

## Fruity Loops



- Introducción
- Familiarizándonos con el interfaz (Versión 4)
- Como empezar
- Introducir FX
- Channel Settings (Configuración del canal)
- Piano Roll
- PlayList
- Conclusión
- Introducción

**El Fruity Loops es una combinación de patrones rítmico-melódicos con un sampleador (editor de sonidos para ser reproducidos en bucle) y una máquina virtual de instrumentos VSTi, DXi, etc... que puede usarse también como multipista.**

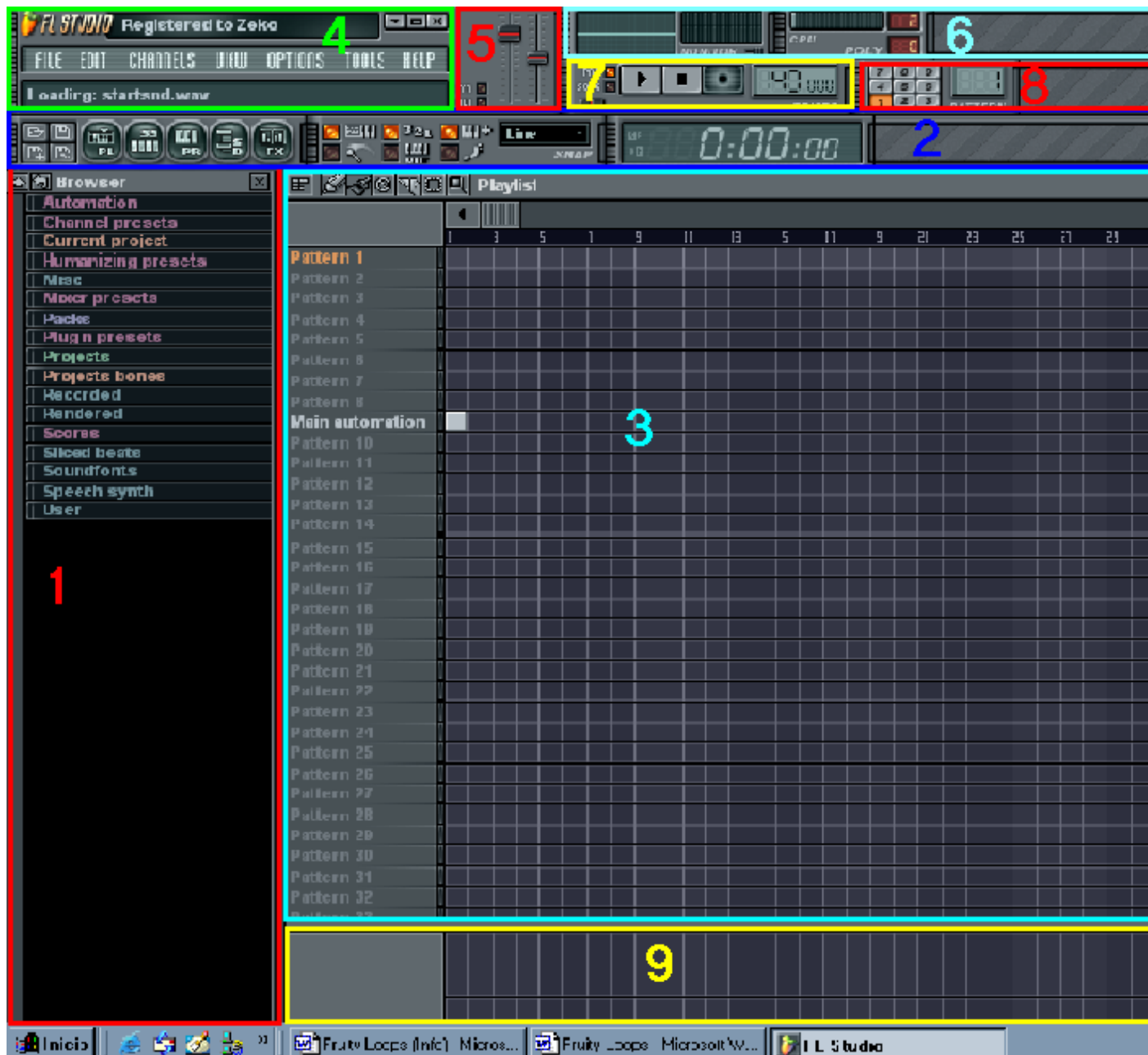
**Es una herramienta muy utilizada por compositores profesionales, pero evidentemente unida a diversos programas de edición y sintetizadores de sonido, todo ello sumado a mesas de mezcla y ecualización profesionales de un valor algo desorbitado para un usuario de a pié. Tal es así, que Fruity Loops herramienta que lleva más de cinco años en el mercado acerca diversas herramientas de edición y composición de audio, mediante una interfaz muy sencilla de utilizar y con la cual si se la conoce al máximo se le puede sacar mucho jugo. Esto combinado con otros programas como el Cool Edit uno desde casa y sin gastar grandes cantidades de dinero, ni si quiera para un micrófono, podrá llegar a grabar sus propias canciones, cantarlas, componerlas, darles efectos de audio, agregarles video y**

grabarlas en un CD en cualquiera de los formatos existentes, desde el ya conocido WAV hasta el MP3 pasando por el OGG, el MIDI, AVI, MPG, ...

Las antiguas versiones no tienen nada que ver a la última, ya que se aprecian tantas modificaciones como usuarios empleando el programa, que son los culpables de que este programa que empezó siendo un juego llegase a ser lo que es hoy, ya que si se sabe utilizar se pueden alcanzar resultados sorprendentes.

A continuación y para empezar, apreciemos un breve ejemplo, compuesto y editado por mí, para que veamos, más o menos y de manera pobre una demostración de lo que se podría llegar a hacer con éste programa.

- Familiarización con la interfaz (Versión 4)



- Browser

Es el lugar en el que encontraremos todas aquellas herramientas con las cuales trabajaremos, desde secuenciadores, instrumentos, ritmos, ... Hasta incluso archivos de nuestras carpetas insertadas dentro de /Archivos de Programa/FL Studio/¿Projects? O cualquier otro fichero dentro del árbol referente al programa, desde las cuales podremos abrir nuestras canciones, beats, samplers o los ejemplos y tutoriales que incorpora el programa.

### • Barra herramientas

Aquí encontraremos un espacio dividido en tres partes. De izquierda a derecha:

–1 Bloque:

Encontraremos cuatro botones básicos; Abrir, Guardar, Guardar Como..., Exportar Como... A su derecha se localizan cinco botones de un tamaño superior cuyas funciones se exponen a continuación:

1º Ver PlayList

2º Ver StepSequencer

3º Ver PianoRoll

4º Ver Browser

5º Ver Mixer

**NOTA:** Todas estas vistas, anteriormente citadas las veremos más detalladamente más adelante.

–2 Bloque:

En este segundo bloque, encontramos siete opciones:

1º Utilizar el teclado como piano

2º Contar hasta tres antes de comenzar a grabar

3º Grabar sin borrar las notas ya existentes

4º Empezar a grabar cuando se toque cualquier tecla

5º Modo de edición por pasos

6º Metrónomo

7º Seleccionar medición de los compases

**NOTA:** Todas estas vistas, anteriormente citadas las veremos más detalladamente más adelante.

–3 Bloque: Aquí aparece el Reloj / Medidor de secuencias

### • Zona de trabajo

Este es el espacio dedicado a trabajar con el programa.

- **Barra de herramientas estándar**

Aquí encontraremos los menús comunes a todos los programas, para abrir, editar, canales, ver, opciones, herramientas, ayuda, minimizar, maximizar, cerrar programa.

- **Volumen y Pitch**

Desde estos controladores, trabajaremos el volumen general de nuestro trabajo y el Pitch de nuestra melodía.

- **Indicadores**

Nos ayudaremos con los niveles, en estos dos módulos representados, para darle el volumen exacto para que no se nos quede demasiado alto y luego se crean distorsiones. Y en el segundo bloque apreciamos el medidor de rendimiento de nuestro CPU.

- **Control**

Indispensable en un programa de creación de música, los botones de Play, Stop, Rec y la velocidad de nuestro trabajo expresado en BPM.

- **Canales**

Acceso directo a los diversos canales.

- **Audio Track**

Aquí insertaremos nuestras voces, bien editadas desde el mismo Fruity Loops o desde cualquier otro editor para mezclarlo con nuestra producción.

- **Como empezar**

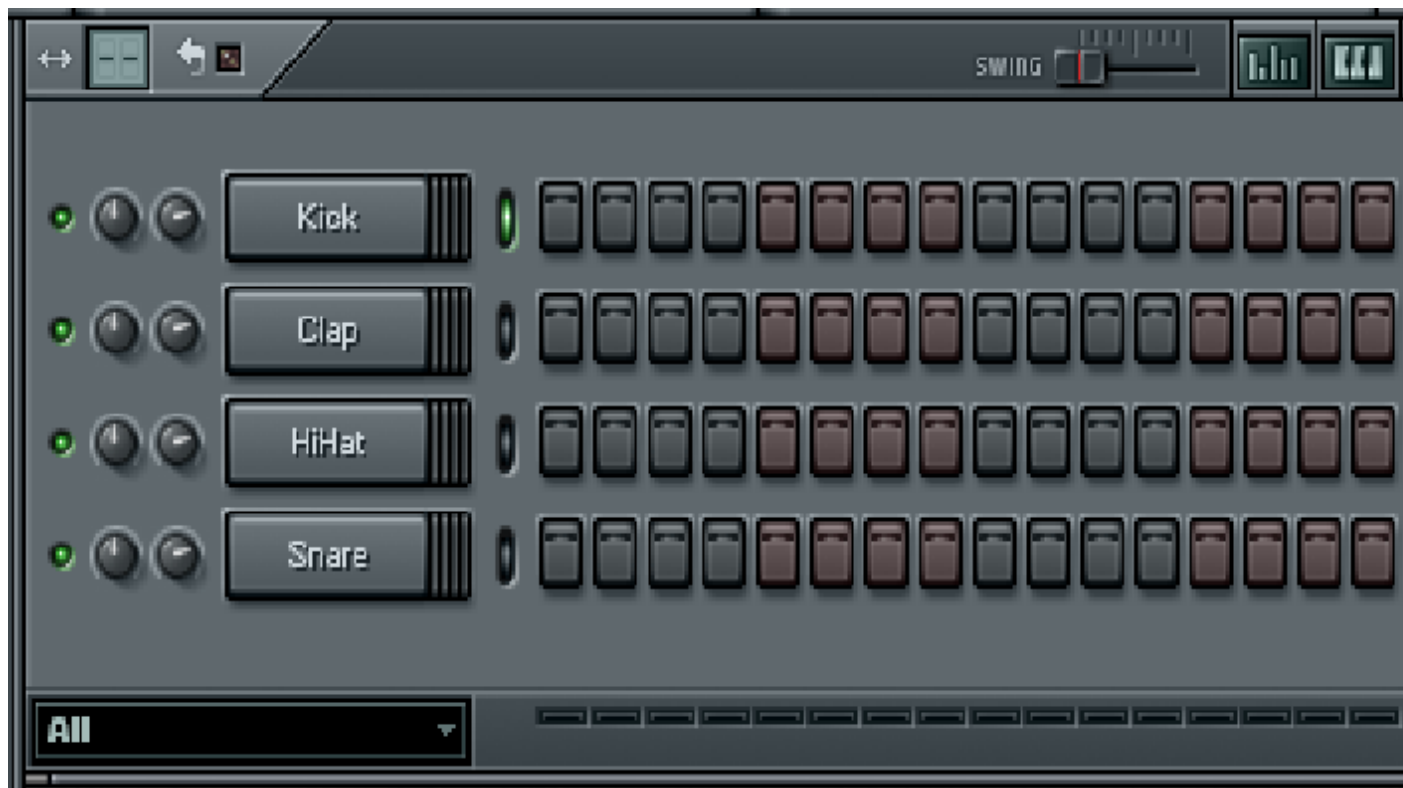
Si abrimos el Fruity Loops por primera vez, nos daremos cuenta de que se empezará a abrir una canción. Esta es la canción de bienvenida y que en cada una de las versiones se nos deleita con versiones de muy diversos autores y estilos. Para comenzar, tras escuchar o ignorar el tema de presentación titulado como *NewStuff*, pincharemos en **File** (Archivo) y a continuación en **New** (Nuevo).

Se nos abrirá por defecto el sampleador por defecto compuesto por: **Kick** (Bombo), **Clap** (Palmada), **Hihat** (Charles) y **Snare** (Caja). Esta combinación de instrumentos, la podremos modificar siempre que queramos, aunque debe tenerse en cuenta de que cada vez que realicemos un cambio de combinación de instrumentos, si ya hemos utilizado los Samplers se nos pedirá información para guardar, ya que se reiniciará de nuevo el trabajo. Y lo podemos realizar de la siguiente manera: **File** (Archivo)–**Templates** (Plantillas). Entonces nos aparecerá el siguiente menú:

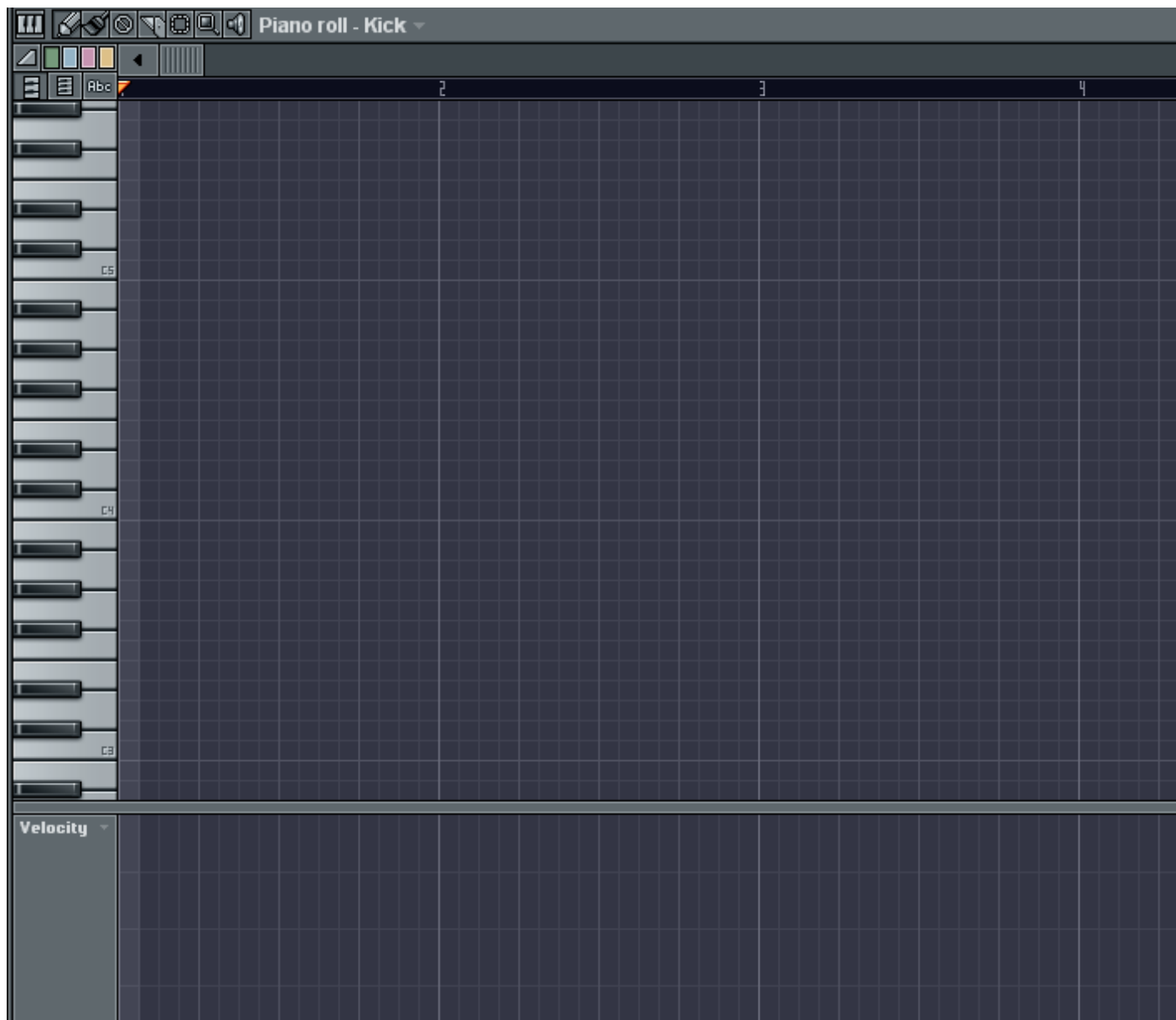
- **Empty** (Vacío)
- **DrumSynth** (Batería Sintética)
  - ◆ **Acoustic**
  - ◆ **CR 78**
  - ◆ **CR 8000**
  - ◆ **Effects**
  - ◆ **Electro**
  - ◆ **Percussion**
  - ◆ **Techno**

- ♦ TR 808
- ♦ TR 909
- ♦ R&B
- 808
- AKAI MPD 16
- CLUB BASIC
- CLUB BAND
- REALISTIC
- 2x TB303 + TR 808 + TR 909
- 2x TB303
- STUDIO
- VOCODER

Una vez seleccionada la batería que deseamos utilizar, podremos editarla de dos maneras, una es utilizando el Piano Roll (Ver Ilustración 2) y otra, empleando los mismos canales. (Ver Ilustración 1)



**Ilustración 1 Canales**



## Ilustración 2 Piano Roll

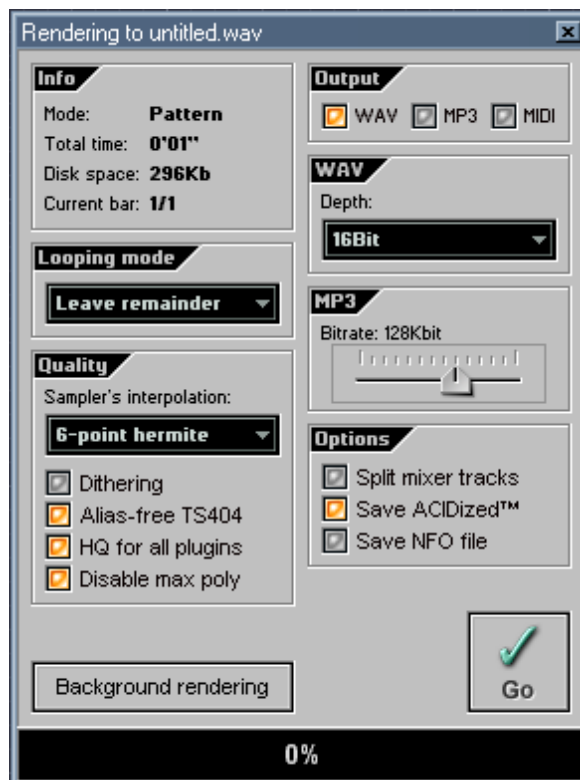
Para editar la batería desde el propio canal, basta con activar las casillas que en el aparecen. Antes que esto, deberemos darle la velocidad que queremos darle a nuestra producción. Para ello sugiero que se emplee la técnica que yo utilizo. Como yo hago HipHop/RAP, R&B o Funky, pasando por Rock le doy siempre un ritmo de 100 o 90 BPM, ya que es un ritmo bastante lento que le da a la melodía un toque especial. Para una balada emplearía 75 u 80 BPM, y si por lo contrario quiero probar algo nuevo pincharía en la opción **Metronome** (Metronomo) y a continuación le daría al Play para probar la velocidad. Para ello pulsaría en su botón (Ver punto 2), Bloque 2, opción 6º) o utilizaría la combinación de teclas **ctrl. + M** para activar el metrónomo.

Ya tenemos la velocidad adecuada, ahora solo queda editar nuestro ritmo de batería, o cualquier otro instrumento. Una vez terminada la melodía, se debe, para un mejor manejo, emplear los comandos genéricos de Windows (Cortar y Pegar) para mover los samplers a canales diferentes, ya que luego deberemos de mezclarlos en el PlayList. Esta acción nos facilitará el proceso de mezcla.

Finalmente y una vez mezclado, seleccionaremos el botón Guardar (Ver punto 2), Bloque 1) o **File** (Archivo) – **Save** (Guardar). Se guardará en formato \*.flp . Para guardarlo en cualquier otro tipo de formato haremos lo siguiente:

- **File**
- **Export**
  - ♦ **Zipped Loop Package**
  - ♦ **Wave File Ctrl + R**
  - ♦ **MP3 File Shift + Ctrl + R**
  - ♦ **MIDI File Shift + Ctrl + M**

Si nos equivocamos a la hora de seleccionar el formato del archivo, no pasa nada. Siempre podremos cambiarlo en la siguiente ventana que es la que aparecerá una vez seleccionada una de las opciones anteriores. (Ver Ilustración 3)



### Ilustración 3 Exportar

Ahora ya tenemos nuestra producción en formato \*.flp y \*.wav o cualquiera de los formatos disponibles. Si deseamos darle un nuevo formato basta con darle por ejemplo el formato \*.mp3 ya que es el de menor tamaño y mejor calidad ante el \*.mid y a continuación lo abramos en el Cool Edit, programa que se menciona en esta introducción para darle un nuevo formato y si queremos añadirle voz.

- **Introducir FX**

En el punto anterior ya hemos creado nuestra primera producción. Sabemos también cual nuestra área de trabajo, que es bastante intuitiva. Ahora profundizaremos todavía más en el uso del Fruity Loops.

Las melodías sin efectos se quedan algo secas. Para introducirle cualquier efecto (FX), visualizaremos esta ventana y los cambios que iremos añadiendo se aplicarán a todos y cada uno de los instrumentos. (Ver

Ilustración 4)



Ilustración 4 FX

Para añadirle los efectos, pincharemos sobre las flechas que aparecen a la izquierda de los ocho canales de efectos disponibles. A continuación en **Select** (Seleccionar) y elegiremos el efecto que deseamos de la lista que es la siguiente: (Ver Ilustración 5)



**Ilustración 5 FX Menú**

Todos estos efectos se aplican a toda la producción, ya que no se lo hemos asignado a ningún instrumento en concreto, así que por defecto nos aparecerá el **Master** (Principal) y este se lo atribuirá a todos por igual. En su totalidad, modifican el sonido original de los instrumentos y se pueden llegar a generar sonidos muy distintos a los de por defecto y otros **FX** (Efectos) se utilizan para darles eco o movilidad. En el caso de modificar el sonido podremos encontrar por ejemplo el **Phaser**, **Flangus**, **Fast Dist**, **Flanger**, entre otros muchos. En cuanto a agregar ecos, pues esta claro, el **Reverb**, **Delay**, **Delay 2**, **Chorus**, **Stereo Enhacer**, entre otros. También existe la posibilidad de añadir a nuestra canción un elemento clave, el **Scratch** (rascar un vinilo) con el efecto **Scratcher**. (Ver Ilustración 6)



### Ilustración 6 Scratcher

Esta herramienta es muy sencilla de manejar. Podemos apreciar el recuadro amarillo. Pinchando sobre este botón abriremos un archivo \*.wav el cual podremos ordenar que gire hacia delante o hacia atrás con los botones señalados en rojo, además de poder ponerlo en pause. Lo que aparece en azul es la velocidad que llevará nuestro archivo \*.wav. Y en el rectángulo verde aparece el **PAN** (Dirección, ya sea izquierda o derecha) y el volumen. En el rectángulo gris, podremos apreciar el dibujo de la onda sonora producida por nuestro fichero y tanto en este rectángulo como en el vinilo podremos presionar con el ratón y arrastrar para simular un Scratch.

Una vez explicada esta herramienta, pasaré a explicar un poco sobre como asignarle un **FX** a un solo sampler o instrumento para que nos entendamos. Es muy sencillo, aun que el botón aparece algo escondido. A mí en particular me llevo mucho tiempo encontrarlo, pero ahora que se donde se encuentra pasemos a verlo en la ilustración 7:

Pincharemos sobre el cuadrado que hay pintado de amarillo y justo a la derecha de la ventana de **Channel Settings** (Configuración del canal) o presionando ctrl. + L. A esta ventana se accede haciendo clic con el botón izquierdo a cualquiera de los canales. Esta ventana la veremos más adelante, ahora centrémonos en los **FX**. Una vez que accedemos a dicha ventana, pincharemos en la segunda opción **Assign Free Mixer Track** (Asignar efecto). Una vez hayamos seleccionado dicha opción nos aparecerá la siguiente ventana y cada efecto que introdujamos en dicha ventana se atribuirá únicamente al instrumento seleccionado. (Ver Ilustración 8)

Como se puede apreciar, el canal **FX 2** ahora aparece con el nombre del instrumento. Para introducir un efecto se haría como se explica anteriormente. A esta opción también se le suma la característica de que gracias a una pequeña ventana que contiene un guión doble (Ver Ilustración 9) podamos asignarle la misma retáila de efectos a otros instrumentos sin tener que editarlos uno por uno o asignarles a todos los samplers el mismo efecto desde el **Master**. Para ello pincharemos dos veces en dicha ventana o pincharemos una vez y arrastraremos hasta llegar al canal deseado. Una vez hecho esto, ese instrumento compartirá los efectos con todos aquellos que en esa pequeña ventana lleven el mismo número.

- **Channel Settings (Configuración del canal)**

Lo primero que vamos a ver en este punto es como introducir sonidos a un sampler. Para introducirlos, solo hace falta buscar el sonido deseado en el **Browser** (Buscador) y hacer clic con el secundario. A continuación, seleccionaremos una de estas cuatro opciones:

- **Send to selected channel (Enviar al canal seleccionado)**
- **Open in new channel (Abrir en un Nuevo canal)**
- **Open in new slicer channel (Abrir en un canal en porciones)**
- **Open in new granulizer channel (Abrir en un canal con efectos)**

Para seleccionar un canal basta con hacer clic en el botón de la derecha de los samplers (Ver Ilustración 10). Una vez seleccionado el canal deseado para introducir el instrumento haremos clic secundario en dicho instrumento y seleccionaremos la opción **A**. Tiene que quedar claro que si elegimos dicha opción y no seleccionamos el canal que queremos, el instrumento que elijamos se instaurará en el canal seleccionado en dicho momento. Siempre podremos retroceder en nuestra operación si sale errónea utilizando la combinación de teclas ctrl. + Z o en el **Browser** haciendo clic en **Current Project** (Proyecto Actual) y a continuación en **History** (Historial) y pincharemos en cada una de las pestañas hasta retroceder a nuestro gusto, sin perder la información. (Ver Ilustración 11) Cada vez que guardemos el archivo, el historial se borrará.

Para visualizar la configuración del canal haremos clic sobre el canal deseado como se explicaba en el punto anterior. Visualizaremos la ventana **Channel Settings** (Configuración del canal) y en ella encontraremos múltiples opciones para darle nuestro toque personal a cada instrumento. (Ver Ilustración 9)

Nos encontramos con las siguientes opciones:

- **SMP**

- 1.- En la primera casilla nos encontramos con el volumen, la dirección y el Pitch del instrumento junto a su octava.
- 2.- En el segundo rectángulo vemos el menú con cuatro pestañas: **SMP, INS, MISC, FUNC**. Las cuales veremos después.
- 3.- En el punto tres, vemos la especificación del archivo y como se explicaba anteriormente, si pinchamos sobre el botón de la carpeta podremos asignarle otro instrumento.
- 4.- En el recuadro verde, nos encontramos con dos opciones: *Use loop points* y *Ping pong loop*. Con las cuales podremos darle la propiedad al sonido de entrar en bucle, y con la segunda que haga efecto Stereo.
- 5.- En el quinto punto conviven varias opciones, todas ellas encargadas de modificar el sonido, el eco y la dirección.
- 6.- En el sexto apartado, vemos la onda del sonido y haciendo clic sobre ella la haremos sonar.

Ahora conoceremos las opciones que incorporan el resto de pestañas de la ventana Configuración del canal.

- **INS**

En esta ventana, que aparece tras hacer clic en la pestaña que lleva por título INS, nos aparece la modificación modular del sonido, es decir, cual es la onda que queremos que lleve nuestro instrumento.

No sabría explicar con Hertz como se puede modular, pero invitó a ir probando y sintetizando el sonido de oído, es decir, probando.

## • MISC

Desde esta ventana, podremos observar las propiedades del amplificador.

Desde aquí, podremos darle todavía más volumen a nuestro instrumento, cambiar el PAN, decirle cuantas notas simultáneas pueden sonar, cuando suenen más de las establecidas que se corte el sonido o que se empalme al siguiente. También indicarle si debe amoldarse al Pitch general o si por lo contrario debe permanecer indiferente a tal efecto.

## • FUNC

Desde la función FUNC le daremos ritmo a nuestro instrumento, pudiendo darle carácter de arpeggio, es decir, de escala musical. Si le damos en esta función de **Arpeggiator** (Arpegiador), nuestro instrumento subirá y bajará la escala que nosotros seleccionemos desde la pestaña **CHORD** (Coro), y tocará de forma automática tantas notas como indiquemos en la ventana **Range** (Rango) justo encima de la anterior.

En la parte inferior aparece un recuadro llamado **Time** (Tiempo), con el que le ordenaremos la velocidad del arpeggio.

A continuación veremos que es un **PAT** y como podremos trabajar sobre el.



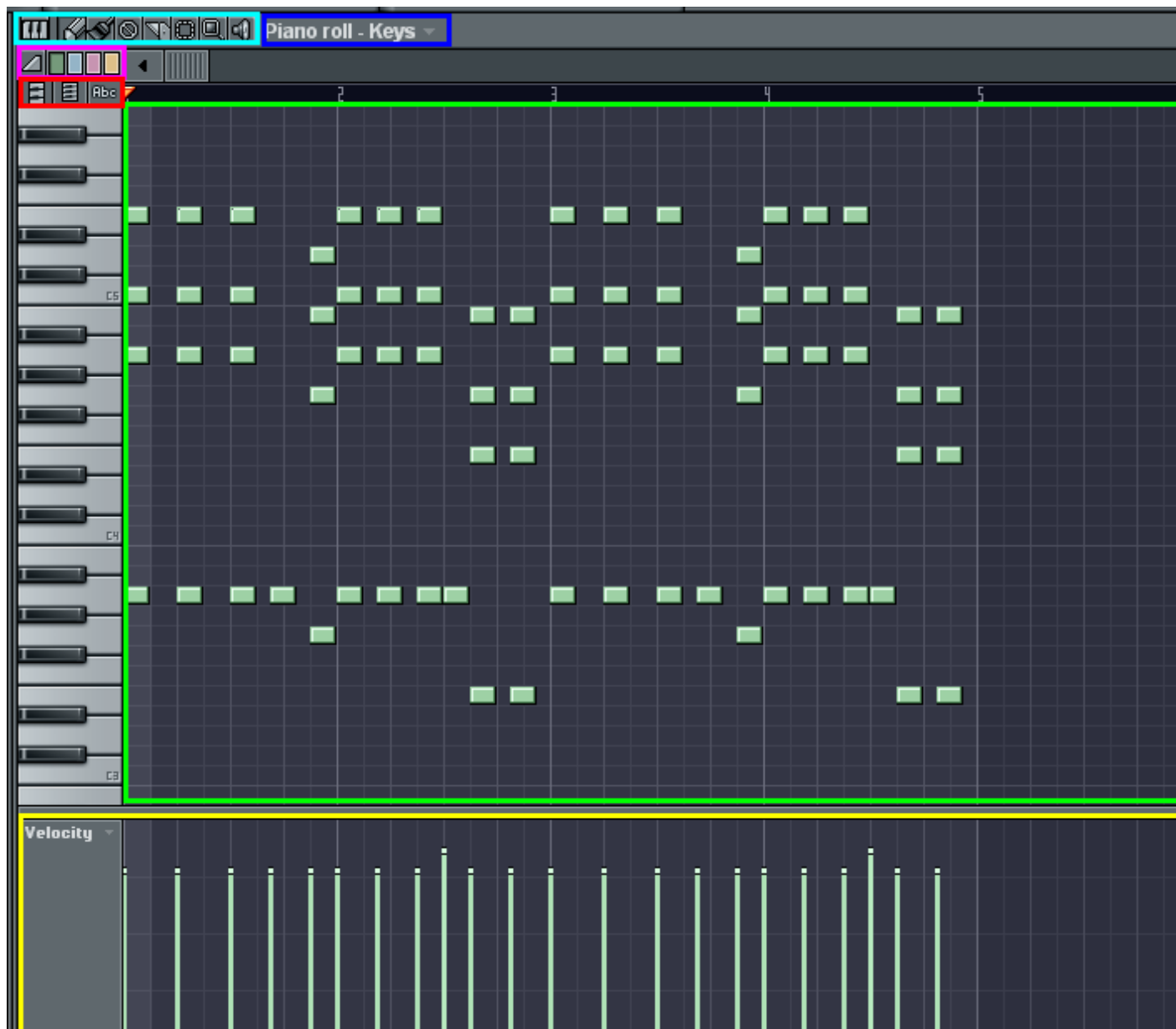
Ilustración 16 PAT

- Desde aquí modificaremos el número de **Beats** (Golpes) y si deseamos que se repitan continuamente con el botón de la derecha.
- En el recuadro blanco, aparecen en este orden de izquierda a derecha las siguientes opciones: **Mute** (Silenciar), **Volumen**, **PAN** (Dirección).
- Pinchando sobre esta pestaña seleccionaremos el tipo de samplers que deseamos ver.
- Aquí se muestra el canal del sampler a la izquierda y el botón de selección del mismo a la derecha.
- El **Swing** es el modificador que debemos usar para darle un ritmo u otro a los instrumentos.
- Aquí aparecen los **Beats** (Golpes). Solo a estos les afecta el modificador anterior.
- Desde aquí podremos modificar el volumen de los **Beats** y la altura del sonido.

- **Piano Roll**

Desde aquí tendremos mayor libertad de composición musical. Mucho mayor que desde los **Beats**. Ya que podremos crear acordes y melodía al mismo tiempo, bien tocándola desde un teclado MIDI o bien empleando nuestro teclado del PC. Es muy sencillo de utilizar. Basta con hacer clic con el botón secundario sobre uno de los canales de un sampler y hacer clic en la opción **Piano Roll**. Accederemos a la ventana que aparece en la ilustración 17.

Otra de las maneras de componer, de una forma más sencilla sino se tienen conocimientos musicales, es pinchando en la cuadrícula que aparece a la izquierda, y nos aparecerán estos bloques verdes (el color lo podremos cambiar para distinguir entre notas, ritmos o acordes) y si situamos el puntero justo en el extremo izq. De dicho bloque alargaremos o contraeremos la duración de la nota. Podemos darle la duración que deseemos.

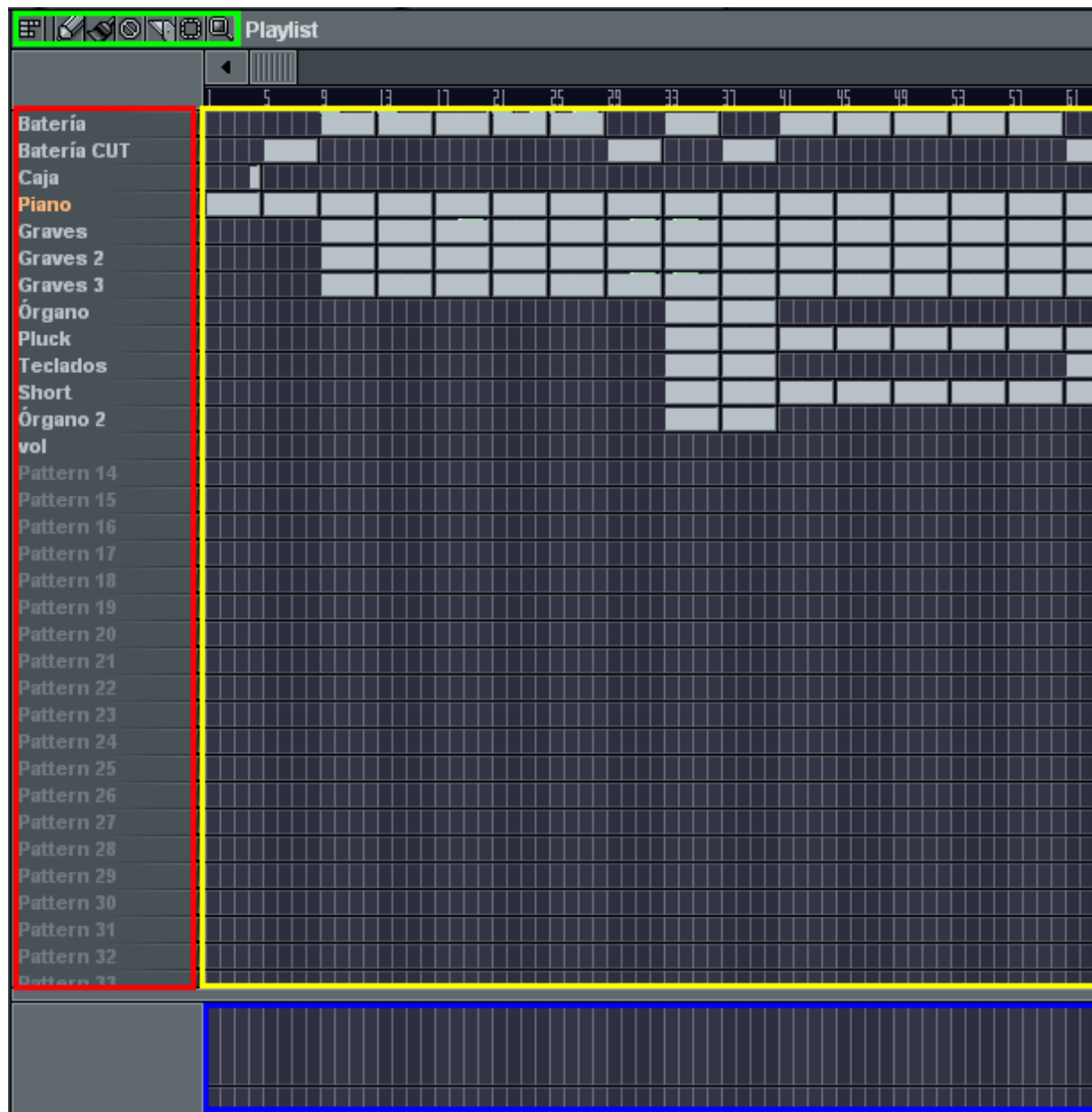


**Ilustración 157 Piano Roll**

- Aquí aparecen diversas opciones:

- Opciones
- Draw (Dibujar)
- Paint (Pintar)
- Delete (Borrar)
- Cut (Cortar)
- Select (Seleccionar)
- Zoom (Acercar)
- PlayBack (Reproducir manualmente)
  - ◆ Desde aquí le diremos a nuestro bloque con el primer botón que suba o baje la entonación cuando choque con otra y con los botones siguientes más a su izq. Cambiaremos el color de los bloques.
  - ◆ Esta es la forma de ver el teclado en pantalla, y tiene tres vistas:
  - ◆ Large (Grande)
  - ◆ Small (Pequeño)
  - ◆ Name (Nombre)
    - ◇ Desde aquí modificamos el volumen de cada bloque y el Pitch.
    - ◇ Presionando en esta pestaña nos moveremos de un instrumento a otro sin tener que salir de la ventana de **Piano Roll**.
    - ◇ La cuadrícula en la cual aparecerán nuestras notas en forma de bloques y donde podremos modificarlas o aplicarles cualquier efecto ya mencionado.
  - ◆ **PlayList**

Por último, aprenderemos a conocer un poco más el **PlayList**, ventana en la cual mezclaremos nuestra canción y las múltiples opciones que aparecen.



### Ilustración 168 PlayList

Para mezclar nuestra canción, si hemos empleado la forma que se explicaba con anterioridad, de darle a cada instrumento un PAT diferente, este sería el resultado de la mezcla. Si no es así, aparecería todo en uno solo. De todas formas este es mi método y el que emplea la mayoría de adictos al Fruity Loops. Bien, para mezclarlo en la versión 4, que es la última, el **PlayList** se asemeja al **Piano Roll**, ya que la duración de cada **PAT** aparece representada con un cuadrado de esta cuadrícula por cada compás. Bastará con ir introduciendo los bloques, ahora grises, que representan en este caso cada instrumento. Una vez dicho esto, pasemos a ver las diferentes partes que presenta.

- ◊ Aquí aparecen diversas opciones:
- ◊ Opciones
- ◊ Draw (Dibujar)
- ◊ Paint (Pintar)
- ◊ Delete (Borrar)

- ◇ Cut (Cortar)
- ◇ Select (Seleccionar)
- ◇ Zoom (Acercar)
  - Aquí aparecen los nombres de los **PAT** que vienen nombrados por defecto con un número, pero son editables pinchando con el botón secundario.
  - Esta es la cuadrícula donde montaremos nuestra canción.
  - Aquí insertaremos los archivos \*.wav que se explicaba con anterioridad.

## ◇ **Conclusión**

Una vez montada la canción ya podemos exportarla y guardarla como se explicaba en el punto 3. Esta es una pequeña introducción a como usar el **Fruity Loops**. Yo desde mi experiencia, lo aconsejo, ya que parece un juguete de lo fácil que es de usar y a la vez es muy potente, sobre todo para samplear, mucho más efectivo, rápido y con mejor calidad que con un editor. Y de editores, que es lo que ya he comentado por encima, es lo que voy a tratar a continuación. Yo he utilizado varios, de entre ellos me quedo con tres.

**1–Acid Pro.** Me quedaba con este por su simplicidad y cantidad de efectos para añadirle a las voces.

**2.–CoolEdit Pro.** Con este porque dista poco de uno profesional y te permite tratar el sonido de una manera muy detallada.

**3.–Audacity** Porque es gratuito y me permite darle a las canciones formato OGG.

Dicho esto, dicho todo. Ya tenemos las nociones básicas para utilizar el Fruity Loops 4 y cuales pueden ser nuestras opciones a la hora de elegir un editor de sonido. Con esto concluyo el trabajo.

**Ilustración 7 Asignar FX**

**Ilustración 8 FX Asignado**

**Ilustración 9 Atribuir FX**

**Ilustración 10 Seleccionar canal**

**Ilustración 11 Historial**

**Ilustración 12 INS**

**Ilustración 11 Configuración del canal**

**Ilustración 13 MISC**

**Ilustración 14 FUNC**