

MUSICA MAESTRO

Folleto completo de instrucciones.

Hay TRES secciones en este folleto.

1.ª Sección: Formato de pantalla y lista en orden alfabético de palabras clave.

2.ª Sección: Un ejemplo completo (creación de melodía, ventana de acompañamiento y variaciones de sonido: ¡después, puede escuchar su canción!).

3.ª Sección: Descripción completa de cada palabra clave.

INDICE:

Formato de página.

Listados de palabras clave.

Un ejemplo completo.

Descripción de palabras clave.

SECCION PRIMERA

Formato de pantalla

| | | | |
|--|--|--|--|
| MUSICA MAESTRO | | CPC 464 | |
| Ventana de Acompañamiento (área de prog.) | | Pantalla de Estado | |
| Pantalla de visualización | | | |
| | | Ventana de Música (área de prog.) | |
| READY: LINEA DE COMANDOS | | | |

- (1) Línea de comandos:** Aquí es donde usted teclea las palabras para manejar 'Música Maestro'.
- (2) Pantalla de visualización:** Aquí es donde se representan sus últimas líneas de comando, junto con los mensajes pertinentes que responda el ordenador, por ejemplo, 'OK', 'Syntax error', etcétera.
- (3) Pantalla de Estado:** Aquí es donde se representa el estado de 'Música Maestro', p. ej. Memoria libre, Tempo, Número de Arpeggio, etcétera.
- (4) Ventana de Música:** Esta es el área que se usa para programar su canción completa.
- (5) Ventana de Acompañamiento:** Esta área se usa para programar sus propios ritmos.

LISTA DE PALABRAS CLAVE

- 1. ABRIR ACOM (Teclado numérico '2').**

2. **ABRIR PROG** (Teclado numérico '1').
3. **ACOM OFF**
4. **ACOM ON**
5. **ALTER ACOM** (Teclado numérico '4').
6. **ALTER ENT** (Teclado numérico '6').
7. **ALTER ENV** (Teclado numérico '5').
8. **ALTER TEMPO** (Teclado numérico '7').
9. **ARP**
10. **ARP OFF**
11. **ARP ON**
12. **AUTO CARGA** (Teclado numérico '0').
13. **BORDE.**
14. **BORRAR ACOM**
15. **BORRAR PROG**
16. **CARGAR** (Teclado numérico '.'.)
17. **CAT**
18. **EDITAR**
19. **EMPEZAR**

20. GRABAR (Teclado numérico '3')
21. LISTA
22. MEL OFF
23. MEL ON
24. OCT
25. PAPEL
26. PLAY (Teclado numérico < ENTER >)
27. PLUMA
28. PRUEBA (Teclado numérico '8')
29. RESET (Teclado numérico '9')
30. TERMINAR
31. TITULO
32. TODOS OFF
33. TODOS ON
34. USAR ACOM
35. VAR
36. VER

Un Ejemplo Completo

Información del Diagrama

D 1.1

F G A B C D E F G A B C D E



D 2.2

C[♯] Eb F[♯] G[♯] Bb C[♯] Eb F[♯] G[♯] Bb C[♯] Eb F[♯] G[♯] C[♯] Eb F[♯] G[♯]

C D E F G A B C D E F G A B C D E F G A B

D 3.3

Nota



Duración

1/2 1 2 3 4 1/2 p 1 p 4 p

(p significa 'pausa').

La melodía de demostración que elegiremos será 'Beautiful Dreamer' ('Hermoso Soñador'). La música está escrita de la siguiente manera:

D 4.4

c acorde F acorde

| | | | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Nota | C | B | C | G | E | D | C | D |
| Longitud | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 |

A
3

Del diagrama anterior podemos confeccionar la siguiente tabla:

D.5.5

| Nota N.º | Nota | Duración | Acorde | Octava |
|----------|------|----------|--------|--------|
| 1 | C | 1 | C | Alta |
| 2 | B | 1 | C | Med |
| 3 | C | 1 | C | Med |
| 4 | G | 3 | C | Alta |
| 5 | E | 3 | C | Med |
| 6 | D | 1 | F | Med |
| 7 | C # | 1 | F | Med |
| 8 | D | 1 | F | Med |
| 9 | A | 3 | F | Med |

Ahora describiremos cómo puede teclear esta breve melodía:

- a) Primero, debemos reiniciar 'Música Maestro'. Esto se hace simplemente tecleando 'RESET' (o teclado numérico '9'). Seguido de <ENTER>.

b) Ahora para entrar en la ventana de música, tecleamos 'ABRIR PROG' (o teclado numérico '1') <ENTER> (no el ENTER del teclado numérico).

Ahora tiene control sobre la facilidad de Programación de Melodías: se usan las siguientes teclas:

- (i) 'Z' y 'X' controlan la nota izq./dcha. y la elección de octava.**
- (ii) 'D' controla la flecha de duración de la nota.**
- (iii) 'S' controla el estado del acorde: m (menor), 7 (séptima), 7m (menor-séptima).**

c) Ahora está preparado para elegir su primera nota. Use las teclas 'Z' y 'X' para mover la flecha de arriba hacia la izquierda o derecha hasta que la nota sea 'C' y la octava sea 'ALTA' (cuando sobrepase el final de la escala').

- d) Antes de que pulse < ENTER > debe seleccionar la DURACION y el ACORDE de la nota. Use la tecla 'D' para mover la flecha de abajo hacia la derecha hasta que se sitúe sobre el "1" (cuando la flecha llegue hasta el límite de la derecha aparecerá por el extremo de la izquierda). Observe que el acorde ya es 'C', de modo que no se necesita usar la tecla 'A'.
- e) Una vez hecho esto, pulse < ENTER >. Oirá un sonido.
- f) Si se da cuenta de que ha cometido un fallo, use la tecla DELETE; borrará la última nota introducida. De nuevo, oirá un sonido (por supuesto, esto sólo se aplica cuando el área de programa está abierta, es decir, que la última palabra clave usada haya sido 'ABRIR PROG').

Repita el proceso de (c) a (f) hasta que haya introducido las nueve notas. Ahora pulse < espacio > para terminar con la 'Ventana de

Música. Si en cualquier momento, mientras está usando la 'Ventana de Música', quiere escuchar la melodía que está componiendo, pulse <espacio>, después teclee 'PLAY' (o teclado numérico <enter>) y <ENTER>.

Cuando haya terminado de escucharla, puede volver a entrar en la 'Ventana de Música' tecleando 'ABRIR PROG' <ENTER>.

Ahora puede teclear 'PLAY' seguido de <ENTER>. Sin embargo, ¡no sonará exactamente como se había imaginado! Esto es debido a que hay que modificar o alterar las variables de sonido y ritmo.

Hablemos primero sobre la sección de ritmo. Teclee 'LISTA' <ENTER>. Esto mostrará en la pantalla los diez ritmos predefinidos. Para nuestra melodía de demostración necesitaremos un vals. Observando los ritmos disponibles podemos elegir entre el n.º 9 ó 10. Escogeremos el ritmo n.º 9, así que teclee:

ALTER ACOM (o teclado numérico '4')
< ENTER >

Aparecerá un mensaje en la línea de comandos: 'Teclee ritmo (1 a 10):'. Escriba '9' seguido de < ENTER >.

Si mira ahora a la pantalla de estado, verá 'Ritmo n.º - 9 VALS'.

Más adelante en esta sección se explicará cómo definir sus propios ritmos.

La sección de arpegio es el acorde de la melodía; y hay ocho arpeggios para elegir (vea descripción de 'Arp'). Para cambiar de un arpeggio al n.º 1 todo lo que necesitamos hacer es teclear lo siguiente:

ARP 1 < ENTER >

Cada uno de los ocho arpeggios tiene 4 variaciones (vea descripción de 'Var'). Para esta melodía concreta, debes situarla en 3. Teclee:

VAR 3 < ENTER >

**Ahora toque la melodía otra vez (con PLAY).
¡Debería sonar mucho mejor!**

Para alterar el tempo, la envolvente de volumen, envolvente de tono y grado de la octava, consulte la siguiente sección de descripciones asociadas. Si le gustaría dar un nombre a su melodía, p. e., 'Beautiful Dreamer', entonces teclee:

TITULO BEAUTIFUL DREAMER < ENTER >

De ahora en adelante, cuando se toque una canción, aparecerá el título 'interpretando: - Beautiful Dreamer' (El título también se puede ver cuando se teclee 'VER').

Si le gustaría grabar esta melodía de demostración en cinta o disco, prepare un disco o cinta y teclee:

**GRABAR (o teclado numérico '3')
< ENTER >**

Cuando el ordenador le dé el mensaje 'fichero:' teclee el nombre con el que desee grabar su melodía y pulse < ENTER >. ¡Esto es todo lo que hay que hacer! ¡Ahora puede seguir adelante y copiar, o componer, su propia melodía con 'Música Maestro'!

Ahora explicaremos cómo se utiliza la ventana de acompañamiento. Como melodía ejemplo, usaremos la melodía de demostración comentada en esta sección. Para esta melodía, se necesita un ritmo de tres compases. Así teclee primero:

**ABRIR ACOM (o teclado numérico '2')
< ENTER >**

Ahora tiene control sobre el área de programación de ritmos. Las dos teclas que puede usar son las siguientes:

'A' - Mueve la flecha de arriba hacia la derecha y controla la duración.

'Z' - Mueve la flecha de abajo hacia la derecha. (Cuando la flecha alcance el límite, aparecerá por el borde de la izquierda.)
B, M, A significa que el acompañamiento sonará **BAJO, MEDIO y ALTO**.

Para programar nuestro ritmo de tres compases, mueva la flecha de arriba a la primera duración mostrada en la tabla (D 6.6.). Entonces mueva la flecha de abajo al primer acompañamiento que aparezca. Repita este proceso para los tres acompañamientos:

D.6.6.

| Acom n.º | Duración | Acom |
|-----------------|-----------------|-------------|
| 1 | 1 | A |
| 2 | 1 | B |
| 3 | 1 | M |

Para usar los ritmos definidos por usted, teclee:

USAR ACOM < ENTER >

Observe que en la pantalla de estados aparece el mensaje 'Ritmo n.º - 11 PROG USUARIO'. Ahora está preparado para usar su ritmo. Teclee 'PLAY' < ENTER > como lo hace habitualmente, y escuche. Si quisiera comprobar los ritmos definidos por usted o cualquier otro ritmo, teclee 'PRUEBA' < ENTER >. Esto tocará dos veces consecutivas el ritmo seleccionado actualmente.

Ya hemos explicado el funcionamiento principal de 'Música Maestro'. Para más palabras clave, e información sobre éstas, consulte la siguiente sección.

Se acompaña una melodía ya escrita en su cinta/disco. Para ejecutarla, teclee 'CARGAR' (teclado numérico .') y < ENTER > Aparecerá el mensaje 'fichero:.'. Teclee 'DEMO' y pulse < ENTER >, la melodía se cargará a continuación y se puede interpretar de la manera habitual con 'PLAY'.

La facilidad de edición se explica en la sección 3, bajo el encabezamiento 'EDITAR'.

SECCION TERCERA

ABRIR ACOM (Teclado numérico '2')

Abre la ventana de Acompañamiento para programarla.

Una vez abierta, se usan las siguientes teclas:

'A' Mueve la flecha de arriba hacia la derecha, cambiando la duración de la nota del acompañamiento.

'Z' Mueve la flecha de abajo hacia la derecha y cambia el acompañamiento a usar (B, M, A: ACOMPAÑAMIENTO BAJO, MEDIO Y ALTO).

< DELETE > Elimina la última nota introducida.

< ESPACIO > Vuelve a la línea de comando.

Teclee:

ABRIR ACOM

VEA TAMBIEN: USAR ACOM, BORRAR ACOM, ACOM OFF, ACOM ON, ALTER ACOM.

ABRIR PROG (Teclado numérico '1')

Abre la ventana de Música para programarla. Una vez abierta, se usan las siguientes teclas:

'Z' y 'X' Mueven el cursor de arriba hacia la izquierda o la derecha para controlar la elección de nota y octava.

'D' Mueve la flecha de abajo para controlar la duración de la nota.

'A' y 'S' Para controlar el manejo del acorde. 'NoA' significa No-acorde, mientras que al usar la tecla 'S': M=Acorde menor, 7=séptimo acorde, M7=Acorde séptimo menor.

<DELETE> Elimina la última nota introducida.

< ESPACIO > Vuelve a la línea de comando.

Teclee:

ABRIR PROG

ACOM OFF

Desconecta (pone en OFF) el ritmo cuando se usa un comando PLAY.

Teclee:

ACOM OFF

VEA TAMBIEN: TODOS OFF, MEL OFF, ARP OFF.

ACOM ON

Conecta (en ON) el ritmo al usar un comando PLAY.

Teclee:

ACOM ON

VEA TAMBIEN: TODOS ON, ARP ON, MEL ON.

ALTER ACOM (Teclado numérico '4')

Le permite cambiar los ritmos del 1 al 10.

Teclee:

ALTER ACOM, después (1-10).

VEA TAMBIEN: USAR ACOM, BORRAR ACOM, ACOM OFF, ACOM ON, ABRIR ACOM.

ALTER ENT (Teclado numérico '6')

Le permite cambiar la envolvente de tono entre 1 y 10.

Teclee:

ALTER ENT, después (1-5).

ALTER ENV (Teclado numérico '5')

Le permite alterar la envolvente de volumen entre 1 y 5.

Teclee:

ALTER ENV, después (1-5).

ALTER TEMPO (Teclado numérico '7')

Le permite alterar el tempo entre 1 y 5 (rápido y lento).

Teclee:

ALTER TEMPO, después (1-5).

ARP

Le permite elegir un sonido de arpeggio entre los números 1 y 8. (Cada arpeggio tiene cuatro variaciones. Consulte la descripción 'VAR').

Teclee:

ARP, después (1-8).

VEA TAMBIEN: VAR.

ARP OFF

Desconecta (pone en OFF) el arpeggio al usar un comando **PLAY**.

Teclee:

ARP OFF

VEA TAMBIEN: TODOS OFF, ACOM OFF, MEL OFF.

ARP ON

Conecta (pone en ON) el arpegio cuando se utiliza un comando 'PLAY'.

Teclee:

ARP ON

VEA TAMBIEN: TODOS ON, ACOM ON, MEL ON.

AUTO CARGA (Teclado numérico '0')

Permite al usuario cargar e interpretar de una sola vez una cantidad seleccionada de canciones, grabadas previamente en cinta o disco. Cada canción se carga individualmente y se interpreta a continuación.

Teclee:

AUTO CARGA, después (número de canciones a interpretar).

N.B. Si está usando la versión en disco teclee el nombre de la melodía que quiera cargar después de haber interpretado la anterior. Si está usando un 'Amstrad con sólo cinta', pulse 'ENTER' para cargar la siguiente melodía en cinta cuando vea el mensaje 'fichero'.

VEA TAMBIEN: CARGAR, GRABAR

BORDE

Cambia el color del borde (0 a 26).

Teclee:

BORDE (0-26)

VEA TAMBIEN: PLUMA, PAPEL.

BORRAR ACOM

Borra la memoria de la ventana de Acompañamiento.

Teclee:

BORRAR ACOM

VEA TAMBIEN: RESET.

BORRAR PROG

Borrar la memoria de la ventana de Música.

Teclee:

BORRAR PROG

VEA TAMBIEN: RESET.

CARGAR (Teclado numérico . ')

Carga la primera canción del cassette en la memoria del ordenador, con todas las opciones, incluyendo la ventana de acompañamiento, usada cuando se grabó. Si está usando una versión en disco deberá dar un nombre de fichero, en caso contrario pulse < ENTER >.

Teclee:

CARGAR

VEA TAMBIEN: AUTO CARGA, GRABAR.

CAT

Dará un catálogo de todos los ficheros en cin-

ta o disco. Puede salir de esta rutina pulsando la tecla 'ESC'.

EDITAR o (puntero n.º 1)

EDITAR < 1 a 2000 > (número de puntero)

Este comando le permite al usuario moverse por las notas, añadiendo o borrándolas en caso necesario, en la posición actual de la nota.

< **CURSOR** → > Mueve el puntero de notas una posición hacia adelante.

< **CURSOR** ← > Mueve el puntero de notas una posición hacia atrás.

< **COPY** > Repite la última nota tocada del puntero.

< **DELETE** > Borra la nota actual del puntero.

< **I** > Inserta una nota entre la nota del puntero y la

nota anterior del puntero. Espere a oír los dos tonos, después use el área de programación para seleccionar la nota, el acorde y la duración. Una vez seleccionado, pulse **< ENTER >**.

< TAB >

Pulsando **< TAB >** junto con una de las teclas de arriba, sitúa la tecla en auto-repeat (repetición automática).

< ESPACIO >

TERMINA LA FACILIDAD DE EDICION.

Teclee:

EDITAR o

EDITAR < 1-2000 >

EMPEZAR o

EMPEZAR < 1-2000 >

Empieza a tocar una melodía a partir de una determinada nota y arpeggio (acorde). < EMPEZAR > sólo (sin número), se situará al comienzo de la melodía, igual que si hubiera tecleado < EMPEZAR 01 >.

Se situará en normal cuando:

- a) se añadan más notas a la memoria,**
- b) se borre la memoria,**
- c) se cargue una nueva melodía,**
- d) se use el comando EDITAR.**

Teclee:

EMPEZAR 0

EMPEZAR < 1-2000 >

N.B. Esto, dependiendo de lo que esté conectado (en ON) puede sonar completamente a destiempo con el acompañamiento, así que, ¡desconecte (en OFF) el acompañamiento!

VEA TAMBIEN: TERMINAR, PLAY.

GRABAR (Teclado numérico '3')

Graba la canción presente en memoria, grabando también:

- (i) Ritmo definido por el usuario.**
- (ii) Selecciones de estado, p. e., Tempo, Arp, Env., etcétera.**
- (iii) Elecciones de todos on, acom on, acom off, etcétera.**
- (iv) Colores.**
- (v) Número de ritmo.**
- (vi) Título.**

Teclee:

GRABAR

VEA TAMBIEN: AUTO CARGA, CARGAR.

LISTA

Lista todos los ritmos predefinidos.

Teclee:

LISTA

MEL OFF

Desconecta (pon en OFF) la melodía cuando se usa el comando 'PLAY'.

Teclee:

MEL OFF

VEA TAMBIEN: TODOS OFF, ARP OFF, ACOM OFF

MEL ON

Conecta (en ON) la melodía cuando se usa un comando PLAY.

Teclee:

MEL ON

VEA TAMBIEN: TODOS ON, ARP ON, ACOM ON.

OCT

Cambia la octava de la melodía actualmente en memoria a alta (por defecto) o baja (1 ó 2).

Teclee:

OCT (1-2)

PAPEL

Pone el color del papel de la pantalla (0 a 26).

Teclee:

PAPEL (0 a 26)

VEA TAMBIEN: PLUMA, BORDE.

PLAY (Teclado numérico < ENTER >)

Interpreta la melodía que está actualmente en memoria.

Teclee:

PLAY

VEA TAMBIEN: PRUEBA.

PLUMA

Pone el color de la pluma de la pantalla (de 0 a 26).

Teclee:

PLUMA (0 a 26).

VEA TAMBIEN: BORDE, PAPEL.

PRUEBA (Teclado numérico '8')

Toca el ritmo actualmente seleccionado dos veces consecutivas.

< ESPACIO > se puede usar mientras se está haciendo la prueba para volver a la línea de comando.

Teclee:

PRUEBA

VEA TAMBIEN: PLAY

RESET (Teclado numérico '9')

Re-inicializa completamente 'Música Maestro' a su estado por defecto.

Teclee:

RESET

VEA TAMBIEN: BORRAR ACOM, BORRAR PROG.

TERMINAR o

TERMINAR < 1 a 2000 >

Termina la melodía en la nota especificada. TERMINAR, sólo, sin número, terminará la melodía al final del todo.

TERMINAR se sitúa en normal cuando:

- a) se añaden notas a la memoria,**
- b) se borre la memoria,**
- c) se cargue una nueva melodía,**
- d) se use el comando EDITAR.**

Teclee:

TERMINAR o,

TERMINAR < 1-2000 >

VEA TAMBIEN: EMPEZAR, PLAY.

TITULO

Da un nombre a la melodía actual.

P. e., BEAUTIFUL DREAMER

Teclee:

TITULO BEAUTIFUL DREAMER

VEA TAMBIEN: VER

TODOS OFF

Desconecta (pone en OFF) todos los sonidos cuando se usa el comando PLAY. Si después de usar este comando, utiliza el comando PLAY, aparecerá en la pantalla el mensaje: 'ESPACIO para terminar (MELODIA/TODOS OFF)'. Esto significa que utilice la barra espaciadora para terminar porque ha usado uno de los comandos 'MEL OFF' o 'TODOS OFF'.

La razón de esto es debido a que el ordenador no puede determinar cuándo debe parar de interpretar o ejecutar el comando 'PLAY', a menos que esté tocando la melodía. Esto también se aplica al comando 'MEL OFF'.

Teclee:

TODOS OFF

VEA TAMBIEN: MEL OFF, ACOM OFF, ARP OFF.

TODOS ON

Conecta (pone en ON) todos los sonidos cuando se usa un comando 'PLAY'.

Teclee:

TODOS ON

VEA TAMBIEN: ARP ON, ACOM ON, MEL ON.

USAR ACOM

Selecciona el ritmo actualmente definido por el usuario preparado para hacer una PRUEBA de interpretación (de PLAY).

N.B. Los ritmos definidos por el usuario se graban en cinta (si hay creado alguno) ya sean seleccionados o no.

Teclee:

USAR ACOM

VEA TAMBIEN: BORRAR ACOM, ABRIR ACOM, ACOM OFF, ACOM ON, ALTER ACOM.

VAR

VAR (variación) se usa para dar diferentes variaciones al ARP (arpeggio) actualmente seleccionado. Puede ser un número de 1 a 4.

1 Toca tres notas en arpeggio.

2 Toca cuatro notas en arpeggio.

3 Toca seis notas en arpeggio.

4 Toca ocho notas en arpeggio.

'3' es útil para un ritmo de 3 compases, '2' y '4' son útiles para un ritmo de 4 compases, '1' es útil para conseguir efectos extraños.

Teclee:

VAR < 1-4 >

VEA TAMBIEN: ARP.

VER

**Le permite ver el nombre actual de la melodía,
por defecto toma el nombre de 'DESCO-
NOCIDO'.**