



**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA**

**Proyecto fin de Carrera Grado**

**Grado en Ingeniería Informática de Computadores**

**Fundamentos del Lenguaje Csound**

**Realizado por  
Rafael Escudero Lirio**

**Dirigido por  
Víctor Jesús Díaz Madrigal**

**Departamento  
Lenguajes y Sistemas Informáticos**

**Sevilla, septiembre de 2020 (v.0.0.1)**

---

## Resumen

---

El lenguaje de programación Csound está principalmente destinado a la síntesis y producción de sonido en un ámbito musical. Es un lenguaje de código abierto, accesible en la plataforma GitHub y su compilador está programado en C, de ahí su nombre. Recibe periódicamente contribuciones de desarrolladores de diferentes partes del mundo y se encuentra en su versión 6.14.0 a la fecha de realización de este trabajo. Es relativamente poco conocido al ser de uso muy específico y al estar toda su documentación dedicada a personas angloparlantes.

Al ser éstas las circunstancias del lenguaje se ha formado a su alrededor una comunidad dedicada que se agranda con el paso del tiempo, con el fin de seguir desarrollando su tecnología y de ahí la justificación del principal motivo del presente trabajo de fin de grado:

### **Dar a conocer los fundamentos del lenguaje Csound.**

Para tal fin, se estructurará el presente trabajo a modo de guía introductoria de uso del lenguaje. Destacando las principales características de éste y priorizando la escalada progresiva de complejidad al decidir el orden de exposición de los conceptos, con intención de favorecer el aprendizaje a medida que se vaya usando el documento. Se priorizará también que el contenido se exponga de manera unitaria para favorecer el uso del presente documento como guía de consulta rápida de conceptos básicos de Csound.

Se exponen a continuación los principales objetivos del presente trabajo:

- Dar a conocer en mayor medida el lenguaje de programación Csound.
- Proporcionar una guía de aprendizaje introductorio al lenguaje Csound.
- Proporcionar un documento de consulta rápida de conceptos del lenguaje Csound.
- Proporcionar ejemplos prácticos de programación usando el lenguaje Csound a modo de demostración capacitiva del lenguaje.

Por último destacar que tecnologías como Csound invitan al trabajo colaborativo e interdisciplinar en distintos ámbitos como son en este caso la informática y la música. Es por ello fundamental dar a conocer sus diferentes usos con el fin último de ampliar el desarrollo de los conocimientos tecnológicos.

---

## Índice general

---

<b>Índice general</b>	<b>II</b>
<b>Índice de cuadros</b>	<b>III</b>
<b>Índice de figuras</b>	<b>IV</b>
<b>Índice de código</b>	<b>V</b>
<b>1 Introducción al Lenguaje y Fundamentos del Sonido</b>	<b>1</b>
1.1 ¿Qué es Csound? . . . . .	1
1.2 ¿Por qué usar Csound? . . . . .	1
1.3 Breve historia de Csound . . . . .	2
1.4 Las características del lenguaje . . . . .	2
1.5 Alternativas a Csound . . . . .	3
1.5.1 Max/MSP . . . . .	3
1.5.2 PureData . . . . .	3
1.5.3 SuperCollider . . . . .	4
1.6 IDEs para usar Csound . . . . .	4
1.6.1 CsoundQT . . . . .	4
1.6.2 Blue . . . . .	5
1.6.3 Cabbage . . . . .	6
<b>2 La Sintaxis del Lenguaje</b>	<b>7</b>
2.1 Partes . . . . .	7
2.2 Impresión . . . . .	8
2.3 Plantillas . . . . .	8
<b>3 Ejemplos</b>	<b>9</b>
3.1 Manejo de la bibliografía . . . . .	9
3.2 Código . . . . .	9
3.3 Imágenes . . . . .	9
3.4 Cuadros (mal llamados Tablas) . . . . .	10
<b>4 Fundamentos del Sonido</b>	<b>11</b>
4.1 Introducción . . . . .	11
4.2 El Audio Digital . . . . .	11
4.2.1 ¿Qué es el sonido y cómo se transmite? . . . . .	11
4.2.2 La onda de sonido y sus características . . . . .	12
<b>Referencias</b>	<b>13</b>

---

## Índice de cuadros

---

3.1	Cuadro de prueba . . . . .	10
-----	----------------------------	----

---

## Índice de figuras

---

1.1	Barry Vercoe . . . . .	2
1.2	Ejemplo Max/Msp . . . . .	3
1.3	Ejemplo PureData . . . . .	4
1.4	CsoundQt . . . . .	5
1.5	Blue . . . . .	5
1.6	Cabbage . . . . .	6
3.1	Ada Lovelace . . . . .	10
4.1	Onda Senoidal . . . . .	11
4.2	Periodo y Amplitud . . . . .	12

---

## Índice de código

---

3.1	Código de ejemplo en LaTeX . . . . .	9
-----	--------------------------------------	---

---

## Introducción al Lenguaje y Fundamentos del Sonido

---

### 1.1– ¿Qué es Csound?

Csound es un lenguaje de programación de alto nivel orientado a objetos dedicado a la síntesis, edición y producción de sonido. Su sintaxis es concreta y su compilador está codificado en lenguaje C. Entre los usos prácticos del lenguaje podemos encontrar ejemplos en la página oficial <https://csound.com/projects.html> de proyectos dedicados a la síntesis de música en directo, edición de sonido mediante efectos generados programáticamente y creación de interfaces VST o instrumentos virtuales entre otros.

Podemos referirnos a Csound como un “Compilador de Sonido”.

### 1.2– ¿Por qué usar Csound?

Hay muchas buenas razones para usar Csound. Csound es software libre de código abierto con licencia LGPL, está en constante desarrollo y tiene una comunidad de desarrolladores que crece día a día, proporciona además un punto de conexión entre la disciplina informática y el ámbito de la música y el sonido. Es además una gran herramienta científica al facilitar la exposición y experimentación de conceptos relacionados a las ondas del sonido, con una amplia librería de funciones y objetos útiles para ello. En lo que se refiere a la composición musical, Csound se ha usado principalmente para generar música electrónica a lo largo de su historia aunque podemos encontrar a compositores de cualquier género musical o tipo de instrumento sacándole provecho al lenguaje. No es de extrañar vistas las tendencias actuales en el mundo de la música, donde para triunfar a nivel multitudinario es prácticamente imprescindible contar con un buen productor que sepa embellecer el sonido. Es frecuente ver a usuarios del lenguaje interpretando su música en directo con ayuda directa de éste. Y por último debo destacar que Csound es compatible con los principales sistemas operativos del mercado, desde Windows a iOS pasando por distribuciones Linux. Y como veremos más adelante en esta guía, sus funciones pueden llamarse desde el código de otros lenguajes como Python, java o C.

### 1.3– Breve historia de Csound

De manera resumida, Csound fue desarrollado en un principio por Barry Vercoe (véase la figura 1.1) en 1985 en el MIT<sup>1</sup> Media Lab. Y desde la década de los años 1990, una amplia variedad de desarrolladores ha colaborado a su código abierto, aportando además documentación, ejemplos y artículos sobre el lenguaje.

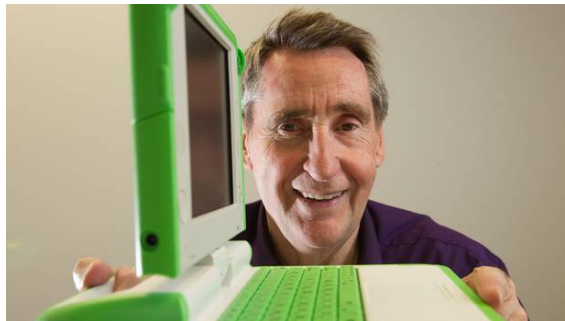


Figura 1.1: Barry Vercoe

Para hablar de los verdaderos orígenes de Csound debemos remontarnos a la década de los años 1970, a los orígenes de la producción informática de sonido. Matt Mathews creó MUSIC, el primer lenguaje informático para la generación de ondas de audio digital. En éste se basarían sus posteriores iteraciones: Music1, Music2, Music3, Music4, Music4B... Hasta llegar a Music11, desarrollado por el mentado Barry Vercoe, y del cual Csound es sucesor directo. Posteriormente el desarrollo del lenguaje ha continuado gracias a su comunidad con John Fitch de la University of Bath a la cabeza y como dueño del repositorio de código abierto en la plataforma GitHub. En la actualidad se realizan periódicamente las ICSC<sup>2</sup>, conferencias dedicadas a Csound a nivel internacional de manera periódica, siendo la última fecha de realización el 27 de septiembre de 2019 en la actualidad del presente documento.

### 1.4– Las características del lenguaje

A continuación se muestra una lista de las características principales y técnicas del lenguaje:

- Usado para la síntesis, edición y análisis de sonido y música.
- Lenguaje de código abierto.
- Programación funcional.
- Licencia de distribución LGPL.
- Orientado a objetos.
- Compilador programado en lenguaje C.
- 30 años de desarrollo.
- Compatibilidad con otros lenguajes y retrocompatibilidad de versiones.

---

<sup>1</sup>Massachusetts Institute of Technology

<sup>2</sup>International Csound Conference



## 1.5– Alternativas a Csound

Voy a hablar de tres principales alternativas a Csound, siendo estos lenguajes dedicados principalmente a la síntesis, edición y análisis del sonido.

### Lenguajes Gráficos

- Max/MSP
- PureData

### Lenguaje Escrito

- SuperCollider

#### 1.5.1. Max/MSP

Max es un lenguaje de programación gráfico (véase figura 1.2) dedicado a la música y sonido al igual que Csound pero a diferencia de éste, no es de código abierto. Lo desarrolla y mantiene la empresa Cycling '74 y actualmente puede probarse gratuitamente durante los primeros 30 días de uso. Podría decirse que es por excelencia el lenguaje comercial para el desarrollo de aplicaciones comerciales destinadas al ámbito musical.

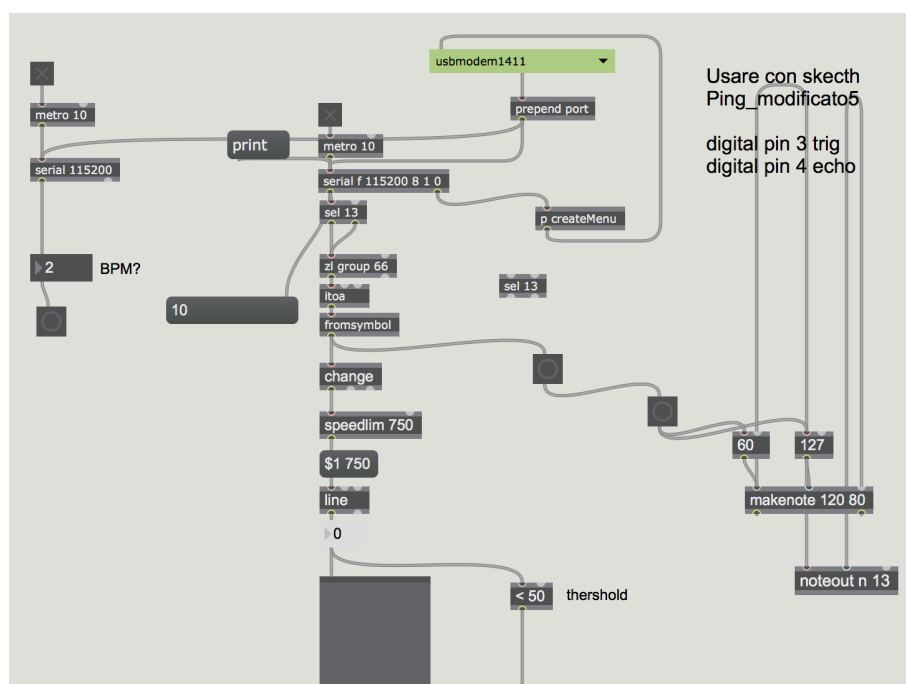


Figura 1.2: Ejemplo Max/Msp

#### 1.5.2. PureData

PureData podría ser considerado el contraparte de código abierto a Max/MSP, pues al igual que éste se trata de un lenguaje gráfico (véase la figura 1.3) pero en esta ocasión de libre desarrollo como Csound. La principal ventaja de este lenguaje respecto a Csound es su paradigma gráfico que puede resultar atractivo a profesionales del ámbito musical o científico que no estén totalmente acostumbrados a usar los tradicionales lenguajes escritos y encuentren en PureData un acercamiento más amigable al mundo de la programación

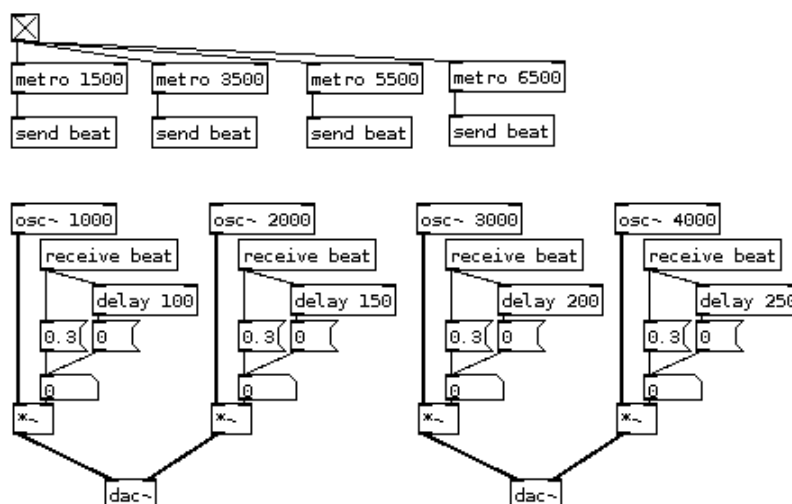


Figura 1.3: Ejemplo PureData

### 1.5.3. SuperCollider

SuperCollider es de entre las alternativas aquí descritas la más parecida a Csound puesto que además de tener una sintaxis de lenguaje escrito, es también de código abierto. Cuenta además con una sintaxis parecida a lenguajes muy conocidos como C o Ruby, de esta forma parecería más atractivo a iniciados y profesionales de la programación en una primera instancia. Por tanto para observar las verdaderas diferencias entre lenguajes como Csound y SuperCollider tendremos que indagar más a fondo en estos lenguajes y aprender sus características más concretas como haremos en esta ocasión con Csound.

## 1.6– IDEs para usar Csound

Existen varias alternativas en lo que respecta a entornos de desarrollo de Csound, a continuación se describen 3 opciones<sup>3</sup>:

### 1.6.1. CsoundQT

CsoundQT es el entorno de desarrollo predeterminado de Csound, prueba de ello es que se instala automáticamente cuando instalamos Csound en el equipo. Tiene una interfaz sencilla, una librería muy completa de ejemplos y capacidad de ampliación con extensiones. Es un buen entorno para tomar una aproximación lo más simplificada posible al lenguaje.

**Versión actual:** 0.9.6

**Plataformas disponibles:** Windows, OSX, Debian/Ubuntu.

**Página principal:** <http://csoundqt.github.io/>

<sup>3</sup>En los ejemplos de código de este documento se ha usado principalmente el IDE Cabbage, no obstante se especificará el IDE usado en cada ocasión en caso de ser necesario por diferencias de uso sustanciales.

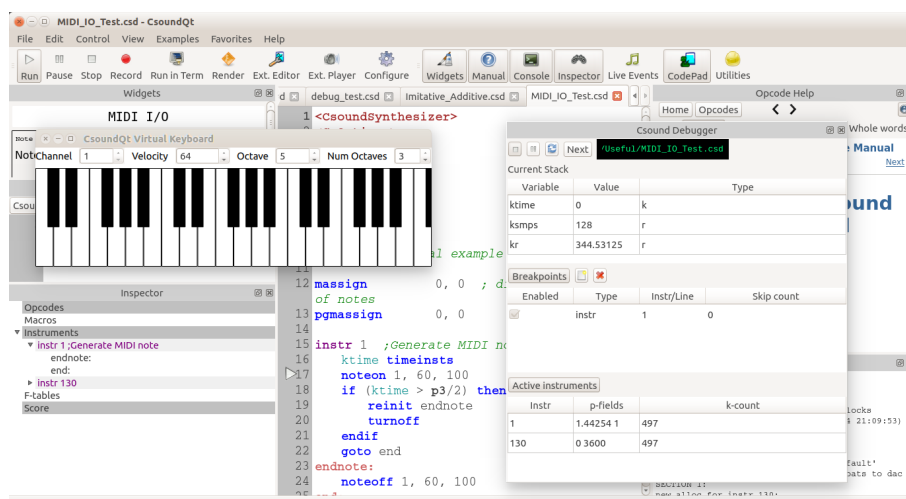


Figura 1.4: CsoundQt

### 1.6.2. Blue

Blue está enfocado al uso intermedio/avanzado del lenguaje Csound contando con varios plugins por defecto y una interfaz más recargada pero no por ello más difícil de usar o menos legible. Posee varias ventajas tipo framework como los Polyobject, NoteProcessors o el Orchestra manager y es de nuevo una gran opción para tener una primera toma de contacto con el Lenguaje.

**Versión actual:** 2.8.0

**Plataformas disponibles:** Windows, OSX, Linux.

**Página principal:** <https://blue.kunstmusik.com/>

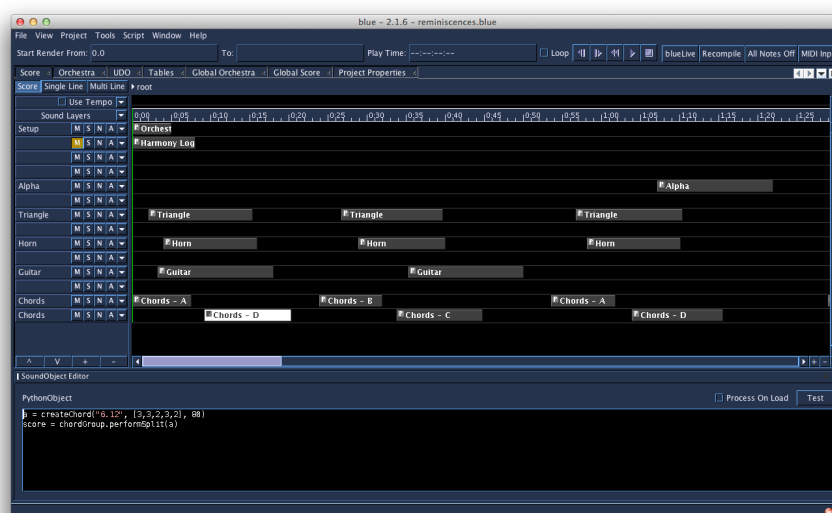


Figura 1.5: Blue

### 1.6.3. Cabbage

Cabbage es un IDE muy completo, posee una gran librería con utilidades de interfaz gráfica de manera que se facilita el desarrollo completo de instrumentos y plugins musicales existiendo incluso la opción de exportar el código que estamos programando como VST. Cuenta además con una interfaz personalizable y su instalador proporciona la opción de instalar la última versión de Csound si no lo teníamos instalado previamente. Por último cuenta con un instalador para sistemas android para que podamos usar los plugins que programemos con cabbage en estos sistemas.

**Versión actual:** 2.3.0

**Plataformas disponibles:** Windows, OSX, Linux.

**Página principal:** <https://cabbageaudio.com/>

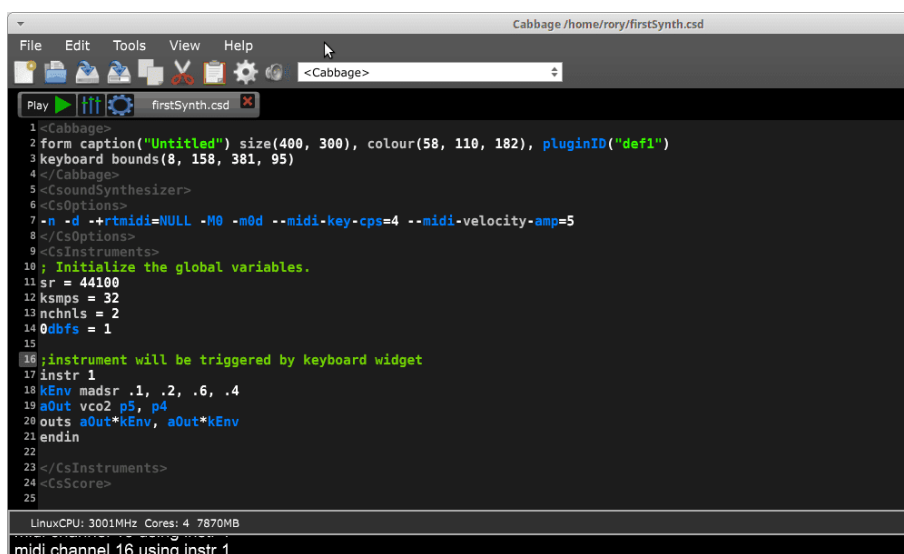


Figura 1.6: Cabbage

---

### La Sintaxis del Lenguaje

---

#### 2.1– Partes

Todas las memorias de Trabajo fin de Grado deberán constar de las siguientes partes

- Portada (según formato oficial). No debe incluir número de página. Debe incluir:
  - Sello de la universidad de Sevilla a dos tintas
  - ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
  - Trabajo fin de Grado
  - *Denominación del Grado*
  - Realizado por: *Nombre y apellidos del estudiante*
  - Dirigido por: *Nombre y apellidos del tutor o tutores*
  - Departamento *Nombre del departamento en el que se lee el TfG*
  - Sevilla, *Mes y año de la convocatoria de entrega*
- Preliminares: las páginas no se numeran o se numeran con números romanos.
  - Resumen en castellano (máximo una hoja)
  - Abstract (resumen en inglés, obligatorio para el caso de las memorias escritas en inglés, opcional para las escritas en castellano)
  - Agradecimientos (opcional)
  - Índice general (contenido de la memoria, con mención de las partes en que está dividida)
  - Índice de figuras (opcional)
  - Índice de cuadros (mal llamados en general, tablas) (opcional)
  - Índice de código o algoritmos (opcional).
- Cuerpo de la memoria, dividida en capítulos. El contenido de la memoria ha de incluir los elementos característicos de un proyecto de ingeniería o de un estudio o trabajo en el ámbito de una investigación, los cuales, en el sentido más amplio, son:
  - Definición de objetivos.
  - Análisis de antecedentes y aportación realizada.
  - Análisis temporal y de costes de desarrollo.

- Análisis de requisitos, diseño e implementación.
- Manual de usuario, en su caso.
- Pruebas.
- Comparación con otras alternativas.
- Conclusiones y desarrollos futuros

Estos puntos podrán ser ajustados y modificados en función de la naturaleza del proyecto realizado.

- Bibliografía: se deben documentar las fuentes bibliográficas utilizadas en el formato APA 2009.
- Índice alfabético o glosario (Lista ordenada de los conceptos, los nombres propios, etc.; que aparecen en la memoria, con las indicaciones necesarias para su localización)(opcional)
- Apéndices: Si la memoria contiene algún artículo de investigación o similar, este se incluirá en los Apéndices. Es necesario, en ese caso, incluir en la página anterior una hoja con la citación bibliográfica. En esta citación, el título del artículo se debe enlazar con la página web de la revista en la que aparecen el resumen o abstract y el acceso al texto completo.

La numeración de las páginas de la bibliografía y del glosario debe continuar la del cuerpo de la memoria. Los apéndices pueden llevar su propia numeración independiente o usar la general del cuerpo de la memoria.

## 2.2– Impresión

La entrega del memoria y en su caso, el depósito en biblioteca, se hacen en formato electrónico. Debido a ello, la memoria se presentará *a una cara*. Si se requiriera por algún motivo la impresión de la misma, se recomienda vivamente preparar la memoria adecuadamente para su impresión. Algunas sugerencias:

- Dejar una página en blanco cuando sea necesario para que los capítulos comiencen siempre en página impar (derecha)
- Ajustar los márgenes para que el exterior sea ligeramente más grande que el interior.
- Ajustar las cabeceras y pies de página (en su caso). Por ejemplo, si el número de página ocurriese en un lateral de la cabecera o pie, este debe ser siempre el exterior (derecho para las páginas impares, izquierdo para las pares)

## 2.3– Plantillas

Se encuentra disponible una plantilla LaTeX en la sección de documentos de la plataforma de la aplicación de TfG de la ETSII <https://tfc.eii.us.es/TfG/>. Esa plantilla ha sido utilizada para preparar este documento. Se espera en breve disponer de plantillas de ejemplo para las aplicaciones OpenOffice Writer y Office Word.

Nota: Las plantillas se proporcionan como ejemplo, las condiciones obligatorias son las que constan en este procedimiento.

## Ejemplos

### 3.1– Manejo de la bibliografía

En esta sección mostramos brevemente ejemplos de referencia a la bibliografía citando un libro (de Sousa, 2004), un artículo (Bezos, 2007) y una página web (Autores, 2014).

Se recuerda que son campos obligatorios en todos los ítems de la bibliografía: autor(es), título del libro o artículo y año de publicación. En el caso de páginas web, es obligatoria la fecha de la última consulta. En general, la bibliografía debe ayudar al lector a encontrar fácilmente los ítems citados.

### 3.2– Código

En general se debe evitar incluir código o pseudocódigo en la memoria. Si fuese preciso, se destacará de forma que sea fácilmente identificable y se indexarán los trozos de código incluidos. Un ejemplo puede verse a continuación.

```

1  %COMANDO PARA INSERTAR UN CUADRO UTILIZANDO EL FORMATO:
2  %1---> especificar numero de columnas y su alineacion ejm:
3      % |r||c|c| r=right, c=center, l=left
4  %2---> especificar el caption o titulo de la figura
5  %3---> label para hacer referencia a la tabla insertada
6  %4---> contenido de tabla separando columnas con & y filas con \\
7  \newcommand{\cuadro}[4]{
8      \begin{table}[htb]
9          \centering
10         \begin{tabular}{#1}
11             \hline
12             #4
13             \hline
14         \end{tabular}
15         \caption{#2}
16         \label{#3}
17     \end{table}
18 }
```

Código 3.1: Código de ejemplo en LaTeX

### 3.3– Imágenes

Este es un ejemplo de inclusión de figura en el texto (véase la figura 3.1).



Library of Congress

Figura 3.1: Ada Lovelace

Figuras y cuadros se colocarán preferentemente tras el párrafo en el que son llamados por primera vez. Si no cupieran, se colocarán (en orden de preferencia):

- Al final de la página en que se llaman
- Al principio de la siguiente página
- Al final del capítulo

siempre respetando el orden de aparición en el texto.

### 3.4– Cuadros (mal llamados Tablas)

Este es un ejemplo de inclusión de cuadro en el texto. Véase el cuadro 3.1

elemento	elemento	elemento
elemento	elemento	elemento

Cuadro 3.1: Cuadro de prueba



---

### Fundamentos del Sonido

---

#### 4.1– Introducción

Este capítulo tiene como función dar una breve introducción a la teoría física del sonido, en concreto a los conceptos fundamentalmente necesarios para entender los ejemplos expuestos en esta guía de Csound. Se presenta por ello como capítulo anexo o capítulo extra de modo que sirva de referencia rápida en otras partes del documento y de manera que un lector con manejo en estos términos pueda saltar su contenido cómodamente.

#### 4.2– El Audio Digital

Para definir el audio digital debemos empezar por saber qué es el sonido:

##### 4.2.1. ¿Qué es el sonido y cómo se transmite?

**Sonido:** “Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.”<sup>1</sup>

A ese movimiento vibratorio que se transmite y viaja por el medio podemos llamarlo “Onda de Sonido”. Y la forma más simple de describir un movimiento vibratorio, es decir, la onda más simple de todas; es mediante la forma senoidal:

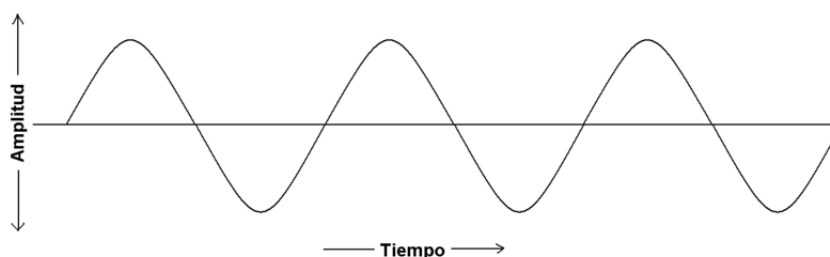


Figura 4.1: Onda Senoidal

---

<sup>1</sup>REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.3 en línea].  
¡<https://dle.rae.es>! [05 de julio de 2020].

Como sabemos, los medios transmisores están formados por moléculas que ocupan un determinado espacio. Podemos por lo tanto imaginar a una molécula que describe el movimiento vibratorio descrito anteriormente. Podríamos también decir que cuando la molécula sobrepasa el punto inicial o punto 0 que definimos en la gráfica, la molécula está empujando al resto de moléculas que encuentra en su camino. De forma análoga, cuando la posición de la molécula tiene un valor menor al inicial decimos que la molécula está tirando del resto de moléculas de su entorno.

De esta manera se produce la transmisión del sonido.

#### 4.2.2. La onda de sonido y sus características

Quedaba definida la onda de sonido en el apartado anterior. Si a continuación le añadimos la información de esa vibración de la que hablábamos es constante se producirá lo que llamamos “Onda Periódica”.

Toda onda periódica posee 4 características:

- **Periodo:** Es la cantidad de tiempo que tarda la forma de la onda en repetirse, lo llamaremos T y lo expresaremos en segundos.
- **Amplitud:** Distancia máxima de los puntos de la onda respecto a la posición de eje Y (eje “Tiempo” en la figura). Podemos definirla también como la fuerza con la que las moléculas del medio consiguen empujar o tirar del resto de moléculas de su entorno.

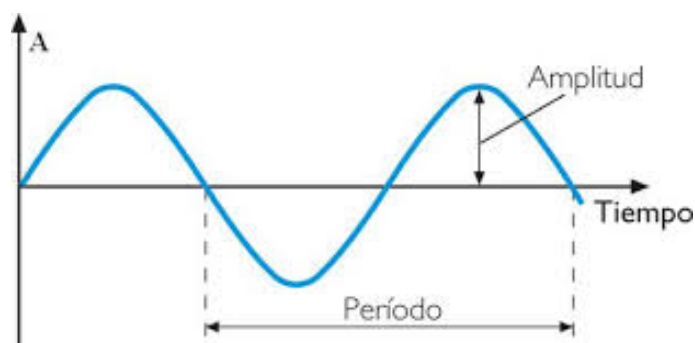


Figura 4.2: Periodo y Amplitud

- **Frecuencia:** La frecuencia de una onda expresa la cantidad numérica de veces que repite su movimiento durante un tiempo determinado. Si la definimos respecto al periodo decimos que es la cantidad numérica de periodos (o repeticiones de la forma de la onda) que ocurren durante un segundo. Se mide en Hercios o Hz, la representaremos con f y podremos calcularla fácilmente puesto que es la inversa del periodo:
  - $Frecuencia = 1/Periodo$
  - $Periodo = 1/Frecuencia$
- **Longitud de Onda:** Se trata de la distancia que va del punto inicial al punto final del recorrido de la onda marcada por un periodo. Se mide en metros.

---

## Referencias

---

- Autores, V. (2014). *Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática*. ETSII. Descargado de <http://www.informatica.us.es> (fecha de consulta: 24 de Noviembre de 2014)
- Bezoz, J. (2007). The titlesec and titletoc packages. *TexEmplares*, 8, 283–298.
- de Sousa, J. M. (2004). *Ortografía y ortotipografía del español actual*. Trea.