

PAZAZZ

CONTENIDO

Para ver una actuación completa.

Cómo utilizar PAZAZZ.

Cree sus propias actuaciones.

Creaciones originales.

Haga sus propias figuras.

Haga su propio escenario.

Haga su propia música.

Haga sus propios movimientos.

Su actuación completa.

Grabando Ficheros.

Ficheros.

VEA UNA ACTUACION COMPLETA

Hay cuatro actuaciones completas contenidas en este programa. Se llaman «STREET», «DISCO», «CIRCUS» y «GRAVE».

Siga las instrucciones que se explican más abajo para cargar «STREET», observe el programa y tendrá una buena idea de las cosas interesantes que puede hacer con PAZAZZ.

- Pulse ESCAPE para cerciorarse que está al comienzo del programa.
- El menú mostrará LOAD EDIT SAVE con LOAD resaltado.
- Pulse ENTER para elegir LOAD.
- El ordenador le pedirá que escriba el nombre del fichero. Escriba STREET y pulse ENTER.
- El fichero será cargado.
- Cada fichero de actuación está compuesto de cinco ficheros más pequeños. Una vez cargado el último de éstos, la actuación comenzará automáticamente.

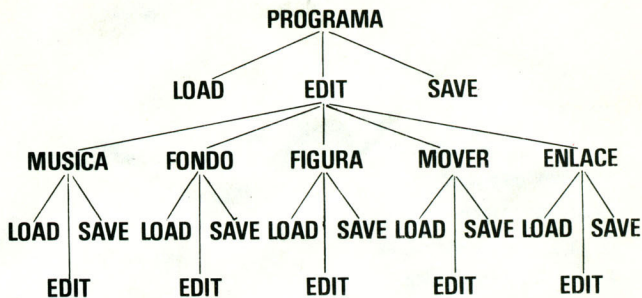
Una vez terminada la actuación, pulse ESC para regresar al menú del comienzo del programa (LOAD EDIT SAVE).

PARA VER OTRA ACTUACION elija LOAD, escriba el nombre de la actuación que desee (DISCO, CIRCUS o GRAVE) y pulse ENTER.

En el diagrama de la página siguiente se muestra la estructura básica del programa. Puede ver que hay cinco secciones principales: MUSICA, FONDO, FIGURA, MOVER y ENLACE. Cada uno tiene su propio menú. Con las primeras cuatro, crea las partes por separado, y con la última las 'enlaza'.

Puede desplazarse entre las distintas partes del programa, eligiendo la palabra del menú que aparece en el borde inferior de la pantalla, que

COMO USAR PAZAZZ



se desplaza lateralmente. Para ver un menú completo debe usar las teclas del cursor para que éste se desplace a izquierda y derecha.

← = hacia la izquierda.

→ = hacia la derecha.

Para elegir una palabra del menú debe desplazarla hasta el centro de la pantalla, hasta que aparezca resaltada. Después pulse ENTER. Siguiendo estas instrucciones, aprenderá a desplazarse de una parte del programa a otra. Si consulta este diagrama no podrá perderse.

RECUERDE:

- Use las teclas del cursor y ENTER para elegir una palabra del menú.
- Si quiere regresar al comienzo del programa, pulse ESC.
- Si en cualquier momento quiere detener lo que está haciendo, u ocurriendo, pulse la tecla ↓. Esto le llevará al menú actual.
- Si quiere regresar a un menú anterior, continúe pulsando la tecla hasta que encuentre el que busca.
- Después que escriba una respuesta, el programa no la procesará hasta que no pulse ENTER.
- Puede borrar cualquier cosa que haya escrito, antes de pulsar ENTER, pulsando la tecla DEL.
- Pulse ESC para salir de las opciones de carga.

CREE SUS PROPIAS ACTUACIONES

Explorando los ficheros:

Cada actuación completa tiene un fichero para MUSICA, MOVER, FONDO y FIGURA. Pueden cargarse por separado desde cada una de las cuatro secciones del programa. Por ejemplo, si quiere cargar el fichero de MUSICA de «CIRCUS», primero irá a la sección de MUSICA, elegirá LOAD y escribirá "CIRCUS" como nombre del fichero. Los pasos que debe seguir son los siguientes:

LOS PASOS PARA CARGAR UN FICHERO son los mismos para cada una de las cuatro secciones (**MUSICA, MOVER, FONDO y FIGURA**).

- Cerciórese que está en el comienzo del programa pulsando **ESC**. El menú mostrará **LOAD EDIT SAVE**.
- Elija **EDIT** y aparecerá el siguiente menú. De él debe escoger **MUSICA, MOVER, FONDO** o **FIGURA** según la clase de fichero que quiera cargar. (Cerciórese que carga un fichero de **FIGURA** antes de cargar un fichero de movimiento. De lo contrario no tendrá figura que haga los movimientos.)
- Si elige **FONDO**, elija control por teclado o joystick del menú que aparecerá a continuación.
- Después, el menú mostrará **LOAD EDIT SAVE**.
- Seleccione **LOAD** y escriba el nombre del fichero: **STREET, DISCO, CIRCUS** o **GRAVE**.
- Una vez cargado el fichero, elija **EDIT**.

Si ha cargado un fichero de **FONDO** o **FIGURA**, éste se mostrará inmediatamente.

Si ha cargado un fichero de **MUSICA**, elija la opción **Escuc** del menú que ahora aparece. Le preguntará: «¿Quiere escuchar la otra voz?». Elija **SI**. Sonará la música, con ambas voces.

Si ha cargado un fichero de **MOVER**, elija **Obser.** del menú. Se mostrará la secuencia de movimientos, siempre que haya cargado antes un fichero de **FIGURA**.

Cuando esté listo para cargar otro fichero, siga estas instrucciones otra vez.

MEZCLANDO FICHEROS

Pruebe a mezclar los ficheros de tal forma que el payaso baile break-dance al ritmo de música disco en el cementerio.

Siga las instrucciones que se acaban de describir, de manera que todos los ficheros que necesite estén en la memoria del ordenador (uno por cada sección).

Después, mantenga pulsada la tecla ↓ hasta que el menú muestre **MUSICA FONDO FIGURA MOVER ENLACE**. Escoja 'ENLACE' y el menú mostrará **TEMPO SINCR GOTO PAZAZZ**. Elija **PAZAZZ** y la actuación comenzará.

Para ver otra vez la función, elija **GOTO** y escriba **0** para llevar la secuencia a su comienzo. Después elija **PAZAZZ**.

PULIENDO SU ACTUACION

Con **SINCR** (sincronizar) puedes igualar los movimientos con la música. Primero debe ir al comienzo de los movimientos eligiendo **GOTO** y pul-

sando 0. Después elija SINCR. Pulse, ó . para comenzar la música, y continúe pulsando cualquiera de estas dos teclas para mover la figura a la siguiente posición al ritmo de la música. Si quiere detener el sincronismo antes del fin de la secuencia, pulse la tecla ↓ .

Una vez terminado de sincronizar los movimientos, puede observar los resultados eligiendo GOTO, escribiendo 0 y después eligiendo PAZAZZ.

Si quiere comenzar a sincronizar en medio de una secuencia, simplemente elija GOTO y escriba el número del cuadro con el que quiere comenzar, en vez de 0.

Puede disminuir la velocidad de la música mientras sincroniza los movimientos. Primero elija TEMPO en el menú. Este mostrará UNO DOS TRES CUATRO. Al elegir uno de estos números puede hacer que la velocidad de la música sea una, dos, tres o cuatro veces más lenta que el original. Debe elegir UNO para regresar a la velocidad original, una vez terminada la sincronización.

Si está satisfecho con su combinación de ficheros puede grabarla como un todo, o sólo grabar el fichero MOVER con los cambios que ha hecho. La sección de Grabación de Ficheros le dice cómo hacerlo.

Puede, desde luego, combinar su propia música original, movimientos, escenarios y figuras de esta manera.

CREACIONES ORIGINALES

Haga Sus Propias Figuras

Mantenga pulsada la tecla ↓ hasta que el menú muestre **MUSICA FONDO FIGURA MOVER ENLACE**. Elija **FIGURA**. El menú mostrará **LOAD EDIT SAVE**. Elija **EDIT**.

Puede cambiar una figura que haya cargado o hacer una nueva. Si tiene alguna figura cargada, tendrá que quitarla antes de hacer la suya. Elija **CLEAR** y después **SI** en respuesta a la pregunta: «¿Está seguro?».

LA ESTRUCTURA de la figura aparecerá en pantalla con un pequeño cursor parpadeante dentro de ella. Desplácelo por la figura con las teclas **Z**, **X**, **;** y **/**. Las marcas pequeñas dentro de la estructura son las articulaciones para cada parte móvil del cuerpo. Su diseño debe cubrir estas articulaciones si quiere que los miembros estén conectados entre sí. Según vaya haciendo el diseño, aparecerá una réplica a la derecha de la estructura a su tamaño real.

PARA DISEÑAR UNA FIGURA mueva el cursor hasta el punto donde quiera comenzar su diseño. Pulse la **BARRA ESPACIADORA** para llenar un pequeño cuadro con color. Elija éste del menú.

Si quiere ahorrar tiempo al diseñar, puede hacer la mitad derecha del diseño exactamente igual a la izquierda. Sólo tiene que elegir **ESPEJO** en el menú. Pero, ¡cuidado! La parte izquierda será copiada en la derecha. Si deja la mitad izquierda en blanco y elige **ESPEJO**, lo perderá todo.

Puede diseñar su figura con hasta 4 colores. Hay cuatro en el menú, para comenzar, pero puede cambiarlos al elegir de otros 14.

PARA CAMBIAR UN COLOR primero elija el color que quiere cambiar. Después elije **NUECOL** (nuevo color). El menú le mostrará los 14 colores de entre los que podrá elegir su nuevo color. Elija éste. El menú incluirá ahora el nuevo color en la 'paleta' de cuatro.

Uno de éstos es el color del **FONDO**. Después, cuando ponga su figura en una escena, este color se volverá transparente y se verán los del Fondo. Cambiando los colores puede poner cualquiera que desee de fondo del total de 18.

El borde de la pantalla muestra el color que está en uso. Cada vez que elija un color, aquél cambiará.

PARA GRABAR SU TRABAJO vea la sección sobre grabación.

HAGA SUS PROPIOS MOVIMIENTOS

Debe cargar o crear una figura antes de poder hacer sus movimientos, (Vea páginas y).

Pulse **ESC** y elija **EDIT**. El menú mostrará **MUSICA FONDO FIGURA MOVER ENLACE**. Elija **MOVER**, y después **EDIT**.

Si tiene en la memoria del ordenador algún fichero de **MOVER**, elija **CLEAR** para borrarlo y responda **SI** a la pregunta: «¿Está seguro?».

La pantalla mostrará cualquier figura o escena que tenga en la memoria del ordenador. Si aún no ha cargado o creado una escena, el fondo estará negro. Puede cambiarlo. (Vea pág.).

Hay dos números en la parte superior de la pantalla. El de la izquierda es el cuadro o movimiento actual. El de la derecha es el total de cuadros o movimientos que han sido registrados. Al empezar ambos serán cero. Puede tener hasta 1.000 cuadros (1-1.000).

PARA CAMBIAR LA POSICION DE LA FIGURA debe, primero, elegir **CUERPO** del menú. Después pulse **ENTER** hasta que la parte que desee empiece a centellear. Ahora elija **ROTDHA** or **ROTIZQ**. Cada vez que pulse **ENTER** la parte en cuestión rotará ligeramente. Si hace rotar un miembro superior, el inferior rota también.

PARA OBSERVAR los movimientos que ha creado, elija **GOTO** y escriba o hacia abajo use las teclas **Z**, **X**, **:** y **/**.

PARA OBSERVAR los movimientos que ha creado, elija **GOTO** y escriba **0**. Esta pondrá su secuencia al comienzo. (El número de secuencias registradas no cambiará.) Elija después **Obser.** y su figura realizará los movimientos.

Puede pasar la secuencia lentamente eligiendo **ADELAN** (hacia adelante) o **ATRAS** (hacia atrás). Cada vez que pulse **ENTER** la secuencia se moverá un cuadro cada vez en la dirección elegida.

PARA CAMBIAR UN CUADRO elija **GOTO** y escriba el número del cuadro que quiera cambiar. Cambie la posición de la figura en este cuadro y regístrela pulsando la **BARRA ESPACIADORA**. El nuevo cuadro se insertará después del antiguo. Los números en la parte superior de la pantalla aumentarán en uno. Ahora deberá deshacerse del cuadro antiguo. Elija **ATRAS** para acceder a él y después **BORRAR**. El cuadro indeseado será eliminado y el número total decrecerá en uno.

PARA BORRAR UN CUADRO elija **GOTO** y escriba el número del cuadro que quiere borrar. Después elija **BORRAR**. El número total de cuadros decrecerá en uno.

PARA INSERTAR UN CUADRO elija **GOTO** y escriba el número del cuadro después del cual quiere insertar uno nuevo. Cree su cuadro nuevo y pulse la **BARRA ESPACIADORA** para registrarlo. Será insertado después del número que escribió detrás de **GOTO** y los cuadros que le siguen se moverán hacia arriba. El número total de cuadros y el número actual aumentarán en uno.

COPIA le permite copiar una sección de cuadros de cualquier parte de una secuencia e insertarla en otra parte cualquiera, o ponerla al final del todo. Primero decida dónde quiere colocar la secuencia que va a copiar y después escriba el número del cuadro detrás de **GOTO**.

Elija **COPY**. Se le preguntará si desea copiar un fichero. Para copiar cuadros del fichero con el que está trabajando, responda **NO** a esta pregunta.

Escriba el número del primer cuadro de la sección que quiere copiar. Escriba después el número del último cuadro. La sección entre estos dos cuadros se insertará detrás del cuadro que eligió con **GOTO** (p. ej. su cuadro actual). Todos los cuadros después de éste se colocarán al final de la sección que acaba de copiar. El número del cuadro actual y el de total de cuadros también aumentarán.

PARA COPIAR UN SOLO CUADRO simplemente teclee el número de ese cuadro como número de comienzo y fin de la sección a copiar.

PARA COPIAR DE OTRO FICHERO responda **SI** a la pregunta si quiere copiar de un fichero. Escriba el nombre del fichero que quiera copiar. El fichero se añadirá al final de la secuencia existente y podrá copiar secciones de una parte a la otra; insertar, borrar o cambiar cuadros, como lo haría con una secuencia cualquiera.

Si el número total de cuadros en los dos ficheros es mayor que 1.000, los cuadros sobrantes no serán añadidos y aparecerá el mensaje '**DEMASI. DIBUJOS**' (Demasiados Dibujos). Por tanto, deberá planear su trabajo, de manera de no tener demasiados cuadros en memoria cuando quiera cargar una sección de otro fichero. Piense en las secciones que va a necesitar y cárguelas antes de empezar. Después puede borrar las que no necesite (**BORRAR**) y copiar la sección en la posición requerida en la nueva secuencia.

PARA GRABAR SU TRABAJO vea la sección sobre Grabación.

HAGA SUS PROPIAS ESCENAS

Mantenga pulsada la tecla ↓ hasta que el menú muestre **MUSICA FONDO FIGURA MOVER ENLACE**. Elija **FONDO**. Elija teclado o joystick. Y después elija **EDIT**.

NOTA: Si ha elegido usar joystick, puede hacer scroll de menú moviendo el joystick a derecha o izquierda. Para hacer la elección, pulse el botón de disparo.

Puede cambiar una escena que haya cargado o hacer una nueva. Si tiene una cargada en memoria necesitará borrarla antes de hacer una nueva. Elija **CLEAR** y después **SI** para responder a la pregunta «¿Está seguro?». Se borrará la pantalla y aparecerá un menú.

Ahora deberá practicar algunas cosas antes de tratar de dibujar algunas escenas.

Escoja la **LINEA**. Aparecerá una cruz. Esta es el cursor. Use las teclas **Z**, **X**, **;** y **/**, o el joystick para desplazarlo hasta el punto donde quiera comenzar la línea; pulse después la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**. Un pequeño cuadro marcará el comienzo de su línea. Al mover el cursor en cualquier dirección, trazará una línea recta a su paso. Para fijar la línea en su lugar, una vez trazada, pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**.

Recuerde:

- * La **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO** siempre comenzarán y terminarán un procedimiento, tal como dibujar una línea.
- * Puede acelerar el movimiento del cursor manteniendo presionada la tecla **SHIFT**.

Elija **CIRCL**. Aparecerá el cursor. Desplácelo hasta la posición donde estará el centro del círculo y pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**. Ahora mueva el cursor hasta donde quiera que esté el borde del círculo y pulse otra vez la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**. El círculo aparecerá dibujado.

Elija **TRAZAR**. Aparecerá el cursor. Desplácelo hasta donde quiere que comience la línea y pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**. Mueva el cursor, otra vez, y trazará una línea a donde quiera que vaya. Usando las teclas con cuidado, podrá trazar curvas y esquinas. Pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO** para terminar la línea.

Elija **RECTNG**. Aparecerá el cursor. Desplácelo hasta donde quiere colocar una esquina de un rectángulo, y pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**. Ahora desplace el cursor a la esquina diagonalmente opuesta a la que ha marcado. Por ejemplo, si su primera posición fue la esquina superior izquierda, debe fijar la segunda posición en

la esquina inferior derecha. Pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**, y se dibujará el rectángulo.

PARA COLOREAR UN AREA: Elija el color que quiere usar. Elija la opción **FILL**. Ponga el cursor dentro del área que quiere llenar con color y pulse la **BARRA ESPACIADORA** o el **BOTON DE DISPARO**. El área se llenará con el color que eligió.

* Si hay algún lugar alrededor de la zona que quiere colorear donde las líneas no se encuentran, el color se 'derramará' al resto de la pantalla. Si ocurriese esto, pulse ↓ para detenerlo.

PARA CAMBIAR SU ELECCION DE COLORES vea la página . Puesto que no es posible tener más de cuatro colores en pantalla a un tiempo, observará que los colores de su escena serán los mismos que los usados en su figura, cuando estén ambos en pantalla

PARA BORRAR LINEAS Y RECTANGULOS elija el color del fondo y dibuje la línea o el rectángulo otra vez.

PARA BORRAR CIRCULOS, primero llene el círculo del mismo color de la circunferencia; después elija el color del fondo y llene el círculo otra vez.

PARA GRABAR SU TRABAJO vea la sección sobre Grabación.

COMPONGA SU PROPIA MUSICA

Mantenga pulsada la tecla ↓ hasta que el menú muestre **MUSICA FONDO FIGURA MOVER ENLACE**. Elija **MUSICA**. Después, elija **EDIT**.

Si tiene un fichero de música cargado en memoria necesitará borrarlo antes de hacer otro. Elija **CLEAR** y responda **SI** a la pregunta «¿Está seguro?». Esto borrará la **VOZ 1**. Ahora elija **VOZ**, y seleccione **VOZ 2** del menú. Elija **CLEAR** otra vez y responda **SI** a la pregunta «¿Está seguro?». Ya ha borrado el fichero anterior de música de la memoria del ordenador.

Recuerde: Hay dos voces. **CLEAR** trabaja solamente con la voz con la que está trabajando. (Vea más abajo.)

La parte superior de la pantalla está dividida en secciones similares para cada voz. Un pequeño cuadro amarillo en la parte superior indica la voz en la que está en ese momento. El número de **NOTA ACT.** (Nota Actual) es el sonido que está tocando o escuchando. El número de **TOTAL NOTAS** es el total que ha sido grabado. El número de **OCTAVA** indica en qué octava la nota actual fue grabada y el número de **SONIDO** indica cual fue escogido para ser esa nota en particular.

Ahora elija **TOCAR** y pulse las teclas para tocar algunas notas. Mire el teclado para que vea qué teclas tienen sonido y cuáles no. Le será muy útil si pone marcadores en la tecla 'muda'.

Aunque el teclado tiene sólo dos octavas, puede tocar dentro de cinco octavas. Comienza con la octava 2, en la primera (inferior) y segunda fila, y con la octava 3 en la tercera y cuarta fila del teclado. Al pulsar la tecla ; la octava 3 será colocada en la primera y segunda fila del teclado. Al pulsar la tecla ; otra vez, la octava 4 será colocada en la primera y segunda fila, y la octava 5 en la tercera y cuarta fila. La tecla / invertirá el proceso. Toque hasta que esté satisfecho con la forma en que se desplazan las octavas por el teclado.

Cuando quiera detener la ejecución, pulse la tecla ↓ .

Ahora pruebe las distintas clases de sonidos.

Elija SONIDO. El menú mostrará UNO DOS TRES CUATRO. Cada número representa un tipo diferente de sonido. Elija uno de ellos y regrese a TOCAR.

PARA GRABAR una pieza musical, primero elija SONIDO. Después GRABAR. Al momento de pulsar ENTER comienza la grabación. Si usted no hace nada el ordenador grabará pausas.

Para detener la grabación, pulse la tecla ↓ .

Las notas y pausas se obtienen pulsando una tecla o soltándola, respectivamente. La nota o pausa más larga dura 13 segundos. Si mantiene una tecla pulsada durante más tiempo la nota continuará sonando, pero se contará como 2 notas. Si una pausa es mayor de 12 segundos, el número de la nota actual y del total de notas se incrementa en 1. Puede tener hasta 255 notas en cada voz.

PARA ESCUCHAR su grabación elija GOTO y escriba el número 0. Después elija Escuc. y sonará la música.

Cuando esté listo para grabar la VOZ 2, elija VOZ. El menú mostrará VOZ 1 VOZ 2. Elija VOZ 2. Ahora puede TOCAR y GRABAR una melodía como hizo con VOZ 1. Esto le permitirá hacer una pieza musical en dos partes, con una voz en grave y la otra en agudo, por ejemplo.

* Recuerde: PARA ESCUCHAR SU MUSICA debe inicializar las notas a su comienzo. Elija GOTO y escriba 0 como número de la nota. Si has utilizado las dos veces, debe inicializar las dos eligiendo la VOZ que desea antes de elegir GOTO.

VOCES: Si ya ha grabado una VOZ (por ejemplo, VOZ 1) y después elija GRABAR, RITMO, ESCUC. o TOCAR en la otra VOZ (v. g. VOZ 2), se le preguntará: «¿Quiere escuchar la otra voz?». Elija SI del menú a fin de escuchar la primera voz mientras trabaja con la segunda. (N. B. Si el número actual de notas de la primera voz es igual al número total de notas de esa voz, no tendrá opción.)

ADELAN y ATRAS (Adelante y Atrás) le permite adelantar o retroceder en la música nota a nota. Recuerde colocar la secuencia bien al principio o en el punto donde quiere que comience, utilizando GOTO. Después

elija **ADELAN** o **ATRAS** del menú. Pulse **ENTER** para cada nota que quiera escuchar.

Después de haber grabado una melodía puede hacer cambios en ella.

PARA CAMBIAR EL RITMO elija **GOTO** y escriba el número 0 (hágalo para ambas voces si ha grabado dos voces). Después elija **RITMO**. Si ha grabado dos voces elija **SI** o **NO** en respuesta a la pregunta «¿Quiere escuchar la otra voz?». Después pulse las teclas , o . para comenzar la música. Pulse las teclas , o . cada vez que quiera escuchar la siguiente nota. Si durante 12 segundos no pulsa ninguna tecla, el programa, automáticamente, pasará a la siguiente nota o hará una pausa.

PARA OBTENER UN COMPAS elija **COMPAS**. El menú le mostrará **UNO DOS TRES CUATRO CINCO SEIS SIETE OFF**. **UNO** es el compás más lento, y **SIETE** es el más rápido. Elija un número. Para desconectar el **COMPAS** elija **OFF**. Después pulse la tecla ↓ para regresar al menú anterior.

Es útil disponer de unos **ACORDES (CUE)**, v. g. unos cuantos compases, especialmente, si quiere grabar dos voces. Le ayudará también a sincronizar los movimientos de su figura con la música. Primero elija un **COMPAS** y después un **ACORDE (CUE)**. El menú le mostrará **UNO DOS TRES CUATRO CINCO SEIS SIETE OCHO OFF**. Estos son los compases en un **ACORDE**. Elija un número. Ahora elija **GRABAR** y responda **SI** o **NO** a la pregunta «¿Quiere usted escuchar la otra voz?». **EL ACORDE** comenzará una cuenta regresiva. Se muestra con un pequeño número en la parte inferior de la pantalla. La grabación comienza después de 1. La velocidad de la cuenta regresiva la fija 'COMPAS'.

PARA BORRAR UNA NOTA elíjala con **GOTO** y después elija **BORRAR**. La nota será borrada y el número total disminuirá en uno. Cada vez que pulse **ENTER** se borrará una nota.

PARA INSERTAR UNA NOTA elija **GOTO** y escriba el número de la nota detrás de la cual quiere insertar otra nota. Elija **GRABAR** y toque la nota. Después pulse la tecla para detener la grabación. La nueva nota será insertada después de la posición que eligió con **GOTO**, y cualquier nota posterior se moverá una posición en la secuencia. El número total de notas y el número actual se incrementarán.

PARA CAMBIAR UNA NOTA primero **BORRELA**, después elija **ATRAS**. A continuación elija **GRABAR** y toque la nueva nota.

PARA REPETIR UNA SECCION de notas elija **COPIA**. Escriba el número de la primera nota de la sección que quiera copiar, y después pulse **ENTER**. Escriba el número de la última nota de la sección y pulse **ENTER**. Esta sección será repetida detrás de la nota actual y añadida al número total. Puede tener hasta 255 notas.

PARA BORRAR TODAS LAS NOTAS elija **CLEAR**. Este comando se explica en la página

SU PROPIA ACTUACION COMPLETA

Ya ha creado cuatro ficheros, y puede ver toda la actuación. Pulse **ESCAPE** y elija **EDIT**. El menú le mostrará **FONDO MUSICA MOVER FIGURA ENLACE**. Elija **ENLACE**, y después **Pazazz**. Comenzará la actuación. Puede, si lo desea, sincronizar los movimientos con la música. Las instrucciones aparecen en la página

También puede, por supuesto, regresar a cualquiera de las cuatro partes del programa y cambiar lo que ha hecho.

Si quiere grabar estos ficheros, individualmente o como una actuación completa, vea la sección sobre Grabación.

GRABANDO FICHEROS

PARA GRABAR UNA ACTUACION COMPLETA

DISCO

Pulse **ESCAPE** para cerciorarse de que está al principio del programa. El menú mostrará **LOAD, EDIT y SAVE**. Elija **SAVE**. El ordenador le pedirá que escriba el nombre del fichero que quiere grabar. Escríbalo (que puede inventárselo usted mismo) y pulse **ENTER**. La actuación será grabada.

Una vez terminada la grabación regresará al menú **LOAD, EDIT y SAVE**.

PARA GRABAR FICHEROS INDIVIDUALES

Pulse la tecla del cursor ↓ hasta que el menú muestre **LOAD, EDIT y SAVE**. Elija **SAVE** y un nombre para el fichero.

Nota: Si más adelante quiere cargar cuatro ficheros como una sola actuación, debe grabarlos con el mismo nombre. Escriba el nombre y pulse **ENTER**.

Después de pulsar **ENTER**, el fichero se grabará automáticamente. Una vez grabado el fichero, regresará al menú.

FICHEROS

Al final de esta sección encontrará un índice. Contiene el nombre de los ficheros que se suministran y hay espacio para que grabe los suyos. El programa pone automáticamente una letra delante de cada nombre de fichero, según el tipo de fichero de que se trate. Estas son:

M. Fichero de música.

F. Fichero de figura.

S. Fichero de fondo.

D. Fichero de movimiento.

N. Fichero para el número de dibujos en el fichero de movimientos.

No tiene que preocuparse por ellos. El programa se encargará de eso. Cuando tenga que escribir el nombre de un fichero para grabarlo o cargarlo, escriba su parte del nombre. Por ejemplo, si su fichero de música se llama "VALS", escriba sólo esa palabra. No debe escribir "M. VALS". Puede usar hasta 14 letras para un nombre de fichero.

Recuerde que sólo puede cargar un fichero en la misma sección de la cual fue grabada.

Indice

<u>Nombre del fichero</u>	<u>Clase de fichero</u>
N. STREET	Número de dibujos en MOVER
D. STREET	MOVER
F. STREET	FIGURA
M. STREET	MUSICA
S. STREET	FONDO
N. CIRCUS	Número de dibujos en MOVER
D. CIRCUS	MOVER
F. CIRCUS	FIGURA
M. CIRCUS	MUSICA
S. CIRSUS	FONDO
N. DISCO	Número de dibujos en MOVER
D. DISCO	MOVER
F. DISCO	FIGURA
M. DISCO	MUSICA
S. DISCO	FONDO
N. GRAVE	Número de dibujos en MOVER
D. GRAVE	MOVER
F. GRAVE	FIGURA
M. GRAVE	MUSICA
S. GRAVE	FONDO
