Intrsument
- modelInstrument : Model3D
- config : json
- name : string //id
- string : vector<String>
- pickup: config

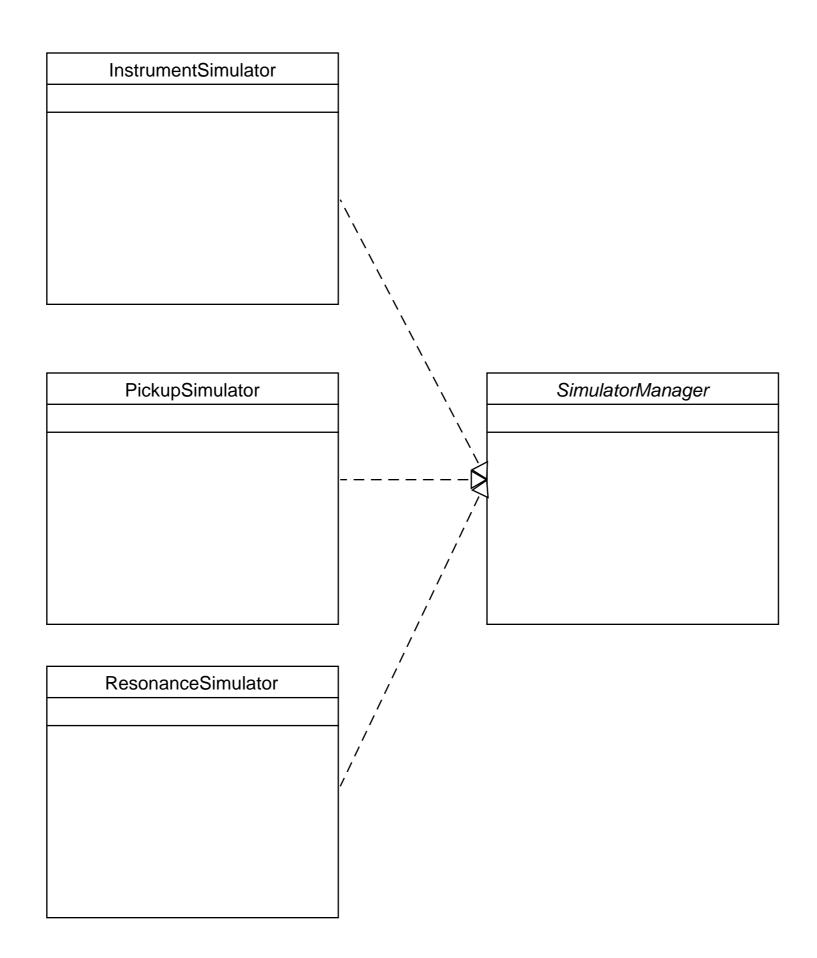
- getResonance() : Resonance - generateString(id) : String String
- name : string //id
//en memoria mantendremos
//una de las dos variables
- modelString : Model3D
- precalModel : PrecalModel

Resonance
- config : json

Pickup
- config : json

INPUT / INTERNAL USE

INTERNAL USE



INTERNAL USE OUTPUT / INTERNAL USE

Sound - frequency : vector<Frequency>

Frequency - frequency : float - amplitude : float //correctamente seria en // un espacio 3D pero podemor // tomar como eje principal el // clavijero del instrumento - possitionInString : float