DRUM'NSPIRE

Manual de usuario

Secuenciador de batería MIDI y editor de estructura, basado en patrones editables

Secuencia. Estructura. Inspírate.



Versión 1.0.0 · Noviembre de 2026

Índice

1. Presentación 4

Lo que hace . . . 4
Las ideas básicas . . . 4

2. Instalación y primeros pasos 5

Instalar el plugin . . . 5
Conectar Drum'nspire en Studio One / Studio Pro . . . 5
Conectar Drum'nspire en Ableton Live . . . 5
La aplicación independiente . . . 5
Gratis y cómo apoyarlo . . . 6
Una primera canción en cinco pasos . . . 6

3. La ventana 7

4. La cabecera: estilo, semilla, tempo, sorteo, tomas 9

El menú de estilos . . . 9
La estrella de favoritos . . . 9
Semilla de la canción y tempo . . . 9
El sorteo y su dado . . . 9
Tomas . . . 10

5. Los ajustes 11

6. La pestaña Canción 13

La vista Secciones . . . 13
La vista Notas . . . 13
La sección elegida . . . 14

7. La cuadrícula 15

Patrón, sección, fill . . . 15
El ratón . . . 15
Varios patrones . . . 16
Notas que no suenan en cada compás . . . 16
Los botones de la cuadrícula . . . 17

8. La pestaña Estructura 19

9. Salida MIDI 20

El mapa de notas . . . 20

Aprender un mapa . . . 20

Arrastrar al DAW . . . 20

10. Biblioteca de patrones y estilos favoritos 21

11. Archivos, importación y secciones congeladas 22

Tres tipos de archivo . . . 22

Recuperar un cambio hecho en el DAW . . . 22

Congelar una sección . . . 22

12. Reproducción y sincronización con el DAW 24

El transporte del plugin . . . 24

Con el DAW . . . 24

13. Deshacer y el historial 26

14. Cómo se construye la canción 27

La energía . . . 27

El crash . . . 27

Las variaciones . . . 27

El movimiento de los estilos . . . 27

Los fills . . . 28

Otras métricas y swing . . . 28

15. Los estilos 29

16. Referencia 32

Atajos de teclado . . . 32

Temas . . . 32

Dónde están los archivos . . . 33

Marcas comerciales . . . 33

17. Solución de problemas 34

1. Presentación

Drum'nspire es un secuenciador de batería MIDI para toda la canción: escribes tus patrones paso a paso, los organizas en secciones y ajustas la energía, los fills y las variaciones de cada sección. Las probabilidades y los 40 estilos te proponen ideas cuando las buscas; no hacen el trabajo por ti.

El plugin **no produce sonido**: envía MIDI (480 PPQ, canal 10) que toca tu instrumento de batería, UJAM Beatmaker, un kit General MIDI o cualquier otro plugin, en directo en tu DAW.

> **A tener en cuenta.** Este manual nombra en color los botones y los menús tal como la ventana los muestra en español. La ventana está en inglés por defecto: el idioma se elige en **Ver › Idioma**.

Lo que hace

- un **secuenciador por pasos** para escribir el patrón y luego retocar a mano cada sección y cada fill: velocidades, acentos, notas fantasma, ratchets (2 a 4 golpes en un paso, cada uno con su nivel), hasta tres patrones por canción;
- un **editor de estructura**: las secciones, su orden y su duración, su energía, su fill (build, break, drop…), su crash, su métrica y su tempo;
- **probabilidades**: una nota puede sonar según una probabilidad, o un compás de cada dos, cuatro u ocho, para que un patrón de un compás se mantenga vivo durante toda una sección;
- 40 **estilos** en 9 familias, escritos según las convenciones de cada género, sin copiar ninguna canción existente: cuando buscas una idea, proponen un patrón, una variación o un fill, que luego retocas;
- la **integración con el DAW**: reproducción sincronizada con su transporte, arrastrar y soltar la canción o una sección, una sección retocada en el DAW que vuelve al plugin; y además tomas, un historial para deshacer, una biblioteca de patrones y mapas de notas (General MIDI, UJAM Beatmaker o el tuyo).

Las ideas básicas

Idea	Qué es
Patrón	Un compás, escrito en la cuadrícula: la base de la canción, que cada sección toca y que puedes retocar sección por sección (tres patrones como máximo: A, B, C).
Sección	Una parte de la canción: nombre, compases, energía, fill, crash y, si hace falta, métrica y tempo. Las secciones del mismo *rol* (verse1, verse2 → verse) comparten variaciones y color.
Energía	El indicador de cada sección: al 50 % la sección toca el patrón tal como está escrito; por encima, añade notas y golpea más fuerte; por debajo, se aligera.
Estilo	Para cada instrumento y cada paso, una probabilidad de sonar, velocidades, notas fantasma y fills: la fuente de las ideas. Un paso a 0,9 o más (un *ancla*) siempre suena.
Semilla de la canción	El número del que salen los fills y las pequeñas variaciones. El mismo número vuelve a dar exactamente la misma canción.
Toma	Una instantánea de toda la canción (patrón, estructura, retoques, estilo, semilla, ajustes), que se conserva para volver a ella y se guarda con el proyecto del DAW.

2. Instalación y primeros pasos

Instalar el plugin

Drum'nspire viene en un archivo zip: el plugin, una carpeta `Drum'nspire.vst3` (un «bundle» VST3), la aplicación independiente `Drum'nspire.exe`, los manuales y la licencia en cuatro idiomas (`LICENCE.es.md`, `LICENCE.en.md`, `LICENCE.fr.md`, `LICENCE.de.md`) y un archivo `README - LISEZ-MOI.txt`. Cierra el DAW, descomprime el archivo y copia la carpeta del plugin en la carpeta VST3 común de Windows, que todos los DAW exploran (Windows pide permiso de administrador):

```
C:\Program Files\Common Files\VST3\Drum'nspire.vst3
```

Abre el DAW; si no encuentra Drum'nspire, vuelve a ejecutar su búsqueda de plugins. Una actualización se hace igual, con el DAW cerrado: mientras está abierto, el plugin está bloqueado.

Conectar Drum'nspire en Studio One / Studio Pro

Drum'nspire es un instrumento que envía MIDI. Necesitas dos pistas:

- **Pista 1**: una pista de instrumento con **Drum'nspire**;
- **Pista 2**: una pista de instrumento con tu batería (Beatmaker, un kit GM…). Ajusta su **entrada** (la línea «All Inputs») a Drum'nspire y activa su **monitorización** (monitor);
- en Drum'nspire, abajo, elige el mapa de notas de tu batería (**Mapa de notas**: General MIDI o UJAM Beatmaker, consulta el capítulo 9).

Inicia el transporte del DAW: si **Con el host** está activado (por defecto), Drum'nspire toca la canción sincronizada con el DAW, el compás 1 de la canción en el compás 1 del DAW. El botón de reproducción del propio plugin toca sin el DAW, al tempo de la canción.

Conectar Drum'nspire en Ableton Live

En Live también necesitas dos pistas, aquí dos pistas MIDI:

- **Pista 1**: una pista MIDI con **Drum'nspire**;
- **Pista 2**: una pista MIDI con tu batería (un Drum Rack o un plugin). En su sección In/Out, ajusta «MIDI From» a la pista 1 y luego, en la lista de debajo, elige **Drum'nspire** (no «Pre FX» ni «Post FX»); pon su Monitor en «In»;
- en Drum'nspire, elige el mapa de notas: General MIDI sirve para los kits básicos de Drum Rack (bombo en C1, caja en D1).

Si **Con el host** está activado, Drum'nspire sigue el transporte de Live como el de cualquier DAW. Live junta los canales MIDI en uno solo al pasar de una pista a otra: no es un problema, Drum'nspire envía una sola batería. En Mac, el formato AU no puede enviar MIDI a otra pista en Live: usa el VST3.

> **Después de una actualización.** Vuelve a cargar el plugin en el DAW (quita la instancia y vuelve a insertarla).

La aplicación independiente

`Drum'nspire.exe` es el mismo Drum'nspire, sin DAW: no necesita instalación, ponlo donde quieras. Envía su MIDI a una salida MIDI del equipo: una caja de ritmos conectada por USB, o un cable MIDI virtual hacia otro programa. Elígela en **Options › Audio/MIDI Settings…** (este menú de la aplicación independiente está en inglés). Su botón de reproducción toca la canción a su tempo.

Gratis y cómo apoyarlo

Drum'nspire es **totalmente gratuito**: todas las funciones, sin cuenta, sin límite de tiempo, sin licencia que activar. Nunca se conecta a internet.



*Arriba a la derecha de la ventana: **Acerca de · Apoyar**. Un clic abre la ventana Acerca de.*

Un clic en **Acerca de · Apoyar**, arriba a la derecha, abre la **ventana Acerca de**:

- la versión de Drum'nspire y, en una línea, lo que es;
- una frase que recuerda que es gratuito;
- **Apoyar en Ko-fi**, cuando esta versión del plugin tiene una página de Ko-fi;
- **Sitio web**: las actualizaciones, los manuales y el video de demostración;
- **Cerrar**, o la tecla Esc.

El plugin sigue sonando detrás de ella.



La ventana Acerca de.

Si Drum'nspire encuentra su lugar en tus temas, un café en Ko-fi paga las próximas funciones y la versión para Mac. Compartir un tema hecho con él, o recomendarlo a alguien, ayuda igual.

> **Nada sale por internet.** Drum'nspire no envía nada: ni tu canción, ni nada sobre tu equipo. Solo los botones de la ventana Acerca de abren tu navegador, cuando haces clic en ellos.

Una primera canción en cinco pasos

1. Escribe o retoca el patrón en la cuadrícula: un clic pone o quita una nota, un clic derecho la convierte en acento o en nota fantasma, y la fila de velocidad, a la derecha, ajusta cada golpe.
2. En la pestaña **Estructura**, construye la forma: secciones, compases, energía, el fill de cada sección.
3. Haz clic en una sección de la canción: la cuadrícula muestra su groove, y lo que cambias ahí solo afecta a esa sección; su fill se retoca igual.
4. Si buscas una idea, **Otra variación** u **Otro fill** propone otra versión de la sección elegida; otro estilo, o **Nueva toma**, propone una para toda la canción. El candado de una fila la protege, y Ctrl+Z vuelve atrás.
5. Arrastra la zona **Canción completa** (abajo) a una pista del DAW.

3. La ventana

Una consola en una sola pantalla: la cabecera y el transporte arriba, los ajustes a la izquierda, la canción y la cuadrícula en el centro, la salida MIDI abajo.



La ventana de Drum'nspire (tema Consola rítmica).

	Zona	Función
1	Menús	**Archivo** (proyectos, patrones, estructuras, MIDI), **Edición** (deshacer, patrón), **Ver** (tema, tamaño, idioma), **Escucha** (tocar con el DAW).
2	Visor	Estilo (y su estrella de favorito), semilla de la canción, tempo, sorteo (y su dado), la toma que suena.
3	Tomas	**Nueva toma**: otra versión; **Conservar**: conservar esta.
4	Transporte	Sección anterior, reproducir, detener, sección siguiente; **Canción** / **Sección** / **Fill**, **Bucle**, **Con el host**.
5	Deshacer	↶ ↷ y **Historial** ▾, la lista de acciones.
6	Ajustes	**Complejidad** y los ocho controles, **Valores del estilo**, la ayuda del control bajo el ratón.
7	Pestañas	**Canción** (la canción y la cuadrícula) y **Estructura** (la tabla de secciones).
8	Canción	Vista **Secciones** (bloques) o vista **Notas** (todas las notas), flechas ‹ › de sección, y la leyenda de los nombres.
9	Sección elegida	Su descripción y sus botones: ❄ **Congelar**, **Otra variación**, **Otro fill**, …
10	Cuadrícula	El patrón común, el groove de una sección o su fill, que se retocan con el ratón.
11	Velocidad y nota	Una barra por paso para la última fila en la que hiciste clic; los golpes, la probabilidad y el ciclo de la última nota en la que hiciste clic; la ayuda del ratón.
12	Salida MIDI	**Mapa de notas**, **Aprender...**, y las zonas para arrastrar al DAW.

La ventana se redimensiona por su esquina; **Ver › Tamaño de la ventana** ajusta el zoom del 75 % al 200 % (**Tamaño normal** = Ctrl+0), y se recuerda de una apertura a otra. **Ocupar la pantalla** (F11) da a la ventana todo el tamaño de la pantalla en la que está (la barra de tareas sigue visible) y la coloca en su esquina; una segunda vez le devuelve su tamaño y su lugar. Un plugin no puede poner la ventana del DAW en verdadera pantalla completa: le pide al DAW ese tamaño, y Studio Pro lo acepta.

Cuanto más grande es la ventana, más canción ves: los bloques de sección ocupan el ancho y, cuando la altura lo permite, una canción larga pasa a dos o tres filas en lugar de desplazarse (la cuadrícula mantiene celdas de al menos 30 puntos de alto; más allá de su tamaño máximo, ya no crece). El zoom al 75 % muestra aún más.



Una canción de 29 secciones, ventana ampliada: tres filas, sin desplazamiento.

4. La cabecera: estilo, semilla, tempo, sorteo, tomas



El menú de estilos

Un clic en el estilo abre un menú con submenús:

- ★ **Favoritos** primero: tus estilos favoritos, que se eligen con un clic, luego «Añadir … a los favoritos» y **Quitar de los favoritos**;
- luego **una familia por submenú** (Synthwave, 80s, Pop, Rock, Funk & Soul, Hip-Hop, Electronic, Latin & Caribbean, Jazz & Blues); el estilo actual y su familia aparecen marcados; cada estilo muestra su rango de tempo a la derecha;
- por último, **Biblioteca de patrones**: todos los patrones guardados (su estilo a la derecha), **Guardar el patrón actual en la biblioteca…**, **Quitar de la biblioteca** y **Mostrar la carpeta de la biblioteca**.

Cambiar de estilo conserva las semillas del patrón y las filas bloqueadas, y devuelve los controles a los valores del estilo (una sola etapa de deshacer). La biblioteca se describe en el capítulo 10.

La estrella de favoritos

A la derecha del estilo, la estrella ☆ se rellena cuando el estilo actual es un favorito. Un clic lo añade a los favoritos o lo quita de ellos: es un **atajo**, no una copia, sin nombre que dar. Los favoritos aparecen primero en el menú de estilos y llevan una ★ en su familia. Los comparten todas las instancias del plugin.

Semilla de la canción y tempo

Semilla: el número del que salen los fills y las variaciones de las secciones que no tienen las suyas propias. Escribe otro número (Enter) para tener otros fills y otras pequeñas variaciones; el patrón no depende de él. El mismo número siempre vuelve a dar la misma canción, con el mismo patrón, los mismos ajustes y la misma estructura. Se escribe con cifras y letras (base 36, 6 caracteres como máximo: 42 se escribe «16»); las letras se pueden escribir en minúsculas o en mayúsculas.

Tempo: escríbelo (Enter) o gira la rueda del ratón (1 BPM por muesca, Mayús para las décimas). Es el tempo de la canción; una sección que tiene el suyo en la pestaña Estructura lo conserva. Si **Con el host** está activado, el tempo que cuenta es el del DAW, botón de reproducción incluido: el visor lo muestra entonces, y el tempo de la canción solo se usa para los archivos MIDI.

El sorteo y su dado

Las notas que tienen una probabilidad (consulta el capítulo 7) se sortean, compás a compás, a partir de la semilla de la canción: otra semilla, o una nueva toma, da otro sorteo. **Edición** › **Otro sorteo (las notas con probabilidad, toda la canción)** vuelve a sortear solo esas notas, en toda la canción, y el menú de la sección lo hace para una sola sección; Ctrl+Z vuelve al sorteo anterior.

El **dado**, en la casilla **Sorteo**, elige cómo suenan:

- **activado** (sorteo fijo, por defecto): tocar en orden siempre da el mismo sorteo, el mismo que contienen los archivos MIDI arrastrados al DAW. Para preparar, mezclar o arrastrar el MIDI. Un bucle (el del plugin o el del DAW) toca ese sorteo en su primera vuelta y luego vuelve a sortear en cada vuelta, como si la

canción continuara: una nota al 50 % se oye más o menos un compás de cada dos, incluso en una sección de 4 compases. Estas vueltas son las mismas en cada arranque;

- **desactivado** (sorteo en vivo): cada pasada vuelve a sortear (cada reproducción, cada bucle y, cuando toca el DAW, cada arranque o salto). Para una grabación de audio o MIDI hecha mientras el plugin toca, nunca del todo igual. Los archivos MIDI conservan el sorteo fijo.

Tomas

Nueva toma propone otra versión de la canción, que oyes enseguida: un patrón nuevo (las filas bloqueadas se quedan), fills nuevos y, para cada sección, un **carácter** propio (lo que **Otra variación** da a una sola). Las secciones del mismo rol comparten su semilla, pero cada una sortea su propio carácter. Las secciones congeladas y los retoques a mano se quedan; Ctrl+Z vuelve atrás.

Conservar (Ctrl+B) conserva la toma. El indicador **Toma** muestra la toma que suena y el número de tomas («2/3»; «-/3» cuando la canción ha cambiado desde entonces): las flechas ‹ › y la rueda del ratón pasan a la anterior o a la siguiente, y un clic en el número las lista todas y permite olvidarlas. Volver a una toma conserva primero la que dejabas. Las tomas conservadas se guardan con el proyecto del DAW, sin hacer nada más (no en un archivo de proyecto de Drum'nspire: para llevar una a otro sitio, recupérala y luego guarda un proyecto).

5. Los ajustes

Los controles actúan enseguida sobre toda la canción, y sobre los patrones cuando los sueltas: tus retoques y las filas bloqueadas se conservan.



Ajuste	Efecto
Complejidad	De un ritmo mínimo (0 %: solo bombo, backbeat y hi-hat regular, sin notas fantasma, sin contratiempos, sin variación) al estilo tal como está escrito (50 %) y hasta un groove denso (100 %). Mueve juntos Densidad, Síncopa, Notas fantasma, Variación y Movimiento, y el patrón lo sigue: tus retoques y las filas con candado se mantienen. Un movimiento = una etapa de deshacer.
Densidad	Cuántas notas opcionales suenan: cada probabilidad del estilo sube o baja. Las anclas se quedan, los pasos prohibidos siguen vacíos. La energía de la sección se suma.
Síncopa	Con qué frecuencia caen notas en contratiempos (corcheas y semicorcheas) para bombo, caja, clap, toms y percusión. 50 % = como está escrito.
Notas fantasma	Notas suaves entre los golpes principales, sobre todo en la caja. 0 % = ninguna, 50 % = como está escrito, 100 % = el doble.
Swing	Retrasa una de cada dos semicorcheas: 0 % = recto, 100 % = sensación de tresillo.
Humanizar	Dispersión aleatoria de velocidad y de tiempo, como un baterista. 0 % = máquina, 50 % = como está escrito, 100 % = el doble de suelto.
Intensidad	La fuerza con que se toca toda la canción, patrón incluido: las velocidades se multiplican de ×0,7 (0 %) a ×1,3 (100 %). Al 50 % el patrón toca las velocidades escritas en la cuadrícula. La energía se suma.
Variación	Cuánto se alejan del patrón los compases y las secciones: pequeños remates cada 2 o 4 compases, algo más en las secciones repetidas. 0 % = cada compás toca el groove tal cual.
Movimiento	Cómo suenan las notas del patrón de un compás a otro, como sugiere el estilo: algunas de vez en cuando (una probabilidad), unas pocas en 2 a 4 golpes (ratchet), unas pocas cada 2, 4 u 8 compases (ciclo). 0 % = cada nota en cada compás, 50 % = como está escrito, 100 % = más vivo. Nunca cambia qué notas dan los otros controles.

Valores del estilo devuelve los controles a los valores del estilo. Al pasar el ratón sobre un control, su explicación aparece en el recuadro de abajo; si no, el recuadro recuerda qué es la energía. Un control girado solo crea una etapa de deshacer por movimiento, patrón incluido.

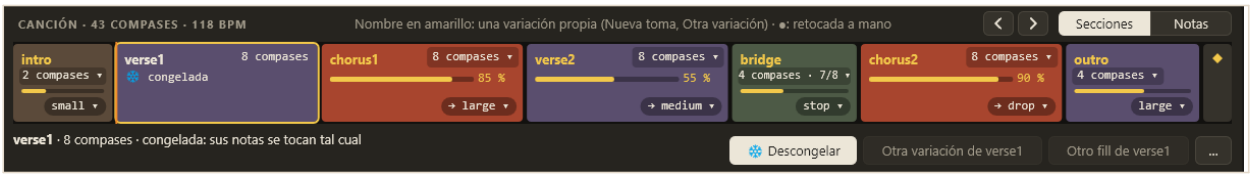
Los controles y el patrón. Mientras giras un control, solo la canción lo sigue. Cuando lo sueltas (o cuando la rueda del ratón se detiene), Densidad, Síncopa, Notas fantasma, Humanizar y Movimiento recalculan las filas no bloqueadas de todos los patrones, con las mismas semillas, **conservando tus retoques**: el patrón recuerda lo que habían generado los controles, y todo lo que difiere de eso (notas añadidas, quitadas, velocidades) se rehace sobre el nuevo. Swing, Intensidad y Variación solo actúan sobre la canción. La línea de estado dice cuántas notas cambian; el efecto es modesto, porque los pasos que el estilo siempre (o nunca) toca no se mueven. Un patrón cargado, importado o sacado de la biblioteca cuenta como un retoque de lo que dan las semillas; un patrón borrado sigue vacío (Nuevo patrón lo rellena).

Elección musical. Con densidad a 0, una nota que el estilo toca casi siempre (por ejemplo el bombo en el 3 en Synthwave Classic, a 0,85) todavía puede sonar una vez de cada dos según la semilla: siguen siendo posibles dos ritmos mínimos.

6. La pestaña Canción

La canción arriba, en dos vistas a elegir (**Secciones** o **Notas**, la elección se recuerda); la sección elegida y sus botones debajo.

La vista Secciones



Después de una nueva toma: los nombres en amarillo tienen un carácter propio; verse1 está congelada (❄).

- **Un bloque por sección**, del color de su rol. Su ancho es una base fija más su duración: dos secciones de la misma duración tienen el mismo ancho, y una más larga siempre es más ancha. La métrica aparece cuando no es la de la canción («4 compases · 7/8»).
- En el bloque: el nombre, el indicador de energía y su valor, y en una etiqueta el fill que lleva a la sección siguiente («→ build»). El número de compases y el fill, marcados con ▾, abren un menú para cambiarlos ahí mismo (1, 2, 4, 8, 16 compases, o **Otra duración…**).
- **Nombre en amarillo**: la sección tiene una variación propia (nueva toma, otra variación). **Punto** ● delante del nombre: está retocada a mano (groove o fill). La línea de encima de las secciones y la ayuda emergente del bloque también lo indican.
- El **rombo** del final es el compás de cierre que Drum'nspire añade cuando la última sección termina con un fill (un crash para aterrizar); no es una sección.
- Cuando la canción ya no cabe, la banda se desplaza y sigue a la sección elegida; durante la reproducción pasa de página cuando el cursor de reproducción llega al borde, salvo si la desplazaste a mano.
- Las flechas ‹ › pasan a la sección anterior o a la siguiente; un **clic derecho** en un bloque abre el menú de la sección.

La vista Notas



Una fila por instrumento, la regla de compases, el cursor de reproducción (triángulo) y el fill sombreado.

Todas las notas de la canción, una fila por instrumento, en el orden de la cuadrícula; las filas sin notas aparecen en gris. Cada sección conserva su color arriba, con su primer compás, su métrica y su energía. En la **regla de compases**: clic = inicio de la reproducción, clic derecho = final (después del compás en el que haces clic); el rango que se toca queda resaltado.

La sección elegida

Haz clic en un bloque para elegir una sección: la línea de debajo la describe (compases, energía, fill, crash, fill retocado, su carácter) y la cuadrícula muestra su groove. Sus botones:

Botón	Efecto
❄ Congelar / ❄ Descongelar	Congela la sección tal como suena: el patrón, los controles y Nueva toma ya no la cambian. Al descongelarla, vuelve a generarse.
Otra variación de …	Otro carácter solo para esta sección, claramente distinto de los 4 últimos que se oyeron. La sección conserva su versión aunque cambie la semilla de la canción.
Otro fill de …	Otro fill para esta sección, claramente distinto de los anteriores; sus retoques de fill se olvidan (Ctrl+Z los recupera).
…	El menú de la sección (también con un clic derecho en el bloque).

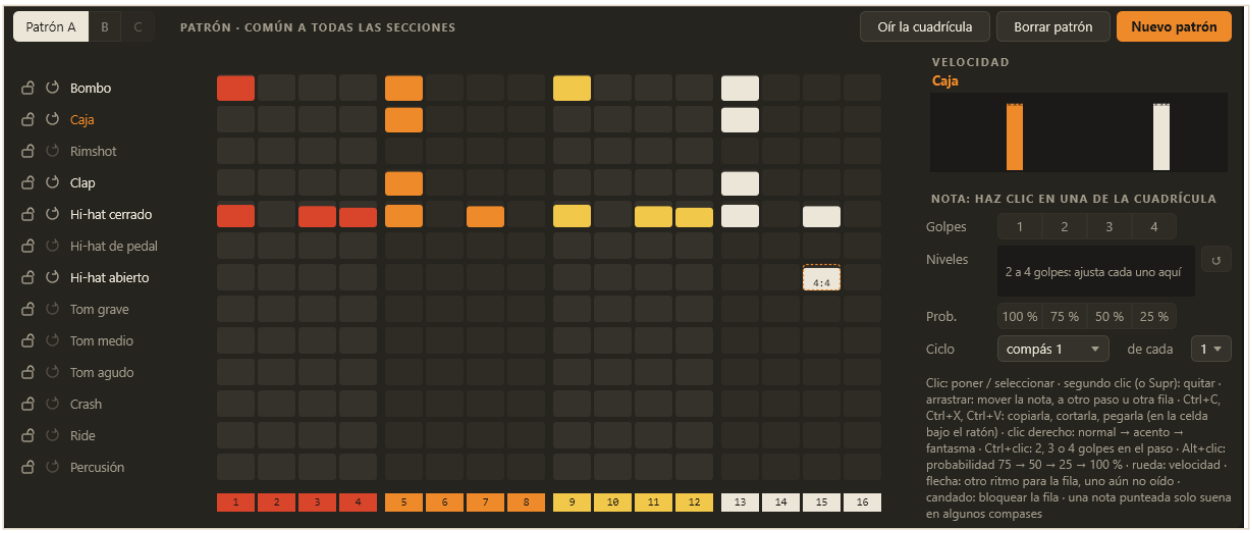
Los botones nombran la sección sobre la que actúan, y la banda la vuelve a mostrar.

El menú de la sección

- **Congelar la sección tal como suena ahora** y **Descongelar la sección (se genera de nuevo)**;
- **Congelarla con un archivo MIDI (notas retocadas en el DAW)…**: consulta el capítulo 11;
- **Color de las secciones «…»**: el color del rol, elegido entre los del tema (el menú los muestra), o **Automático (los colores del tema por turnos, en el orden en que aparecen los roles)**;
- **Otro sorteo de … (las notas con probabilidad, solo esta sección)**;
- **Borrar mis retoques de esta sección (groove y fill)**;
- **Seguir de nuevo las semillas de la canción (olvidar «Otra variación», «Otro fill» y «Otro sorteo»)**.

7. La cuadrícula

La cuadrícula muestra un compás: el patrón común, el groove de una sección o su fill. Los botones de encima dicen qué estás retocando.



El patrón común, con la velocidad de la última fila en la que hiciste clic, a la derecha.

Patrón, sección, fill

Botón	Qué retocas
Patrón A, B, C	La base de las secciones: un retoque cambia todas las que lo usan (todas, si hay un solo patrón).
Sección verse1	Solo esta sección, en cada uno de sus compases (el fill siempre reemplaza el final). Una esquina de color marca las celdas retocadas; una celda punteada con un «1» es una nota solo del primer compás (el crash que abre la sección).
Fill (o **Fill · compás 1 / 2**)	El fill de esta sección; un build, que dura dos compases, tiene dos botones. Los pasos sombreados son el fill; los demás, el final del groove.

Mientras suena la canción, la cuadrícula muestra el paso que se toca (solo visual): para el patrón, la sección mostrada en sus compases, o su fill en su compás.

El patrón sigue siendo la base: un retoque del patrón también llega a una sección retocada, salvo en las celdas que cambiaste en ella. Cambiar el tipo de fill en la pestaña Estructura conserva los retoques del fill, que se aplican al nuevo, celda a celda.

El ratón

Gesto	Efecto
Clic	En una celda vacía: añade una nota. En una nota: la selecciona (rodeada con un círculo, el panel Nota la muestra) sin quitarla; un segundo clic en la nota seleccionada, un doble clic o Supr la quita.
Arrastrar una nota	Se mueve a otro paso o a otra fila con todo lo que tiene (velocidad, golpes, probabilidad, ciclo) y reemplaza lo que había.

Gesto	Efecto
Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V	Copiar, cortar, pegar la nota seleccionada; se pega en la celda bajo el ratón, en cualquier patrón o sección (también en el menú **Edición**).
Clic derecho	Normal (96) → acento (118) → fantasma (38).
Rueda del ratón	Velocidad ±4; al pasar el ratón sobre una nota se muestra su velocidad.
Ctrl+clic	2, 3 o 4 golpes en el paso (ratchet), indicados con pequeñas marcas en la parte superior de la celda.
Alt+clic	La probabilidad de la nota: 75 → 50 → 25 → 100 % (en una celda vacía, una nota al 75 %).
Barras de velocidad	Arrástralas, en un paso o en varios de un solo movimiento (una sola etapa de deshacer). Un paso vacío sigue vacío.
Flecha de una fila	Otro ritmo solo para esta fila, uno que aún no se ha oído, hasta haberlos oído todos. La línea de estado dice cuántos permite el estilo: sube Densidad o Síncopa para tener más.
Candado de una fila	Bloquea la fila: Nuevo patrón, los controles, Nueva toma y el estilo la conservan.
Archivo MIDI soltado	Su primer compás se convierte en el patrón (notas reconvertidas con el mapa de notas, alineadas a la cuadrícula).

Varios patrones



Los patrones A, B y C (C aún no creado), luego la sección chorus1, construida sobre B.

Una canción puede tener hasta tres patrones: A para las estrofas, B para los estribillos, C para un puente… Encima de la cuadrícula, una letra por patrón (encendida: la que muestra la cuadrícula). Una letra en gris es un patrón aún no creado:

- un clic lo crea:**Nuevo patrón: una copia de A** (una copia de lo que muestra la cuadrícula: los retoques de una sección mostrada pasan al nuevo patrón, y la sección suena igual) o **Nuevo patrón: un sorteo nuevo del estilo**; las secciones del mismo rol que la sección elegida lo usan enseguida (chorus1 y chorus2);
- la letra de la parte inferior de cada bloque de sección (**B** ▾) elige el patrón de esta sección, lo asigna a todo su rol o borra sus retoques; la columna **Patrón** de la pestaña Estructura hace lo mismo;
- al elegir una sección, retocas su patrón; un clic en una letra muestra ese patrón;
- un clic derecho en una letra: **Quitar el patrón B (sus secciones vuelven a A)**.

Nuevo patrón, la flecha y el candado de una fila, la biblioteca y los archivos de patrón actúan sobre el patrón actual; el estilo, los controles y Nueva toma, sobre todos.

Notas que no suenan en cada compás

Una nota puede tener una **probabilidad** (al 50 %, suena un compás de cada dos en promedio, sorteada compás a compás) y un **ciclo** («compás 4 de cada 4»: solo suena en el último compás de cada grupo de 4, contados desde el inicio de la sección). Basta para dejar respirar un hi-hat, o para poner un remate al final de cada frase con un patrón de un solo compás. En la cuadrícula, una nota así aparece **punteada**, con su ciclo («4:4») o su probabilidad («60») en la parte inferior de la celda. Los estilos proponen algunas por sí mismos, según Movimiento (capítulo 5); también puedes cambiarlas nota a nota.

El panel **Nota**, bajo la velocidad, muestra la última nota en la que hiciste clic (rodeada en la cuadrícula):

Fila	Efecto
Golpes	1 a 4 golpes en el paso (el ratchet del Ctrl+clic).
Niveles	Con 2 a 4 golpes: una barra por golpe, que se arrastra (o la rueda encima, ±4) para ajustar su velocidad; el botón de la derecha (flecha circular) vuelve a los golpes habituales, cada uno un poco más suave que el primero. Los niveles siguen la velocidad de la nota: la rueda sobre su celda, o una sección más suave, conservan su forma. La fila de velocidad también divide la barra de la nota, una por golpe, y su rueda funciona igual sobre el golpe que está bajo el ratón.
Prob.	100, 75, 50 o 25 %; la rueda del ratón sobre el valor lo afina de 5 en 5 %.
Ciclo	compás 4 de cada 4: el compás del ciclo en el que suena la nota, y la duración del ciclo (1 = cada compás).



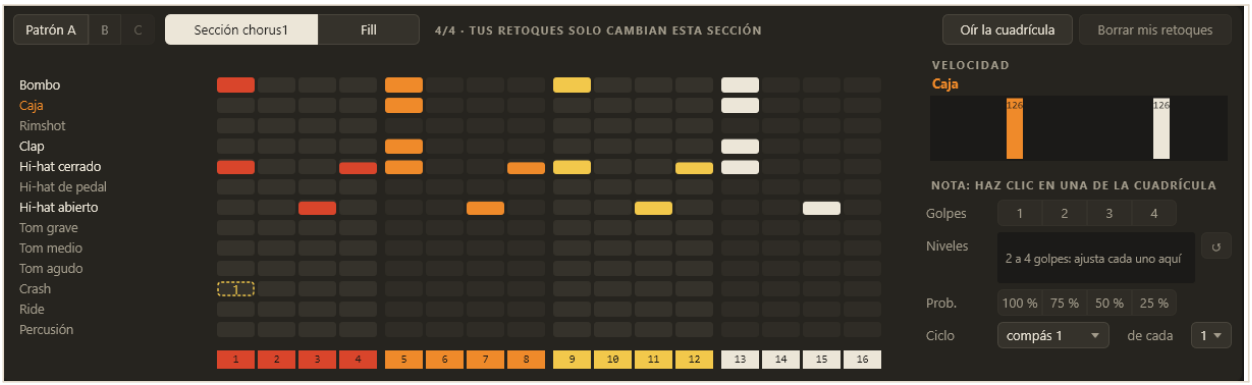
Una caja de 3 golpes (80, 40, 96): su barra dividida en la fila de velocidad, y sus niveles en grande en el panel Nota.

En la vista Notas, una nota que podría sonar pero que el sorteo deja fuera se dibuja solo con su contorno. El sorteo y su dado se describen en el capítulo 4.

Los botones de la cuadrícula

Botón	Efecto
Oír la cuadrícula	Toca lo que muestra la cuadrícula, en bucle, al tempo de la canción o de la sección, con el swing. Los retoques se oyen al instante, en la misma posición, como en una caja de ritmos. El bucle dura tantos compases como necesiten sus ciclos, y las probabilidades se sortean en vivo.
Nuevo patrón	Semillas nuevas para todas las filas no bloqueadas.
Borrar patrón	Una cuadrícula vacía, para construir un patrón a mano; los controles la dejan vacía (Nuevo patrón la rellena).
Borrar mis retoques	Para una sección o un fill: vuelve a lo calculado.

Los controles reescriben el patrón cuando los sueltas, conservando tus retoques (capítulo 5); la flecha de una fila también los conserva, salvo en la fila cambiada.



La cuadrícula de una sección: tus retoques solo cambian esta sección.

8. La pestaña Estructura

Las secciones en una tabla: para añadir, duplicar, eliminar, reordenar y ajustar una por una.



Las secciones chorus usan el patrón B.

Arriba, la canción: **Título** (da nombre a los archivos MIDI y a la pista en el DAW), **Tempo** y **Métrica**. Una celda de sección vacía toma el valor de la canción, que se muestra en gris.

Columna	Contenido
Nombre	El nombre de la sección. Las cifras finales dan el rol: verse1 y verse2 son «verse».
Compases	La duración, escrita o elegida (1, 2, 4, 8, 16).
Energía	De 0 a 100 %, 50 % = el patrón tal como está escrito (consulta el capítulo 14).
Fill	Lo que lleva a la sección siguiente: ninguno, small, medium, large, build, stop, drop (consulta el capítulo 14).
Crash	**Auto** (después de un fill, o a partir del 50 % de energía, 70 % para la primera sección), **Siempre** o **Nunca**. El crash solo suena en el primer compás.
Métrica	La métrica de la sección (7/8, 3/4…); vacía = la de la canción.
Tempo	El tempo de la sección; vacío = el de la canción.
Patrón	El patrón que usa la sección: A, B… (consulta el capítulo 7).
Fill cada	Un fill pequeño (el último tiempo) al final de cada grupo de 2, 4 u 8 compases, además del fill de la sección. Cada uno sale de la semilla de fills de la sección y es distinto de los demás.
Crash cada	Un crash en el primer tiempo cada 2, 4 u 8 compases, después del primero (que sigue la columna Crash), pero no en los compases del fill de la sección.

Bajo la tabla: **Añadir**, **Duplicar**, **Eliminar**, **Subir**, **Bajar**, y luego una leyenda de la energía y de cada fill. El punto de color al inicio de una fila es el de su rol. Un valor escrito se aplica cuando sales del campo (o con Enter); cada cambio es una etapa de deshacer.

9. Salida MIDI

En la parte inferior de la ventana: el mapa de notas, el aprendizaje de un mapa y los archivos para arrastrar al DAW.



El mapa de notas

Mapa de notas dice por qué nota MIDI sale cada fila. No cambia nada del ritmo: solo qué pad de tu batería toca cada fila. Se usa para la reproducción, los archivos y la importación. Se incluyen dos mapas, **General MIDI** y **UJAM Beatmaker**, más los que guardes. El de Beatmaker pone 16 pads en teclas blancas desde C1 (C3 = 60, como en Studio One); las teclas negras cambian el pattern de Beatmaker y nunca se tocan:

Pad	Nota	Fila
Kck	C1 · 36	Bombo
Acc	D1 · 38	(acento, aún sin usar)
Sn 1	E1 · 40	Caja
Sn 2	F1 · 41	Rimshot
Clap	G1 · 43	Clap
HH 1	A1 · 45	Hi-hat cerrado
HH 2	B1 · 47	Hi-hat de pedal
HH O	C2 · 48	Hi-hat abierto

Pad	Nota	Fila
Tom L	D2 · 50	Tom grave
Tom M	E2 · 52	Tom medio
Tom H	F2 · 53	Tom agudo
Tamb	G2 · 55	Percusión
Perc 1	A2 · 57	(aún sin usar)
Perc 2	B2 · 59	(aún sin usar)
Cym 1	C3 · 60	Crash
Cym 2	D3 · 62	Ride

Aprender un mapa

Aprender... abre el mapa de notas de tu plugin, a partir del actual:

- **Aprender**, fila por fila: haz clic en Aprender y luego golpea el pad que toca este instrumento en un controlador MIDI enrutado a la entrada de Drum'nspire;
- **Buscar de oído**, para un plugin que no tocas desde un controlador: **Empezar**, Drum'nspire toca cada nota de C0 a C5 y tú respondes con un clic (el instrumento que oíste, **Nada** o **Saltar**); **Otra vez** la vuelve a tocar;
- ▶ en cada fila toca su nota; **No enviar nunca las teclas negras (algunos plugins cambian de patrón con ellas)**;
- **Guardar como...** le da un nombre; se escribe en `%APPDATA%\Drum'nspire\mappings` y pasa a ser el mapa actual.

Arrastrar al DAW

Tres zonas: **Canción completa** (toda la canción), **Sección «...» — colócala en el compás N** (la sección elegida, para ponerla en el compás N, en lugar de su versión anterior) y **Todas las secciones (...)** (todos los archivos de sección a la vez). El archivo se escribe cuando arrastras, en `%TEMP%\Drum'nspire`. Una sección empieza en el tiempo 0 y dura exactamente lo que la sección; la canción contiene el tempo, las métricas y los marcadores de sección. **Archivo › Guardar MIDI como...** guarda la canción donde quieras.

10. Biblioteca de patrones y estilos favoritos

La biblioteca guarda tus patrones con su **estilo** y sus **controles**. Elegir un patrón de la biblioteca recupera todo eso de una vez (una sola etapa de deshacer). Los favoritos, en cambio, son atajos a **estilos**.

Para…	Haz esto…
Hacer favorito el estilo actual	Haz clic en la estrella ☆ a la derecha del estilo.
Elegir un estilo favorito	Menú de estilos › ★ **Favoritos** › su nombre.
Quitar un favorito	Haz clic en la estrella rellena, o **Favoritos** › **Quitar de los favoritos**.
Guardar el patrón actual	**Archivo** › **Guardar el patrón en la biblioteca…**, o **Biblioteca de patrones** › **Guardar el patrón actual en la biblioteca…**: dale un nombre.
Cargar un patrón de la biblioteca	Menú de estilos › **Biblioteca de patrones** › su nombre.
Quitar un patrón de la biblioteca	**Biblioteca de patrones** › **Quitar de la biblioteca**: su archivo va a la papelera de reciclaje.
Ver los archivos	**Biblioteca de patrones** › **Mostrar la carpeta de la biblioteca**

Los patrones están en `%APPDATA%\Drum'nspire\motifs`, como archivos `.motif.json` que **Archivo** › **Cargar patrón…** y el prototipo en Python también abren (sin el estilo ni los controles). Con un nombre ya usado, se te pregunta si quieres reemplazarlo. Varias instancias del plugin comparten la misma biblioteca.

11. Archivos, importación y secciones congeladas

Tres tipos de archivo

Archivo	Contiene	Al cargarlo…
`.drumgen.json` proyecto	Todo: patrón, estructura con los retoques de cada sección, estilo, mapa de notas, controles, semillas, filas bloqueadas.	lo reemplaza todo
`.motif.json` patrón	La cuadrícula de un compás.	reemplaza el patrón; conserva estructura, estilo, controles
`.structure.json` estructura	Secciones, nombre de la canción, tempo, métrica, sin los retoques de sección.	reemplaza las secciones; conserva patrón, estilo, semilla, controles

Todo está en el menú **Archivo**: **Nueva canción** (una canción vacía, con forma básica o con forma de ejemplo, con un patrón nuevo y una semilla nueva), **Abrir proyecto…** / **Guardar proyecto…**, **Cargar patrón…** / **Guardar patrón…**, **Importar patrón desde MIDI…**, **Cargar estructura…** / **Guardar estructura…**, **Guardar MIDI como…**. Si cargas un archivo del tipo equivocado, se rechaza con un mensaje que dice qué comando lo abre; antes de cargar una estructura, la ventana te avisa si las secciones tienen retoques.

> **El proyecto viaja con la canción del DAW.** El estado del plugin, guardado en la canción del DAW, es el proyecto más la sección elegida, el rango, el bucle, el seguimiento del DAW y las tomas conservadas.

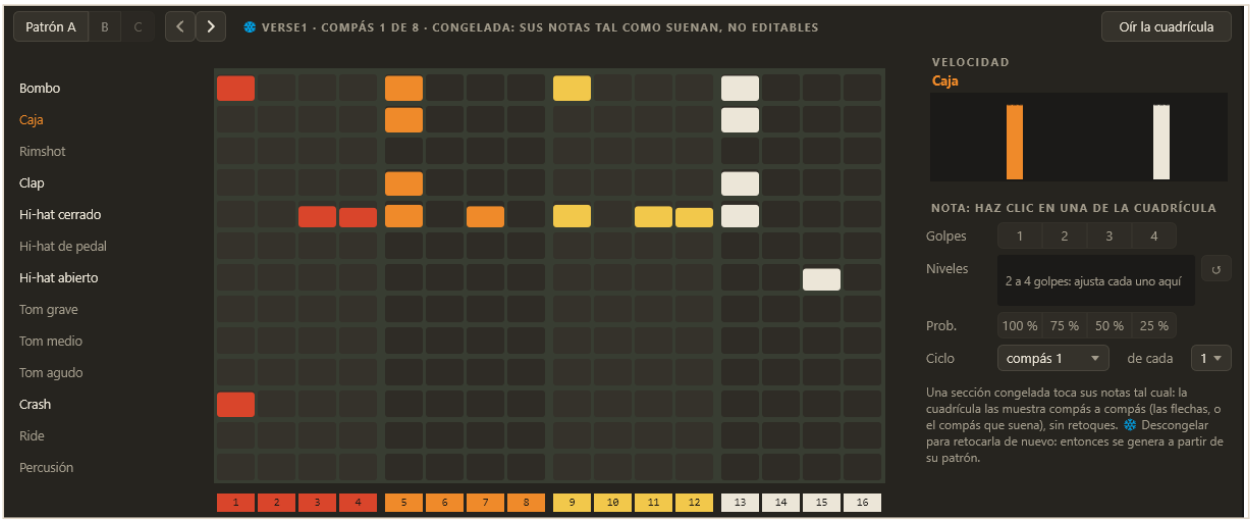
Recuperar un cambio hecho en el DAW

- Exporta el clip como archivo MIDI y luego **suéltalo en la cuadrícula**: su primer compás se convierte en el patrón, con sus velocidades y sus pequeños desfases de tiempo;
- o **suéltalo en una sección** (o menú de la sección › **Congelarla con un archivo MIDI (notas retocadas en el DAW)…**): la sección pasa a estar **congelada** (❄) y toca exactamente esas notas, sin generación, variación, crash ni fill;
- las notas que el mapa no conoce se ignoran y se indican;
- los archivos que el propio Drum'nspire escribe para un arrastre no se pueden volver a soltar en su ventana.

Congelar una sección

❄ **Congelar** conserva las notas de la sección tal como suenan (fill y crash incluidos): ya no la cambia ninguna semilla, ningún control ni ningún retoque del patrón. Las secciones siguientes tampoco se mueven: una sección congelada sigue contando para sus variaciones y sus fills. ❄ **Descongelar** hace que vuelva a generarse.

Una sección congelada que se elige sigue **visible en la cuadrícula**, compás a compás y en modo de solo lectura (su color entre las celdas): las flechas ‹ › junto a las letras de patrón cambian de compás, y durante la reproducción la cuadrícula sigue el compás que suena. Para retocarla, haz clic antes en ❄ **Descongelar**.



verse1 congelada: la cuadrícula muestra su compás 1 de 8, sin retoque posible.

12. Reproducción y sincronización con el DAW

El transporte del plugin

Comando	Efecto
◄ ► ■ ►	Sección anterior (primero el inicio de la sección actual, como un reproductor de CD), reproducir, detener, sección siguiente. Espacio: reproducir / detener.
Canción	Toda la canción, desde el cursor de reproducción.
Sección	La sección que suena (con el transporte detenido, la que está bajo el cursor de reproducción).
Fill	Solo el fill de la sección elegida, en bucle: un compás antes, el fill y luego la llegada. Cada Otro fill se oye al instante.
Rango a mano	En la regla de la vista Notas: clic = inicio, clic derecho = final. Hacer clic en una sección o en un botón lo anula.
Bucle	Vuelve a empezar al principio del rango; el rango que se toca queda resaltado.

El cursor de reproducción (triángulo naranja) parte del inicio de la sección en la que haces clic. Si haces clic en una sección durante la reproducción, la reproducción salta allí. Todo se aplica durante la reproducción, sin detenerla: un retoque se oye en la misma posición.

Con el DAW

Si **Con el host** está activado (o **Escucha › Tocar con el transporte del host**), cuando el transporte del DAW está en marcha, Drum'nspire toca la canción con él: el compás 1 de la canción en el compás 1 del DAW, a su tempo; sigue sus bucles y sus saltos (las notas que están sonando se liberan).

Mientras el DAW toca...	Resultado
Reproducir, detener, Espacio	Sin efecto: **El host manda** aparece bajo los botones de transporte, y reproducir, detener y **Oír la cuadrícula** aparecen en gris. Inicia y detén la música desde el DAW.
Haces clic en una sección	La sección queda elegida para retocarla, pero la música sigue en el cursor de reproducción del DAW. Para oírla, mueve el cursor de reproducción del DAW.
El DAW toca más allá del final de la canción	El plugin queda en silencio, el botón de reproducción sigue apagado y la línea de estado dice qué compás está tocando el DAW.
El DAW arranca mientras el plugin tocaba solo	El DAW toma el mando.

La regla. Mientras el DAW toca, él manda, y el plugin sigue su cursor de reproducción. Un plugin VST3 no puede mover el cursor de reproducción del DAW, ni iniciar o detener su transporte: tocar en otro punto con su propio reloj sonaría desfasado. Espacio en la ventana del plugin solo inicia el plugin, cuando el DAW está detenido. No hay puerto MIDI que elegir: todo sale por la salida MIDI del plugin.

Puedes usar el plugin sin arrastrar MIDI: toca en vivo mientras grabas. Graba la salida de la batería en una pista de audio, o graba en una pista MIDI las notas que salen de Drum'nspire para conservar exactamente

lo que oíste. Con el dado desactivado (capítulo 4), cada pasada es una interpretación nueva.

> **Espacio y el teclado.** La ventana del plugin toma el teclado cuando se abre y con cada clic. Si otra ventana lo tiene, Espacio va al DAW, que inicia su propio transporte (a menudo lejos de la canción): haz clic en la ventana de Drum'nspire antes de pulsar Espacio.

Si el DAW no procesa el audio del plugin después de iniciar la reproducción (pista congelada o desactivada), la línea de estado lo dice. El archivo `%TEMP%\Drum'nspire\playback.log` registra cada reproducción (rango, cursor de reproducción, notas) y lo que hizo el hilo de audio un segundo después: útil para entender un silencio.

13. Deshacer y el historial

Cada acción es una etapa con nombre: patrón, cuadrícula, controles, estilo, semilla, tempo, candados, secciones, nombre y métrica de la canción, tomas, biblioteca… Un control girado, la rueda del ratón sobre el tempo o unas barras de velocidad arrastradas solo crean una etapa por movimiento.

- Los botones ↶ ↷ arriba a la derecha, o Ctrl+Z y Ctrl+Y (o Ctrl+Mayús+Z), deshacen y rehacen; su ayuda emergente nombra la acción;
- **Historial** ▾ lista las acciones que rehacer encima de **Ahora**, y luego las 40 últimas que deshacer: un clic vuelve justo antes de la acción elegida;
- el menú **Edición** también nombra la acción que deshacer o rehacer;
- en un campo en el que no se ha escrito nada, Ctrl+Z deshace la última acción de la ventana;
- la línea de estado dice qué se ha deshecho («Deshecho: …») o rehecho.

14. Cómo se construye la canción

Este capítulo describe las decisiones musicales del motor, para entender lo que oyes y saber qué ajustar.

La energía

- Desplaza la densidad y la intensidad alrededor de los controles (50 % = neutro).
- Por debajo del umbral «bajo» del estilo, los hi-hats pasan a corcheas (los abiertos se vuelven cerrados) y luego a negras; por encima del umbral «alto», el estilo abre los hi-hats en los contratiempos o pasa al ride.
- Todas las secciones parten de los mismos números aleatorios: un estribillo más denso es un superconjunto de la estrofa, no otro ritmo. Esto es lo que mantiene la identidad de la canción.
- Una sección con más energía **añade** las notas que el motor tocaría de más, **sin quitar nunca las tuyas**; solo los fills, los drops y el paso al ride reemplazan tus notas.

El crash

Uno por sección, en el primer tiempo (con el bombo), cuando un fill o un drop lleva a él o cuando la energía llega al 50 % (70 % para la primera sección). Reemplaza el hi-hat de ese tiempo. Un crash al inicio de la estrofa pertenece a la estrofa, aunque siga al fill de la sección anterior.

Las variaciones

En una sección, el 4.º compás de cada frase de 4 compases recibe a menudo un remate (bombo desplazado o doblado, hi-hat abierto en el último contratiempo…), y los compases pares, variaciones más pequeñas; el control Variación ajusta todo eso.

El movimiento de los estilos

- Las notas que un estilo toca al menos el 75 % de las veces son la columna vertebral: siempre suenan. Las probabilidades van a las notas opcionales (hi-hats entre los tiempos, anticipaciones de bombo, percusión) y a las notas fantasma.
- Una probabilidad del estilo se vuelve más fuerte o más débil con Movimiento (0,8 al 50 % pasa a 0,64 al 100 % y a 1 al 0 %); los ratchets y las notas con ciclo son más o menos frecuentes. Nunca por debajo del 5 %.
- Por familia: poco movimiento en synthwave, italo, rock y punk (un remate al final de la frase, una anticipación de bombo un compás de cada dos); una mano izquierda viva en funk y neo soul; los redobles de hi-hat del trap; el ride que se salta notas y el acompañamiento aleatorio del jazz; el clap en ratchet al final de la frase en house.
- Un hi-hat abierto que solo suena en algunos compases deja en la cuadrícula el hi-hat cerrado de su paso: la canción lo quita solo en esos compases.

El **carácter** de una sección (Otra variación, Nueva toma) combina 2 o 3 figuras, como máximo una por familia:

Familia	Figuras
Hi-hat	hi-hat en semicorcheas, hi-hat en corcheas, hi-hat a contratiempo (cerrados o abiertos), o ride en lugar del hi-hat.

Familia	Figuras
Pie, bombo, caja	hi-hat de pedal; bombo sincopado justo antes de un tiempo; notas fantasma; clap añadido o quitado en el backbeat.
Percusión	pandereta en los contratiempos, en semicorcheas o en el backbeat.
Final del compás	acento de toms al final del compás, remate de caja o hi-hat abierto al final del compás.

Los tiempos fuertes nunca se mueven. El carácter se elige al azar con la variación del estilo, no con la de los controles: mover los controles (o Complejidad) conserva el carácter de la sección. Las notas que añade siguen el control de lo que añade (Densidad para los hi-hats, la pandereta, el clap, los toms y el remate; Síncopa para el bombo; Notas fantasma para las notas fantasma): todas a partir del 50 %, menos por debajo, ninguna a 0. Así, Complejidad a 0 sigue siendo un ritmo mínimo, incluso después de una nueva toma.

Los fills

Fill	Qué pasa
ninguno	Sin fill: la sección siguiente entra directamente.
small · 1 tiempo	Un fill en el último tiempo.
medium · 2 tiempos	Un fill en los dos últimos tiempos.
large · 1 compás	Un fill en todo el último compás.
build · 2 compases	Una subida: la caja acelera (negras, corcheas, semicorcheas y luego fusas) y su velocidad sube de unos 50 a 120, a veces doblada por el clap o el bombo, con una posible respiración justo antes de la sección siguiente.
stop · corte total	Todo se detiene en la última corchea, la última negra o el último medio compás, y luego todo entra a la vez en la sección siguiente.
drop · 1 compás	El último compás se vacía (backbeat solo, sin bombo, hi-hats solos, o medio tiempo), y luego un remate lleva a la sección siguiente.

Small, medium y large se sortean como **una idea completa** entre 10 figuras: redoble de caja, bajada de toms, unísono, bombo / caja, fusas, tresillos, alternancia, grupos de 3, acentos, remate. La energía guía la elección: una sección tranquila saca más a menudo fills discretos, y una sección fuerte, fills densos. No se permiten dos fills idénticos en la misma canción. El fill siempre se detiene antes del siguiente primer tiempo. Si la última sección termina con un fill, un compás final de crash + bombo lo resuelve.

Otras métricas y swing

Un estilo en 4/4 se pliega a otra métrica: la última negra siempre toma el «tiempo 4» del estilo (backbeat y remates), y el resto, el inicio del estilo (1-2-4 en 3/4, 1-2-3-4-4 en 5/4, 1-2-mitad del 3-4 en 7/8). Los estilos en tresillos (Rock Shuffle, Blues Shuffle, Jazz Swing, Jazz Waltz) tienen una cuadrícula de 6 pasos por negra. El swing retrasa la segunda semicorchea de cada par. Los ratchets (2 a 4 golpes en un paso) son un poco más suaves después del primer golpe.

15. Los estilos

40 estilos en 9 familias, todos escritos a partir de las convenciones del género, sin copiar ninguna canción. Cada uno tiene sus señas de identidad: dónde cae la caja, qué instrumento lleva el tiempo (hi-hat cerrado, abierto, ride, pedal, shaker, pandereta), su colocación (adelantada, atrasada), su swing, sus notas fantasma y sus variaciones. **El tempo hace el estilo**: el rango indicado (también en el menú de estilos) es el del género; lejos de él, un estilo pierde su carácter (un Drum & Bass a 100 BPM se vuelve un break lento), y la línea de estado lo indica. Todos se pueden escuchar y corregir: los estilos son archivos JSON (`data/styles`), y puedes añadir los tuyos en `%APPDATA%\Drum'nspire\styles`.

Familia	Estilo	BPM	Carácter
Synthwave	**Chillwave**	75–95	Brumoso y perezoso: bombo escaso, caja suave muy por detrás del tiempo, sin hi-hat en el tiempo pero con un abierto que respira en la «y» del 2 y del 4, shaker con swing.
Synthwave	**Darksynth**	110–140	Pesado e implacable: bombo en los cuatro tiempos con remates en semicorcheas, caja + clap enormes, ride en corcheas acentuado en los contratiempos, tom grave que responde.
Synthwave	**Dreamwave**	80–105	Relajado: bombo en el 1 y en la «y» del 3, caja suave doblada por un rimshot un poco por detrás, corcheas ligeras, shaker un poco adelantado, algo de swing.
Synthwave	**Outrun Four**	110–135	El más mecánico: bombo en los cuatro tiempos, clap en 2 y 4, hi-hat de pedal en los tiempos y cerrado en los contratiempos.
Synthwave	**Synthwave Basic**	95–125	El más sencillo: bombo en 1 y 3, caja + clap en 2 y 4, corcheas. Una buena base para un patrón hecho a mano.
Synthwave	**Synthwave Classic**	90–120	Al estilo LinnDrum: semicorcheas con fuerte acento en las corcheas, swing ligero, anticipaciones de bombo, gran backbeat, un abierto que levanta el compás.
Synthwave	**Synthwave Drive**	110–140	Outrun al galope: bombo en los cuatro tiempos con remates en semicorcheas (la «a» del 2 y del 4), caja + clap, corcheas apoyadas en el tiempo.
Synthwave	**Synthwave Gated**	80–105	Lento y enorme: caja con gate un poco por detrás, hi-hat solo en negras, toms con gate al final de un compás de cada dos.
Synthwave	**Synthwave Half-time**	90–140	Medio tiempo: caja + clap en el 3, bombo escaso, semicorcheas suaves y abiertos en los contratiempos, tom que responde.
80s	**80s Electro**	105–130	Electro / freestyle: bombo sincopado, clap en 2 y 4, semicorcheas acentuadas en los contratiempos, cencerro, una figura de toms al final del compás.
80s	**Italo Disco**	110–130	Disco de máquina: bombo en los cuatro tiempos, caja (a veces clap), semicorcheas mecánicas acentuadas en los contratiempos, pandereta en 2 y 4, toms Simmons.
80s	**New Wave**	130–165	Rápido y nervioso: corcheas fuertes que tiran hacia delante, tom de pie en corcheas en la mitad de los patrones (el pulso tribal).

Familia	Estilo	BPM	Carácter
80s	**Power Ballad**	65–95	Balada de los 80: caja enorme, por detrás del tiempo, bombo en 1 y 3 y en la «y» del 3, grandes golpes de toms al final del compás, grandes fills.
Pop	**Dance Pop**	115–128	Pop de club: bombo en los cuatro tiempos, clap + caja, corcheas, abierto en la «y» del 4, shaker, remates de caja cada 4 compases.
Pop	**Pop Ballad**	60–85	Íntimo: cross-stick en lugar de la caja (la caja en algunos patrones), todo un poco por detrás, corcheas suaves.
Pop	**Pop Straight**	95–125	Pop de radio: bombo en 1 y 3 con una anticipación, caja doblada por un clap, semicorcheas suaves, shaker.
Rock	**Hard Rock**	110–145	Fuerte y pesado: bombo en corcheas, gran backbeat por detrás del tiempo, corcheas fuertes que se abren en los contratiempos en la mitad de los patrones.
Rock	**Metal Double Kick**	100–160	Doble bombo en semicorcheas (en corcheas en las partes tranquilas), caja en 2 y 4.
Rock	**Punk**	160–200	Rápido y crudo: bombo en cada tiempo, caja en cada contratiempo, fills cortos.
Rock	**Rock Half-time**	120–160	Pesado y amplio: bombo machacón, caja en el 3 por detrás del tiempo, corcheas que a veces se abren, tom de pie que responde.
Rock	**Rock Shuffle**	95–130	Shuffle en tresillos: hi-hat en el primer y el último tresillo de cada tiempo.
Rock	**Rock Straight**	100–140	El ritmo de rock básico, tocado: anticipaciones de bombo, caja apenas por detrás,corcheas, abierto al final de la frase, ride en el estribillo.
Funk & Soul	**Disco**	110–130	Disco tocada: abierto en cada contratiempo sobre semicorcheas a dos manos, caja con notas fantasma y remates, pandereta en semicorcheas, fills de toms.
Funk & Soul	**Funk 16ths**	90–115	Funk ajustado: bombo sincopado, muchas notas fantasma, caja desplazada a la «a» del 2 un compás de cada dos, hi-hat en el tiempo.
Funk & Soul	**Neo Soul**	70–95	Al estilo Dilla: bombo tarde, caja adelantada, hi-hat con un swing del 55 % por detrás del tiempo y lleno de huecos, notas fantasma muy suaves.
Funk & Soul	**Sixties Soul**	95–125	Soul de los 60: caja en cada tiempo, más fuerte en 2 y 4, pandereta en 2 y 4 y en corcheas.
Hip-Hop	**Boom Bap**	85–98	El cabeceo: caja dura justo en el tiempo, bombo en la «a» del 2, semicorcheas con swing al estilo MPC.
Hip-Hop	**Lo-fi Hip-Hop**	70–90	Polvoriento y ebrio: caja + rimshot que se arrastran muy por detrás, hi-hat en shuffle (tiempo, «y», «a»).
Hip-Hop	**Trap**	130–160	Medio tiempo: caja + clap en el 3, bombo grave en contratiempo, semicorcheas que se rompen en redobles de 2 a 4 golpes.
Electronic	**Breakbeat**	125–140	Un break tocado: bombo en el 1 y en su «y», caja con notas fantasma, abierto en la «y» del 2.

Familia	Estilo	BPM	Carácter
Electronic	**Drum & Bass**	165–178	Two-step a 170+: bombo en el 1 y en la «y» del 3, caja fuerte y apresurada, notas fantasma y redobles al estilo Amen, ride en corcheas, shaker. Tocado lento, suena como un break.
Electronic	**House**	118–128	Bombo en los cuatro tiempos, clap, abierto en cada contratiempo un poco tarde, shaker con swing, rimshot. Nada más.
Electronic	**Techno**	125–140	Bombo implacable en los cuatro tiempos, cerrado en cada contratiempo, rimshots en 3-3-2, ride o clap según el patrón, sin backbeat.
Electronic	**UK Garage 2-step**	128–136	Two-step: bombo que salta alrededor del tiempo 3, caja + rimshot, contratiempos y semicorcheas en shuffle, swing del 60 %.
Latin & Caribbean	**Bossa Nova**	120–140	Bombo suave como un surdo, clave en cross-stick de dos compases, corcheas suaves, hi-hat de pedal en 2 y 4.
Latin & Caribbean	**Reggae One Drop**	70–85	Nada en el 1: bombo y cross-stick juntos en el 3, hi-hat en shuffle sobre los tresillos.
Latin & Caribbean	**Reggaeton**	88–100	Dembow: bombo en los cuatro tiempos, caja en 3+3+2 dos veces (la «a» del 1, la «y» del 2…).
Jazz & Blues	**Blues Shuffle**	80–120	Shuffle en tresillos: hi-hat o ride en el primer y el último tresillo de cada tiempo.
Jazz & Blues	**Jazz Swing**	120–220	Swing en tresillos: ride «spang-a-lang», hi-hat de pedal en 2 y 4, bombo muy suave (feathering).
Jazz & Blues	**Jazz Waltz**	110–180	Vals en 3/4: ride en los tiempos y en el último tresillo, hi-hat de pedal en 2 y 3.

16. Referencia

Atajos de teclado

Tecla	Efecto
Espacio	Reproducir / detener (la ventana del plugin debe tener el teclado: haz clic en ella)
Ctrl+Z	Deshacer
Ctrl+Y, Ctrl+Mayús+Z	Rehacer
Ctrl+B	Conservar
Ctrl+0	Tamaño normal
F11	Ocupar la pantalla, y luego el tamaño anterior
Mayús + rueda del ratón sobre el tempo	Décimas de BPM
Supr, Retroceso	Quita la nota seleccionada en la cuadrícula
Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V	Copia, corta, pega la nota seleccionada (se pega bajo el ratón)
Ctrl+clic en la cuadrícula	Ratchet: 2, 3 o 4 golpes en el paso
Alt+clic en la cuadrícula	Probabilidad: 75 → 50 → 25 → 100 %

Temas

Tema	Aspecto
Consola rítmica	El predeterminado: una consola oscura y cálida, visor ámbar, mandos giratorios, pasos coloreados por tiempo.
Panel de hardware	Un panel claro, mandos giratorios, teclas con LED, visor verde.
Noche synthwave	Índigo, magenta para los acentos, cian para las notas.
Estudio oscuro	Grafito neutro y un solo color de acento.

Ver › Tema; la elección se recuerda de una sesión a otra, pero no se guarda en el proyecto.

Dónde están los archivos

Carpeta	Contenido
`C:\Program Files\Common Files\VST3`	El plugin, la carpeta Drum'nspire.vst3.
`%APPDATA%\Drum'nspire`	Las preferencias (Drum'nspire.settings: tema, idioma, tamaño, vista de la canción).
`%APPDATA%\Drum'nspire\motifs`	La biblioteca de patrones.
`%APPDATA%\Drum'nspire\mappings`	Los mapas de notas guardados.
`%APPDATA%\Drum'nspire\styles`	Tus propios estilos (añadidos al menú).
`%TEMP%\Drum'nspire`	Los archivos MIDI escritos para un arrastre, y playback.log.

Marcas comerciales

VST es una marca registrada de Steinberg Media Technologies GmbH. UJAM y Beatmaker son marcas comerciales de UJAM Instruments GmbH; Studio One y Studio Pro son marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Drum'nspire no está afiliado a estas empresas ni cuenta con su respaldo: sus nombres solo se usan para indicar la compatibilidad. Los nombres de los estilos describen géneros musicales, no artistas ni sellos discográficos.

17. Solución de problemas

No suena nada.
Comprueba que la pista de tu batería tiene Drum'nspire como entrada y que su monitorización está activada, y que el mapa de notas corresponde a tu batería. Mira la línea de estado: indica si el DAW no procesa el audio del plugin. El registro `%TEMP%\Drum'nspire\playback.log` dice cuántas notas se enviaron después de cada inicio de la reproducción.

El botón de reproducción está encendido, pero no suena nada.
El transporte del DAW está en marcha, y su cursor de reproducción está más allá del final de la canción: la línea de estado lo indica. Detén el DAW o lleva su cursor de vuelta a la canción. A menudo lo inició la tecla Espacio, porque la ventana del DAW tenía el teclado.

Hacer clic en una sección no la hace sonar.
Si el DAW está tocando, el plugin lo sigue y no puede mover su cursor de reproducción: pon el DAW en el compás de la sección (la línea de estado lo indica), o detenlo.

La reproducción empieza en medio de una sección.
El cursor de reproducción vuelve a empezar donde se dejó, guardado con la canción. Haz clic en la sección que quieras, o en la regla de la vista Notas.

El plugin no sigue al DAW.
Comprueba que **Con el host** está activado. Si iniciaste o detuviste la reproducción, o hiciste clic en una sección, mientras el DAW tocaba, el plugin conserva el mando hasta que el DAW se detenga: detenlo y vuelve a iniciarlo.

Un control no cambia el patrón.
Swing, Intensidad y Variación solo actúan sobre la canción; los demás solo afectan a los pasos que el estilo deja inciertos (la línea de estado dice cuántas notas cambian). Una fila bloqueada, tus retoques y un patrón borrado no cambian.

Complejidad a 0 no da un ritmo del todo mínimo.
La energía de una sección fuerte todavía añade algo de densidad; puede quedar una nota que el estilo toca casi siempre. Baja la energía de la sección.

Faltan notas después de importar un MIDI.
Las notas que el mapa no conoce se ignoran (la línea de estado las lista): elige el mapa del instrumento que tocó el archivo.