

Metrónomo Flamenco Sevilla Soft

ACOMPAS_MFSS para Mac OsX



INSTALACIÓN DEL PROGRAMA ACOMPAS_MFSS

Inserte el **CDROM** que se suministra con el **MFSS** en el lector de CD de su Mac y abra la carpeta llamada **MacOSX**, o descargue las últimas versiones desde:

www.metronomoflamenco.com

Descomprima el archivo **ACOMPAS_MFSS_Mac.zip** en la carpeta de aplicaciones

Conecte el **MFSS** en uno de los puertos **USB** de su Mac.

Con esto tenemos ya instalado el **MFSS** y sus controladores.

Para entrar en el programa, asegúrese de tener el **MFSS** conectado y desde la carpeta de aplicaciones haga doble clic sobre el icono:



ACOMPAS_MFSS para Mac

Se nos abre una ventana donde vamos a poder manejar más fácilmente el **MFSS (Metrónomo Flamenco Sevilla Soft)**, después enviaremos los datos al **MFSS** y lo tendremos al momento actualizado.



En el título de la ventana podemos leer: **Metrónomo Flamenco Sevilla Soft** y con fondo azul en la parte central lemos **Original**, es decir, el nombre de nuestro Metrónomo y el nombre del archivo abierto en estos momentos.

Original es el archivo con el que se entrega el Metrónomo y en el cual se incluyen programados todos los palos del flamenco con compás.

En el menú tenemos:

- **Metronomo**
- **Archivo:** Original, Nuevo, Abrir, Guardar, Guardar como, Salir.
- **Play/Stop:** Play TEMA, Play FORMULA, Stop.
- **Afinar:** Afinar.
- **Ventana:** Zoom, Minimizar, Traer todo al frente.
- **Ayuda:** Ayuda, Actualizar ACOMPAS_MFSS , Acerca del Metrónomo Flamenco Sevilla Soft.

En la parte izquierda de la pantalla nos encontramos con una guitarra dibujada, el frontal del **MFSS**.



En la parte superior, en la pequeña pantalla, aparece un **9** se va indicando en cada momento en que tiempo del compás nos vamos encontrando (luz verde: tiempo normal, luz roja: tiempo acentuado) y a la vez, en la boca de la guitarra: el reloj flamenco, donde 12 indicadores luminosos marcan, igualmente, los tiempos del compás.

Debajo de la boca tenemos las opciones: **Enviar datos al Metrónomo**, o **Recibir datos del Metrónomo**.

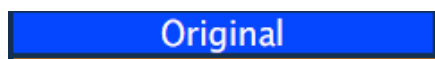
Más abajo, en un recuadro: el **Metrónomo Convencional**. Lo podremos hacer sonar solo o mezclado con las **Fórmulas** o los **Temas** programados. Puede sonar en **negra**, **corchea**, **tresillo**... y con el sonido de cualquiera de los **16 Instrumentos** incluidos, por defecto sonará la **Clave**, instrumento agudo que se deja apreciar mejor entre los demás instrumentos. Con el mando **Nivel**

haremos la mezcla a nuestro gusto. A la derecha podemos regular la velocidad desde **20 a 400 bpm** (golpes por minuto). Abajo del todo un regulador de **volumen general** y la opción **Guardar todo**.

A la derecha, el resto de la ventana dividido en 3 apartados:

- **ORIGINAL**, el nombre que hemos dado al guardar un archivo nuevo, y por lo tanto es el nombre del archivo abierto en estos momentos. **Original** es el archivo que se entrega con nuestro **MFSS**.
- **FÓRMULAS**: son compases creados sobre determinados estilos para utilizarlos después en la creación de los **Temas**.
- **TEMAS**, son las composiciones que vamos a crear a partir de las diversas **Fórmulas** rítmicas que hemos elaborado previamente.

ORIGINAL



Como hemos indicado es el nombre del archivo abierto en estos momentos, con sus correspondientes programaciones.

FÓRMULAS

Fórmulas Buscar fórmula

Número	Tiempos	Nombre	Inicio
13	6	6T2	1
14	6	6T3	1
15	7	7T34	1
16	7	7T43	1
17	12	Ale1	1

Play Stop Contar Tiempo Acento

Fórmula 17 Ale1 Usada en Tema 1 Alegría

Pista	Instrumento	T1	T2	T3 >	T4	T5	T6 >	T7	T8 >	T9	T10 >	T11	T12 >
1	palmaS	2	1	2	1	1		2	2	1	2	1	
2	cajonA	22	1	2	11	1		02	2	2	3	1	3
3	cajonG							2	2		2		1
4	palmaAV	2	1	3	1	1	1	2	2	1	3	1	2
5	tacon												2
6	shaker	02		2	1		2						2
7	darbukaF	01		2				2	2	02	2		
8	palmaS	02	1	2	01		1	02		2			

En este apartado nos encontramos, en primer lugar, con 4 columnas:

- **Número**, cada **Fórmula** puede ser reconocida por su número de orden.
- **Tiempos**, cada una de las partes de que consta un compás.
- **Nombre**, cada **Fórmula** puede ser reconocida por un **Nombre** de hasta 5 caracteres.
- **Inicio**, indicamos desde qué **número** empezamos a contar la **Fórmula** cuando está marcado **Contar tiempo**. Si está marcado Contar Acento, se cuentan los acentos siempre empezando por uno.

Una **Fórmula** puede tener entre **1 y 12 Tiempos**, es decir, podemos crear compases de **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11** ó hasta **12** partes, con el propósito de utilizarlos luego dentro de un **estilo o palo flamenco** determinado.

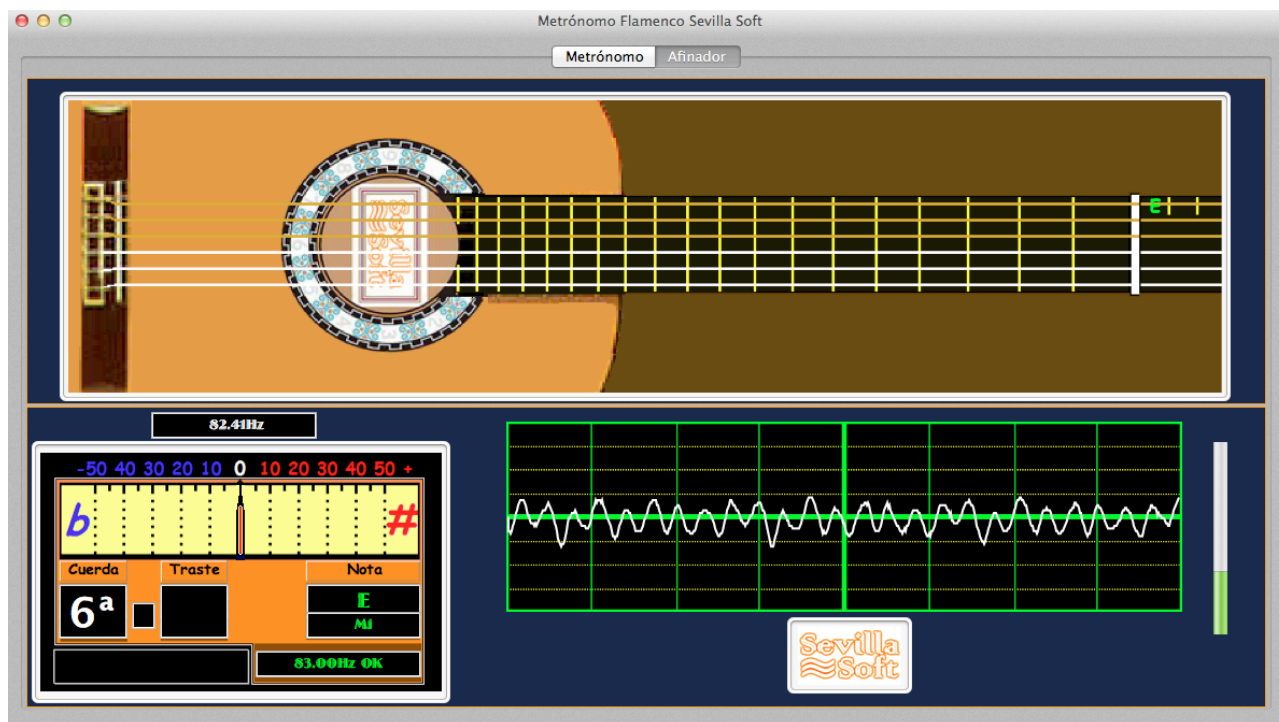
Para crear una **Fórmula** haremos control-clic dentro de la caja de formulas: **nueva fórmula**, (si ya tenemos creadas más **Fórmulas** se nos abrirá una nueva fila con una copia de la **Fórmula** sobre la que hemos pinchado), la nombraremos en la casilla **Nombre**, y en la casilla **Tiempos** pondremos el número de partes o **Tiempos** que va a tener dicha **Fórmula**, por ejemplo, si queremos hacer compases de 3/4, 3/8, 3/2,... le diremos que son **Fórmulas** de 3 partes (no importa que la unidad sea blanca, negra o corchea), para ello escribiremos en la casilla **Tiempos** un **3**, esto indica que hemos creado un compás de 3 partes. Para un 6/8, 6/4,... escribiremos en la casilla **Tiempos** un **6**, acabamos de crear un compás de 6 partes, etc. Automáticamente al introducir el número se abren debajo tantas columnas como **Tiempos** tiene la **Fórmula**, numeradas como **T1, T2, T3...** A la izquierda de estas columnas se encuentran otras dos:

- **Pista**, línea que asignamos a un **Instrumento** para ir programándolo, uno a uno, en cada **Tiempo (T1, T2, T3...)**. Para crear una **Fórmula** disponemos de 8 pistas. En cada pista podemos seleccionar un **Instrumento** de entre **16** ó dejarla en silencio, pero solo podremos escuchar a la vez un máximo de **8 Instrumentos** (uno por pista).
- **Instrumento**, con cada uno de los que disponemos en el **MFSS**.

Por encima de estas columnas se encuentran las casillas “**Acentos**” Cada **Tiempo** de la **Fórmula** puede ser acentuado (**rojo**) o no acentuado (**verde**).

AFINADOR

La pestaña Afinar muestra en pantalla un **Afinador cromático**, que recoge el sonido desde el MFSS a través del puerto USB del Mac o a través del micrófono de nuestro más si usamos MFSSv2.



El funcionamiento del **Afinador** es automático, pulse la cuerda de la guitarra correspondiente y observe los datos que se muestran: cuerda, traste, nota, posición de la aguja y pulsación en el mástil.

Si la aguja está en el centro (posición 0), la nota aparece en **verde brillante o blanca**, esto indica que la afinación es correcta, como en el ejemplo para la 5ª cuerda al aire.

Si la aguja queda a la izquierda de la posición 0, la nota aparece en color **azul**, esto indica que la afinación está baja (tiende hacia **bemol**), tenemos que tensar la cuerda correspondiente hasta centrar la aguja.

Si la aguja queda a la derecha de la posición 0, la nota aparece en color **rojo**, esto indica que la afinación está alta (tiende hacia **sostenido**), tenemos que destensar la cuerda correspondiente hasta centrar la aguja.

El MFSS tiene capacidad para **512 Fórmulas** distintas, de las cuales, **150** vienen pre-programadas. Las **Fórmulas** del **1** al **15** son para utilizarlas como un **metrónomo convencional**, con la característica de que el sonido se ha programado con una **palma flamenca**, podemos cambiar este sonido por cualquier otro de nuestro **Banco de Sonidos**, en las restantes **Fórmulas** están todos los palos del flamenco con compás, éstas no pueden modificarse y se han utilizado para componer los **30 Temas**, que tampoco pueden ser modificados.

FÓRMULAS

Metrónomo Convencional

Nº	Nombre	Compás
1	12TF1	12
2	12TF2	12
3	12TF3	12
4	1T	1
5	2T	2
6	2TF	2
7	3T	3
8	3TF	3
9	4T	4
10	05T23	5 (2+3)
11	05T32	5 (3+2)
12	06T2	6 (2+2+2)
13	06T3	6 (3+3)
14	07T34	7 (3+4)
15	07T43	7 (4+3)

01T = Fórmula de un **T**empo; 02TF = Fórmula de dos **T**iempos **F**lamencos (acentuación al final)

FÓRMULAS

Metrónomo Flamenco

Nº	Palo		Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
14-22	Alegría	12/4	Ale1-2-3-4	AleC1-2-3		
23-39	Bulería	12/8	Bul1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	BulC1-2-3-4-5-6-7		
40-43	Campanilleros	3/4	Cam1-2-3	CamC1		
44-50	Colombiana	4/4	Col1-2	ColC1-2	ColL1-2	ColR1
51-58	Fandango	6/4	Fan 1-2-3-4-5-6	FanC1-2		
59-65	Farruca	4/4	Far1-2	FarC1-2	FarL1-2	FarR1
66-69	Garrotín	4/4	Gar1-2	GarC1-2		
70-72	Guajira	12/8	Gua1-2	GuaC1		
73-75	Petenera	12/8	Pet1-2	PetC1		
76-83	Rumba	4/4	Rum1-2	RumC1-2-3-4	RumL1	RumR1
84-93	Sevillana	6/4	Sev1-2-3-4	SevC1-2	SevL1-2-3-4	
94-98	Siguiriya	12/8	Sig1-2-3	SigC1-2		
99-105	Soleá	12/4	Sol1-2-3-4-5	SolC1-2		
106-108	Soleá por Bulería	12/4	SpB1-2	SpBC1-2		
109-120	Tango	4/4	Tan1-2-3-4	TanC1-2-3	TanL1-2-3	TanR1-2
121-126	Taranto	4/4	Tar1-2	TarC1-2	TarL1	TarR1
127-131	Tiento	4/4	Tie1-2-3-4	TieC1	TieL1	
132-138	Tanguillo	2/4	Tng1-2-3	TngC1-2	TngL1	TngR1
139-142	Verdial	3/4	Ver1-2-3	VerC1		
143-149	Zapateado	2/4	Zap1-2-3-4-5	ZapC1		

Ale1 = Fórmula nº1 de **Alegría**

AleL1 = Fórmula nº1 de Llamada de **Alegría**

AleC1 = Fórmula nº1 de Cierre de **Alegría**

AleR1 = Fórmula nº1 **R**emate de **Alegría**

TEMAS



Una vez que hemos creado nuestras **Fórmulas**, estamos en disposición de comenzar a crear nuestros **Temas**.

En **Temas** nos encontramos con tres columnas:

- **Tema**, donde se van numerando los **Temas** que vamos creando. El MFSS tiene capacidad para 128 **Temas** de los cuales los 30 primeros son inamovibles.
- **Nombre**, donde nombramos cada **Tema** para reconocerlo. Un nombre consta de hasta 14 caracteres.
- **BPM**, la velocidad expresada en **bpm** (pulsos (golpes) por minuto).

Debajo, la opción de **Guardar WAV** cada **Tema**.

Para crear una **Tema** haremos control-clic en la caja temas: **nuevo tema**, automáticamente se enumera la casilla **Tema** en una nueva fila. Imaginemos que queremos crear un **Tema** llamado **Soleá** la cual se compone de 60 compases de diferentes **Fórmulas**, creadas anteriormente. En la casilla **Nombre** que nos encontramos en blanco, pinchamos y escribimos **Soleá**, en la casilla **BPM** escribimos el **tempo** (la velocidad) que queremos para este **Tema**.

A la derecha vamos a indicar al **Tema** creado que **Fórmulas** vamos a utilizar y cuantas **veces** queremos que se repita cada una de ellas, para ello disponemos de seis columnas:

- **Compás**, se van numerando los compases. El **Nº de compás** viene determinado por el número de **Fórmulas** que insertemos y las veces que éstas se repiten. En una **Tema** disponemos de 120 campos donde poner en cada uno de ellos una **Fórmula**.
- **BPM**, la velocidad expresada en **bpm** (pulsos (golpes) por minuto).
- **Nombre**, el nombre de la **Fórmula** que vamos añadiendo.
- **Fórmula**, el número de la **Fórmula** que vamos añadiendo.
- **Veces**, el número de **Veces** que se repite cada **Fórmula** (de 1 a 99).
- **Acel**, para indicar **Aceleración** y también **Desaceleración** del Tempo. Si escribimos un 2 significa que progresivamente el tiempo se **acelerará** en 2 **bpm** por cada **Fórmula** añadida en esa fila correspondiente, a la derecha de **Play** podremos ir viendo como la velocidad va cambiando progresivamente. Si queremos **desacelerar** anotaremos la cifra en negativo: -2, significará que progresivamente la velocidad disminuirá en 2 **bpm** por **Fórmula**.

Debajo de las columnas: + **Añadir antes**, **Añadir después** + y **Quitar fórmula** -, como es evidente con ello vamos añadiendo o quitando **Fórmulas** al **Tema**.

Podremos **Reproducir** un **Tema** en su orden **Normal** o de forma **Aleatoria**.

Las tres casillas superiores:

- **Veces**, el número de **Veces** que se repite el **Tema** completo, si esta casilla se deja en blanco el **Tema** se repite indefinidamente.
- **Intro**, escribiendo un número nos sonará el sonido de la **clave**, a **tempo**, tantas veces como indique el número, después comienza el **Tema**.

-  significa cuantas **partes** dejamos en silencio entre **Tema** y **Tema**.

S O N I D O S

El MFSS dispone de un **banco de Sonidos** de 16 **Instrumentos**:

Nombre	Descripción
Clave	Clave
cajonA	Cajón Agudo
cajonG	Cajón Grave
darbukaA	Darbuka Agudo
darbukaAF	Darbuka Agudo Flojo
darbukaG	Darbuka Grave
panderoG	Pandero Grave
palmaA	Palma Aguda
palmaS	Palma Sorda
palmaAV	Palma Aguda Varias
djembeA	Djembe Agudo
djembeG	Djembe Grave
panderoAM	Pandero Agudo Metal
panderoGC	Pandero Grave Corto
Shaker	Shaker
Tacon	Tacón