partir de archivos MIDI**", porque eso es exactamente lo que hace. Los archivos MIDI estándar no incluyen los metadatos necesarios para importar correctamente un arreglo y convertirlo en frases que reproduzcan exactamente las notas MIDI originales. Esto es imposible, tal y como se [explica aquí](#).

Dicho esto, extraer frases sigue siendo una de las mejores formas de crear grandes bibliotecas rápidamente. Aparte de generar frases al azar con KIM Factories, claro está.

**Important:**

"Import" es una herramienta para extraer **frases** útiles de archivos MIDI y recopilarlas en una **Biblioteca**. Importar arreglos completos con el propósito de "editarlos" no tiene sentido.

---

**Related information**[Importar SMF](#)[Aplicación de la biblioteca](#)

## Importar SMF

[Tutorial en vídeo](#)

Antes de empezar, asegúrate de que entiendes las [limitaciones de la importación MIDI](#). Te recomendamos que importes a las bibliotecas, revises las pistas importadas y selecciones las frases que te resulten útiles.

### Preparación

Si exportas archivos MIDI desde otro programa, o tienes la oportunidad de editarlos, asegúrate de que estén lo mejor preparados posible para la importación.

1. Los archivos deben estar en **formato MIDI estándar** (1 canal por cada instrumento)
2. Los mensajes de cambio de programa deben cumplir con el **estándar General MIDI** para que Synfire pueda determinar automáticamente el tipo de instrumento de cada pista.
3. Coloca la batería y la percusión en el canal 10.
4. Solo un sonido por canal (sin cambios dinámicos de sonido).

5. Si es posible, evita los eventos de anacrusa, de introducción u otros antes del inicio real de la pieza. Del mismo modo, no debe haber nada después del final.
6. Synfire puede reproducir música no cuantizada. Sin embargo, Cuantizar puede ser útil para crear frases más limpias y concisas.
7. Las notas deben coincidir con la indicación de compás y el tiempo de un archivo. Synfire no realiza ninguna sincronización de tempo a posteriori ni reconocimiento de tiempo.
8. Aunque el programa reconoce y gestiona los cambios de tonalidad, es mejor que utilices archivos con una única armadura.
9. Elimina cualquier dato innecesario y redundante de un archivo MIDI si es posible.

## Posibles destinos

### Crear una nueva biblioteca

Abre la **aplicación de la biblioteca** con "**Archivo**" > " > **Nueva > biblioteca**" y selecciona "**Archivo**" > " > **Importar > archivo MIDI estándar**".

### Importar a la Biblioteca integrada

En una **aplicación de arreglo**, selecciona "**Biblioteca**" > " > **Importar > archivo MIDI estándar**" para añadir todas las frases importadas a la Biblioteca integrada.

### Importar a un nuevo arreglo

En una **aplicación de arreglos**, selecciona "**Archivo**" > " > **Importar > archivo MIDI estándar**" para crear un nuevo arreglo basado en las pistas MIDI importadas.



#### Note:

Si quieres volver a importar un archivo MIDI que hayas exportado previamente desde Synfire, selecciona "**Archivo**" > " > **Importar > archivo MIDI estándar**" (**Copiar mis sonidos**) para copiar el Rack de arreglo actual al nuevo arreglo. Sin embargo, ten en cuenta las [limitaciones fundamentales de este método](#).

### Importar una sola frase

En una **aplicación de arreglos**, selecciona el contenedor y el instrumento de destino que quieras. A continuación, selecciona "**Importar > frase > ...**" para importar una sola pista MIDI a esa frase.

## Ajustes de la importación

Tras seleccionar un archivo para importar, aparece el cuadro de diálogo "**Importación de archivo MIDI estándar**", que te permite seleccionar las pistas que quieres importar y configurar el manejo y el procesamiento de los datos MIDI. A continuación, inicia el proceso de importación desde ese cuadro de diálogo.

## Posprocesamiento

Una vez finalizada la importación, tienes la opción de mejorar aún más el resultado.

1. ¿Te parecen poco plausibles los acordes reconocidos? Es posible que Synfire haya seleccionado por error una tonalidad paralela. Inténtalo de nuevo y confirma tú mismo la tonalidad detectada.
2. Las figuras deberían estar un poco dispersas alrededor de la línea central ("cero"). Si has separado demasiado las figuras por error, transpónlas manualmente moviendo todo el Vector siete pasos (aproximadamente una octava) hacia arriba o hacia abajo.
3. ¿Te parecen los segmentos desarticulados y demasiado desordenados? Prueba a hacer un nuevo Reconocimiento de figuras con otros ajustes: selecciona el parámetro "Toma" y realiza el Reconocimiento de figuras en el inspector.
4. Reproduce el arreglo. Debería sonar más o menos como el original. Si no es así, comprueba una vez más si se cumplen todos los requisitos previos para la importación de archivos MIDI.

## Reimportar desde un DAW

Si has exportado tú mismo el archivo MIDI desde un DAW y el archivo está configurado para un dispositivo concreto con canales MIDI específicos, puedes proceder de la siguiente manera para conservar la estructura de pistas y los sonidos del archivo:

1. **Estándar General MIDI**: Desactívalo, a menos que el dispositivo cumpla con el estándar GM.
2. **Conservar canales MIDI**: marca esta casilla.
3. Ve a la pestaña "**Ajustes**" y usa el **Asistente de sonido** para configurar los sonidos de todas las pistas. Esto crea un rack para el arreglo que vas a importar.



### Troubleshooting:

Si la armonía parece desordenada, comprueba bien si se han incluido por error pistas de batería u otro contenido no tonal en la armonización.

### Related information

[Cuadro de diálogo "Importar archivo MIDI"](#)

[Limitaciones de la importación](#)

## Exportar SMF

La exportación en formato **de archivo MIDI estándar** (SMF) te permite enviar la composición terminada o partes de ella a un DAW o a un programa de notación musical. Tienes la opción de exportar un arreglo completo o solo partes del mismo, tal y como se describe a continuación.

### Exportar el arreglo

Utiliza "**Archivo > Exportar > archivo MIDI estándar...**" para iniciar la exportación de todo el arreglo.

### Exportar contenedor

Usa "**Exportar > contenedor como > archivo MIDI estándar...**" para iniciar la exportación del contenedor seleccionado.

## Exportar pista

Para exportar toda la salida MIDI de una pista, puedes [arrastrar y soltar la frase](#) en el Contenedor raíz o [arrastrarla y soltarla desde la interfaz de usuario de Drone](#) dentro del DAW.

## Exportar frase

Solo puedes [exportar](#) frases individuales [arrastrando y soltando](#). El sistema aplicará los últimos ajustes de exportación que hayas usado.

## Ajustes

En el cuadro de diálogo de archivo que aparece, puedes realizar algunos ajustes para controlar qué escribes exactamente en el archivo exportado.

### Cambios de programa

Añade un mensaje de cambio de programa MIDI a cada pista, si el sonido tiene uno.

### Restablecimiento de controladores

Añade un mensaje para restablecer todos los controladores MIDI a sus valores predeterminados al comienzo de cada pista.

### Anacrusa

Inserta un compás de pausa al principio para dejar suficiente espacio para que se estabilicen los controladores MIDI y los mensajes de cambios de programa.

### General MIDI

Usa mensajes de cambio de programa compatibles con GM para cada sonido, según su categoría.

### Optimizar para notación

Cuantiza las posiciones y duraciones de las notas y cierra los pequeños huecos entre ellas. Esto puede mejorar la importación a un programa de notación.

### Tonalidad global

Calcula y escribe una única tonalidad global al principio, en lugar de escribir varios cambios de tonalidad en el archivo.

### Acordes

Exporta los nombres de los acordes como elementos de texto.

### Estructura del contenedor

Exporta los nombres de los contenedores como elementos de texto.



#### Tip:

Synfire recuerda estos ajustes, así que la próxima vez que hagas una exportación de "Arrastrar y soltar", el programa los aplicará.

## Related information

[Exportación mediante "arrastrar y soltar"](#)

[Exportación de partituras](#)

## Exportar desde Drone

Si estás trabajando con **Drones**, puedes arrastrar el contenido MIDI actual de un Drone y soltarlo en una pista del DAW.

1. Desde la ventana de arreglos, ve a **Archivo >> Exportar >> Exportar MIDI desde Drones a DAW**. Esto envía toda la composición a todos los Drones. Si acabas de guardar el arreglo en el disco, no hace falta que hagas esto.
2. Pásate al DAW y abre el Drone desde el que quieras exportar.
3. **Arrastra** el rectángulo grande de la esquina izquierda y suéltalo en la región MIDI que quieras del DAW.
4. A partir de ahí, el Drone pasa al modo **"Reproducir DAW"**. Esto significa que ya no reproduce la música generada por Synfire, sino que ahora toma la señal de la pista del DAW. Puedes cambiar este modo en el **Módulo de rack** que controla el Drone.
5. Hecho.



### Note:

Asegúrate de soltar los datos MIDI exportados exactamente en la posición que corresponde al punto en el que empieza la canción en Synfire. Si no, la reproducción no estará sincronizada.

## Exportación de partituras

Synfire puede generar archivos de partitura en formatos que muchos programas de partitura pueden abrir. Al principio, diseñamos esta función de exportación para que los compositores pudieran imprimir una partitura con Acordes, letra y melodías. Sin embargo, es lo suficientemente potente como para ayudarte con tareas de partitura que van más allá de ese ámbito limitado.

### MusicXML

La mayoría de los programas de partitura pueden importar archivos MusicXML. Deberías ajustar el diseño de página y otras opciones en tu programa de partitura antes de imprimir la partitura.

### LilyPond

LilyPond es un programa gratuito de código abierto que genera partituras impresas de excelente calidad. No se trata de un formato para intercambiar datos entre programas, sino más bien de un lenguaje de scripting para imprimir partituras. Puedes editar fácilmente los archivos para cambiar el diseño de página y otras opciones.

Visita <https://lilypond.org> para obtener más información. Descarga la última versión de LilyPond e instálala en tu ordenador. Si has instalado LilyPond correctamente, Synfire lo ejecutará automáticamente y generará y abrirá un PDF.

En **Preferencias**, en la pestaña **Archivos**, debes indicar la ruta donde está instalado LilyPond. Puede que tengas que ajustar los ajustes de la línea de comandos y buscar errores en el registro de LilyPond para solucionar cualquier problema que pueda surgir.

## Preparación

Antes de exportar un arreglo para su notación, asegúrate de entender lo siguiente.

1. **Tonalidad global:** Ten en cuenta que Synfire asume la tonalidad global para la clave musical (armadura), que también determina todas las alteraciones exportadas. Si hay muchos cambios de tonalidad en tus progresiones que no quieres que aparezcan impresos, marca la casilla "**Tonalidad global**" en los **ajustes globales de exportación de notación**.
2. **Rangos de interpretación:** Asegúrate de que los rangos de interpretación de tus instrumentos coincidan con los reales, si exportas para orquesta u otros instrumentos naturales.
3. **Separación de voces:** Divide las partes con varios pentagramas entre varios instrumentos (con el mismo sonido) y comprueba que todas se fusionen en el mismo pentagrama al exportar mediante los "**Ajustes de exportación de notación**". Esto no es necesario, pero tiene sus ventajas.
4. **Posiciones y duraciones de las notas:** Cuantiza los símbolos de figura exactamente como quieres que aparezcan en la partitura. Sé especialmente preciso con los tresillos y las notas con puntillo. Evita el swing u otras formas de ritmo expresivo. Hazlo todo lo más sencillo posible.
5. **Silencios y solapamientos :** Usa "**Forzar legato**" en todas partes, a menos que los silencios entre notas sean intencionados. Elimina los solapamientos de notas innecesarios.
6. **Pedal de sustain:** Quita este controlador y desactiva "**Generar pedal con interpretación**".
7. **Morphing :** Congela todas las regiones con morphing mediante una "**Snapshot**", elimina el parámetro "**Morphing**" y limpia "**Figura**" a mano tal y como se ha detallado anteriormente.

## Opciones de exportación

Asegúrate de configurar las [opciones globales de exportación](#) y [las opciones de cada instrumento](#).

### Exportar arreglo

Usa el menú "**Exportar > archivo**" para exportar todo el arreglo.

### Exportar contenedor

Usa "**Exportar > contenedor**" para exportar solo el contenedor seleccionado.

## Configuración de editores externos

En las **Preferencias** globales, en la sección "**Notación**", puedes configurar tres líneas de comando para procesar los archivos de notación exportados.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Exportar audio (guardar en disco)

Haz clic en el botón **de la cinta de casete** de la barra de transporte para preparar Synfire para la exportación de audio. Pulsa **Reproducir** para iniciar la reproducción. Ahora el sistema guarda la salida de audio en el disco. Cuando termine la reproducción, tienes que pulsar **Detener** para cerrar el archivo exportado (si no, seguirá capturando toda la salida de audio).

Encontrarás tu archivo de audio exportado junto al arreglo. Abre la Carpeta con **"Mostrar > archivo" en el Finder** (o en el Explorador).



### Important:

Para que esto funcione, todos los instrumentos deben estar alojados en un único Motor de audio.

## Exportación mediante "arrastrar y soltar"

### [Tutorial en vídeo](#)

Para exportar un **archivo MIDI estándar**, coge el **nombre de un instrumento** o **un contenedor** y arrástralo hasta un DAW o tu escritorio. Espera unos segundos a que el puntero del ratón se convierta en un icono **MIDI** antes de soltarlo. Solo tras ese breve retraso, Synfire convertirá la operación interna de arrastrar y soltar en una externa.

Si no quieres esperar, también puedes pulsar la **barra espaciadora** una vez que estés pasando el cursor por encima del destino para activar la exportación externa.

## Exportar acordes

Para exportar acordes MIDI sin formato de cualquier progresión, coge la salida verde **"Harmony"** de la página **"Palette"**, o de cualquier otro lugar donde encuentres esta salida, y arrástrala a tu DAW o al escritorio. El archivo MIDI contendrá los acordes tal y como los interpreta el instrumento global **"Chords"**.

Puedes usar **"Archivo >> Convertir >> Extraer progresiones"** para recopilar todas las progresiones que hay en el arreglo y abrir un **editor de progresiones** con ellas. Esto resulta especialmente útil para canciones cuyos cambios de acorde quieras compartir con otros usuarios.



### Note:

Los contenedores siempre incluyen metadatos (por ejemplo, tempo, indicación de compás y nombres de acordes). Los instrumentos individuales no. Si necesitas metadatos sin la música renderizada, puedes exportar los **"Parámetros globales"** arrastrando esa etiqueta.



### Note:

Synfire siempre utiliza los ajustes que configuraste para tu última exportación **de archivo MIDI estándar**. Para cambiar estos ajustes, tienes que exportar desde el menú **"Archivo" >> "Exportar > archivo MIDI estándar"** antes de exportar con "Arrastrar y soltar".

## Reutilización de contenedores

Si quieres reutilizar un contenedor de otro arreglo (fuente) en tu proyecto actual (destino), hay que tener un poco de cuidado. Es posible que ambos arreglos no tengan mucho en común, lo que impide un simple "arrastrar y soltar". Hay que tener en cuenta los siguientes puntos.

1. Transfiere cada frase copiando y pegando o arrastrando y soltando desde el origen al destino. Si aún falta algún instrumento, suelta la frase en el área vacía o entre las pistas de la **Hoja de pistas**.
2. Ambos arreglos pueden usar sonidos diferentes. Cuando sueltes una frase, Synfire te preguntará si quieres copiar también el sonido al arreglo de destino o si prefieres usar un sonido diferente.
3. Los parámetros heredados que no están presentes en el destino pueden afectar a la fuente. Esto no supone ningún problema, pero debes estar preparado para que los resultados puedan ser diferentes.
4. La fuente puede tener contenedores secundarios. Tienes que recrearlos en el destino antes de copiar sus frases. Ten en cuenta que, si esos contenedores secundarios son alias, debes copiar las frases de sus originales.
5. Comprueba si la fuente tiene **Parámetros globales** que no conozcas.

Mientras realizas esta transferencia, puede que te surjan nuevas ideas que te lleven a resultados diferentes de los que habías imaginado inicialmente. No te preocupes. Si tu objetivo era replicar exactamente el original, también podrías haber editado una copia del mismo.

## Impresión

Actualmente, Synfire puede imprimir **paletas** y **progresiones**. El comando **Archivo > > Imprimir...** solo está disponible en las páginas de **progresiones** y **paletas** de la **aplicación "Arreglo"**.

También puedes usar las **apps** independientes **"Paleta"** y **"Progresión"** para imprimir.

Progression: [Synfire]Palettes Example 10 (Sky High).cogpro\* [ 7-String Electric Guitar B-E-A-D-G-B-E ]

Example 10 (Sky High)

1	2	3	4
Ebm t	Gbmaj7 tP	B tG, sP	Ddim
Eb.aeolian Eb.natural Eb.Minor	Gb.Jonian Eb.natural Eb.Minor	B.Lydian Eb.natural Eb.Minor	D.altered-d Eb.harmonic Eb.Minor
Ebm t	Gbmaj7 tP	B tG, sP	Ddim
Eb.aeolian Eb.natural Eb.Minor	Gb.Jonian Eb.natural Eb.Minor	B.Lydian Eb.natural Eb.Minor	D.altered-d Eb.harmonic Eb.Minor

Chords

Ebm m7 m(add9) m7sus4 m9 m11

Gbmaj7 maj7(add4) maj7(9) maj7(13) maj7(9,11)

B (add2) 6 maj7 (add9) 6(add9) maj7(9) maj7(13)

Ddim dim7

Cognitone - Synfire Pro 2.0.8 - Page 1 of 1

Progression:  Print Scheme

Helpers:  Diagrams  
7-String Electric Guit:  Chord  Scale  
 All Octaves  No Duplicates

Optional Information:  List Of Chords  List Of Extensions

Preview Page: 1  
 Color  Landscape  
Cancel Print

## Paletas

Si quieres imprimir una paleta en blanco y negro, usa el preset de coloreado *de paleta* " > **Impresión > con preajuste > de color**".

## Progresiones

Las progresiones en papel pueden ser útiles para un ensayo con instrumentos reales. Puedes preparar una copia impresa para cada músico y su instrumento de cuerda o teclado en concreto.

### Progresión

Imprime la progresión de acordes tal y como aparece actualmente en el editor de progresiones. Puedes desactivar esta opción si solo quieres imprimir las digitaciones (Tablatura) o las ayudas para el teclado.

### Ayudas

Imprime las digitaciones (Tablatura) o los patrones de teclado. Puedes elegir imprimir la escala en lugar del acorde.

**La opción "Cada acorde una vez"** garantiza que el programa solo imprima una vez cada acorde único.

### Información opcional

Imprime una lista con información adicional que puede ser útil a la hora de reproducir en grupo y para improvisar.

## Gestión de archivos

### Cómo organizar y gestionar tus proyectos y archivos

#### Plantillas de arreglos

Cuando Synfire abre una nueva ventana de arreglo, busca en la Carpeta "**Plantillas**" dentro de tu **Carpeta de configuración** y te muestra los archivos que hay ahí como puntos de partida para nuevos trabajos. Al guardar arreglos adicionales en esa Carpeta, puedes ampliar esta colección de plantillas para adaptarla a tu flujo de trabajo personal.

#### Volver a una versión anterior

Synfire guarda copias de seguridad de las versiones anteriores de tus archivos en un subdirectorio llamado "**backups**" junto al archivo. Puedes configurar el número máximo de versiones que conserva en "**Preferencias**".

Si quieres volver a la última versión guardada y aún no has guardado el archivo que tienes abierto, puedes hacerlo con "**Archivo >> Volver a la versión guardada**".

Si quieres restaurar una versión anterior, búscala en "**Copias de seguridad > de archivos**" y selecciona la versión que quieras restaurar. Al hacerlo, simplemente se abrirá ese archivo y no se modificará nada en tu disco duro hasta que lo guardes.



#### Tip:

Para liberar espacio en tu disco duro, puedes borrar todas las copias de seguridad anteriores de un archivo de una sola vez con "**Archivo >> Eliminar copias de seguridad**". Puedes borrar la carpeta "**backups**" sin problema, pero ten en cuenta que esto también eliminará muchas copias de seguridad de otros archivos.

#### Archivar proyectos

Es posible que las futuras versiones de Synfire utilicen nuevos algoritmos que produzcan resultados ligeramente diferentes, ya que la tecnología de renderizado evoluciona con el tiempo. Por lo tanto, no deberías confiar en los documentos de Synfire como formato de almacenamiento a largo plazo para tu trabajo terminado. Asegúrate de exportar tu trabajo a programas de notación musical, a un DAW o a archivos MIDI estándar antes de actualizar a una nueva versión de Synfire.



#### Note:

Aunque el proceso de renderizado implica muchas decisiones aleatorias, Synfire siempre genera el mismo resultado para los mismos parámetros de entrada. Esto se debe a que el programa restablece las secuencias aleatorias a un estado inicial definido antes de cada ejecución.

## Instalación

### Cómo instalar o desinstalar Synfire

## Actualización desde una versión anterior

Haz siempre [una copia de seguridad completa](#) de tu sistema antes de instalar una actualización. De todos modos, deberías hacerlo al menos una vez al día. Como mínimo, haz una copia de seguridad de tus proyectos actuales de Synfire y de otros archivos guardados.



### Important:

No es necesario desinstalar una versión anterior de Synfire antes de instalar una versión más reciente y actualizada. Durante la instalación, el programa migrará y conservará todos los ajustes importantes. Solo es necesario desinstalarlo si, por alguna razón, necesitas volver a una versión anterior.

## iLok License Manager

Antes de instalar o actualizar Synfire, descarga e instala siempre también la versión más reciente de **iLok License Manager** desde la [web de PACE, ilok.com](#). Synfire no funcionará sin él, aunque no se requiera ninguna licencia específica para una demo u otra utilidad.

## Instalar Synfire en macOS

1. **Descarga** la versión más reciente de Synfire desde tu cuenta de usuario en el [sitio web de Cognitone](#). Tu navegador guardará el archivo descargado en tu Carpeta **de Descargas**.
2. **Haz clic con el botón derecho del ratón** en el paquete llamado **Synfire Pro.mpkg** (o similar) y selecciona **"Abrir"**.

Verás una advertencia indicando que no se puede verificar al desarrollador, lo cual, sin embargo, se debe simplemente a que tuvimos que compilar el paquete en nuestros servidores antes de la descarga y, debido a la falta de compatibilidad de Apple con otros sistemas operativos, no pudimos firmarlo correctamente en un sistema Linux. Puedes ignorar la advertencia sin problema, siempre que hayas obtenido la descarga directamente desde nuestra página web.

3. El instalador del sistema macOS instalará el **Motor de audio** y todos los componentes y documentos del sistema asociados, y abrirá otra aplicación **de Configuración** que te guiará a través de los pasos para instalar el propio Synfire.
4. Cuando **la Configuración** haya terminado, encontrarás el programa Synfire en tu carpeta **de Aplicaciones**.
5. Guarda los archivos originales de la descarga en un lugar seguro. Esto te permitirá reinstalar tu versión actual de Synfire en cualquier momento.

## Instalar Synfire en Windows

1. Inicia sesión en Windows con una cuenta de administrador. Necesitas permisos de administrador para instalar Synfire. De lo contrario, Synfire no podrá instalar ni actualizar los componentes del sistema necesarios.
2. **Descarga** la versión más reciente de Synfire desde tu cuenta de usuario en el [Sitio web de Cognitone](#). Tu navegador web guardará el archivo descargado en tu Carpeta **de Descargas**.

3. **Descomprime** completamente el archivo ZIP antes de continuar. Este paso es obligatorio. No es compatible ejecutar `SETUP.exe` desde dentro del archivo ZIP.
4. Echa un vistazo al archivo `README.rtf`, si está disponible. Contiene las instrucciones de instalación más recientes.
5. Ejecuta el programa `SETUP.exe` que encontrarás entre los archivos descargados. Si en algún momento necesitas reinstalar el **Motor de audio**, también puedes hacerlo ejecutando `Cognitone Audio Engine.msi`. Sin embargo, la instalación de Synfire no funciona de esta manera.
6. El instalador del sistema de Windows instalará el **Motor de audio** y todos los componentes y documentos del sistema asociados, y abrirá otra aplicación de **Configuración** que te guiará a través de los pasos para instalar el propio Synfire.
7. Cuando la **Configuración** haya terminado, encontrarás un acceso directo al programa Synfire en tu escritorio.
8. Guarda los archivos originales de la descarga en un lugar seguro. Así podrás reinstalar tu versión actual de Synfire en cualquier momento.

## Desinstalar Synfire de macOS

Apple no ofrece un procedimiento de desinstalación estándar. En su lugar, ejecuta el script de **Automator** "`Uninstall Synfire Pro`" (o algo similar) que venía con la descarga original. El script te pedirá tu contraseña de inicio de sesión para obtener derechos de administrador y así poder eliminar los componentes del sistema asociados a Synfire.

### Eliminar archivos manualmente

Si por alguna razón el método anterior no funciona, puedes eliminar manualmente los archivos asociados a Synfire.

1. `/Biblioteca/Application Support/Cognitone`. Si tienes instalado otro software de Cognitone, asegúrate de eliminar solo las subcarpetas relacionadas con Synfire.
2. `/Biblioteca/Application Support/Synfire`
3. `/Users/Shared/Documents/Synfire/Examples`
4. `/Applications/Synfire.app`
5. Todos los plug-ins de Drone en `/Biblioteca/Audio/Plug-Ins/Components`, `VST` y `VST3`
6. `/Biblioteca/Application Support/Propellerhead Software/ReWire/Transport.bundle`

### Archivos que quizá quieras conservar

Si es posible que quieras volver a instalar Synfire más adelante, deberías conservar o hacer una copia de seguridad de los siguientes archivos, que contienen tu configuración personal y tus documentos. Se encuentran en el directorio de inicio de tu cuenta de usuario .

1. `~/Biblioteca/Application Support/Cognitone`.
2. `~/Documents/Synfire`
3. Tu carpeta "`Proyectos`" personalizada, si la has cambiado.

## Desinstalar Synfire de Windows

Elimina Synfire y el Motor de audio desde el **Panel de control** de Windows, en la sección "**Aplicaciones**". También puedes ejecutar el desinstalador que encontrarás en el menú **Inicio** de Windows, justo debajo de Cognitone. Necesitas derechos de administrador para desinstalar Synfire.

### Eliminar archivos manualmente

Si por alguna razón el método anterior no funciona, puedes eliminar manualmente los archivos asociados a Synfire.

1. `C:\ProgramData\Cognitone`. Si tienes instalado otro software de Cognitone, asegúrate de eliminar solo las subcarpetas relacionadas con Synfire.
2. `C:\ProgramData\Synfire`
3. `C:\Usuarios\Público\Documentos\Synfire\Ejemplos`
4. `C:\Archivos de programa\Cognitone\Synfire`
5. Todos los plug-ins de Drone en `C:\Program Files\Steinberg\VstPlugins` o cualquier otro directorio que hayas elegido al instalar el Motor de audio
6. En el Registro de Windows, elimina la clave `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\Synfire 2` utilizando el comando `regedit` desde la línea de comandos como administrador.

### Archivos que quizá quieras conservar

Si es posible que quieras volver a instalar Synfire más adelante, deberías conservar o hacer una copia de seguridad de los siguientes archivos, que contienen tu configuración personal y tus documentos. Se encuentran en el directorio de inicio de tu cuenta de usuario.

1. `C:\Users\\AppData\Roaming\Cognitone.</nombre>`
2. `C:\Users\\Documents\Synfire</nombre>`
3. Tu carpeta "**Proyectos**" personalizada, si la has cambiado.

## Copia de seguridad

Dónde encontrar los archivos y carpetas que debes incluir en una copia de seguridad manual de Synfire



### Important:

Te recomendamos fuertemente que hagas una copia de seguridad de tu instalación de Synfire y de los proyectos y archivos que hayas creado utilizando las herramientas y programaciones que prefieras de tu sistema operativo. En macOS es **Time Machine** y en Windows es la utilidad de copia de seguridad que se encuentra en **Preferencias del Sistema**.

Si alguna vez necesitas hacer una copia de seguridad o restaurar manualmente los archivos que has creado con Synfire, aquí es donde encontrarás los archivos correspondientes.

## Carpetas de inicio

Todos ellos se encuentran en tu directorio de inicio personal.

~ /Documentos/Documentos de Synfire \Synfire

La carpeta predeterminada para todos tus ajustes y proyectos. Debería tener una subcarpeta para **arreglos, bocetos, bibliotecas, paletas** y otros tipos de documentos. Te recomendamos que guardes tus archivos en esta jerarquía para simplificar las copias de seguridad y la migración a futuras versiones de Synfire.

Dentro de esta carpeta encontrarás la denominada "**Carpeta de configuración**" (**Config**), que contiene tus preferencias del sistema personalizadas, **descripciones de dispositivos, colores y diseños de paletas, preajustes de plug-ins** y mucho más. El programa también guarda tus **racks globales** aquí, en la carpeta "**Racks**" de forma predeterminada, a menos que los guardes en una ubicación más específica.



### Note:

En la versión 1, esta carpeta tenía nombres distintos: "**Synfire Express**" y "**Synfire Pro**", pero ahora los hemos fusionado en una sola carpeta para todas las ediciones: **Sparks, Express y Pro**. El objetivo es garantizar una experiencia de actualización más fluida y simplificar la gestión de archivos y las copias de seguridad.

~/Biblioteca/Application Support/Cognitone AppData\Roaming\Cognitone

Aquí es donde el **Motor de audio** guarda sus ajustes y la lista de Plug-ins escaneados. No hace falta que hagas una copia de seguridad de esta carpeta, a menos que hayas modificado manualmente archivos individuales.

## Carpetas del sistema

Se encuentran en la carpeta de Raíz de tu volumen de arranque.

/Biblioteca/Application Support/Cognitone C:\ProgramData\Cognitone

Aquí es donde Synfire instala las aplicaciones del **Motor de audio** y la aplicación de Configuración, que se usa para instalar o desinstalar Synfire. No hace falta que hagas una copia de seguridad de estas carpetas manualmente, ya que puedes restaurarlas reinstalando Synfire.

/Biblioteca/Application Support/Synfire C:\ProgramData\Synfire

Aquí se guardan los manuales de usuario, los registros de actualizaciones y los ajustes y valores predeterminados del sistema, para mantenerlos separados de los archivos que has personalizado para tus propios fines. También incluye una **carpeta de configuración** cuyo contenido no debes modificar.



**Note:**

En la versión 1, esta carpeta tenía nombres distintos: "**Synfire Express**" y "**Synfire Pro**", pero ahora los hemos fusionado en una sola carpeta para todas las ediciones: **Sparks, Express y Pro**. El objetivo es garantizar una experiencia de actualización más fluida y simplificar la gestión de archivos y las copias de seguridad.

## Cómo hacer una copia de seguridad manual

Coge todas las carpetas anteriores y cópialas a una memoria USB, un disco externo u otro volumen de datos. Para no confundir las carpetas que tienen el mismo nombre, asegúrate de crear primero unas carpetas de destino vacías llamadas "**Home**" y "**System**" antes de copiar las carpetas originales en ellas.

## Restaurar una copia de seguridad manual

Primero, desinstala y vuelve a instalar Synfire. A continuación, copia tus carpetas de copias de seguridad de nuevo a sus ubicaciones originales tal y como se ha explicado anteriormente, sustituyendo cualquier archivo existente que haya.

# Chapter 5. Flujos de trabajo

## Sugerencias de enfoques que quizá te interese probar

Componer música es un proceso muy creativo, caótico e impredecible. Cada compositor, letrista o productor va desarrollando sus propios enfoques y hábitos a lo largo del tiempo. Sin embargo, Synfire es una herramienta totalmente nueva en la que la mayoría de las rutinas que te has acostumbrado a usar con un DAW ya no sirven.

Synfire admite nuevos flujos de trabajo ágiles que pueden resultar abrumadores para los principiantes. En esta sección te presentamos enfoques generales para organizar un proyecto y desarrollar un Arreglo. Te ayudarán a ser productivo más rápidamente.

## Estrategias

### Enfoques generales para mantener la concentración y la productividad

La creatividad nunca sigue un camino predecible. Aun así, hay estrategias generales que puedes aplicar para mantener la concentración y no distraerte con demasiadas posibilidades. Las siguientes secciones describen diferentes enfoques.

### Recopilar y hacer arreglos

La estrategia más práctica es crear música a partir de frases y parámetros que ya tengas a mano en forma de bibliotecas o arreglos compuestos anteriormente. Esto requiere un poco de preparación.

1. Empieza [recopilando frases](#) y [progresiones](#) según tus gustos personales. Guarda todo lo que te guste, sea por el motivo que sea, aunque parezca poco probable que lo utilices a corto plazo.
2. Una vez que hayas llenado unas cuantas bibliotecas, busca las frases que más te inspiren para una nueva canción.
3. **Coloca** las frases en un nuevo arreglo para añadir instrumentos, ampliar las frases, cambiar la armonía, etc.
4. Desarrolla el arreglo siguiendo tu intuición.




#### Tip:

Deberías dedicarte a recopilar frases un día distinto al de los arreglos. Recopilar frases es más rutinario y repetitivo, mientras que hacer arreglos es caótico e intuitivo. Estos dos estados mentales no combinan bien.

### Importar y reconstruir

Puede que tengas a mano varios proyectos de DAW o archivos MIDI de los que quieras extraer expresiones musicales que hayan funcionado bien. Esta estrategia consiste en reutilizar parte de tu trabajo anterior para crear nueva música.

1. Exporta el trabajo anterior como **archivos MIDI estándar**.
2. [Importa](#) estos archivos, preferiblemente como alturas estáticas para acelerar el proceso. Asegúrate de incluir todas las pistas con un instrumento tonal en la estimación de [la armonía](#).

3. En el arreglo importado, echa un vistazo a cada **toma** en busca de fragmentos interesantes. Selecciónalos con la herramienta "Span" y guarda una frase en la Biblioteca integrada con  o "*Phrase > New Phrase From Selection*". Esto se [explica con más detalle aquí](#).
4. Guarda la Biblioteca integrada como un archivo con "*Biblioteca > Save As...*".
5. Abre la biblioteca en la Barra lateral de un nuevo arreglo y úsala para crear las partes de una nueva composición.
6. Desarrolla el arreglo siguiendo tu intuición.

También puedes importarlos directamente a una biblioteca usando la aplicación independiente "[Library App](#)".



**CAUTION:**

Asegúrate de entender las [limitaciones de la importación de archivos MIDI](#) antes de intentar recrear fielmente trabajos anteriores. Esta estrategia consiste en reconstruir música a partir de elementos individuales. Es casi seguro que acabarás creando una variación y una reinterpretación del original.

## Concepto y ejecución

La parte crucial de esta estrategia es empezar con una idea general que te intrigue y tomar esa idea como motivación para crear algo único. Aquí tienes algunos ejemplos.

- La idea de crear una canción basada en un único acorde, variando únicamente las extensiones.
- La idea de componer una pieza ambiental modal con frases que evolucionan lentamente.
- La idea de usar un ostinato excesivo (la misma nota una y otra vez).
- La idea de usar acordes de una paleta cromática y olvidarte de la armonía Tradicional.
- La idea de hacer un uso excesivo de los parámetros junto con figuras extremadamente cortas.
- La idea de cambiar la indicación de compás en el estribillo.
- La idea de avanzar continuamente desde el principio hasta el final sin ninguna repetición, en una única gran cadena de figuras contrapuntísticas y ritmos en constante evolución, con una progresión dramática hacia un clímax y una resolución final.

Sea cual sea la idea que se te ocurra, la clave de esta estrategia es conocer a fondo Synfire. Desde luego, no es para principiantes, pero recompensará a los usuarios avanzados con resultados sin igual.



**Tip:**

Por muy extrema o dura que pueda parecer una idea al principio, si escuchas los resultados unos días después, te darás cuenta de que en realidad no es tan radical, sino bastante refrescante. La clave para crear cosas geniales es no tener miedo a los extremos.

### Related information

[Edición](#)

[Importar SMF](#)

[Recopilación de frases](#)

[Recopilar armonías](#)

[Estructura del proyecto](#)

## Composición de canciones

### Organiza una canción en secciones como estrofa, Puente y estribillo

La composición de canciones es más productiva cuando sigues el flujo de trabajo "[Recopilar y hacer el arreglo](#)". Cuando empiezas con una nueva canción, ya tendrás un montón de frases a mano que puedes probar para ver qué encaja mejor con la letra y el estilo que tienes en mente. Las frases darán vida a cualquier progresión de acordes en un instante.

Probablemente hay un millón de formas de dar con una idea para una nueva canción. Experimentar con Synfire es una de ellas. Por eso, este resumen del flujo de trabajo se centra en cómo realizar el arreglo y pulir una canción a partir de frases ya existentes.

### Partes de la canción

Solo necesitas unas pocas frases para una canción. Crea primero un riff o patrón para la estrofa y luego haz variaciones del mismo a medida que desarrollas otras partes, como el Puente y el estribillo.

1. Crea un **contenedor** para cada parte. Deja espacio al principio para un compás, para que luego te resulte más fácil sincronizarlo con un DAW más adelante.
2. Usa un **alias** cuando una parte se repita más adelante en la canción.
3. Usa "**Pausa**" para activar o desactivar instrumentos individuales a medida que la canción va avanzando. Es buena idea guardar todos los parámetros de pausa en contenedores secundarios separados, para que puedas usar diferentes combinaciones de pausas en diferentes puntos de la canción.

Otro enfoque posible es empezar con un patrón muy denso para el estribillo (el clímax de tu canción con todo al máximo) y luego simplificarlo y aligerarlo para las partes más tranquilas, como la intro y la estrofa. Esto garantiza un ritmo coherente y hace que las partes se parezcan entre sí, lo cual es una forma estupenda de crear expectación y tensión. Saltar directamente a una parte completamente diferente puede resultar demasiado brusco para los oyentes desprevenidos, pero al final depende de tu estilo, de lo brusco o suave que quieras que sea.

Otro enfoque más es crear partes relacionadas pero algo diferentes con una **Factory** y unirlas. Eso sí, asegúrate de que el ritmo sea compatible entre todas las partes. La mejor forma de comprobarlo es levantarte de tu asiento y moverte.

### Melodía

Ten en cuenta que el 80 % de una melodía es ritmo. Si ya tienes letra, eso determinará en gran medida el ritmo. Una vez que tengas un ritmo que funcione, haz lo siguiente.

1. [Graba un parámetro "Paso"](#) tocando el ritmo en tu teclado MIDI externo.
2. Mueve ese parámetro **de paso** a la [salida "Cuadrícula"](#) de la Barra de herramientas de frases. Ahora tienes una cuadrícula sobre la que dibujar .
3. Dibuja una línea horizontal con la **herramienta "Línea"** utilizando los símbolos horizontales azules. Asegúrate de que [la opción de duplicados está activada](#) para obtener una serie de varios símbolos.
4. Desplaza los símbolos **de figura** individuales hacia arriba o hacia abajo para dar forma a una melodía.

El método más práctico para crear una melodía es generar algunas con [las "Factories"](#) y quedarte con las que te gusten para perfeccionarlas.

(esto aún no está terminado)

## Recopilación de frases

Las frases son el alma de la música, mucho más que los acordes y los sonidos. Como es imposible que Cognitone satisfaga las necesidades de todo el mundo con bibliotecas prefabricadas, dada la enorme variedad de estilos y preferencias personales que hay, recopilar tus propias frases es imprescindible si quieres que tu música destaque.

Así que, ahora que te has convertido en un cazador-recolector en el mundo del **prototipado musical**, aquí tienes diferentes formas de hacerte con ese preciado material de frases.

### Dibujar

Dibujar una **figura** en el **Editor de frases** es la forma más flexible de crear una frase, aunque requiere algo de paciencia y práctica antes de que puedas ser productivo con esto.

### Combinar

Una forma sencilla de conseguir material nuevo para frases es editar o combinar las que ya existen. Lo primero que se te viene a la mente es modificar melodías. También puedes aislar líneas individuales de una frase para usarlas por separado. O añadir varias frases para conseguir una con más variación.

### Grabación

Si se te da bien tocar el teclado, no hay razón para no aprovechar esa habilidad a la hora de crear prototipos. No hay nada más específico y personal que una interpretación que hayas grabado tú mismo.

Puedes grabar una **frase** directamente en un arreglo cuando la necesites, o usar la **app Biblioteca** para grabar y recopilar frases de cara a futuros proyectos. El proceso de grabación en sí funciona igual en ambos casos, tal y como [se explica aquí](#).

### Generar con "Factories"

Synfire 2.0 introdujo [las "Factories"](#), que puedes usar para generar una enorme variedad de frases para todo tipo de fines.

#### La agonía de la elección

Las "Factories" son probablemente la forma más inspiradora y sorprendente de recopilar frases, aunque a menudo resulte complicado valorar si una frase concreta te resultará útil o no. Aun así, es

imposible quedártelas todas. Tienes que borrar la mayoría de ellas lo antes posible, o te arriesgas a verte abrumado por enormes Pools de frases que serán imposibles de revisar cuando las necesites.

Las frases polifónicas con varias partes son más fáciles de evaluar que las melodías o las líneas de bajo, porque estas últimas a menudo solo cobran sentido en conjunto con otros instrumentos. Con el tiempo aprenderás a reconocer una buena frase melódica, aunque suene sosa o genérica si la escuchas por separado.

### Recopilar archivos MIDI

Tanto si reciclas tus propios proyectos anteriores como si buscas archivos en Internet, importar y desmontar **archivos MIDI estándar** es una forma muy eficaz de crear frases.

#### Mantén las frases cortas

Recuerda que las frases deben ser bloques de construcción flexibles. Quieres poder combinarlas de nuevas formas para conseguir algo nuevo. Importar pistas completas no solo es lento y tedioso, sino que además acabas con frases largas llenas de contenido repetitivo que resulta demasiado pesado para ser útil en un flujo de trabajo de prototipado. Lo que necesitas son fragmentos breves y únicos de expresión musical que no superen los 4 a 8 compases.

Cuando revises un archivo MIDI, busca la esencia de cada pista. Quédate solo con los tramos que tengan expresiones únicas y elimina todas las repeticiones y variaciones insignificantes.

---

#### Related information

[Edición de parámetros](#)

[Edición de la figura](#)

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

## Recopilar armonías

Elegir acordes de una paleta es intuitivo y fácil. Tener una biblioteca llena de progresiones listas para cuando las necesites es aún más cómodo. Aquí tienes algunos consejos sobre cómo recopilar progresiones de acordes.

### Explora las paletas

Abre una **paleta** y explora los cambios de acorde que suenen como te gustan. Es una forma muy práctica de encontrar nuevas progresiones. Solo tienes que arrastrar un acorde desde la paleta y soltarlo en la vista de bloc de notas de la paleta. Cuando la progresión esté completa, puedes coger la salida **"Harmony"** y soltarla en una **Biblioteca**.

### Transponer y combinar

A diferencia de los clips de audio o MIDI estáticos, puedes transponerse fácilmente el parámetro **de Harmony** para que funcione en cualquier tonalidad. Solo tienes que transponer una progresión (o parte de ella) hacia arriba o hacia abajo hasta que la tonalidad global coincida con la que necesitas. Una vez transpuestas a la tonalidad adecuada, puedes combinar libremente las progresiones parciales.

### Factories

Hay "**Factories**" que generan parámetros **de armonía** aleatorios. A veces son geniales para usarlas tal cual. A menudo contienen algunos cambios de acorde que te inspiran. Puedes copiar estas partes en un editor de progresiones y construir una narrativa armónica más significativa que se adapte a tu gusto.

### Cancioneros

Los usuarios suelen pasar por alto la posibilidad de introducir uno o más acordes por su nombre en el campo de entrada **del Inspector de parámetros**. Coge un cancionero o visita una web con canciones y anota los nombres de los acordes directamente en Synfire. Con la edición Pro, también puedes escribir acordes en notación **romana** o como **funciones armónicas**.

---

#### Related information

[Edición de armonías \(progresiones\)](#)

## Producción frente a Notación

Antes de empezar un nuevo arreglo, ten claros tus objetivos: si quieres exportar una partitura para notación (exportar a MusicXML o LilyPond) o renderizar una interpretación musical para producción de audio (exportar a un DAW).

La exportación de partitura requiere una cuantización estricta (inicios y duraciones de las notas) y un arreglo bastante minimalista.

Para la producción de audio, probablemente quieras maximizar la expresión y la variación rítmicas y mejorar la experiencia auditiva general mediante todo tipo de ediciones y mejoras que parecerán demasiado complejas y confusas en la partitura exportada.

---

#### Related information

[Exportación de partituras](#)

## Motor de audio frente a DAW

Aunque Synfire ofrece una gran flexibilidad gracias al uso de **los "Drones"** y a la sincronización con tu DAW, te recomendamos encarecidamente que comiences tus primeros proyectos utilizando únicamente el **Motor de audio**. Tus arreglos serán totalmente independientes y recuperarán toda la configuración de audio automáticamente al abrirlos. Esto resulta especialmente práctico cuando abres varios arreglos a la vez para intercambiar frases, sonidos y otros datos mediante Arrastrar y soltar.

1. Synfire lleva el control y funciona de forma muy similar a su propio DAW.
2. No hay que ir y venir entre dos programas. Puedes abrir y editar los plug-ins en Synfire.
3. No hay conflictos al acceder a puertos MIDI compartidos o controladores de audio (Windows).
4. No hace falta mantener archivos separados para el DAW y Synfire. No tienes que preocuparte de cuándo abrir y guardar qué archivos.
5. Puedes tener varios arreglos abiertos a la vez.

Una vez que tu composición o canción alcance cierta madurez, puedes trasladarla a un DAW para su producción.

**Drones** se encarga entonces de alojar todos los plug-ins en nombre de (y controlados por) Synfire. Sigue pudiendo sustituir sonidos y editar toda tu composición, mientras que el DAW realiza el procesamiento de audio.

Solo después de haber exportado físicamente todo el MIDI renderizado a las pistas del DAW y haber descargado los Drones, tu proyecto se considerará definitivo y cualquier edición posterior estará limitada por las capacidades del DAW.

### Latencia al tocar con Drones en directo

La sincronización con un DAW para la reproducción normal es casi perfecta (precisión de muestra). Sin embargo, pueden producirse latencias al tocar un Drone en directo a través de un teclado MIDI externo.

Los mensajes MIDI que envía Synfire tardan un rato en llegar al Drone y pasa un tiempo adicional hasta que el DAW los procesa. La compensación de latencia integrada en la mayoría de los DAW, por desgracia, no se activa cuando reproduces un Drone de esta forma. Esto es especialmente problemático a la hora de la Grabación.



#### Tip:

Para minimizar la latencia, puedes conectar tu teclado externo directamente al DAW y activar la pista con el Drone para monitorizar. Asegúrate de desactivar la entrada del teclado MIDI en Synfire; de lo contrario, recibirás todas las entradas dos veces.

## Estructura del proyecto

Aunque la mayoría de los proyectos empiezan con todas las frases en el Contenedor raíz, tarde o temprano tendrás que crear una estructura de contenedores anidados.

### Funciones de los contenedores

Los contenedores asumen diferentes funciones y sirven para distintos fines en un arreglo.

- **Partes:** La función más habitual de un contenedor es representar una sección o parte de una canción. Ahí es donde normalmente colocas las frases con un parámetro "**Figura**".
- **Contenedores de aterrizaje:** Tras un clímax, un crescendo, una acumulación o un estribillo, un contenedor de aterrizaje introduce un contraste relajante al silenciar varios instrumentos durante unos compases.
- **Alias:** Se repite una sección anterior, posiblemente modificada por un contenedor paralelo que cambia algunos detalles para que suene diferente esta vez.
- **Mezcla :** Usa el parámetro "**Pausa**" en un contenedor secundario vacío para activar o desactivar instrumentos individuales durante la duración de ese contenedor.
- (esto aún no está terminado)

## Consejos para los contenedores

Los contenedores no tienen por qué contener necesariamente figuras. Hay muchas formas de usar otros parámetros, a veces con un efecto espectacular. Y lo más importante: los contenedores pueden ser una herramienta muy útil para la edición no destructiva y la experimentación.

- **Parámetros abstractos:** Llena los contenedores no solo con "Figura", sino también con otros parámetros que influyen en su reproducción: "Transposición", "Paso", "Variación", "Velocidad", "Pausa", "Desplazamiento" y muchos otros.
- **Armonías temporales:** mete una "Harmony" en un contenedor vacío y mueve el contenedor a diferentes lugares. ¡Te sorprenderá lo que pasa!
- **Variación de alias:** Crea un **alias** de un contenedor y muévelo a otra ubicación. Coloca un nuevo contenedor junto a él con "*Container > New Parallel Container*" y rellénalo con los parámetros que quieras sobrescribir en el alias.
- **Sincronización rítmica:** Pon un "Paso" en los "Parámetros globales" de un Contenedor y escucha cómo todos los instrumentos reproducen ese ritmo sincronizados. Esto es muy eficaz para una breve interacción dramática.
- **Morphing continuo:** Pon un "Morphing" en los **parámetros globales** del Contenedor raíz. Los ajustes de morphing de todos los instrumentos influirán entonces en todas las transiciones entre todos los contenedores.

(esto aún no está terminado)

# Chapter 6. Tutoriales

Instrucciones y enlaces a vídeos y ejemplos en línea

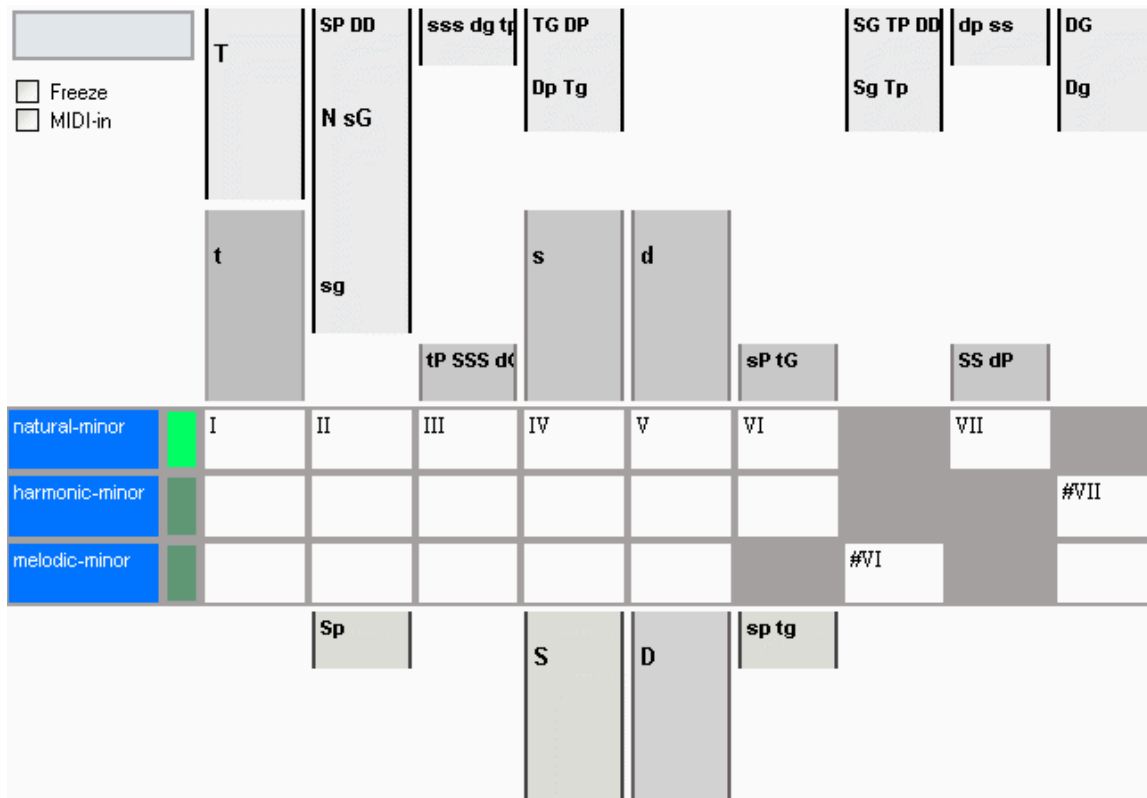
## Navegación por paletas 1

Para los principiantes, es útil hacer unos cuantos ejercicios sencillos para acostumbrarse a la disposición de las paletas.

### Cadencia sencilla

Ve a la página **de Paletas** y selecciona una **paleta estándar** en menor del **Círculo de quintas**. Ahora recupera un preajuste **de diseño > de paleta " > Funciones armónicas**" para ver una disposición que muestre las funciones armónicas en lugar de los nombres de los acordes.

Selecciona un **"Boceto"** del menú **"Reproducción"** que destaque un poco los Acordes, por ejemplo, **"Pop Push w/Guitar"**.



No te dejes confundir por los símbolos. Lo único que tienes que saber ahora es que **T** significa *Tónica*, **D** *dominante* y **s** *subdominante*. Las letras minúsculas son para los acordes menores, y las mayúsculas para los mayores. La [Teoría de las Funciones Armónicas](#) también llama a estos acordes las **funciones primarias** de una tonalidad.

Ahora reproduce la secuencia

t - S - D - t

Probablemente te suene muy familiar, porque se trata de una **cadencia**. Las cadencias indican claramente al oyente en qué tonalidad estamos. Esto resulta más evidente con una **cadencia auténtica** que pasa de **D a T** o **t**, o en notación con números romanos de **v a I**, también escrita como **v - I** o **5 - 1**.



#### Tip:

Como regla general, una cadencia auténtica V - I siempre es una buena forma de cerrar una progresión o de establecer una nueva tonalidad tras un Cambio de tonalidad.

## Palette Surfing 2

### Sustituciones

Puedes añadir variedad a una progresión sustituyendo acordes por otros funcionalmente relacionados que tengan un sonido diferente. Una pista para encontrar estos sustitutos es su función armónica .

Según la [Teoría de las Funciones Armónicas](#) , puedes derivar las funciones secundarias de las primarias añadiendo las letras **p**, **p** (Paralelo) o **g**, **g** (Gegenklang). Las minúsculas representan el modo Menor y las mayúsculas, el modo Mayor.

Cuando reproduzcas la secuencia que aparece a continuación en una paleta, verás que hay varios acordes para la misma función entre los que puedes elegir.

tP - sP - dP - t

La cadencia fundamental *Tónica - Subdominante - Dominante - Tónica* se sigue manteniendo, incluso cuando sustituyes los Acordes originales por Acordes que tienen una función armónica similar.

## Palette Surfing 3

### Armonías secundarias

Ahora que empezar con la tónica **t**, **T**, y volver a ella a través de un **v - I** es una especie de refugio seguro, puedes tomar un poco más de riesgo y experimentar con **las funciones secundarias**. No hay reglas fijas.

Aquí tienes un ejemplo:

t - d - dP - s - t - dP - D - T

## Palette Surfing 4

### Cambio de tonalidad (modulación)

Ve a la pestaña "**Paleta**" y asegúrate de que se vea la barra lateral con el **Círculo de quintas**. Las tonalidades mayores están en el exterior, y sus tonalidades menores paralelas, en el interior.

Ahora selecciona la tonalidad de **Do mayor** y cambia a la disposición "**Layout > Preset > Default**" para ver los nombres de los acordes relevantes.

La ventana del Círculo de quintas siempre te muestra en qué tonalidades el acorde que estás tocando actualmente tiene una función concreta. La ventana resalta estas tonalidades en colores más oscuros e indica su función.

Ahora reproduce el acorde **Gm**. Obtendrás la imagen de la derecha. Según esta imagen, el acorde es

1. la dominante de Do menor,
2. la tónica de Sol menor,
3. la subdominante de Re menor y Re mayor, y
4. la dominante de Do mayor.

Esta información es muy útil cuando quieres cambiar de tonalidad. Supongamos que hasta ahora has tocado los siguientes acordes:

Do, Sol menor... ¿?

y ahora te gustaría cambiar a la tonalidad de **Re Menor**. Ahora nuestro acorde en la paleta aparece en otra posición, concretamente, la subdominante.

Quizá recuerdes la cadencia que confirmará la nueva tonalidad: reproduce la cadencia auténtica **V - I**, preferiblemente con un acorde de séptima (**A7** y **Dm**). Se oye claramente que has llegado a **Re Menor**.

La progresión es, por tanto, la siguiente:

C Gm A7 Dm

Por diversión, ahora puedes volver a hacer lo mismo y fingir que el último acorde **Dm**, no es la tónica, sino más bien la subdominante de otra tonalidad, para saltar a la siguiente tonalidad con una cadencia auténtica según la fórmula **S - D - T**. El Círculo de quintas te indica que **Dm** es la subdominante de La mayor y La menor. Si te decantas por la tonalidad Mayor, haz clic en **La Mayor** y continúa con la cadencia **V - I**.

Por su parte, la progresión completa queda así:

C Gm A7 Dm E A

¿Otra vez? La misma fórmula. Esta vez vamos a **E Menor** pasando por **B7 - Em**. El resultado:

C Gm A7 Dm E A B7 Em

Ya has cambiado de tonalidad tres veces con solo ocho acordes en total. Si quieres, puedes seguir con la misma fórmula hasta que finalmente vuelvas a **C Mayor**.



#### Tip:

Hay un ejemplo de progresión **de modulación circular** compuesta según esta fórmula. Puedes abrirlo con el Editor de progresiones .

# Chapter 7. Solución de problemas

## Soluciones a los problemas y dudas que puedan surgir

A veces puede que te preguntes por qué tu arreglo se comporta de una forma determinada y no de otra, o por qué no oyes nada o no oyes lo que esperabas. Synfire te ofrece varias opciones para solucionar problemas e información sobre la estructura de tu arreglo.

### Informar de posibles problemas

Usa la opción "**Ayuda: > Problemas potenciales con el arreglo**" para obtener un informe sobre los hallazgos más destacados recopilados durante el proceso de renderizado. Si tu arreglo se comporta de forma extraña, este informe puede darte pistas sobre dónde buscar una explicación o una solución.

### Sugerencias de parámetros

Usa "**Ver > sugerencias de parámetros**" para mostrar información explicativa en la **vista de parámetros** sobre dónde hereda un parámetro, si está en pausa, si está vacío o si tiene alguna otra característica especial que no resulte evidente a primera vista.

### Registro de la consola

Abre la consola con "**Ventana > > Consola**" para buscar posibles pistas sobre eventos inesperados o errores que se hayan producido.

### Ayuda en línea

En nuestro sitio web [www.cognitone.com](http://www.cognitone.com), en la sección **de Soporte de Cognitone**, encontrarás varias preguntas frecuentes y un enlace a la versión en línea de este manual, que puede estar más actualizada.

## Problemas gráficos en Windows

### Problema

El cursor de reproducción deja rastros en la pantalla y aparecen líneas grises dentro del Contenido al desplazarte por la vista. El sistema no muestra las fuentes correctamente. Esto ocurre en Microsoft Windows solo con monitores de alta resolución (DPI).

### Causa

Los factores de escalado de DPI poco habituales, como el 175 % o el 225 %, provocan desajustes debido a problemas de redondeo. Synfire tiene problemas para gestionar los cuartos de píxel, por así decirlo. Todavía no hemos encontrado una solución que funcione con todos los ajustes de DPI.

### Solución

1. Los fallos desaparecen cuando configuras el factor de escalado de DPI de tu monitor en los **Ajustes del sistema** de Windows al 100, 150, 200, 250 o 300 por ciento.
2. Como alternativa, puedes desactivar HiDPI para Synfire por completo editando su acceso directo en el escritorio: añade la opción de línea de comandos **-H** después del nombre del programa que aparece entre comillas.

## Los complementos no pueden acceder a los sonidos

### Situación

Parece que el **Motor de audio** no puede cargar sonidos, presets y otros contenidos en algunos o todos los plug-ins que carga.

### Causa

A partir de macOS Big Sur, los programas deben pedirte permiso para acceder a volúmenes externos y otras carpetas. Algunos Plug-ins de audio no tienen en cuenta esto cuando intentan abrir sus sonidos y presets. A menos que hayas concedido permiso al Motor de audio, los Plug-ins que ha cargado tampoco tienen ese permiso.

### Solución

1. Abre **"Configuración de audio/MIDI"** y ve a la pestaña **"Audio"**.
2. Selecciona el Motor de audio que no puede cargar los sonidos, si es necesario.
3. Haz clic en **"Conceder permiso de archivo"**.
4. Dirige el cuadro de diálogo de archivos a un volumen o Carpeta donde estén almacenados los sonidos.
5. Vuelve a cargar el Rack con los plug-ins problemáticos o reinicia Synfire.

## El sistema no ha restablecido el estado de los drones tras la apertura

### Condición

Después de abrir en tu DAW un proyecto que contenga drones o drones MIDI y, a continuación, abrir el arreglo asociado en Synfire, los módulos de rack de la página **"Sounds"** no vuelven al estado en el que se encontraban cuando guardaste el arreglo por última vez.

Synfire muestra un mensaje de advertencia indicando que algunos sonidos no se han podido restaurar al abrir el arreglo.

### Causa

Puede que tu DAW no haya cargado los plug-ins de drones, o no lo haya hecho con la suficiente antelación.

### Solución

Revisa los ajustes del proyecto en tu DAW y asegúrate de que todos los plug-ins estén siempre cargados, independientemente de si el DAW considera que son necesarios en ese momento o no.

## Salida impredecible de los Acordes automáticos

### Condición

La salida MIDI que genera la función **"Acordes automáticos"** cambia significativamente tras realizar solo pequeñas modificaciones en la progresión o cambios en los rangos de interpretación del instrumento.

### Causa

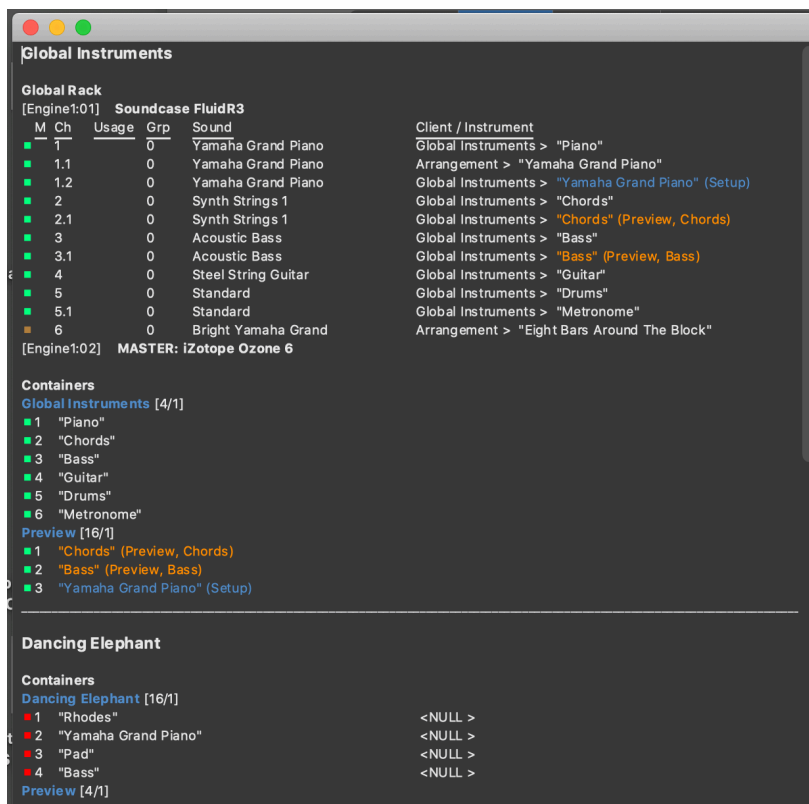
**"Acordes automáticos"** es una función práctica que rellena automáticamente una pista con acordes sostenidos de la progresión actual. No permite un control detallado de la inversión, la disposición y el ritmo.

### Solución

Desactiva **los Acordes automáticos** y dibuja los acordes uno a uno usando el parámetro **"Figura"** para que se ajusten al ritmo que tienes en mente. Dibuja los acordes trazando líneas verticales con la herramienta **"Línea"**.

## Monitor de asignación de sonidos

Para localizar problemas de enrutamiento o comportamientos MIDI inesperados, puedes abrir un panel de supervisión de la asignación de sonidos mediante **"Archivo >> Monitor de asignación de sonido"**. Esta información puede resultarte útil para solucionar problemas relacionados con el MIDI y para comprender la gestión general del sonido en Synfire.



#### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

# Chapter 8. Referencias

Apéndice con tablas, listas y otros recursos

## Enciclopedia de parámetros

Lista completa de todos los parámetros, su significado y su finalidad

### Análisis

El **Armonizador** usa este parámetro internamente para guardar sus resultados y preferencias. Puedes borrarlo si necesitas restablecerlos a los Valores predeterminados.

### Cromático

Transpone la salida MIDI final en pasos cromáticos absolutos. Para mantener la integridad armónica, lo más seguro es transponer en incrementos de 12 semitonos. Otros incrementos también pueden dar lugar a resultados interesantes.

### Propiedades

Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

### Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.



#### Note:

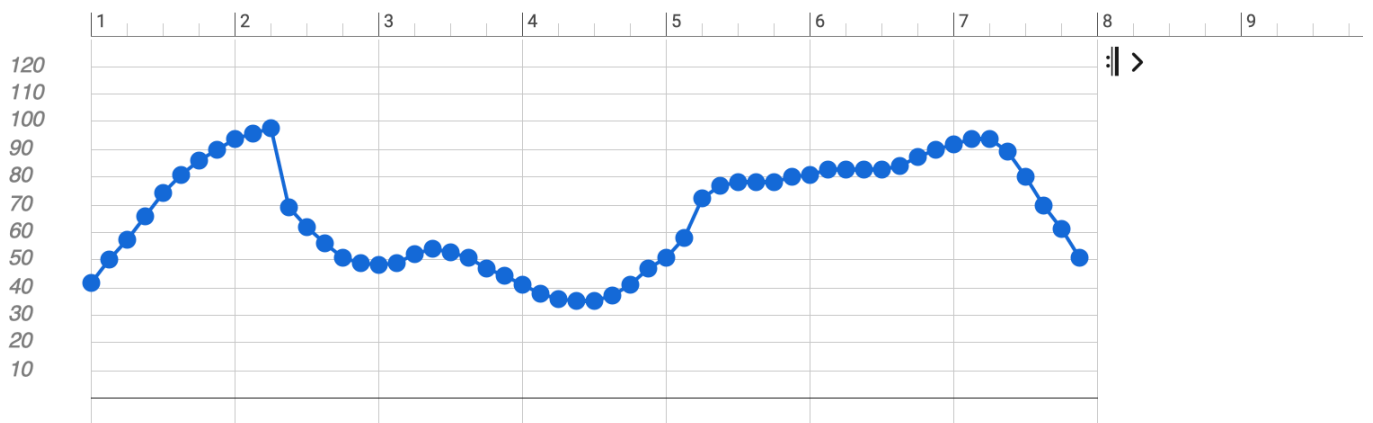
No transpongas la salida por octavas cuando puedas modificar el **Rango de interpretación del instrumento**. Si por alguna razón el rango de octavas de tu dispositivo está muy desajustado, intenta compensarlo primero en el plug-in o en el sintetizador .



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Controladores



El rango de valores de los parámetros se parece al de los equivalentes MIDI estándar. Los valores van de 0 a 127 o de -64 a +64.

La **consola Matriz** asigna algunos controladores, como "**Volumen**" y "**Pan**", a los mandos y faders.

### Propiedades

Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

### Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

### Controladores personalizados

El usuario puede configurar **los controladores personalizados** por **sonido** o **dispositivo**. Sus nombres personalizados aparecerán en **las Outlets de parámetros** donde esté seleccionado actualmente el sonido o el instrumento .



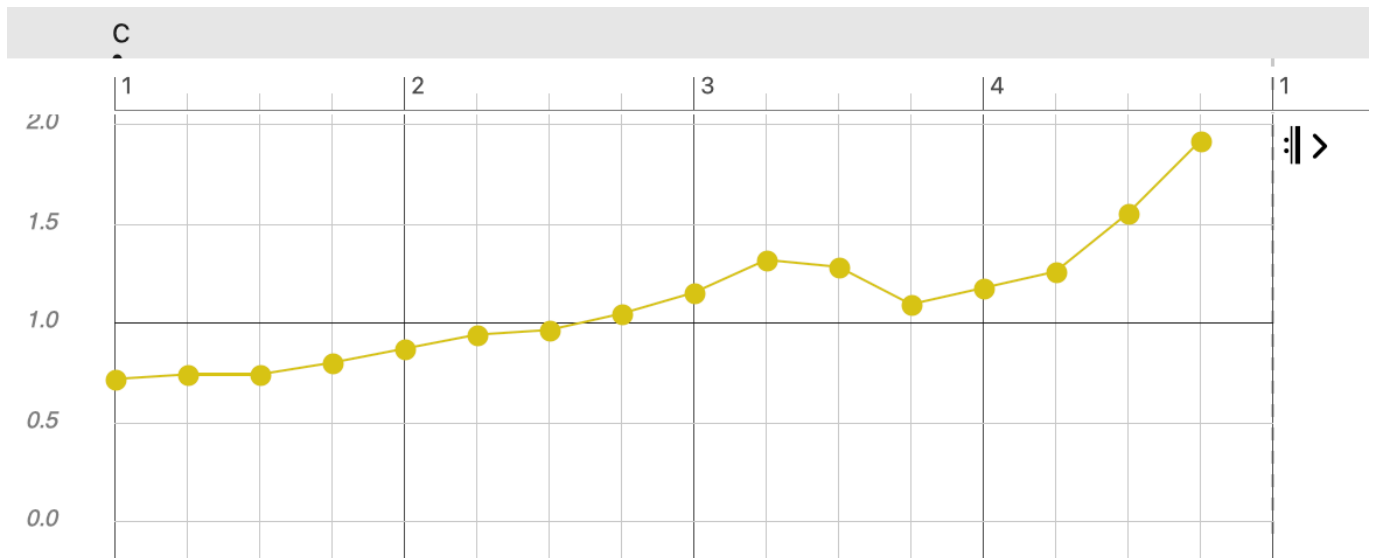
#### Important:

Los faders de **volumen**, **panorámica** y otros controladores similares no se encargan de la mezcla *de audio*. Simplemente transmiten mensajes MIDI y ajustan el **parámetro** correspondiente que se utiliza para generar la salida MIDI. Esto no tiene ningún efecto si un plug-in o dispositivo no responde al controlador MIDI como se espera. Sin embargo, los faders maestros y los botones **Solo**, **Mute** y **Master** sí funcionan a nivel de audio.

#### Related information

[Controladores personalizados](#)

## Dinámica



La **dinámica** modula la **velocidad** final de la salida. Multiplica la velocidad por números de coma flotante. Así, 1,0 no cambia nada y los valores más altos aumentan la velocidad, mientras que los más bajos la amortiguan. Como el escalado es proporcional, se conserva la variación natural.

Usa este parámetro para controlar y ajustar con precisión la dinámica general sin alterar las velocidades.

### Propiedades

Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

### Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

**Arrastra** una **Figura**, una **Toma** o un **Output** para extraer este parámetro e insértalo aquí.

**Arrastra** esta salida para estimar un perfil de dinámica para la **figura** actual y suéltala en otro sitio.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

Puede extraer el parámetro de la **figura** actual mediante el menú **contextual** o la opción **"Extraer > parámetro > de la figura"**.

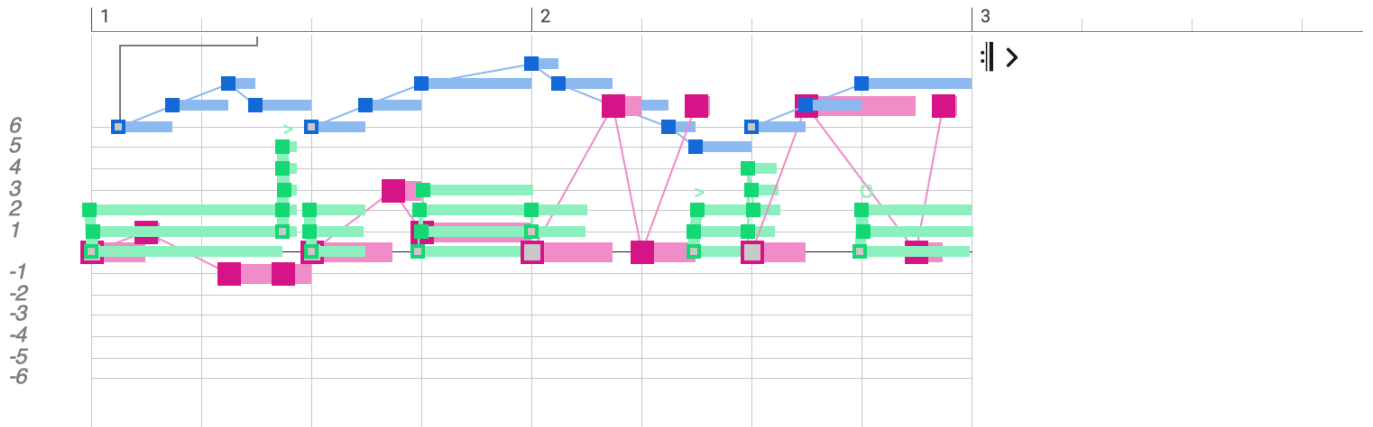
Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** o con la opción **"Guardar > parámetro > en la figura"**, lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para insertar lo que puedas obtener de la salida actual.

**Note:**

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Figura



### [Tutorial en vídeo](#)

El parámetro "**Figura**" tiene un [formato paramétrico de expresión musical](#) independiente de la altura y la armonía. Contiene **símbolos** agrupados en **Segmentos**, y estos últimos conservan el movimiento melódico y la expresión, independientemente de la armonía con la que reproduzcas la figura.

**Important:**

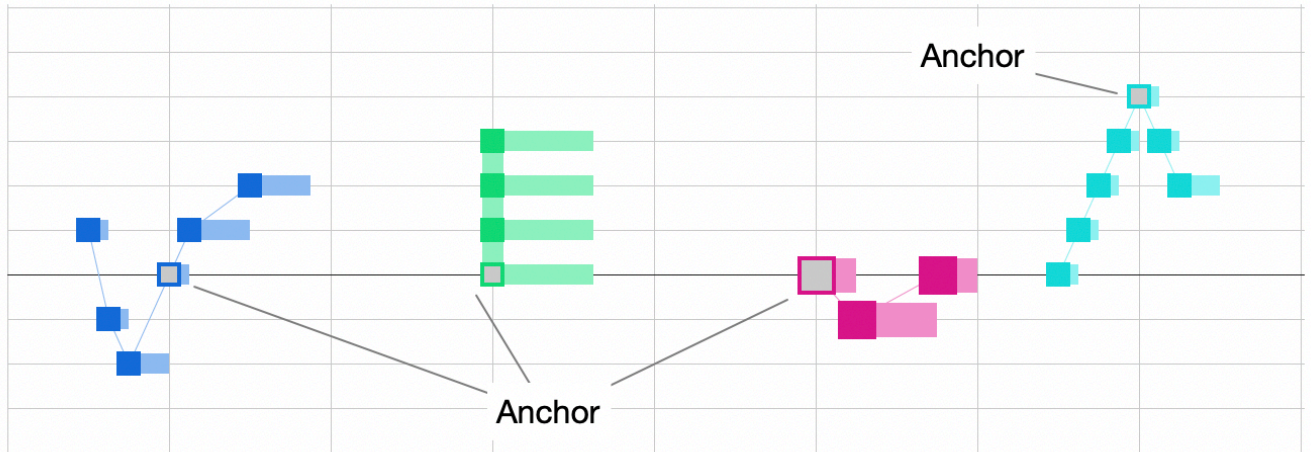
Lo más importante sobre "**Figura**" es que no sustituye a la notación ni a los rollos de piano. Es un **algoritmo**.

**Note:**

El término "**Figura**" hace referencia aquí a una estructura de datos técnica. No hay que confundirlo con el concepto musical de "forma melódica".

## Segmentos

Uno o más **símbolos** se agrupan para formar un **segmento**. Los segmentos denotan unidades musicalmente significativas que se supone que conservan su forma relativa. Los símbolos de un segmento pueden apilarse verticalmente (acorde), colocarse en fila (melodía) o cualquier combinación de ambas.



Los segmentos se seleccionan, editan y transforman como una unidad cohesionada, lo que los convierte en un dispositivo muy práctico para crear melodías y expresiones musicales de cualquier nivel de complejidad.

## Ancla

Cada segmento tiene un **ancla** que indica un punto de énfasis que marca el símbolo melódicamente más importante de un segmento. El sistema reproduce primero el ancla y, a continuación, reproduce los demás símbolos en relación con ella. También determina la posición del segmento en la línea de tiempo.



### Tip:

Si quieres que un segmento termine en una nota de destino especialmente importante, haz que ese último símbolo sea el ancla. Del mismo modo, si te interesa más cualquier otra nota intermedia, conviértela en el ancla.

## Tipos de símbolos



Los símbolos se anotan en un pentagrama con líneas horizontales que, para la mayoría de los tipos de símbolos, se corresponden con los grados de la escala. La línea central en negrita es una referencia que depende del tipo de símbolo.

### H

**Horizontal:** Ideal para melodías largas en relación con la tonalidad actual. La línea cero indica la raíz de la **Escala de referencia** de la **Tonalidad global**.

### V

**Vertical:** Ideal para adornos, frases o melodías improvisadas. La raíz de esta escala cambia con cada acorde. La línea cero indica la raíz de la **Escala vertical**.

## C

**Acorde / Arpeggio:** Ideal para acordes, notas cortas de viento, arpeggios y patrones de punteo. La línea cero indica la nota más grave del acorde actual en su Inversión y disposición actuales. Cada línea representa una nota del acorde.

## I

**Intervalo:** El punto de referencia describe un intervalo del acorde. Asigna los demás símbolos en relación con este punto de referencia. Usa este tipo para empezar un segmento en el intervalo de acorde que quieras y deja que siga desde ahí.

Por ejemplo, el 3 se corresponde con la tercera, el 5 con la quinta y el 7 con la séptima (como la cuadrícula empieza en cero, hay un desfase de uno). Los valores negativos van en la dirección opuesta. Como -3 está una tercera por debajo de la raíz, en realidad ya no es una tercera. Te recomendamos que escribas anclajes positivos para evitar confusiones.

## P

**Altura:** Altura absoluta. Para batería, percusión y otros sonidos que no tienen por qué seguir la armonía. La línea del cero indica el Do4.

## B

**Bajo:** La línea cero indica el bajo del **contexto armónico** actual. Cada línea es un paso en la **Escala vertical**.

## R

**Relativo:** Asigna el ancla como un símbolo **de acorde**, mientras que el sistema muestra los símbolos adicionales como símbolos **verticales** relativos a la ancla. Usa este tipo para empezar un segmento en la nota de acorde que quieras y dejar que continúe a partir de ahí.

## Gris

Se usa exclusivamente con el parámetro "**Toma**". Altura absoluta.

La mejor forma de familiarizarte con los diferentes tipos de símbolos es dibujar un segmento en una **figura** corta y dejar que se repita una y otra vez mientras avanza una progresión de Acordes.

**Note:**

Los segmentos solo pueden contener un tipo de símbolo. No se pueden mezclar tipos dentro del mismo segmento.

**Note:**

El tipo "**Vertical**" está disponible en las ediciones "Express" y "Pro". Los tipos "**Relativo**" e "**Intervalo**" solo están disponibles en la edición "Pro".

**Important:**

La figura no tiene concepto de altura y, por lo tanto, no puedes leerla a primera vista ni reproducirla. No tendría sentido imprimirla. Tampoco pretende ser un sustituto del MIDI ni de la notación Tradicional. Es exclusivamente una herramienta para la composición creativa.

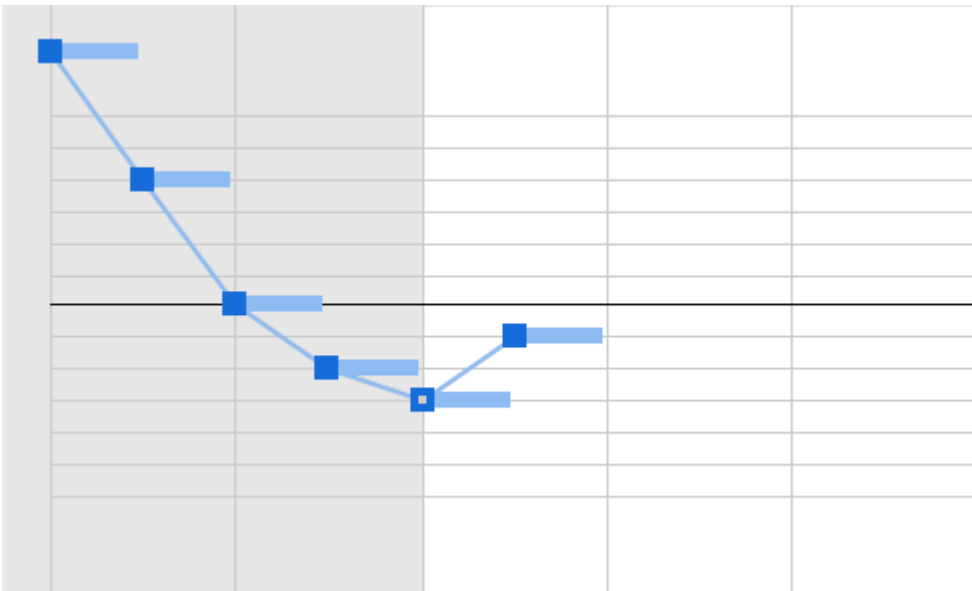
**Important:**

Aunque hay unas siete líneas en la cuadrícula, hay muchas escalas que tienen más o menos pasos. Por lo tanto, el intervalo 0-7 no es necesariamente siempre una octava. Si quieres anotar una octava, usa un desplazamiento cromático de 12 o -12 como símbolo.

### Posicionamiento de los segmentos

La posición de un segmento en una **Figura** la determina su ancla. Por lo tanto, solo se incluye en una selección de tramo si dicha selección también incluye la ancla. Del mismo modo, un segmento no se reproducirá si su ancla está fuera de los límites de un contenedor.

Los símbolos individuales de un segmento también pueden aparecer en posiciones negativas, es decir, antes del inicio del parámetro. Siempre que el ancla esté dentro de los límites del contenedor, dicho segmento empieza a reproducirse incluso antes de que comience el contenedor. Esto resulta útil para líneas melódicas que deben comenzar antes de entrar en un contenedor, o terminar con elegancia tras salir de él.



Del mismo modo, los segmentos que se extienden más allá del final de un parámetro seguirán reproduciéndose en el siguiente bucle o en el siguiente contenedor.

**Tip:**

Los segmentos que traspasan los límites del contenedor solo son útiles para solapamientos muy cortos. Si quieres que una melodía se solape más de un compás, plantéate colocarla en un contenedor que se haya desplazado en la línea de tiempo como corresponda.

**Note:**

El rango de posiciones negativas es limitado. Los símbolos no pueden aparecer más de 4/4 antes de cero. El segmento también mostrará una advertencia si el ancla está en una posición negativa, lo que impedirá que se reproduzca en absoluto.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para insertar la salida actual como una figura con símbolos de altura absoluta .

## Alteraciones

Los símbolos tienen un componente **diatónico** y otro **cromático**. El componente diatónico determina la línea en la que se dibuja el símbolo. El componente cromático determina el número de semitonos a los que se desplaza respecto a esa línea. Aunque este desplazamiento cromático se llama "**alteración**", su significado es diferente al de la notación Tradicional.

Los símbolos de las figuras siempre se ajustan a la escala o al acorde actual. Que esa nota se anote tradicionalmente con una alteración (bemol o sostenido) o no depende de la tonalidad.

Las notas solo pueden salir de la escala si se omite la "**Visión de voces**" y se habilitan los desplazamientos cromáticos para el segmento (Pro). Estos desplazamientos cromáticos pueden resultar bastante discordantes. Al fin y al cabo, la función de una escala es garantizar que todos los instrumentos se comporten de forma armónicamente coherente. La introducción de notas azules o notas de paso consiste en elegir una escala adecuada, aunque solo sea durante la duración de un único acorde.

El componente cromático de un símbolo significa lo siguiente: si hay una nota en la escala a este número de semitonos de distancia, úsala. Así que, si tienes un símbolo de acorde verde con un componente cromático de -1, puede que haya una nota en la escala un semitono por debajo de ese tono del acorde. Si no es así, usa la siguiente nota de la escala por debajo de ese tono del acorde.

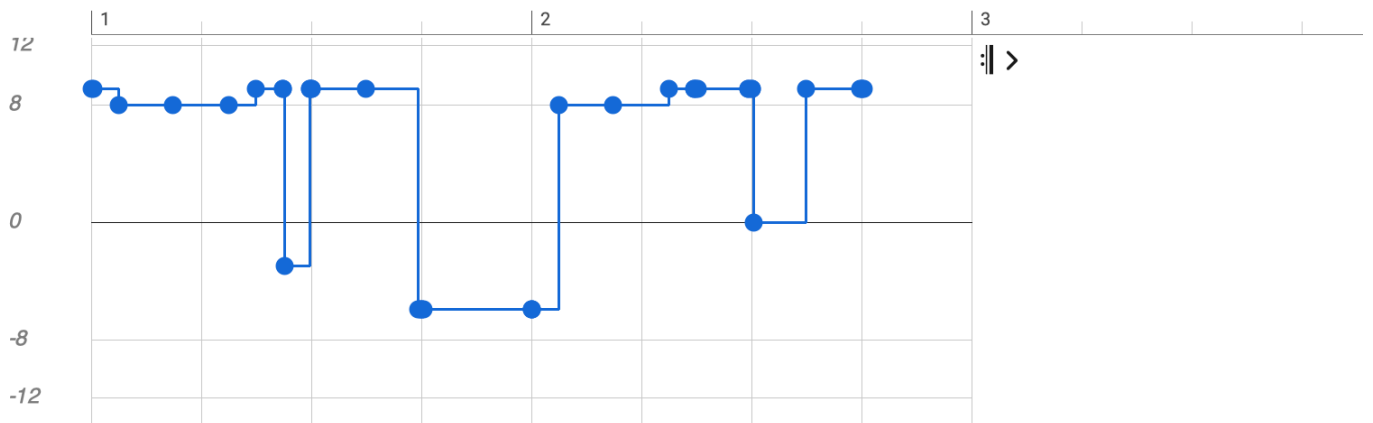
---

### Related information

[Renderización](#)

[Inspector de figuras](#)

## Flow



**El flujo** modula la duración de las notas para conseguir una variedad de articulaciones rítmicas. Los valores van de -12 a 12. Para que el resultado sea lo más adecuado musicalmente, el rango de valores se divide en zonas distintas con interpretaciones diferentes.

Val	Efecto	Intensidad	De
12	Superposición	1/16	Fijo
11	Superposición	1/32	Fijo
10	Superposición	1/64	Fijo
9	Superposición	1/128	Fijo
8	Legato	100 %	Paso entre los inicios
7	Legato	90 %	Paso entre los inicios
6	Legato	80 %	Paso entre los inicios
5	Legato	70 %	Paso entre los inicios
4	Legato	60 %	Paso entre los inicios
3	Legato	50 %	Paso entre los ataques
2	Legato	40 %	Paso entre los inicios
1	Legato	30 %	Paso entre los inicios
0	Original	100 %	Duración original
-1	Acortar	90 %	Longitud original
-2	Acortar	80 %	Longitud original
-3	Acortar	70 %	Longitud original
-4	Acortar	60 %	Longitud original
-5	Acortar	50 %	Longitud original

-6	Acortar	40 %	Longitud original
-7	Acortar	30 %	Longitud original
-8	Acortar	20 %	Longitud original
-9	Staccato	1/16	Fijo
-10	Staccato	1/32	Fijo
-11	Staccato	1/64	Fijo
-12	Staccato	1/128	Fijo

La división de zonas es un término medio para equilibrar las matemáticas y la música. Nos ofrece un parámetro con un rango simétrico que podemos esbozar, invertir y convertir fácilmente a partir de otros parámetros, sin correr el riesgo de obtener resultados musicales discordantes.

## Propiedades

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

**Arrastra** una **Figura**, una **Toma** o un **Output** para extraer este parámetro e insértalo aquí.

**Arrastra** este Outlet para estimar un patrón de flujo para la **figura** actual y suéltala en otro sitio.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

Puede extraer el parámetro de la **figura** actual mediante el menú **contextual** o la opción **"Extraer > parámetro > de la figura"**.

Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** o con la opción **"Guardar > parámetro > en la figura"**, lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para insertar lo que puedas obtener de la salida actual.



### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Armonía

B	F#	Gmaj7	A	B	Em7	Gmaj7	F#7
1		2		3		4	1
<b>B T</b> - B.ionian B.major B.Major B.Major	<b>F# D</b> - F#.mixolydian B.major B.Major B.Major	<b>Gmaj7 tG, sP (t)</b> - G.lydian B.natural-minor B.Major-minor B.Major	<b>A dP, SS</b> - A.lydian B.major-b7 B.Major B.Major	<b>B T</b> - B.ionian B.major B.Major B.Major	<b>Em7 s (tG sP)</b> - E.dorian+4 B.harmonic-minor B.Major-minor B.Major	<b>Gmaj7 tG, sP (t)</b> - G.lydian B.natural-minor B.Major-minor B.Major	<b>F#7 D</b> - F#.bebop-minor B.major-add#7-add7 B.Major B.Major

El parámetro "**Armonía**" contiene una **progresión** que proporciona un **contexto armónico** para cada punto de la línea de tiempo. Junto con el parámetro "**Interpretación**", guía la representación de "**Figura**" y otros parámetros para generar la salida MIDI final.

Puedes modificar "**Armonía**" en cualquier momento, lo que hará que todo el **Arreglo** se recomponga al instante.

### Propiedades

Armonía admite **la politonalidad**, es decir, la superposición de varios Acordes al mismo tiempo.

El parámetro es **global** y, por lo tanto, afecta a todos los instrumentos del Contenedor.

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

### Conversión

**Arrastra** un **contenedor** o un **Snippet** a esta salida para extraer el parámetro.

**Arrastra** un parámetro de "**Armonía**" o de "**Vista previa**" para insertar su progresión aquí.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

**El Reconocimiento de figuras** convierte **Harmony** a partir de **una toma**, un procedimiento interactivo que requiere tu atención.

#### Related information

[Conceptos básicos](#)

[Contexto armónico](#)

[Ajustes de armonía](#)

[Progresiones](#)

[Control de la inversión, la disposición y la octava](#)

## Interpretación

El parámetro "**Interpretación**" controla cómo se convierten la "**Figura**" y otros parámetros a MIDI. En concreto, se encarga de resolver los conflictos relacionados con la conducción de voces y **la armonía**.

## Propiedades

El parámetro es **constante**. Se aplica durante toda la duración de un **Contenedor**. Si necesitas cambiarlo en mitad de un Contenedor, inserta un Contenedor secundario y modifica el parámetro allí.

El parámetro añade "**Salida**" a la **vista de parámetros** para ofrecer información visual sobre su efecto.

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

---

### Related information

[Ajustes de interpretación](#)

[Ajustes en la interpretación](#)

## Acordes automáticos

### Generación automática de acordes y bajos sostenidos

**Los acordes automáticos** y el **Bajo automático** son funciones muy prácticas del parámetro "**Interpretación**" que generan acordes sostenidos y notas de bajo de forma automática sin necesidad de una **Figura**.

El sistema tiene en cuenta las inversiones de acordes, la disposición de voces y la alineación configuradas en el parámetro "**Armonía**".

Si ya hay una **Figura**, el sistema la reproducirá además de los Acordes automáticos y el Bajo automático.

Activa "**Ligar notas**" para mantener todas las notas que ya se están tocando en el acorde anterior. La configuración inicial para una nueva interpretación se toma de "**Reproducción > de notas automáticas del acorde**".



#### Tip:

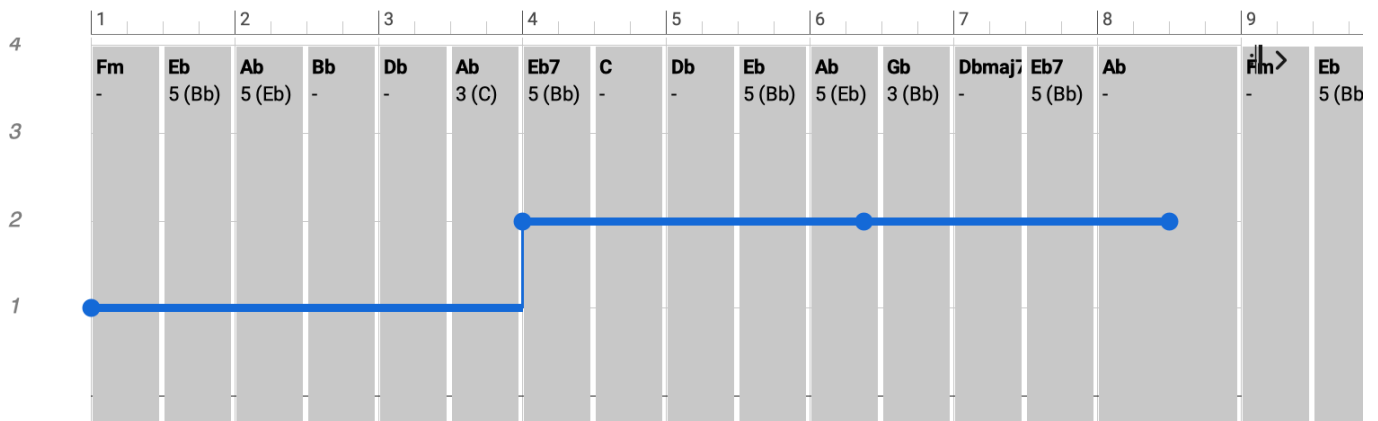
Para convertir los Acordes automáticos en una "**Figura**", **arrastra "Armonía"** a la salida **de "Figura"**. Edita los segmentos de la figura para personalizar las inversiones, la disposición de voces y la dinámica como quieras.



#### Tip:

Para controlar el rango de altura general, ajusta el "**Rango de interpretación**" medio del instrumento y sus ajustes **de interpretación**.

## Capa



Este parámetro permite **la politonalidad**, ya que asigna una de las hasta cuatro variaciones del parámetro "**Armonía**" a cada instrumento. Cada una de estas capas puede usar un acorde diferente, superponiéndolos de forma efectiva sobre otros acordes al mismo tiempo.

### Propiedades

Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

### Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.



#### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

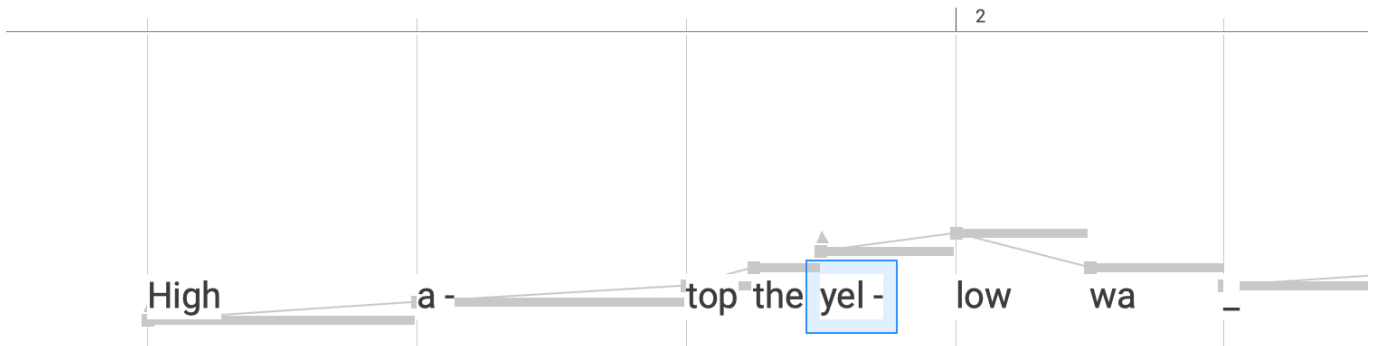
## Duración



**Note:**

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Letras



Puedes usar el parámetro "**Letra**" para asociar sílabas, palabras y otro texto a los símbolos de una Figura. En los archivos de notación exportados, el programa muestra estos debajo de las notas.

A modo de referencia, el programa muestra la **Figura** en segundo plano. Activa la opción "**Ajustar a la Figura**" para que el texto que introduzcas se ajuste automáticamente a las posiciones de los Símbolos.

Introduce el texto en el campo "**Introducción de texto**" frase por frase, con las sílabas separadas por guiones (-). No se permiten espacios dentro de una misma palabra. El carácter de subrayado (\_) sirve como extensor. Representa una sílaba vacía (silenciosa). Necesitas extensores para mantener el ritmo cuando la sílaba anterior sigue sonando a lo largo de varias notas seguidas.

Ejemplos:

**En lo alto del vagón a-mar-i-ll\_o**

**Es tan\_ \_ in-cre-dí-ble-mente guapa y in-sa-ci-a-ble**

Puedes mover (transponer) las líneas de texto, al igual que las sílabas individuales, de una línea a otra usando las teclas de flecha.

Este parámetro es **polifónico**. Puede tener hasta cuatro valores al mismo tiempo, lo que representa líneas de texto colocadas unas encima de otras. Al imprimirlo para **la entrada de texto**, escribe las sílabas dispuestas unas encima de otras entre paréntesis.

**Tip:**

Puedes seleccionar un tramo de varias sílabas y editarlas de forma selectiva. Si el número total de sílabas no cambia, mantienen sus posiciones anteriores.

**Tip:**

Es más cómodo configurar cada línea de texto por separado y luego unirlas mediante el portapapeles con **las opciones "Editar", > "Pegar" y "Unir"**.

**Note:**

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Morphing

El parámetro "**Morphing**" permite que una **frase** se funda sin interrupciones con la frase del siguiente **Contenedor**, creando así una frase que se transforma de forma continua a lo largo del proceso.

### Propiedades

El parámetro es **constante**. Se aplica durante toda la duración de un **Contenedor**. Si necesitas cambiarlo en mitad de un Contenedor, inserta un Contenedor secundario y modifica el parámetro allí.

El parámetro añade "**Salida**" a la **vista de parámetros** para ofrecer información visual sobre su efecto.

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

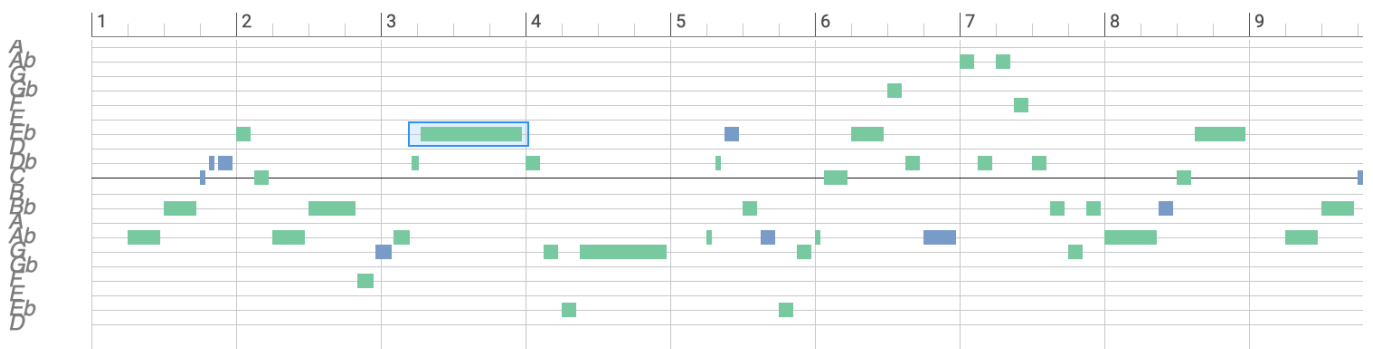
**Note:**

La edición **Pro** ofrece esta función.

### Related information

[Configuración del morphing](#)

## Salida



Este parámetro muestra la salida MIDI generada.

Es útil para tener una referencia visual del efecto que tienen los cambios en los parámetros. La página "**Pistas**" lo utiliza para ofrecerte una vista general de tu partitura.

El sistema codifica las notas por colores.

#### La nota magenta

La nota coincide con el bajo actual, que puede estar incluido en el acorde o no.

### Verde

La nota pertenece al acorde.

### Azul

La nota forma parte de la escala vertical.

### Rojo

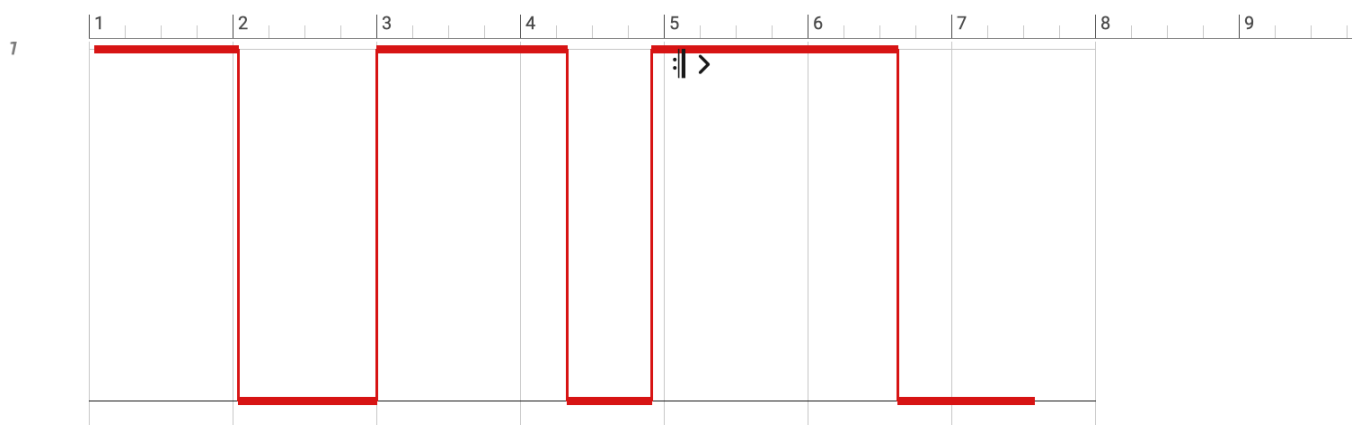
La nota es una alteración cromática que no forma parte de la escala vertical.



#### Important:

Este parámetro es **de solo lectura**. Aunque puedes seleccionar y revisar todas las notas, no puedes editarlas. Esto no tendría sentido, ya que cualquier cambio en los parámetros en cualquier parte del Arreglo hará que tus ediciones queden obsoletas en cuanto toda la salida se genere de nuevo desde cero.

## Pausa



El parámetro "[Pausa](#)" es útil para suprimir temporalmente la salida de una **frase**.

La pausa tiene sentido desde el punto de vista musical, ya que no rompe los segmentos de [la Figura](#). La posición de su [ancla](#) determina si un segmento es audible o no.

Un valor de `1` pausa la reproducción, mientras que un valor de `0` indica que la frase se está reproduciendo.

### Arreglos con "Pausa"

El número de pista de un **encabezado de pista** ofrece un atajo al parámetro "[Pausa](#)". [Haz clic](#) en el número de pista varias veces para alternar entre pausado, en reproducción y neutro.

De esta forma puedes activar o desactivar un instrumento durante la duración de un **Contenedor**. Al colocar varios contenedores con parámetros de [Pausa](#), controlas de forma efectiva qué instrumentos suenan, cuándo y durante cuánto tiempo. Es una forma estupenda y no destructiva de crear tensión, y mucho más flexible que borrar o desactivar frases.

**Tip:**

Puedes usar "**Pausa**" para aligerar frases densas o controlar la interacción entre varias frases, poniendo en pausa alternativamente el otro instrumento.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para insertar lo que puedas obtener de la salida actual.

## Vista previa

**La vista previa** es lo mismo que "**Armonía**". Es un marcador de posición para una progresión de vista previa que se usa al renderizar frases en las que no hay ningún parámetro **de "Armonía"** disponible.

Puedes definir una progresión de vista previa predeterminada en "**Preferencias > > Valores predeterminados**".

## Propiedades

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

## Conversión

**Arrastra** un **contenedor** o un **Snippet** a esta salida para extraer el parámetro.

**Arrastra** un parámetro **de "Armonía"** o "**Vista previa**" para insertar su progresión aquí.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

---

### Related information

[Armonía](#)

## Ritmo



El parámetro "**Ritmo**" modula las posiciones y velocidades de las notas según un perfil rítmico. Es algo parecido a lo que se conoce como "cuantización de groove" en algunos DAW y secuenciadores.

A diferencia del parámetro "**Paso**", este parámetro solo modifica de forma gradual las posiciones y velocidades de las notas. Este parámetro aporta una cierta sensación rítmica en lugar de realizar una cuantización estricta.

#### Nombre

Una etiqueta que puede resultarte útil si guardas un perfil rítmico como Plantilla.

#### Miniatura

El ritmo suele ser un bucle corto de 1m o 2m de duración. La miniatura muestra el efecto que tiene sobre las posiciones y la Dinámica de las notas.



#### Tip:

Asigna un **ritmo** a los **Parámetros globales** de un **Contenedor** para que todos los instrumentos reproduzcan el mismo groove.

## Propiedades

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

## Conversión

**Suelta** una **figura** en este **Outlet** para analizar su estructura rítmica e insertar un perfil rítmico.

**Arrastra** una **Figura**, una **Toma** o un **Output** para extraer este parámetro e insértalo aquí.

**Arrastra** este Outlet para calcular un perfil rítmico de la **Figura** actual y suéltalo en otro sitio.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para calcular un perfil rítmico a partir de la salida actual.

## Edición

La altura de una barra indica cuánto cambia **la velocidad** (1,0 = sin cambios). Puedes modificar la curva general con la Herramienta Gestalt y las herramientas de dibujo como de costumbre.

El grosor de una barra indica la fuerza de atracción, es decir, cuánto atrae esa posición a una nota (1,0 = 100 %). Las barras gruesas son fuertes, las delgadas son más débiles. Puedes modificar el grosor manteniendo pulsada la tecla **" Control "** mientras arrastras con el ratón.

Selecciona, añade y elimina posiciones rítmicas como lo harías con cualquier otro parámetro.

## Compás

Este parámetro establece la indicación de compás de un **Contenedor**.

## Progresiones

La indicación de compás también determina dónde aparecen los saltos de línea en una **progresión**. Puedes cambiar la métrica de la estrofa en la pestaña **"Esquema"** de la página **"Progresión"**. Cuando asignas un nuevo compás, el sistema restablece las métricas de la estrofa anterior a los valores predeterminados.

## Ajustes

Estos ajustes ofrecen pistas para futuras interpretaciones, pero de momento no se utilizan.

### Tiempo a la mitad

Solo se acentúa cada dos tiempos, lo que da lugar a un ritmo más lento.

### Ritmo recto frente a swing

Indica si el ritmo tiene un toque de swing.

## Propiedades

El parámetro es **global** y, por lo tanto, afecta a todos los instrumentos del Contenedor.

El parámetro es **constante**. Se aplica durante toda la duración de un **Contenedor**. Si necesitas cambiarlo en mitad de un Contenedor, inserta un Contenedor secundario y modifica el parámetro allí.

## Conversión

**Arrastra** un **contenedor** o un **Snippet** a esta salida para extraer el parámetro.

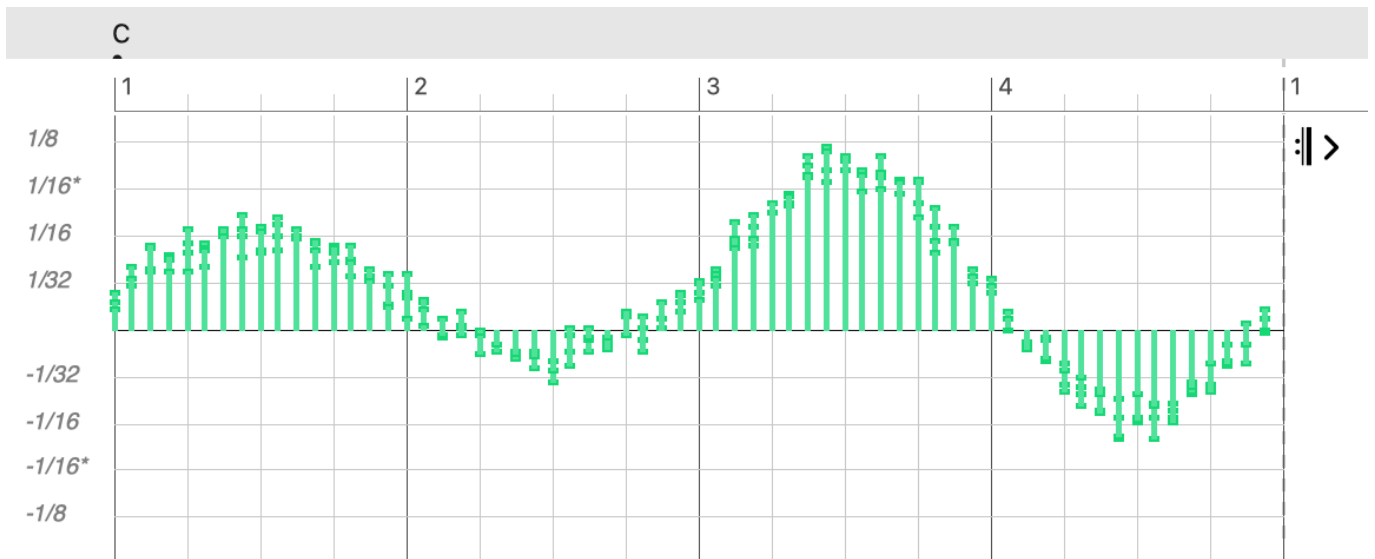
En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

---

### Related information

[Progresiones](#)

## Desplazar



El parámetro "**Shift**" modifica la posición de las notas para que se reproduzcan antes o después. Te permite conseguir efectos que van desde los más sutiles hasta los más espectaculares, dependiendo de su amplitud. Desde un suave "humanizador" hasta expresivos efectos de rubato (cambio de tiempo), todo es posible. En extremos, puedes crear frases totalmente distorsionadas.

## Propiedades

El parámetro es **polifónico**. Puede contener varios valores en la misma posición.

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** o **con la opción "Guardar > parámetro > en la figura"**, lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.



### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Saltar

El parámetro "**Skip**" determina cuántas posiciones del parámetro "**Paso**" debes saltar en cualquier punto de la línea de tiempo.

Diseñamos este parámetro para usarlo con varios instrumentos que siguen el mismo parámetro "**Paso**", pero que deben reproducir un subconjunto diferente de los pasos dados.

Los valores son números enteros positivos, incluido el cero.

Para que este parámetro surta efecto, es necesario que haya un parámetro "**Paso**" en el mismo Contenedor.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.



### CAUTION:

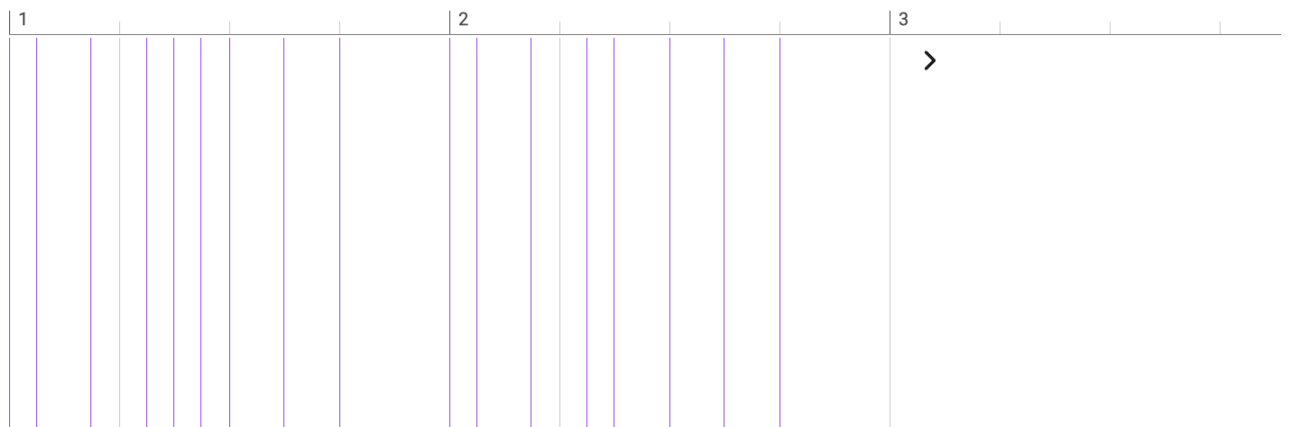
El sistema no admite oficialmente este parámetro y lo considera experimental.



### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Paso



El parámetro "**Paso**" reordena las posiciones de todos los símbolos del parámetro "**Figura**" de forma secuencial, de izquierda a derecha. Los resultados pueden ser espectaculares y sorprendentes, ya que este parámetro altera el ritmo de una frase.

Este parámetro siempre se repite en bucle. Sin embargo, si el parámetro "**Figura**" no se repite en bucle, solo se ejecutará una vez.

## Propiedades

Puedes editar el parámetro en el modo **Hyper Edit**.

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

## Conversión

**Arrastra** cualquier parámetro no constante para insertar las posiciones de sus valores como pasos.

**Arrastra** una **Figura**, una **Toma** o un **Output** para extraer este parámetro e insértalo aquí.

**Arrastra** esta salida para coger los pasos de la **"Figura"** actual y suéltalos en otro sitio.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para insertar lo que puedas obtener de la salida actual.

Puede extraer el parámetro de la **figura** actual mediante el menú **contextual** o la **opción "Extraer > parámetro > de la figura"**.

Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** o con la **opción "Guardar > parámetro > en la figura"**, lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.



### Tip:

Pon un parámetro **"Paso"** en **"Parámetros globales"** para que todos los instrumentos reproduzcan exactamente el mismo ritmo durante toda la duración del Contenedor.



### Tip:

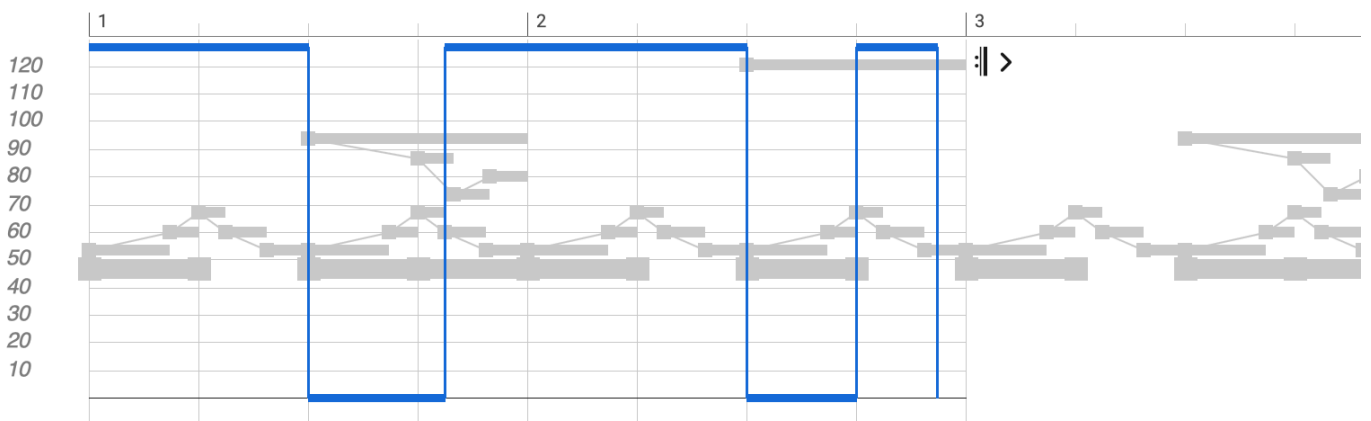
Haz que varios instrumentos reproduzcan la misma **"Figura"**, pero establece un **"Paso"** diferente para cada instrumento.



### Note:

Las ediciones **Express** y **Pro** ofrecen esta función.

## Sustain



El parámetro "**Sustain**" se parece al controlador MIDI estándar del pedal de sustain.

Los valores pueden ser **1** (pedal pisado; las notas siguen sonando después de soltar la tecla) y **0** (pedal soltado; las notas se detienen al soltar la tecla).

El parámetro "**Interpretación**" tiene una opción para generar controladores de pedal **de sustain** automáticamente, dependiendo de las propiedades **de "Armonía"** y de la frase.

## Conversión

**Arrastra** esta salida para generar un pedal automático para la **figura** actual y suéltala en cualquier otro sitio.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

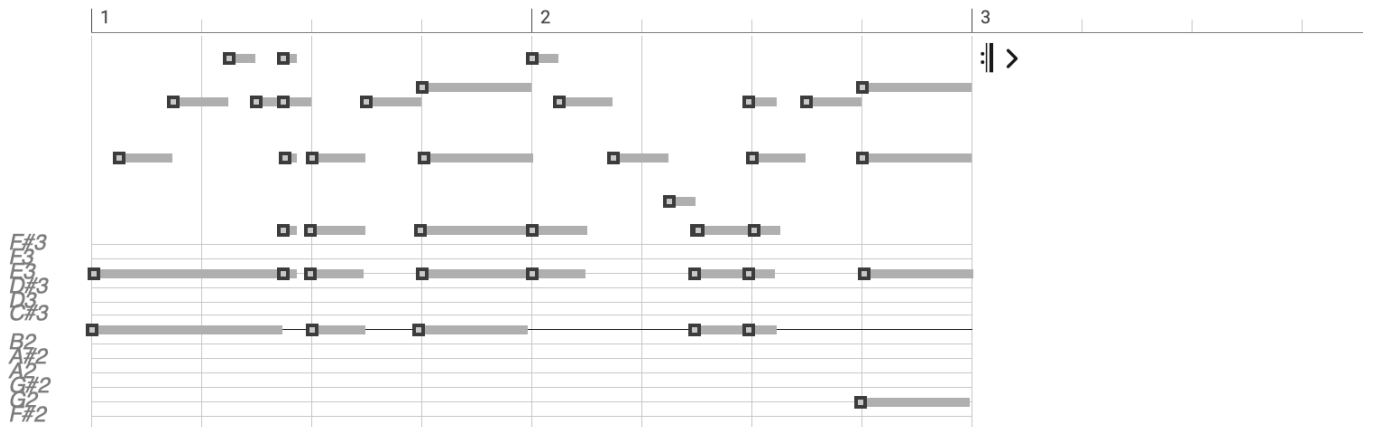
Puede extraer el parámetro de la **figura** actual mediante el menú **contextual** o la opción "**Extraer > parámetro > de la figura**".

Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** o con la opción "**Guardar > parámetro > en la figura**", lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.

### Related information

[Interpretación](#)

## Toma



La **toma** es un búfer temporal para **la grabación** y la importación. Contiene la última toma grabada o pista de archivo MIDI importada en forma de alturas absolutas (MIDI). Sirve como entrada para **el posterior Reconocimiento de figuras** o para el **Armonizador**.



#### Note:

Puedes crear variaciones de una frase ya renderizada utilizando "**Extracción de > parámetros > de la salida**", a continuación, reutilizar esa **toma** reconociéndola de nuevo.

## Conversión

Arrastra una **figura** o una **salida** para insertar sus alturas actuales como una toma. Mejor aún, haz clic **con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida"**. De esta forma, las propiedades del segmento actual se conservan en forma de etiquetas.

### Related information

[Ajustes de "Toma"](#)

[Grabación](#)

[Parámetros de grabación](#)

## Tempo

El **tempo** es un parámetro de punto flotante cuyos valores indican los latidos por minuto (BPM). Synfire admite cambios continuos de tempo.

### Función para marcar el ritmo por pulsación

Con el **Inspector de parámetros**, puedes marcar notas en tu teclado MIDI externo. Pulsa el botón **"Marcar el ritmo"** y empieza a marcar hasta que el valor del tempo se estabilice. Para terminar, vuelve a pulsar el botón.



#### Tip:

Con **la opción "> Escalar tempo > del archivo"** puedes duplicar o reducir a la mitad el tempo de un arreglo de forma global. El sistema estira o acorta automáticamente todas las frases para reflejar el cambio.

## Propiedades

El parámetro es **global** y, por lo tanto, afecta a todos los instrumentos del Contenedor.

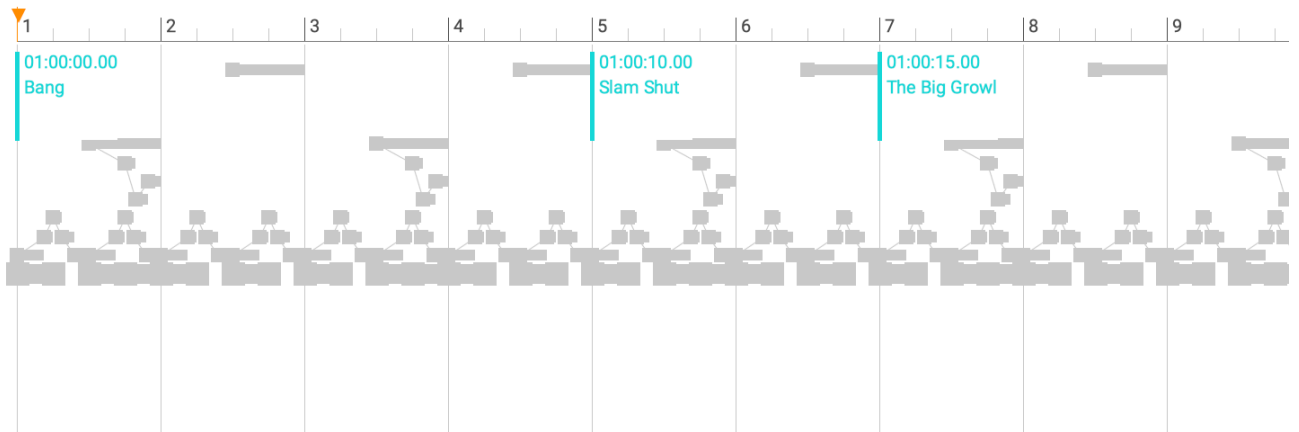
Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

## Conversión

Arrastra un **contenedor** o un **Snippet** a esta salida para extraer el parámetro.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

## Tiempo



Los compositores usan este parámetro para componer bandas sonoras de películas.

A diferencia del resto de parámetros, el eje horizontal del **Tiempo** no se mide en compases ni en tiempos, sino en tiempo absoluto. Por eso, los marcadores de entrada cambian dinámicamente de posición según el **tempo**. Y ese es precisamente el objetivo. Colocas **los marcadores de entrada** en momentos absolutos para ver dónde se producen en la música.

Esto te permite **ajustar el tempo** con **precisión** para que un compás concreto de la canción coincida con un momento concreto.

## Propiedades

El parámetro es **global** y, por lo tanto, afecta a todos los instrumentos del Contenedor.



### Note:

El tiempo que se muestra se mide desde el principio del contenedor en el que configuras el parámetro. Para evitar confusiones al componer bandas sonoras para películas, deberías configurar el parámetro **"Tiempo"** en el Contenedor raíz.



### Note:

La edición **Pro** ofrece esta función.

## Related information

[Inspector de tiempo](#)

[Sincronización externa](#)

[Ajustar la música entre los marcadores de entrada](#)

## Transición

Este parámetro solo es relevante para los bocetos. Determina en qué puntos Synfire debe prepararse para un posible cambio de acorde durante la reproducción en tiempo real . Solo en esos puntos Synfire pasará al siguiente acorde elegido por el músico.

Se pueden utilizar dos plantillas:

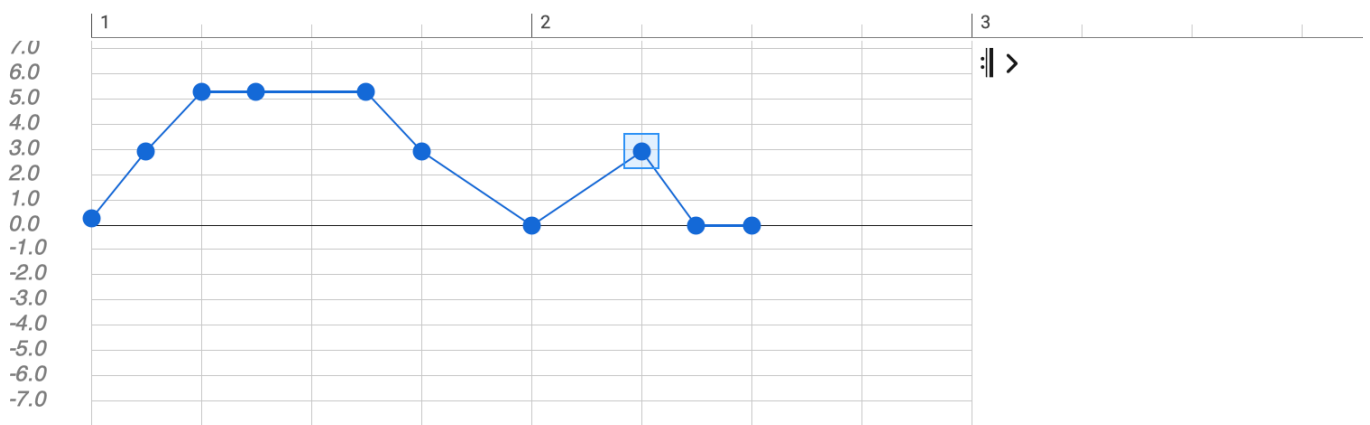
1. **Desde la firma:** usa el esquema métrico actual
2. **Desde la progresión actual:** adopta las posiciones de los acordes de la progresión actual. Puedes usar esto para configurar incluso ritmos poco convencionales .

Puedes establecer las posiciones manualmente con el Editor de frases.

## Propiedades

El parámetro es **global** y, por lo tanto, afecta a todos los instrumentos del Contenedor.

## Transponer



Transpone el parámetro "**Figura**" antes de renderizarlo definitivamente. Su unidad son los grados de la escala y los valores pueden ser números enteros o decimales, lo que puede dar lugar a alteraciones.

El sistema transpone cada símbolo por separado, aunque conserva la forma melódica de los segmentos siempre que sea posible.



### Tip:

Con Synfire, transponer música es mucho más sencillo que con los secuenciadores convencionales. No tienes que preocuparte en absoluto por posibles disonancias y puedes utilizarlo como una forma de introducir variación y expresión.

## Propiedades

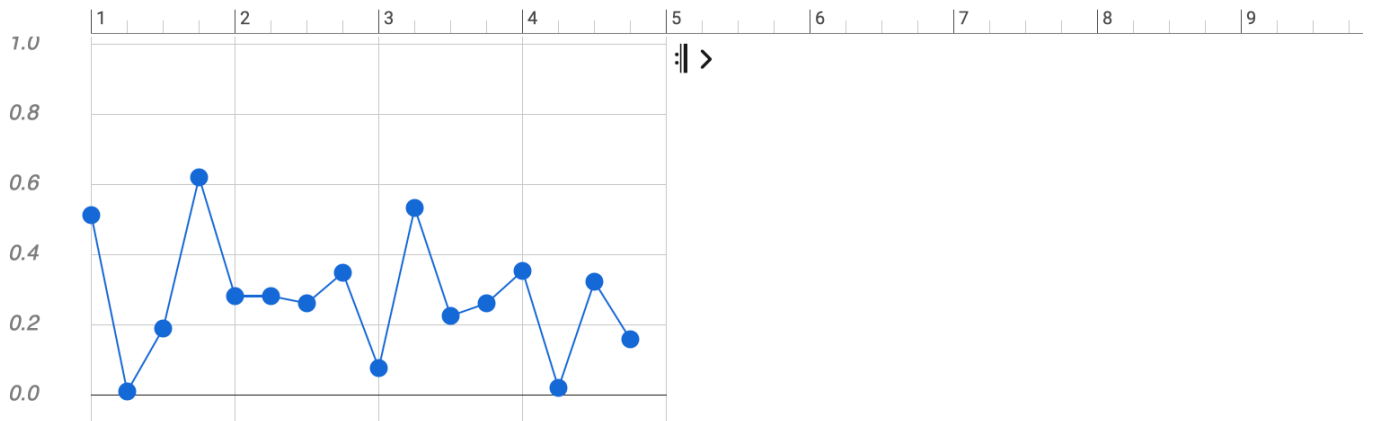
Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

## Variación



El parámetro "**Variación**" controla cuáles de un conjunto de transformaciones predefinidas se aplican a los segmentos **de la Figura** antes de representarlos.

Los valores son números de coma flotante entre 0,0 y 1,0 que el sistema asigna a un total de 25 transformaciones (p. ej., invertir, Voltar, transponer, Estirar, revertir, etc.).

### Nueva variante

Haz clic [aquí](#) para probar un nuevo valor aleatorio para el parámetro.

### Miniatura

Muestra el nivel de aleatoriedad, aunque aquí no se pueden distinguir las transformaciones individuales.

No hay mucho que hacer para conseguir un resultado específico, así que este parámetro es más bien una función heurística del tipo "sorpréndeme", pensada para dar pie a nuevas ideas. Sin embargo, si te gusta un resultado, puedes usar "**Guardar > parámetro > en la Figura**" para aplicar la transformación de forma permanente a la **Figura** y borrar el parámetro "**Variación**".

## Propiedades

El parámetro añade "**Salida**" a la **vista de parámetros** para ofrecer información visual sobre su efecto.

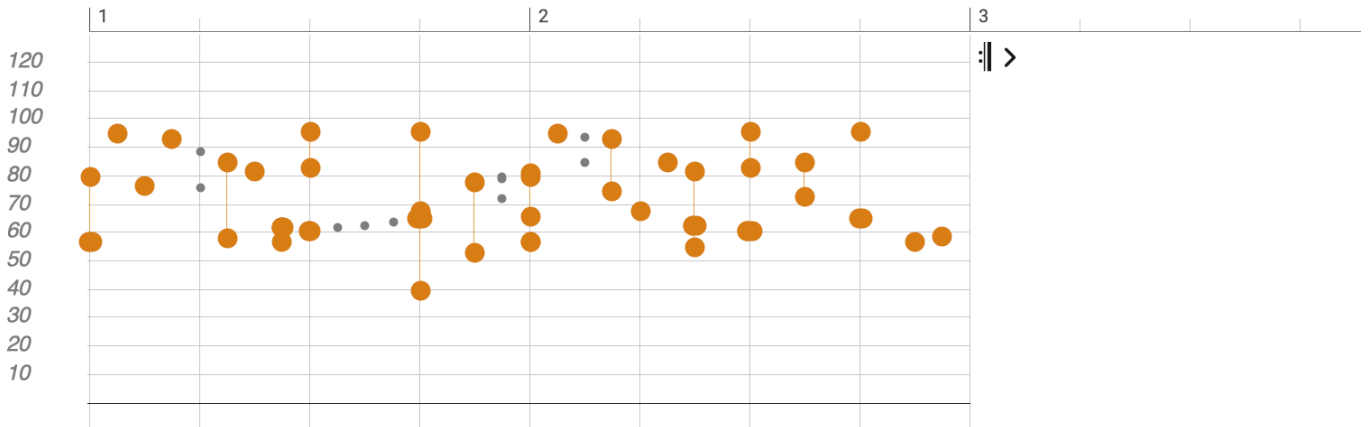
## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** *con la opción "Guardar > parámetro > en la figura"*, lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.

## Velocidad



El parámetro "**Velocidad**" sobrescribe las velocidades de los símbolos **de la figura**. Puedes usarlo para transferir la dinámica de una frase a otra, o para modificar la dinámica a lo largo de un tramo de tiempo más largo que la propia figura.

## Propiedades

Puedes editar el parámetro en el modo **Hyper Edit**.

El parámetro es **polifónico**. Puede contener varios valores en la misma posición.

El parámetro admite plantillas personalizadas. Puedes guardar y recuperar **plantillas de parámetros** desde el **menú contextual** o desde el menú principal **de parámetros**.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

**Arrastra** una **Figura**, una **Toma** o un **Output** para extraer este parámetro e insértalo aquí.

**Arrastra** esta salida para coger las velocidades de la **Figura** actual y suéltalas en otro sitio.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

Puede extraer el parámetro de la **figura** actual mediante el menú **contextual** *o la opción "Extraer > parámetro > de la figura"*.

Puede aplicar el parámetro a la **figura** actual mediante el menú **contextual** *con la opción "Guardar > parámetro > en la figura"*, lo que modificará la figura de forma permanente y borrará el parámetro cuando haya terminado.

**Haz clic con el botón derecho** y **selecciona "Extraer de la salida MIDI"** para insertar lo que puedas obtener de la salida actual.

**Tip:**

Prueba con una **velocidad** más larga que la **Figura** para conseguir una acumulación, variación o desarrollo dinámico a lo largo del tiempo.

**Tip:**

Transfiere la dinámica de una frase a otra copiando el parámetro "**Velocity**" con arrastrar y soltar.

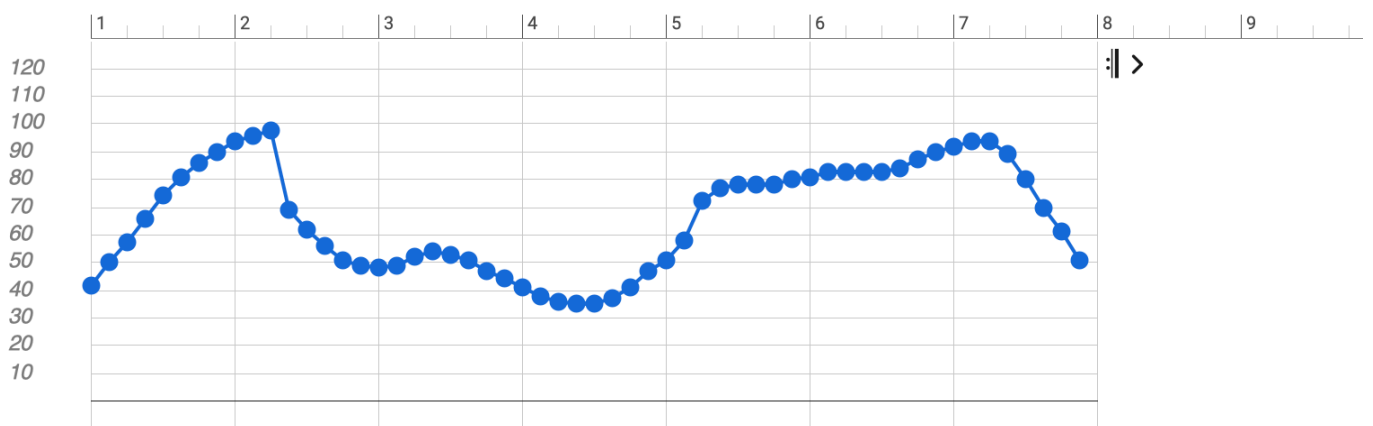
**Tip:**

Graba el parámetro "**Velocity**" con tu teclado MIDI para cambiar la dinámica de una frase de forma más intuitiva.

**Related information**

[Parámetros de grabación](#)

## Volumen



Es similar al controlador MIDI estándar. Los valores van de 0 a 127.

La **Matrix Console** asigna estos controladores a un fader.

**Important:**

Los faders de **volumen**, **panorámica** y otros controladores similares no se encargan de la mezcla *de audio*. Simplemente transmiten mensajes MIDI y ajustan el **parámetro** correspondiente que se utiliza para generar la salida MIDI. Esto no tiene ningún efecto si un plug-in o dispositivo no responde al controlador MIDI como se espera. Sin embargo, los faders maestros y los botones **Solo**, **Mute** y **Master** sí funcionan a nivel de audio.

## Propiedades

Al usar el fader (control deslizante) del **Inspector de parámetros**, estableces un valor concreto para toda la duración del Contenedor (constante). Si quieres automatizar este parámetro de forma continua, tienes que trazar los valores en la **Vista de parámetros**.

## Conversión

**Elimina** cualquier parámetro que tenga una forma similar a una curva. Conservamos la forma en la medida de lo posible y escalamos los valores al rango.

En lugar de arrastrar y soltar, también puedes usar copiar y pegar.

## Funciones armónicas

### Breve introducción a la teoría de las funciones armónicas según Hugo Riemann

La teoría de las funciones armónicas se remonta al teórico musical alemán Hugo Riemann (1849-1919). Herrmann Grabner (1886-1969) la revisó. Las escuelas de música alemanas todavía enseñan esta teoría hoy en día. La teoría no está exenta de polémica y no es, en absoluto, algo que se dé por sentado. Synfire utiliza esta teoría solo en la medida en que pueda resultar útil e inspiradora para crear progresiones de acordes.

### Conceptos básicos

La teoría describe un sistema de relaciones entre armonías que se extienden alrededor de un Centro tonal (raíz). Se usan letras (símbolos de función) para identificar las armonías:

T, t = Tónica S, s = Subdominante D, d = Dominante P, p = Paralela G, g = Gegenklang ("contraste" en alemán) N = Napolitana

Por un lado, cuando se resuelven en relación con un Centro tonal, estos símbolos apuntan a una tríada mayor o menor concreta. Por otro lado, también representan la idea de una "función", en el sentido del papel o propósito que cumplen dentro de una progresión de acordes.

Aparte de las funciones principales —**tónica, dominante y subdominante**— y sus parientes más cercanos, Synfire no se adentra en especulaciones sobre si puede haber alguna magia oculta detrás de las funciones de nivel superior. Lo vemos más bien desde una perspectiva práctica, como una ayuda para entender y crear progresiones, de forma similar a la conocida notación **con Numeros romanos**.

### Armonías principales

Las armonías primarias de una tonalidad son **la tónica, la dominante y la subdominante**. La dominante está una quinta por encima de la tónica y la subdominante una quinta por debajo. Como cada una está a una quinta de distancia de la raíz, decimos que hay una **relación de quinta** (en alemán: "Quint-Verwandtschaft") entre las armonías primarias.

#### Tónica

La **tónica** es la tríada cuya raíz está en el primer grado de la **Escala horizontal** de la tonalidad. Por lo tanto, la raíz del acorde es también la raíz de esa escala. Una tríada mayor se denota con una **T** mayúscula, y una tríada menor se escribe con una **t** minúscula. Por ejemplo, si C es la raíz de nuestra tonalidad, se aplica lo siguiente:

T = C t = Cm

La tónica se percibe como un centro de calma, que evoca una sensación de estabilidad y descanso. Si una melodía, al final, llega a una conclusión que suena como un "Amén" o un "Om", esa última nota suele ser el **Centro tonal**, la nota fundamental de la tónica. En la música clásica, los compositores suelen sustituir el acorde final de una progresión en tonalidad menor por su versión Mayor para conseguir un efecto muy conocido (en alemán: "Trugschluss").

### Dominante

La **dominante** se escribe como **D** o **d**. Se encuentra en el quinto grado de la **Escala horizontal**. A diferencia de la tónica, la dominante está llena de suspense y tensión, anhelando una resolución hacia la tónica. A menudo se toca con extensiones disonantes para que este anhelo resulte más evidente.

D7 t D9 t

Esta resolución **D** → **T** se llama **cadencia auténtica**, también conocida como **5** → **1**. Funciona mejor con un acorde de dominante mayor, aunque los dominantes también pueden ser menores. Si no sabes cómo terminar una progresión de acordes, **D** → **T** siempre es una buena opción.

### Subdominante

La **subdominante** se escribe como **S** o **s**. Se construye sobre el cuarto grado de la **Escala horizontal**. En el Centro tonal de Do (mayor o menor), se aplica lo siguiente:

D = G d = Gm S = F s = Fm

En una progresión de acordes, los acordes **de subdominante** (y las armonías secundarias derivadas de ellos) suelen preceder a un acorde **de dominante** más disonante, que a su vez te lleva de vuelta a la **Tónica**.

### Napolitano

Este alegre amigo se anota como **N** y se llama **acorde de sexta napolitana**. Es una tríada mayor en el segundo grado bajado (segunda menor) de la **Escala horizontal**. Puedes usarlo en lugar de la **subdominante** y a menudo se resuelve hacia la **dominante**.

### Ejemplos

Aquí tienes un ejemplo de la popular progresión **t s D T** resuelta en tres tonalidades diferentes:

Cm Fm G C Am Dm E A Ebm Abm Bb Eb

## Armonías secundarias

**Las armonías secundarias** se construyen en relación con las armonías primarias. Tienen una **relación de tercera** (en alemán: "Terz-Verwandtschaft") con las armonías primarias. Su raíz está a una tercera de distancia de la raíz de una armonía primaria. La armonía basada en una tercera mayor se llama **Gegenklang** ("contraste" en alemán). La basada en una tercera menor se llama **"paralela"**. Se anotan como **G** y **g** o **P** y **p** respectivamente, añadidas a la función principal:

$tP, tP, tG, tG, TP, TP, \dots, dP, dP, dG, \dots, SG, Sg$

Por ejemplo, el símbolo  $tP$  significa "**tónica paralela**" y  $dG$  significa "**dominante Gegenklang**".

Para no complicarnos, no vamos a profundizar más en las armonías secundarias. Como regla práctica, te recomiendo que pruebes a sustituir las armonías primarias por sus relativas secundarias y viceversa.

## Armonías de interludio

Las funciones pueden referirse temporalmente a un Centro tonal desplazado. A esto se le llama armonías de interludio. Es cuestión de opinión si esto ya constituye un Cambio de tonalidad (modulación) o si simplemente añade más tensión a la mezcla (es decir, más Alteraciones). Depende en gran medida de la duración del desplazamiento y de si el otro Centro tonal se reafirma con suficiente fuerza. Por ejemplo, una cadencia  $D, \ddot{U}1 T$  (en la tonalidad desplazada) podría establecerla como el nuevo Centro tonal.

Synfire te permite introducir el texto de las armonías de los interludios usando la notación oficial de Riemann. Agrupa entre paréntesis todos los Acordes que se refieren a la Tonalidad desplazada, mientras que la Nota de raíz del Acorde que viene justo después del paréntesis de cierre determina el Centro tonal desplazado:

$t d (s DG) D T t d (s DG) [D] T$

Así, los dos acordes  $(s - DG)$  anteriores se refieren al Centro tonal en la nota fundamental de  $D$  (después del paréntesis de cierre). Podemos poner ese acorde entre corchetes (como en el segundo ejemplo), para evitar que suene. Anidar varias armonías de interludio puede dar lugar a progresiones interesantes que vagan por varias tonalidades.

## Relaciones distantes

Puedes encadenar (apilar) **dominantes** para formar **dominantes secundarias**. Toma la raíz de una dominante como Centro tonal de la dominante siguiente para obtener la **dominante de la dominante**. Lo mismo ocurre con las subdominantes.

La notación es sencilla:  $DD$  es una doble dominante,  $DDD$  una triple dominante, etc. Lo mismo ocurre con  $SS, SSS, SSSS$ , etc. A esto también se le llama "**cadena de dominantes**". Dos ejemplos en el Centro tonal de La:

$DDDD DDD DD D = \text{Re bemol, Fa sostenido, Si, Mi } S SS SSS SSSS = \text{Re, Sol, Do, Fa}$

Las cadenas de dominantes logran un gran efecto cuando solo se entienden en retrospectiva, es decir, cuando conducen a una conclusión lo suficientemente ambigua hasta que finalmente se resuelve con el último acorde. En teoría, las armonías secundarias también permiten encadenarse (apilarse) para denotar relaciones más distantes:

$tGG, TPp, \dots, spp$

Aunque Synfire puede manejar expresiones encadenadas sin límites, es dudoso que las relaciones extremadamente remotas aporten algo que se perciba como más sofisticado o interesante (acústicamente) que una expresión mucho más simple.

## Mezcla de mayor y menor

Como habrás notado, un **centro tonal** no tiene género. No es ni mayor ni menor. Cuando trabajas con funciones armónicas, es habitual que aparezcan tanto variantes mayores como menores del mismo acorde en la misma tonalidad, aunque las notas del acorde queden fuera de la **Escala horizontal** de la tonalidad. No deberías preocuparte por eso en absoluto, porque la mezcla ilimitada de Mayor-Menor ofrece más libertad y añade color y tensión a tu música.

## Ambigüedad

Los acordes asumen diferentes roles (funciones) dependiendo del contexto en el que se toquen. Probablemente no te sorprenda que varias expresiones de función puedan resolver en el mismo acorde, especialmente cuando las expresiones están anidadas.

Si los símbolos de función aparecen en una **paleta**, verás muchos acordes con varias expresiones de función junto a ellos. Algunas expresiones aparecen entre paréntesis (¡no las confundas con armonías de interludio!). Ejemplo:

```
F6(add9) en La = sP tG (s)
```

El acorde  $F6(\text{add}9)$  tiene dos funciones,  $sP$  y  $tG$ , en La, y una tercera función aparece entre paréntesis, lo que significa que es una función de solo una subtríada del acorde (si puedes descomponer el acorde en varias tríadas superpuestas). Es discutible si una subtríada (subconjunto) de un acorde constituye realmente una relación funcional. Sin embargo, sin duda resulta interesante desde un punto de vista práctico cuando buscas un sustituto para un Acorde con una función armónica similar pero un timbre diferente.

## Sintaxis

Con la edición Pro de Synfire puedes introducir acordes y progresiones en formato de expresión de función armónica. La notación original introducida por Riemann no incluía detalles sobre las estructuras del intervalo que debían usarse para cada acorde. Synfire reconoce todas las estructuras del intervalo de acordes del **Catálogo** para añadirlas como sufijo a la expresión tras dos puntos.

La expresión de acorde que añadas después de dos puntos sustituye a la tríada mayor o menor implícita en la expresión original de Riemann; en ese caso, solo se conserva la nota fundamental. Para extensiones de acordes sencillas que se puedan escribir como un número, los dos puntos son opcionales.

Puedes añadir un intervalo de bajo opcional después de una barra.

```
t tP/5 TG:(9,13)/7 DP7 DDD:dim7 sg:m7(b5) Tp:7sus4(no5) [sG]
```

## Numeral romano

### Notación habitual para acordes y progresiones

Puedes usar números romanos para anotar acordes y progresiones de acordes independientemente de la tonalidad. Tienes la opción de mostrar números romanos en lugar de los nombres de los acordes en una **paleta**. La edición Pro de Synfire también permite escribir acordes y progresiones como texto en este formato.

## Sintaxis

Componente	Ejemplos
Alteraciones	b
	#
Grado de la escala, género	Mayor: I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII
	Menor: i ii iii iv v vi vii viii ix x xi xii
Otras estructuras del intervalo	Disminuido: dim, $\flat$ , $\flat$
	Aumentado: aug, +
	Otros: maj7, (add9), 13, m7b5
Bajo	/b5, /6, /7

## Ejemplos

La tríada que sugiere la expresión original la sustituye el nombre del acorde que añadas después de los dos puntos. Para extensiones de acordes sencillas que se puedan escribir como un número, los dos puntos son opcionales.

v

#iii

$\flat$ vi, vi $\flat$ , vi:dim (todos equivalentes)

iiiv $\flat$ , iiv+, iiv:aug (todos equivalentes)

bVII/#11

III:maj7

#II6

#ii:m6

i:m7b5/b5

bVII:(7,9,13)/5

### Related information

[https://en.wikipedia.org/wiki/Roman\\_numeral\\_analysis](https://en.wikipedia.org/wiki/Roman_numeral_analysis)

## Conversión de parámetros

Tabla que muestra qué parámetros se convierten mejor a otros parámetros

Diseñamos los parámetros para que los [copies y muevas por el proyecto](#), lo que te permite experimentar sin límites. Cuando sueltas un parámetro en un Outlet de destino de otro tipo, el sistema convierte sus datos a ese tipo. Por

ejemplo, si sueltas una **"Figura"** en un Outlet **de "Velocidad"**, el sistema extrae los valores de velocidad de los símbolos de esa figura.

Solo algunas conversiones tienen sentido en la práctica. La tabla de abajo las enumera.

Arrastrar	soltar en	Conversión
Figura	Velocidad, longitud, paso	Extrae velocidades, duraciones o pasos de los símbolos
	Ritmo	Calcula un perfil rítmico de la figura
	Flujo	Calcula un perfil de flujo a partir de la figura
	Dinámica	Calcula un perfil de dinámica a partir de la figura
	Sostenidas	Calcula las activaciones del pedal de sustain a partir de la figura
	Toma	Convierte la salida actual de la Frase en una Toma
	Controladores	Convierte la forma melódica de la figura en valores CC
Armonía	Figura	Crea segmentos de acordes para cada cambio de acorde
Toma	Figura	Crea una figura con símbolos de altura estática
Parámetro que se asemeja a una forma o curva	Parámetro que se asemeja a una forma o curva	Convierte la forma o la curva lo mejor posible
Contenedor	Armonía, tempo, compás	Toma el parámetro del Contenedor y lo inserta

Para el parámetro **"Figura"** y muchos otros, también puedes usar el menú **contextual al hacer clic con el botón derecho** sobre un Outlet de parámetro para hacer cosas como **"Guardar en figura"**, **"Extraer de figura"** o **"Extraer de salida"**.



**CAUTION:**

Consideramos experimentales las conversiones que no aparecen aquí y pueden cambiar en el futuro.



**CAUTION:**

Nota: A menudo, la dirección opuesta no tiene sentido. Por ejemplo, si sueltas **"Paso"** en una **figura**, no aplicarás los pasos a la figura.

## Sintaxis

Cómo leer y escribir acordes, escalas y duraciones.

## Sintaxis de las notas

Las notas empiezan con una letra mayúscula: **A, B, C, D, E, F, G**. Una o más alteraciones pueden seguir a estas letras para indicar un aumento (diez) o una disminución (bemol) de un semitono:

D# = Re sostenido Eb = Mi bemol Gb = Sol bemol F# = Fa sostenido F## = Fa doble sostenido

La escala cromática de Do se escribe así:

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Synfire da por hecho que tu equipo MIDI está afinado con la afinación bien temperada **12TET** (temperamento igual de doce tonos), que es la predeterminada para todo el hardware y software actual. Por lo tanto, el programa supone que **D#** y **Eb** envían la misma nota MIDI. Aun así, Synfire muestra y acepta las diferentes grafías enarmónicas correctamente, según el contexto.

Por eso, la escala mayor de Re bemol se escribe así:

Re bemol, Mi bemol, Fa, Sol bemol, La bemol, Si bemol, Do



### Note:

Synfire admite opcionalmente la notación alemana, en la que se utiliza "H" para "B" y "B" para "A#" ([Editar > preferencias](#)). En realidad, no hay motivo para hacerlo, a menos que estés cursando una formación musical reglada en Alemania. Esta extraña notación tiene su origen en una confusión histórica entre "b" y "h". No se utiliza en ningún sitio fuera de los países de habla alemana .

## Sintaxis de los intervalos

La distancia cromática entre dos notas se denomina "**intervalo**". Algunos ejemplos son la tercera menor, la quinta aumentada, la séptima disminuida, etc. Para nombrar acordes y escalas, Synfire usa una forma más corta, tal y como se muestra en la columna "**Intervalo**" de abajo.

Semitonos	Nota	Intervalo	Nombres
0	Do	1	Primo
1	Do sostenido/Re bemol	b2	Primaria aumentada / Segundas menores / Semitono
2	D	2	Mayor segunda / Tono completo
3	Re#/Mi bemol	b3	Tercera Menor / Trisemitono
4	E	3	Mayor tercera
5	F	4	Cuarta perfecta
6	F#/Gb	b5	Cuarta aumentada / Quinta disminuida / Tritono
7	G	5	Quintas perfectas
8	Sol#/La bemol	#5	Quintas aumentadas / Sexta disminuida

9	La	6	Sexta mayor / Séptima disminuida
10	La#/Si bemol	7	Sexta aumentada / Séptima Menor
11	Si	#7	Séptima Mayor
12	Do	8	Octava
13	Do sostenido/Re be- mol	b9	Novena Menor
14	Re	9	Novena mayor
15	Re#/Mi bemol	#9	Novena aumentada
16	E	b11	Undécima disminuida
17	F	11	Undécima perfecta
18	Fa#/Sol bemol	#11	Undécima aumentada
19	G		Duodécima perfecta / Tritava
20	Sol#/La bemol	b13	Decimotercera menor
21	La	13	Decimotercera Mayor
22	La#/Si bemol	b14	Decimocuarta menor
23	Si	14	Decimocuarta Mayor

**Note:**

Esta nomenclatura de intervalos se basa en la afinación 12TET (temperamento igual de doce tonos )

## Sintaxis de acordes

**Note:**

La edición Pro de Synfire admite una sintaxis adicional para la introducción de acordes que reconoce **los** **Numerales romanos** y **las expresiones de función armónica**.

Para designar los acordes, Synfire usa la notación estándar norteamericana que se suele usar en el jazz. El nombre del acorde siempre empieza por el nombre de la nota de la raíz, cuya grafía depende de la tonalidad en la que se use el acorde.

A la raíz le sigue la designación de diversas formas de tríadas (o nada en absoluto, si se trata de una tríada mayor). Por ejemplo, una "m" para una tríada menor, "dim" para una tríada disminuida, "aug" para una tríada aumentada, y así sucesivamente:

```
Am, Cdim, F#aug, G, Esus4
```

Un numeral opcional (6, 7, 9, 11 o 13) indica que se trata de un acorde de sexta, séptima, novena, undécima y decimotercera:

Am9, C7, Gm9, F#13, Bmaj7, Ebmaj9

Puedes añadir extensiones. Estas notas adicionales son numerales, opcionalmente precedidos por # o b, que se indican entre paréntesis y se separan con una coma:

A7(9,#11), Cm7(b9), Emaj7(9,11), Am(7,9,13)

Si solo se añade una extensión, existe una notación alternativa que usa la palabra clave "add":

A(add9), Cmaj7(add4)

Muchos acordes admiten varias notaciones equivalentes, aunque solo algunas se usan habitualmente. Por ejemplo, estos acordes en cada línea son idénticos:

Am9 = Am(7,9) Am11 = Am(7,9,11) = Am7(9,11) C13 = C(7,9,13) Faug = F(#5) Fmaj7 = F(#7) Fmaj9 = Fmaj7(9) = F(#7,9)

En la práctica, la notación exacta que elijas al introducir el texto no importa en Synfire, ya que Synfire renombra los Acordes automáticamente.

A continuación se muestran los acordes estándar incluidos en el **Catálogo**. Puedes añadir más acordes al Catálogo según necesites.

Menor	Menor	Mayor	Aumentado, sus- pendido
Cdim	Cm	C	Caug
Cdim7	Cm6	C(add2)	Csus2
Do (bemol 5)	Cm7	C6	Csus4
C6(b5)	Cm7(b5)	C7	C7sus4
C7(b5)	Cm9	C7(b9)	
	Cm(maj7)	C7(b9,#9)	
	Cm6(add9)	C9	
	Cm7(#5)	C7(#9)	
		Cmaj7	
		Cmaj7(9)	
		C(add9)	
		C6(add9)	



**Note:**

Los símbolos de acordes no deben incluir espacios en blanco. Escribe todas las letras, dígitos, paréntesis y numerales sin espacios. Sin embargo, puedes separar varios símbolos de acordes con espacios.

## Acordes con barra

Escribe **los acordes** con **barra** añadiendo una nota de bajo después de una barra. La nota de bajo no tiene por qué formar parte del acorde.

```
Am/F# C/A
```

## Acordes de potencia

**Los acordes de potencia** omiten el intervalo de tercera, reproduciendo solo la nota de raíz y la quinta. El acorde de potencia es una interpretación de la tríada mayor o menor. No se puede añadir directamente a una progresión, porque no tiene nombre en el **Catálogo**. Escribir `F(no3)` tampoco sirve de nada, porque Synfire necesita tener en cuenta la tríada completa para garantizar la coherencia armónica de todos los instrumentos.

Si quieres que un instrumento concreto toque acordes de potencia, usa los símbolos de **acordes** del parámetro **"Figura"** para dibujar un acorde con solo dos símbolos para la tónica y la quinta.



### Warning:

Resiste la tentación de añadir una estructura del intervalo de acordes de potencia al Catálogo, p. ej., `c5`. Usar esto en una progresión obligaría a **todos** los instrumentos a usar solo las dos notas del acorde de potencia, lo cual seguro que no es lo que quieres.

## Sintaxis de las escalas

Al igual que los acordes, las escalas empiezan con el nombre de su nota fundamental. A continuación va un punto que separa la nota fundamental del nombre de la escala, que es arbitrario (es decir, el sistema no analiza los nombres de escala como sí analiza los símbolos de acordes):

```
Eb.hungarian-minor C.major F#.aeolian
```

El nombre puede ir seguido de un guion y de referencias a características, como notas añadidas, alteradas u omitidas. Indica las alteraciones y las Alteraciones con `#`, `-` o `+`, `-` respectivamente:

```
F.alterada-dominante-bb7 E.locria+2 C#.lidia-aumentada B.menor-natural-b2
```

El carácter `@` seguido de un número indica que el objeto en cuestión es la enésima inversión (o rotación) de la escala. El ejemplo siguiente denota Sol menor natural, empezando por el cuarto grado, o `modo 4` de la escala menor natural:

```
G.natural-menor@4
```

Un punto seguido de `"h"` al final (parecido a una extensión de archivo) indica una **Escala horizontal** que Synfire ha generado automáticamente a partir de una **Escala vertical**:

```
F.bebob-Menor@3.h blues1.h
```

Mientras trabajas con Synfire, en realidad nunca te verás en la situación de tener que introducir escalas. El programa toma estas decisiones por ti automáticamente.

## Sintaxis del conjunto de escalas

**Los conjuntos de escalas** siempre empiezan con una letra mayúscula. Por lo demás, se escriben igual que **las escalas**. Si creas los tuyos propios, puedes ponerles el nombre que quieras.

## Sintaxis de las duraciones y los tiempos

Varios inspectores de Synfire te permiten introducir texto para los desplazamientos temporales y las duraciones. Anota estas duraciones como fracciones, indicando la duración de una nota en un formato que cualquier músico entiende fácilmente. La duración más corta que admite el programa es 1/128. Indica las duraciones más cortas que esa como "ticks" MIDI (mira más abajo).

```
1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/128
```

En el caso de las duraciones con puntillos, cada puntillo (asterisco) añade  $-\Omega$  de la duración anterior. El sistema admite hasta tres puntillos.

```
1/4*, 1/8**, 3/4***
```

### Tresillos

```
1/3, 1/6, 1/12, 1/24, 1/48, 1/96
```

### Quintillos

```
1/5, 1/10, 1/20, 1/40, 1/80
```

Por supuesto, los tresillos y quintillos también pueden llevar puntillo. El programa no admite actualmente los tupletes impares como 1/7 y 1/9, porque la resolución interna no puede representarlos como números enteros. Esto podría cambiar en una futura versión de Synfire.

La duración  $1/1$  equivale a  $4/4$ . Siempre se refiere a cuatro negras, independientemente de la indicación de compás; por ejemplo, en un compás de 3:4, sobrepasa un compás en una negra. Aquí es donde usarías  $1m$  o  $2m$  para indicar un número de compases. La duración real depende de la indicación de compás que esté vigente en ese momento:

```
1m, 2m, 4m, 12m
```

Se pueden combinar varias expresiones con el signo `+` para dividir una duración impar en unidades más pequeñas:

```
2m+2/4 4m+1/4*
```

Para duraciones especialmente impares, puedes añadir un número de ticks MIDI a la expresión. Synfire usa una resolución de reloj de 1920 ticks por nota de 4/4 .

```
8m+1/2+240
```

## Ajustes de sincronización para DAW

### Ajustes que se sabe que funcionan con varios DAW

Dado que Propellerhead ha dejado de ofrecer ReWire, [sincronizar Synfire con un DAW](#) requiere ajustes ligeramente diferentes para cada DAW. Sin embargo, a diferencia de ReWire, los métodos actuales de sincronización MIDI

no pueden modificar el tempo del DAW. Por lo tanto, hasta que encontremos una combinación de trucos de sincronización que pueda solucionar esto, tendrás que ajustar el tempo del DAW manualmente por ahora.

Actualizamos esta información de forma colaborativa aquí:

<https://users.cognitone.com/tags/synchronization-daw>

### Related information

[Sincronización con un DAW](#)

## Comparativa de características

### ¿Qué diferencia a las ediciones Sparks, Express y Pro de Synfire?

Hemos equilibrado cuidadosamente las características de las ediciones **Sparks**, **Express** y **Pro** para que cada edición resulte lo más útil posible para el público al que va dirigida y, al mismo tiempo, nos permita ofrecer opciones más asequibles como alternativa a la edición insignia **Pro**.

La edición **Sparks** es una forma estupenda de iniciarte en el mundo de **la creación musical**. Te ayuda a crear y realizar los arreglos de las canciones de una forma nueva y emocionante.

La edición **Express** ofrece más herramientas creativas y un mayor control sobre los detalles. Es un punto de partida ideal para los productores aficionados que aún no necesitan las funcionalidades avanzadas de la edición **Pro**.

La edición **Pro** incluye todas las funciones de prototipado creadas hasta ahora para Synfire, ofreciendo el flujo de trabajo más cómodo y productivo tanto para profesionales como para aficionados a la música.

**Table 1. Ediciones de Synfire**

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Público objetivo	Compositores, bandas, teclistas, profesores	Productores independientes, música electrónica, líderes de bandas	Compositores, productores y aficionados
Casos de uso	Composición de canciones, creación de partes instrumentales para exportar al DAW, enseñanza de armonía	Creación de prototipos de arreglos, creación de frases con más detalle y control.	Compositor de música orquestal, música electrónica avanzada, bandas sonoras de videojuegos, bandas sonoras de películas, música para piano, jazz, desarrollar un estilo personal
<b>Armonía</b>			
Interpretación	Presets	Conducción de voces, cromatismo, estrategias	Conducción de voces, cromático, estrategias,

Table 1. Ediciones de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
			disposición, Inversión, Alineación
Progresiones	Incorporadas	Incrustadas, independientes	Incrustadas, independientes
Paletas	Integrado	Integrado, independiente	Integrado, independiente
Base de conocimientos de Harmony	Estándar	Ampliada	Ampliada, personalizable
Armonizador	,àö	,àö	"
Sustituciones de acordes		"	"
Progresiones ascendentes y descendentes de jazz		"	,àö
Varias ventanas de paleta		,àö	,àö
Editor de catálogos		,àö	,àö
Combinar catálogos			"
Polifonía			"
<b>Arreglo</b>			
Estructura	Partes de la canción	Contenedores anidados, dos niveles	Contenedores anidados, niveles ilimitados
Instrumentos del arreglo	8	32	Ilimitado
Instrumentos de boceto	8	24	24
Bocetos	Crea y reproduce	Totalmente editable	Totalmente editable
Importar	Frases individuales	Frases, bibliotecas	Frases, Bibliotecas
Opciones avanzadas de importación		,àö	,àö
Cambios en la indicación de compás		,àö	,àö
Instantáneas de contenedores		,àö	,àö
Pistas y clips		,àö	,àö

**Table 1. Ediciones de Synfire (continued)**

	<b>Synfire Sparks</b>	<b>Synfire Express</b>	<b>Synfire Pro</b>
Cambios continuos de tempo			,àö
Marcadores de referencia			,àö
Transformación de frases			,àö
Desactivar Contenedor, desactivar Frase (pruebas A/B)			,àö
<b>Edición de Frase</b>			
Tipos de símbolos	Horizontal, Acordes, Bajo, Altura	Horizontal, vertical, Acordes, Bajo, Altura	Horizontal, vertical, Acordes, Bajo, Altura, Relación
Interpolación de parámetros		Solo uso	Recientes, Lineal, Ajustar, Aleatorio, Secuencial, Impactos
Extraer de la figura, Salida, Guardar en la figura		,àö	,àö
Inversión, Disposición, Omitir, Cromático (por segmento)		,àö	,àö
Reconocimiento de figuras avanzado		,àö	,àö
Simula rasgueos, pedal y acordes rotos		"	,àö
Humanizar, mejorar el ritmo		,àö	,àö
Herramienta de forma, herramienta de silencio		,àö	,àö
Enfoque en Tipo de símbolo		,àö	,àö
Haga clic en el tablero		,àö	,àö
Tablero de escala			,àö

Table 1. Ediciones de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Introducción de datos de texto			,àö
Cuadrícula de cuantización personalizada			,àö
Quintillos (y más)			,àö
Dividir, fusionar			,àö
<b>Parámetros</b>			
Plantillas de parámetros	Armonía	,àö	"
Armonía, Figura, Interpretación, Panoramización, Pausa, Toma, Volumen	,àö	""	"
Controladores personalizados		,àö	"
Bend, Respiración, Expresión, Duración, Modulación, Salida, Portamento, Vista previa, Reverberación, Ritmo, Compás, Desplazamiento, Paso, Sustain, Transposición, Variación		,àö	,àö
Cromático, Dinámica, Flujo, Capas, Letra, Morphing, Saltar, Tempo, Tiempo			,àö
Alias de parámetros			,àö
<b>Biblioteca</b>			
Arrastrar y soltar, Copiar y pegar	,àö	,àö	"
Edición inmediata de frases		,àö	"
Aplicaciones independientes		"	,àö

**Table 1. Ediciones de Synfire (continued)**

	<b>Synfire Sparks</b>	<b>Synfire Express</b>	<b>Synfire Pro</b>
Importación por lotes		,àö	,àö
Bibliotecas con sonidos (Racks)		"	,àö
Generación de frases		Variaciones de fábricas existentes	,àö
Preparación para archivar/compartir			,àö
<b>Snippets</b>			
Grupos de un solo instrumento		,àö	,àö
Grupos mixtos (carpetas)			,àö
Conversión de un arreglo a Snippets, de una sesión a un arreglo			,àö
<b>Factories</b>			
Generar frases aleatorias		Variaciones de fábricas existentes	,àö
Editar nuevas fábricas			,àö
<b>Audio/MIDI</b>			
Sintetizador GM integrado	,àö	,àö	"
Puertos MIDI externos	,àö	""	"
Compatibilidad con plugins	VST, VST3, AudioUnits	VST, VST3, AudioUnits	VST, VST3, AudioUnits
Drones para DAW		VST, VST3, AudioUnits, AAX	VST, VST3, AudioUnits, AAX
DAW Drones (efectos MIDI)			VST, VST3, AudioUnits, AAX
Grabar parámetro de grabación		,àö	"
Repositorio en línea		"	"

Table 1. Ediciones de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Mando a distancia para el transporte		"	,àö
Monitor de asignación de sonidos		"	,àö
Controladores personalizados		,àö	,àö
Insertar ranuras de efectos		3	3
Sincronización externa		Básico	SPP (reloj MIDI), MTC (código de tiempo MIDI), ReWire, OSC
Configuración de sincronización personalizada			,àö
Articulaciones personalizadas			,àö
Plantillas de dispositivos/sonidos			,àö
Etiquetado de tomas			,àö
Varios motores de audio			,àö
<b>Exportar</b>			
Impresión	Tablaturas, escalas, paletas	Tablaturas, Escalas, paletas	Tablaturas, escalas, paletas
Arrastrar y soltar MIDI	,àö	,àö	,àö
Archivos MIDI estándar	,àö	"	"
Transferir al Drone		"	"
Formatos de notación			MusicXML, LilyPond

## Actualización a Express

Actualizar de **Sparks** a **Express** amplía mucho tus posibilidades para crear, recopilar y editar frases, y te da más libertad para realizar arreglos creativos. Los Snippets te permiten reproducir frases como bucles en directo.

## Arreglo

- Crea estructuras de canciones más elaboradas con [contenedores](#) dentro de otros contenedores, anidados hasta dos niveles de profundidad. Reutiliza los contenedores en varios sitios con [alias](#). Usa contenedores que puedan solaparse entre sí.
- Cambios de indicación de compás en cualquier contenedor.
- Espacio para más instrumentos.

## Edición de frases y parámetros

- Crea figuras más expresivas con un tipo de símbolo **vertical** adicional.
- Parámetros adicionales para controlar el ritmo independientemente de la figura: **Paso, Ritmo, Desplazamiento, Duración, Velocidad**.
- Parámetros adicionales para transformar melodías y armonías: **Transposición, Vista previa, Variación**.
- Controladores MIDI: **Bend, Aliento, Expresión, Modulación, Reverberación**.
- Echa un vistazo al parámetro "[Salida](#)" para ver al instante lo que Synfire está generando a partir de tu entrada.
- Guarda y recupera **plantillas de parámetros** para muchos parámetros.
- Usa el intuitivo "**Click Board**" para transformar una frase y sus parámetros de forma más cómoda.
- Usa la herramienta "**Forma**" para deformar los datos de los parámetros.
- Usa la herramienta **de silencio "Mute"** para silenciar símbolos de "Figura" individuales.
- Céntrate en un solo tipo de símbolo cada vez para que te resulte más fácil seleccionarlo y editarlo.

## Biblioteca

- Edita **los Pools de frases** y las frases de una **biblioteca** hasta el nivel de los parámetros. Hazlo dentro de la ventana "Arrange" o con una **aplicación** independiente **de la biblioteca**. Abre varias de estas aplicaciones a la vez para copiar o mover frases arrastrando y soltando.
- Crea bibliotecas con su propio [Rack de biblioteca](#), para que puedas recopilar frases junto con sus sonidos originales. Arrastra y suelta frases junto con sus sonidos a nuevos arreglos.
- [Importa archivos MIDI](#) a una biblioteca para recopilar nuevas frases para tus canciones.
- Edita tus **bocetos** con la **aplicación** independiente "**Boceto**".
- Genera tantas variaciones como quieras a partir de las plantillas existentes de Factories.

## Snippets

- Coloca frases en una cuadrícula **de Snippets** y dirígelas en directo y en tiempo real.

## Armonía

- Personaliza el **Catálogo**, que ofrece una colección más amplia de Acordes y Escalas desde el principio. Aprovecha una base de conocimientos de armonía ampliada.
- Mantén varias ventanas de paleta abiertas a la vez para explorar [los cambios de tonalidad](#).
- Consigue un mayor control sobre el parámetro "**Interpretación**" con diferentes estrategias de conducción de voces, ajustes de filtro y tiempos de respuesta.
- Asigna la inversión y la disposición de los acordes a segmentos individuales de la figura musical.

## Audio/MIDI

- Usa **Drones** para alojar Plug-ins de audio para tus instrumentos en un DAW y sincronízalos con Synfire.
- Define tus propios **controladores personalizados**.
- Graba [parámetros individuales](#) directamente.
- Accede a nuestro **repositorio en línea** para compartir descripciones de dispositivos con la comunidad de usuarios.

## Pasarte a la versión Pro

Si vienes de **la versión Express**, pasar a **la versión Pro** aumenta enormemente tu libertad creativa, la productividad de tu flujo de trabajo y la diversión. Genera frases para transformarlas y experimentar con ellas. Disfruta al máximo del poder del **prototipado musical**. Las sofisticadas herramientas adicionales te permiten un control más detallado y te ayudan a desarrollar tu propio estilo musical personal.

## Arreglo

- Crea estructuras del contenedor con profundidad ilimitada y un número prácticamente ilimitado de instrumentos.
- Desactiva frases individuales y/o contenedores para realizar pruebas A/B y experimentar.
- Navega por la página [de visión general](#) para ver cómo se despliega realmente tu jerarquía de contenedores en las pistas, como en un DAW.

## Edición de frases y parámetros

- Crea figuras más expresivas con un tipo de símbolo **relativo** adicional.
- Define una **cuadrícula** personalizada para que todo lo que dibujes o muevas se ajuste a posiciones rítmicas arbitrarias. Arrastra frases a la salida **de la cuadrícula** para usar su ritmo.
- Parámetros adicionales para controlar el ritmo, la dinámica y la articulación: **Skip, Flow, Dinámica**.
- Parámetros adicionales para transformar la armonía: **Layer, Cromático**.
- Usa "**Morphing**" para mezclar suavemente parámetros, frases e incluso contenedores entre sí .
- Sincroniza la música con la película usando el parámetro "**Time**". Escala el tempo de tu arreglo para que el compás coincida con los marcadores de tiempo de una película.
- Usa cambios **de tempo** continuos en cualquier punto.

- Asigna un modo [de interpolación](#) a los parámetros para conseguir efectos espectaculares.
- Ten a mano tresillos y quintillos desde la Barra de herramientas para crear ritmos más fluidos.
- Congela, divide y fusiona frases.
- Introduce los datos de los parámetros como texto.

### Biblioteca

- Crea bibliotecas con su propio [Rack de biblioteca](#), para que puedas recopilar frases, contenedores y Snippets junto con sus sonidos originales. Arrastra y suelta frases junto con sus sonidos en nuevos arreglos.
- Llena las bibliotecas con frases generadas automáticamente (véase: "Factories").
- Empaqueta las bibliotecas terminadas para archivarlas y compartirlas. Aplica reducción de datos, marcación temporal, limpieza y mucho más.

### Snippets

- Aprovecha todo el potencial de una cuadrícula avanzada **de snippets** con "**Mixed Groups**" para componer, improvisar y realizar arreglos de música en directo y en tiempo real. Combina tantos parámetros y frases como quieras en un snippet para influir en una sesión en tiempo real.
- Crea una cuadrícula de Snippets a partir de cualquier arreglo de forma automática.
- Convierte tu última sesión de Snippets en un nuevo arreglo automáticamente.

### Factories

- Configura tus propias "**Factories**" personalizadas para generar frases aleatorias que suenen más musicales que nunca.
- Como dice el refrán: la música es un lenguaje. Experimenta de primera mano cómo el poder de un lenguaje de programación de inteligencia artificial basado en reglas (KIM) convierte este principio en fragmentos musicales que suenan naturales como ningún otro.
- Genera miles de frases y variaciones únicas. Disfruta de un suministro prácticamente infinito de nuevas expresiones e ideas musicales.

### Armonía

- Combina varios [catálogos](#) y decide qué hacer con las entradas conflictivas o duplicadas.
- Usa [la politonalidad](#) para crear múltiples capas de **armonía**.
- Consigue un control aún más preciso sobre el parámetro [de Interpretación](#) .

## Audio/MIDI

- Usa **los efectos MIDI "Drones"** para enviar la música renderizada a cualquier lugar dentro de tu DAW.
- Usa **articulaciones personalizadas** para controlar los timbres y estilos de interpretación de los instrumentos orquestales y otras grandes bibliotecas de sonido.
- Ejecuta varios **motores de audio** en tu LAN.

## Exportar

- Exporta a formatos de notación **MusicXML** y **LilyPond** .
- Publica bonitas partituras simplificadas usando el parámetro **"Lyrics"**.



### Note:

Los detalles de esta comparación pueden cambiar sin previo aviso.

## Glosario

Términos que no explicamos en otras secciones, pero que conviene conocer

Resumen de términos en orden alfabético.

### Equivalencia

Decimos que dos acordes o escalas en **el temperamento igual de doce tonos** que comparten las mismas clases de altura son equivalentes. Esto se aplica, por ejemplo, a los acordes  $Dm7(b5)$  y  $Fm6$  o a las escalas  $C$  natural menor y  $G$  frigio, por ejemplo. Los acordes o escalas equivalentes no tienen por qué ser idénticos.

### Raíz

La primera nota de una escala o un acorde que también da nombre a este.

### Intervalo

La distancia entre dos alturas, medida en semitonos.

### Estructura del intervalo

El patrón de intervalos que identifica un acorde o una escala, independientemente de la nota fundamental. Así, la estructura del intervalo de  $Am9$  es  $m9$ , y la de  $F.armónica-menor$  es  $armónica menor$ .

### Renderización

El proceso de asignar todos los parámetros a la salida MIDI.

### Textura

El timbre general y la experiencia rítmica que se perciben cuando varios instrumentos interactúan entre sí.

### Temperamento igual de doce tonos

También se abrevia como **12TET**. Divide una octava en 12 pasos iguales de semitono, de modo que las 24 tonalidades del **Círculo de quintas** compartan las mismas alturas (frecuencias) en todas las octavas. Esto permite transponerse libremente a las composiciones. Sin el 12TET, hay que volver a afinar los instrumentos para cada tonalidad.

# Chapter 9. Texto estándar

## Letra pequeña y cosas formales

### Licencia de software

Tu derecho a utilizar el software mencionado en este manual se rige por el acuerdo de licencia de software adjunto. El texto completo de este acuerdo lo encontrarás en un suplemento impreso, junto con los archivos de instalación que hayas obtenido de Cognitone, o en el menú Ayuda del software (**Ayuda**). Quedas sujeto a este acuerdo de licencia en cuanto instales el software. Si no estás de acuerdo con este acuerdo de licencia, no instales el software. La compra de una licencia te otorga el derecho a utilizar el software con fines personales o profesionales. Sin embargo, no adquieres la propiedad del software.

### Derechos de autor

-© 2025 Cognitone GmbH. Todos los derechos reservados.

Este documento está protegido por la ley de derechos de autor. Como titular legítimo de una licencia, puedes imprimir una copia para tu uso personal. La legislación sobre derechos de autor prohíbe reproducir, copiar —tanto total como parcialmente— o distribuir en formato digital este manual sin el consentimiento expreso por escrito de Cognitone.

Cognitone, el logotipo de Cognitone, Synfire, Music Prototyping Studio, Harmony Navigator y otros nombres son marcas comerciales o marcas registradas de Cognitone en la Unión Europea y en otros países.

VST es una marca comercial de Steinberg Media Technologies GmbH. AudioUnits es una marca comercial de Apple Computer, Inc. ReWire es una marca comercial de Propellerhead Software. Otros nombres de empresas y productos mencionados en este manual son marcas comerciales de sus respectivas empresas y propietarios. La mención de productos de terceros tiene únicamente fines informativos. No constituye un respaldo ni una recomendación. Cognitone no asume ninguna responsabilidad por estos productos.