

TUTORIALES FLAMENCÓMETRO OSCAR HERRERO

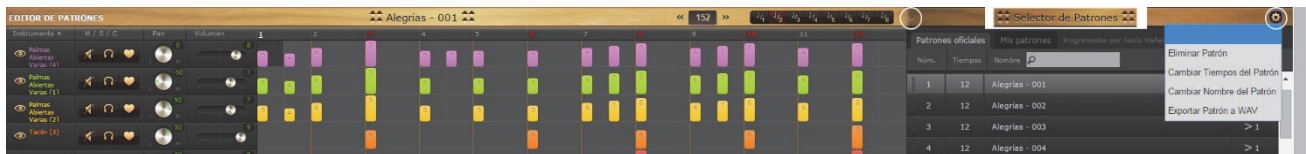
Primeros pasos (04) EDITOR DE PATRONES



Hola, de nuevo con vosotros, ahora para ver el **Editor de Patrones**. Vamos a ir analizando sus funciones básicas.

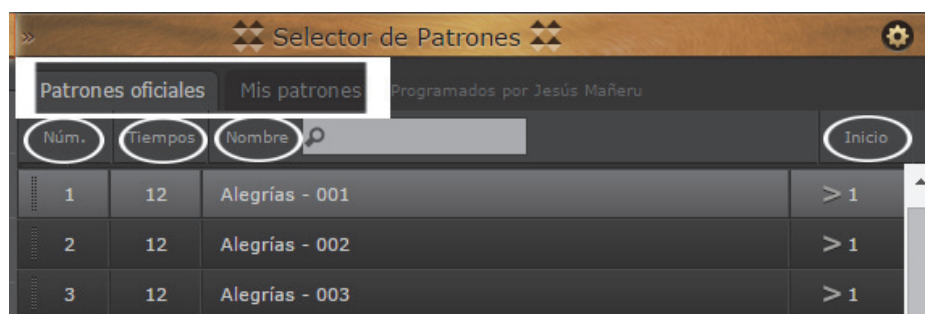
En el **Editor de Patrones** se encuentran programados todos los palos del flamenco en más de **200 patrones** rítmicos. Dispone de más de **100 sonidos** reales de extraordinaria calidad, muestras grabadas especialmente para esta aplicación: palmas, cajón, tinaja, pandero, batería... veamos su interfaz.

A la derecha nos encontramos con el “**Selector de Patrones**”. En la **cabecera**, comenzando por la izquierda vemos una flechita para **ocultar** o **mostrar** este **área**. En el centro, su **nombre** y a la derecha **opciones**. Haciendo clic vemos lo que podemos hacer:



1. **Eliminar patrón**
2. **Cambiar tiempos del patrón**
3. **Cambiar nombre del patrón**
4. **Exporta patrón a WAV**

El “**Selector de Patrones**” contiene dos pestañas:



- **Patrones oficiales.** Donde, como os decía, disponemos de más de **200 patrones** rítmicos programados por el percusionista Jesús Mañeru. Aquí encontrareis todos los palos del flamenco y todos ellos con sonidos reales de extraordinaria calidad. Están protegidos y no se pueden modificar. Y en la otra pestaña:
- **Mis patrones.** Está destinada para que cada usuario cree sus propios patrones.

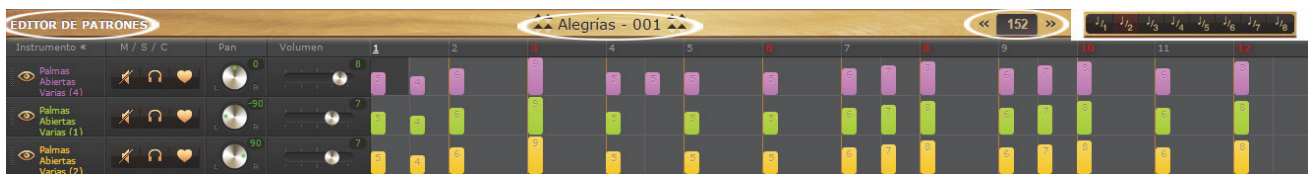
Debajo de cada pestaña vemos que está dividida en varias columnas:

- **Núm.** Orden alfabético en que se encuentran.
- **Tiempos.** Los tiempos que tiene el compás de dicho patrón.
- **Nombre.** Como nombramos al patrón.
- **Inicio.** Esta columna es para **indicar** en qué **tiempo** del **compás** queremos que se inicie el **patrón**, por ejemplo, si quieres que un patrón de **Bulería** se inicie desde el **tiempo 1** o desde el **tiempo 12**. Al lado del número vemos el símbolo del **acento**, activándolo se mostrará en el **Display** solamente la cuenta de los **tiempos acentuados**, por ejemplo, en la **Siguriya** es habitual contar solamente los **5 tiempos** acentuados en lugar de los **12 tiempos** que musicalmente contiene.

Al lado de la columna **Nombre** observad que disponemos de un **buscador** para encontrar rápidamente el **patrón** deseado.

Ahora veamos el resto de la sección, el **área** más compleja. En ella se lleva a cabo la programación de los **patrones**. Hoy solo os mostraré las funciones básicas y más adelante, en otro tutorial, veremos las funciones avanzadas.

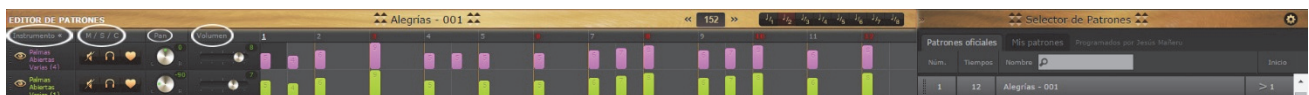
Comenzando por la **cabecera** y desde su izquierda tenemos el nombre de la sección: “**EDITOR DE PATRONES**”. En el centro el **nombre** del **patrón** que se encuentra abierto.



A la derecha: **BPM**, pulsos por minuto, afecta exclusivamente al **patrón** que se reproduce. Tenemos un interesante rango, desde **1 a 600** pulsos por minuto y dos formas de hacerlo, una pulsando a la derecha o izquierda si queremos aumentar o disminuir la velocidad respectivamente, y otra escribiendo directamente el **BPM** deseado.

Y por último vemos representada en 8 casillas la figura de una **negra**, dividida desde **1** hasta **8**. Esto se utiliza en la programación para escribir el tipo de figura en cada tiempo, lo veremos en el tutorial de funciones avanzadas.

Debajo de la **cabecera** se encuentran las **pistas** que vamos a utilizar para crear y componer los patrones y en cada una de ellas, de izquierda a derecha, las siguientes columnas:



- **Instrumento.** Elegimos el **instrumento** a asignar en cada pista y vemos a su lado una flechita para **ocultar** o **mostrar** las tres siguientes **columnas**.
- **M/S/C.** Pulsando el icono de **altavoz** silenciamos la pista correspondiente. Haremos clic en el **auricular** si queremos escuchar solamente dicha pista. El **icono** con forma de **corazón** se utiliza para realizar una “**Grabación natural**” en cada pista. Lo veremos en el tutorial de funciones avanzadas.
- **Pan.** Aplicamos la panorámica del sonido a cada pista, es decir, el Estéreo.
- **Volumen.** El regulador de **volumen** individual para cada pista.
- Y por último el resto de **columnas**, representan los **tiempos** correspondientes al compás del **patrón**. Aquí es donde tenemos que escribir la “**partitura**” de cada pista, lógicamente lo trataremos en el tutorial de funciones avanzadas.